



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

INSTITUTO CIENCIAS DE LA REHABILITACIÓN Y EL
MOVIMIENTO

LICENCIATURA EN TERAPIA OCUPACIONAL

ASIGNATURA: DISEÑO DE TRABAJO FINAL

Equipo docente:

Dra. Mariela Nabergoi
Esp. Andrea Albino
Lic. Florencia Itovich
Lic. Luisa Rossi
Lic. Macarena López

Grupo 2015

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

Tema: Juego en contextos de vulnerabilidad. Estudio sobre la participación en actividades de juego de niños de segundo grado de nivel primario que asisten a una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016.

Integrantes: Aguiar, Ludmila – DNI 34.713.924 – ludmila01@hotmail.com

González, Nora – DNI 27.242.645 – norabq79@hotmail.com

Zanetto, Leticia – DNI 29.279.102 – leti_lz@hotmail.com

Fecha de presentación: 10/12/ 2019

INDICE

Introducción.....	3
Tema	
Palabras Claves	
Planteamiento del Problema	
Relevancia y Justificación	
Marco Teórico	
Hipótesis	
Objetivos	
Metodología.....	28
Tipo de diseño	
Universo y Muestra	
Definiciones Operacionales	
Variables Necesarias	
Variables Suficientes	
Fuentes de datos	
Instrumento	
Procesamiento de datos	
Datos Cuantitativos	
Datos Cualitativos	
Sistematización	
Análisis de los Datos.....	44
Resultados.....	45
Presentación de Resultados	
Datos Cuantitativos	
Datos Cualitativos	
Conclusiones.....	98
Bibliografía.....	102
Anexos.....	106
1- Consentimiento Informado	
2- Instrumento: Perfil de Juego en Niños (6-9 años)	
3- Aclaraciones sobre el Instrumento	
4- Base de datos	
5- Fe de Erratas	
6- Autorización	

Introducción

Área: Terapia Ocupacional en Pediatría

Tema: Juego en contextos de vulnerabilidad. Estudio sobre la participación en actividades de juego de niños de segundo grado de nivel primario que asisten a una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016.

Palabras claves

- Terapia Ocupacional en Pediatría
- Juego
- Perfil de Juego en Niños (6 - 9 años)
- Contextos de vulnerabilidad

Planteamiento del problema

Este estudio pretende conocer la participación en el área ocupacional juego a partir del Perfil de Juego en Niños (6 – 9 años) administrado a los alumnos de segundo grado de nivel primario del turno mañana de una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016.

El juego es una parte fundamental de la niñez y tiene influencia directa en la constitución subjetiva del niño, siendo también el área ocupacional más significativa en este momento del ciclo vital.

El modelado del objeto se debe al interés despertado por conocer la participación lúdica de niños con desarrollo típico en un contexto sociocultural determinado. Los niños concurren a un establecimiento que fue elegido por ser una escuela común, de nivel primario, mixta, de gestión pública ubicada en el barrio de Barracas de la

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, cuya población de alumnos reside en su mayoría en la Villa*¹ 21-24 del mismo barrio.

Por otra parte, el acceso a la información de la población a estudiar se encontraba facilitado porque una de las integrantes del equipo investigador prestaba servicios como docente en la institución. Ninguno de los niños presentó Certificado Único de Discapacidad. No obstante, aclaramos que esto corresponde a una realidad meramente burocrática y puede haber niños con algún desafío en el desarrollo a pesar de no poseer diagnóstico médico.

Con respecto al contexto sociocultural, la población pertenece a la clase media-baja, siendo en su mayoría residentes de la villa 21-24 ubicada entre los barrios de Barracas y Nueva Pompeya, es la villa más grande, con más población de la capital y con mayor índice de delincuencia y consumos problemáticos (<https://www.estadisticaciudad.gob.ar/eyc/?p=36001>). Es importante destacar este contexto de vulnerabilidad ya que los niños vivencian situaciones cotidianas relacionadas con este entorno: padres en prisión, abuso de sustancias, abuso sexual, niños y familiares fallecidos por quedar en medio de una balacera, inicio temprano en el mundo laboral, deficiencias nutricionales, precariedad de las viviendas, hacinamiento y embarazo infantil.

En este barrio está ubicada la sede de la Casa Central de la Cultura Popular, dependiente de la Secretaría de Cultura de la Nación, es la sede central del programa de cultura popular en villas y algunos de los niños de la muestra refieren concurrir a este lugar a realizar las diferentes actividades artísticas que se brindan (Ej.: Murga). También dentro del barrio se encuentra la Casa Cambalache, primer centro cultural realizado por los vecinos de la villa 21-24 con actividades como guitarra, radio, circo, etc. Desde el año 2001 desarrolla un comedor nocturno

¹ Villa miseria, villa de emergencia o simplemente villa es el nombre que se le da en Argentina a los asentamientos informales caracterizados por una densa proliferación de viviendas precarias.

Las “villas” son ocupaciones irregulares de tierra urbana vacante. Responden a la suma de prácticas individuales, diferidas en el tiempo y dan cuenta de su precaria materialidad. Poseen alta densidad y buena localización respecto de los centros de producción y consumo.

donde asisten más de 400 niños y adultos, en este área también se desarrollan actividades de salud y alimentación saludable.

Otro lugar importante de referencia del barrio es el Polideportivo Pereyra, donde funciona la colonia de verano, cuyo natatorio está abierto al público y varios niños de la muestra asisten. Este polideportivo depende de la Subsecretaría de Deportes porteña y su acceso es libre y gratuito.

En definitiva, no podemos analizar la participación en el juego de estos niños sin entender su especial contexto socio-cultural y la desigualdad de oportunidades que conlleva su realidad social. Existen muchas formas discapacitantes en una comunidad, no sólo hablamos de problemas físicos o mentales sino que debemos considerar las condiciones contextuales y de pobreza.

El apartheid ocupacional se basa en la premisa de que algunas personas tienen un valor y un status económico y social diferente al de otras. Son las condiciones sistémicas, establecidas por el entorno, más o menos crónicas, que niegan a las personas marginadas el acceso a la participación en ocupaciones que valoran como significativas y útiles para ellos. Es una forma de opresión, que implica la distribución desigual de los recursos y las oportunidades. Es la restricción ocupacional debido a la injusticia social.

Debemos diferenciar injusticia ocupacional de apartheid ocupacional. La injusticia ocupacional se da cuando la participación en la ocupación se limita, confina, restringe, segrega, deteriora, aliena, margina, explota o limita de cualquier modo. Aunque los términos son complementarios, las injusticias ocupacionales se dan dentro de un sistema de apartheid ocupacional (Kronenberg, Simó Algado y Pollard, 2006).

Luego de describir estos conceptos fundamentales relacionados al contexto de vulnerabilidad que experimentan los niños de nuestro trabajo, hablaremos sobre la visión del mismo, la cual se funda principalmente en la producción teórica de Gary Kielhofner en el Modelo de la Ocupación Humana, el cual parte de un marco conceptual de práctica que trata de identificar los aspectos

interrelacionados de los cuales emerge y a partir de los que se mantiene la ocupación humana. Este modelo considera a los seres humanos como sistemas abiertos y dinámicos, que analizan los estímulos procedentes del entorno (físicos, sociales y culturales), elaboran la información recibida y a partir de ello organizan su conducta ocupacional.

Este especial interés por la ocupación humana, nos lleva a preguntarnos por la participación en una actividad significativa como es el juego en los niños de nuestro país, en contextos socioculturales donde existe gran desigualdad y falta de oportunidades. La escasez de información sobre estas temáticas desde la mirada de la terapia ocupacional impulsa la voluntad de investigar al respecto. Por lo cual, en este trabajo se dará a conocer la participación en el juego de los niños de segundo grado de una escuela pública a partir de la implementación de un instrumento de evaluación infantil de tipo cuestionario de autoevaluación correspondiente al Modelo de la Ocupación Humana de Kielhofner denominado “Perfiles de Intereses del Niño – Perfil del Juego del Niño (6-9 años)” de Alexis D. Henry, visibilizando a la vez, su particular contexto sociocultural de injusticia y deprivación.

En base a todo esto, nos preguntamos:

¿En qué actividades de juego presentan mayor grado de participación los niños de segundo grado de nivel primario que asisten a una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016, según los resultados del Perfil de Intereses del Niño- Perfil del juego del niño (6-9 años)?

Relevancia y justificación

La perspectiva holística que tiene la terapia ocupacional del ser humano, una visión integral del hombre en sus dimensiones bio-psico-socio-espiritual propuesta desde el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional trae como consecuencia una permanente atención por parte de los profesionales hacia el equilibrio y el balance de las ocupaciones de la vida de la persona (AOTA, 2014, p.4). Gary Kielhofner, considera en su libro Modelo de la Ocupación Humana: teoría y aplicación, a la persona como “un sistema abierto que evoluciona y sufre diferentes formas de crecimiento, desarrollo y cambio a través de una interacción progresiva con el medio” (2006, p.66). Para los terapeutas ocupacionales este punto no es menor, ya que el juego es considerado el área de la ocupación más relevante en la infancia y debería ser aquella donde los niños inviertan la mayor parte de su tiempo. El juego es conocido por su contribución al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional; potencia su auto-concepto, mejora su autoestima y disminuye su frustración en el desempeño de actividades que son más complejas (Blásquez, Guerra, & Mahmoud-Saleh, 2015). Según Mulligan (2006) “es a través del juego que los niños aprenden y practican nuevas habilidades y refinan otras, experimentan con roles sociales, sienten emociones y desarrollan amistades”. En este sentido, la relevancia teórica de este trabajo se reflejaría en el aporte de conocimientos sobre los intereses lúdicos de los niños a partir de la utilización del cuestionario de autoevaluación Perfiles de Intereses del Niño – Perfil del Juego del Niño (6-9 años).

La Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 1989) establece que todo niño tiene derecho a educación (Artículo 28), también señala que ésta debe ser orientada para lograr el máximo desarrollo de su personalidad y capacidades (Artículo 29). Sin embargo, también establece que el niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales (Artículo 31). Reilly definió el juego como una actividad fundamental, característica de la infancia, que es divertida, placentera e intrínsecamente motivada para el

niño, facilita el aprendizaje, fomenta la imaginación, mejora la socialización, la adaptación al medio y promueve el cumplimiento de normas. Puesto que el juego es la ocupación principal en la vida del niño, los terapeutas ocupacionales que trabajan con la población infantil necesitan conocer y comprender el valor del mismo. Los resultados de este trabajo serían de utilidad práctica como contribución a la terapia ocupacional en el conocimiento, abordaje e intervención en el área ocupacional de juego y en la utilización e interpretación de resultados de esta evaluación perteneciente al Modelo de la Ocupación Humana. Los profesionales de otras áreas e instituciones podrían acceder a esta investigación para conocer la participación en actividades de juego de niños de una escuela pública en contextos de vulnerabilidad.

La relevancia social de este trabajo se encuentra en relación a dar a conocer y explicitar el grado de participación en actividades de juego de niños de una escuela pública con desarrollo típico a partir de un instrumento de evaluación propio de la disciplina. También es importante para la promoción de la salud ya que el juego se puede enfocar como una forma de mejorar las condiciones de vida de los niños, tomándolo como un medio para favorecer el desarrollo y la participación social. Concientizar a padres, madres, docentes, directivos y sociedad en general sobre la relevancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas, de tal manera que se incorpore de manera armónica entre las ocupaciones en las que participan diariamente.

Por último, el equipo investigador extiende la invitación a ampliar los horizontes del quehacer del terapeuta ocupacional, de modo que el actuar del profesional trascienda más allá del tratamiento y rehabilitación en un déficit ya instaurado, y asuma un rol protagónico en la promoción de la salud y en la prevención de limitaciones en la participación y desempeño ocupacional asociadas a factores ambientales, y no sólo físicos, sino que también sociales, culturales e institucionales.

Marco teórico

La visión de este trabajo se funda principalmente en la producción teórica de Kielhofner (2006) en el Modelo de la Ocupación Humana (MOHO), el cual parte de un marco conceptual de práctica que trata de identificar los aspectos interrelacionados de los cuales emerge y a partir de los que se mantiene la ocupación humana. Este modelo considera a los seres humanos como sistemas abiertos y dinámicos, que analizan los estímulos procedentes del entorno (físicos, sociales y culturales), elaboran la información recibida y a partir de ello organizan su conducta ocupacional.

El MOHO intenta explicar de qué modo la ocupación es motivada, adopta patrones y es realizada. Por lo tanto, considera cuerpo y mente juntos para explicar fenómenos. La motivación influye directamente en el grado de esfuerzo físico dirigido a esa tarea. Los conceptos del MOHO intentan evitar disminuir la división de los seres humanos en componentes físicos y mentales separados.

Dentro del MOHO, los seres humanos son conceptualizados como formados por tres componentes interrelacionados: la volición, habituación y componentes de desempeño.

La volición comienza con la afirmación de que los seres humanos tienen una necesidad fundamental, de base neurológica y personificada para la acción que proporciona el fundamento para la motivación hacia la ocupación.

La necesidad universal para la acción se manifiesta en el deseo percibido por cada persona de encontrar y ser eficaz en la interacción con el mundo.

Cada persona tiene sentimientos y pensamientos distintos acerca del hacer cosas que son esenciales para la volición, los mismos se relacionan con el sentido de eficiencia o de capacidad personal, la importancia o valor que se da a lo que uno hace, y el goce o satisfacción que uno experimenta al hacer cosas.

Por lo tanto, si bien todos estamos energizados por un impulso universal hacia la acción, cada uno de nosotros desea hacer las cosas que valora, se siente competente para hacerlas y encuentra satisfacción.

El ser y el mundo en el cual uno actúa están entrelazados. Cada uno está implicado en el otro, es decir que el yo que conocemos se construye a partir del modo en que el mundo responde a nuestras acciones.

La volición es un proceso continuo, es decir, los pensamientos y los sentimientos volitivos ocurren en el tiempo a medida que las personas experimentan, interpretan, anticipan y eligen las ocupaciones.

La habituación es el patrón autónomo de comportamiento, es decir que es un comportamiento automático de rutina, está organizado en concordancia con nuestros hábitats temporales, físicos y sociales familiares.

La habituación nos permite reconocer y responder a las señales temporales y los marcos temporales repetitivos. Es decir, muchas rutinas automáticas corresponden a tiempo cíclico en donde las cosas se repiten y se experimentan secuencias conocidas.

El tiempo cíclico es provisto por los ritmos de la naturaleza (día, noche, las estaciones, ritmos circadianos) y complementado por convención social (ej.: patrón recurrente de semanas con días para el trabajo, estudio, ocio y culto).

El comportamiento habituado también implica usar y atravesar nuestros mundos físicos familiares. La constancia de nuestros ambientes físicos nos permite encontrarlos de un modo muy similar a lo que hemos hecho antes.

Nuestras características físicas y capacidades permiten y limitan las formas en las cuales podemos establecer patrones de acción en un mundo físico.

Asimismo, la costumbre social y la estabilidad de los patrones sociales también facilitan la constancia con la cual interactuamos con los otros.

El hecho de que lo hagamos así es una función de los hábitos y roles. Los hábitos preservan las formas de hacer las cosas que hemos internalizado a través de la ejecución repetida. Son tendencias adquiridas para responder y desempeñarse en

ciertas formas constantes en ambientes o situaciones familiares. En consecuencia, para que los hábitos existan debemos repetir la acción lo suficiente como para establecer el patrón y se deben presentar circunstancias ambientales constantes.

En cuanto a los roles internalizados, nos identificamos y nos comportamos de formas que hemos aprendido a asociar con un estatus público o una identidad privada. A través de un proceso de sociabilización, las personas adquieren esos roles que derivan de un estado social. La sociabilización comprende interactuar en el tiempo con definiciones explícitas e implícitas y expectativas para el rol.

Como resultado, se internaliza un sentido de uno mismo, actitudes y comportamientos que corresponden a la definición social y expectativas del rol.

La capacidad de desempeño depende del estado de los sistemas músculo-esquelético, neurológico, cardiopulmonar y otros sistemas corporales de la persona que son utilizados cuando se actúa en el mundo. La capacidad de desempeñarse también depende de las habilidades mentales o cognoscitivas como memoria y planificación.

Según este modelo, la ocupación humana se encuentra formada por tres amplias áreas del hacer: el trabajo, el juego y las actividades de la vida cotidiana dentro de un contexto temporal, físico o sociocultural que caracteriza gran parte de la vida humana.

En relación al juego, área a la cual se aboca este estudio, se define como actividades llevadas a cabo por propio gusto. Son ejemplos de juego el explorar, el imaginar, el celebrar, el participar en juegos o deportes y cultivar pasatiempos. El juego es la ocupación más temprana y persistente durante toda la vida. En el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional el juego está definido como “cualquier actividad organizada o espontánea que proporcione disfrute, entretenimiento o diversión. Incluye: Exploración del juego - Participación en el juego” (AOTA, 2014, p. 34).

El juego es el medio a través del cual el niño tiene contacto con el mundo que lo rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción. Por lo tanto, no es sorprendente que el juego sea la actividad favorita del niño.

Bettelheim ^{*2} (1987) señala que “en la experiencia de jugar, el niño obtiene placer inmediato, el cual contribuye al desarrollo de su capacidad para disfrutar de la vida”.

Diferentes autores han realizado contribuciones relevantes en relación al juego, en este trabajo se hará referencia a las producciones de Jean Piaget, Lev Vigotzky y Mary Reilly.

Piaget es un referente teórico en la comprensión de la evolución del niño, su legado es la concepción constructivista del desarrollo infantil y la definición de los diferentes períodos evolutivos. En la interacción sujeto-ambiente, el ser humano se desarrolla hacia el equilibrio y la adaptación al medio a través de los mecanismos de asimilación y acomodación. Piaget (1979) afirma que "toda necesidad tiende, primero, a incorporar las cosas y las personas a la actividad del propio sujeto y, por consiguiente, a asimilar el mundo exterior a las estructuras ya construidas y, segundo, a reajustar éstas en función de las transformaciones sufridas y, por consiguiente, a acomodarlas a los objetos externos (...) El desarrollo mental aparece, en su organización progresiva, como una adaptación cada vez más precisa a la realidad". El juego, como una expresión más del ser humano, se rige por los mismos principios.

Cabe resaltar que, en cada etapa evolutiva, el niño desarrolla un tipo de juego específico que es característico de dicha etapa. Así mismo, el autor propone que, durante el desarrollo, el juego adquiere diferentes connotaciones que son consecuencia de las transformaciones de las propias estructuras intelectuales del niño.

² Psicoanalista y psicólogo austriaco, escribió libros acerca de la psicología de los niños.

El autor clasifica el juego según las diferentes etapas evolutivas, etapa sensorio-motora (0-2 años), etapa pre-operacional (2 –7 años), operaciones concretas (7 – 12 años) y operaciones formales (12 – 16 años).

La población correspondiente a este estudio pertenece a la etapa de operaciones concretas, que tiene lugar entre los 7 y 12 años, la misma está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero. Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

Entre los 7 y los 12 años, predomina el juego de reglas. Las reglas son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de otros. También son fundamentales en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, y en el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

En este sentido, el juego es el antecedente y la preparación para el trabajo, y los roles se aprenden en el proceso de socialización (miembro de familia, voluntario, trabajador, etc.) dentro de un contexto, así lo define Reilly, quien desarrolló el Modelo del Comportamiento Ocupacional, basado en un marco conceptual organizado como un continuum de juego, trabajo y roles ocupacionales. Para formular su marco teórico Reilly se nutrió del concepto de equilibrio ocupacional de

Meyer³, del concepto de motivación intrínseca de White⁴ y del análisis de las etapas de la vida de Erikson⁵.

En todo comportamiento ocupacional, el juego es la base para el desarrollo de la vida. Se entrelaza con el crecimiento y el desarrollo y busca información en las experiencias pasadas, a través de la historia ocupacional, para poder explicar el comportamiento actual. Así, en el propio proceso de alcanzar el logro en el hacer se generan los intereses, las habilidades, las destrezas y los hábitos de competencia y de cooperación.

Todo comportamiento se inicia en una etapa exploratoria, en la que la persona tiene la oportunidad de aprender, descubrir y expresarse, generándose un sentimiento de curiosidad y excitación, que nutre el desarrollo de las destrezas. Esta etapa está motivada intrínsecamente, es decir, existe un predominio del placer funcional. El ambiente debe ser seguro y ofrecer estímulos de desafío justo, de exigencias alcanzables.

La etapa de competencia se caracteriza por la práctica y repetición del comportamiento, aumentando el sentido de autoconfianza y de eficacia en las habilidades. Si la persona se siente más competente y eficaz, puede adaptarse a las demandas y habilidades exigidas por una tarea. Esta etapa siempre se construye sobre una incorporación previa e incrementa el sentimiento de ser reconocido y de ser capaz de relacionarse efectivamente con el ambiente.

La etapa de logro es el tercer nivel de complejidad, y se caracteriza por una motivación de excelencia y expectativas de logro/fracaso. La persona planifica estrategias, asume riesgos y realiza esfuerzos para mantener y mejorar su nivel de desempeño ocupacional. El individuo cree más en sus habilidades y dominio

³ Psiquiatra suizo, por sus contribuciones sobre el pensamiento ocupacional, se lo considera también el padre de la terapia ocupacional.

⁴ Psicólogo norteamericano cuyos intereses estaban centrados en el estudio de la personalidad, el concepto de competencia y la motivación intrínseca.

⁵ Psicoanalista estadounidense de origen alemán, destacado por sus contribuciones a la psicología del desarrollo, conocido por las etapas eriksonianas de la vida.

personal, incrementando su nivel de seguridad personal. Así, el mayor refuerzo de esta etapa de logro es el placer obtenido.

Entre los postulados de este modelo cabe resaltar que el comportamiento ocupacional se adquiere en el desarrollo, ya que la sociedad prepara a sus miembros a través de experiencias secuenciales de juego, vida familiar, escuela y recreación, donde ningún comportamiento surge "mágicamente". Es decir, que el juego no tiene lugar en un ambiente aislado, sino que le influyen todos los aspectos emocionales que afectan al individuo, por lo que desde una perspectiva holística (la persona y su entorno se influyen mutuamente), es necesario tener en cuenta todos los ambientes que rodean al individuo, principalmente el aspecto sociocultural a la hora de explicar su tipo de juego.

En este sentido L. S. Vigotsky (1931), consideró al juego como "instrumento y recurso sociocultural, y le otorgó el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad". Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

El enfoque sociocultural de Vygotsky realiza dos grandes aportaciones a la comprensión del juego infantil: proporciona el entendimiento de cómo el niño, a través del juego, se apropia de los símbolos de la cultura a la que pertenece. Y que, de forma natural, el juego permite al niño hacer aprendizajes significativos en su contexto de vida.

Se considera fundamental concebir los contextos cultural, social, personal, espiritual, temporal, físico y virtual, en la elección y el desarrollo de ocupaciones significativas en la vida del ser humano, en general, y del infante, en particular. Existe una interdependencia entre estos contextos mencionados, ya que ninguno de ellos podrá ser entendido aisladamente de la cultura, de la sociedad, y del momento histórico y político al que pertenecen.

El término contexto se refiere a los elementos dentro y en torno a un cliente que a menudo son menos tangibles que los entornos físicos y sociales, pero sin embargo ejercen una fuerte influencia en el desempeño (AOTA, 2014, p.13).

La restricción del desempeño ocupacional debido a la injusticia social se ha denominado apartheid ocupacional. “El apartheid ocupacional es una forma de opresión, ya que supone el monopolio por parte de un grupo de las opciones disponibles a expensas de uno o más grupos vulnerables. La opresión implica una distribución desigual de los recursos y las oportunidades. A los oprimidos por el apartheid ocupacional se les niega el acceso a las ocupaciones y/o aquello a lo que se dedican viene dictado por la necesidad de sobrevivir e impuesto por lo que ostentan el poder. Tal opresión perpetúa la ignorancia y puede hacer que estas personas no conozcan su potencial y sigan convencidos de que no pueden cambiar el ambiente donde viven” (Kronenberg et al., 2006, p. 187).

Las consecuencias de la injusticia y el apartheid ocupacional son la privación, la marginación y el desequilibrio ocupacional. Un ejemplo de privación ocupacional ocurre cuando los niños son privados de oportunidades y recursos para jugar por causa de la pobreza, discapacidad o causas económicas y/o sociales que los obligan a trabajar.

Las injusticias comienzan cuando las sociedades toleran la privación, mientras que otros en sus propias o en otras comunidades cuentan con las condiciones para jugar, ir al colegio, permanecer activos dentro de las instituciones o participar de lleno en las familias y la comunidad (Kronenberg et al., 2006).

El particular contexto sociocultural de la población de nuestro estudio influye en el desempeño de los niños en el juego a través de las experiencias socioculturales que facilita o dificulta. Según un estudio presentado en la Revista Complutense de Educación, en niveles marginales las experiencias se reducen al ambiente inmediato; existe una gran carencia de comunicación, lo que hace conocer una

cultura restringida que además no cuida el desarrollo de las capacidades perceptivas. En este ambiente, la cultura es más concreta, la riqueza de expresión lingüística es escasa, falta de estimulación táctil, hay diferencia en los juegos de casa (computadora, juegos educativos), diferentes oportunidades para divertirse y aprender (Estebaranz y Mingorance, 1995).

De ahí, la especial relevancia socializadora durante la actividad lúdica, que según Vigotsky por un lado, transmite valores y normas sociales y, por lo tanto, sirve como portavoces de ese contexto que da sentido al hacer y, por otro lado, proporciona una guía de aquellos conocimientos que el niño todavía no domina completamente.

“Según los grupos de pertenencia, cada individuo aprende de maneras o modos de comportarse: dentro de su familia, al pertenecer a un grupo de iguales, a una comunidad y a cierta región geográfica. Estos guiones se transmiten de persona a persona y de generación en generación. Toda persona tiene una historia cultural y una definición únicas aunque dependientes de la cultura, de distintos constructos, como vida, amor, juego, salud, trabajo, discapacidad, ocio, actividades cotidianas y otros. El terapeuta ocupacional debe evaluar la identidad cultural de la población asistida para proponer actividades adecuadas para la misma, así como conocer sus propios filtros culturales. Sin ello, le será difícil comunicarse y crear una relación terapéutica” (Polonio Lopez, 2014, p.4).

En concordancia con las concepciones de los autores antes mencionados, la Terapia Ocupacional en Pediatría, asume que el juego es la principal ocupación de los niños y por lo tanto es el medio más eficaz para lograr la consecución de los objetivos del tratamiento, puesto que permite aumentar los niveles de desarrollo de los niños, facilita la adquisición de roles y hábitos ocupacionales, promueve el desarrollo de la adecuada integración sensorial, que facilita la interpretación de la

información del medio ambiente y genera la emisión de respuestas adaptativas acordes a estos estímulos.

Así, en terapia ocupacional, un niño que no juega es tan grave como un niño que rechaza comer o dormir. Ferland⁶ (1994), sostiene que hay muchos factores que pueden interferir en el juego del niño y limitar su repertorio: el ambiente social que no concede tiempo ni espacio para jugar, que es intolerante al movimiento, al miedo y al desorden; la percepción del juego como una actividad frívola y una pérdida de tiempo; o el entendimiento de la educación formal como la prioridad absoluta en sus vidas.

Estas situaciones que inhabilitan a un niño a desempeñar sus ocupaciones en el día a día en relación consigo mismo, con terceros y con el medio que lo rodea, requieren la intervención de un terapeuta ocupacional. El juego, la educación y las actividades de autocuidado (alimentación, vestido y la higiene personal) son ocupaciones fundamentales para el bienestar emocional de cualquier niño. La función del terapeuta ocupacional es mejorar la participación del niño en todas aquellas actividades que tienen significado en su vida diaria.

Ferland propone definir el juego como una actividad subjetiva donde el placer, la curiosidad, el sentido del humor y la espontaneidad se cruzan. Esto se traduce en elección libre y ningún resultado específico esperado. También enumera diferentes características del juego: el juego se aprende y debe haber factores para que esto ocurra, el juego es el campo donde el niño descubre su potencial creativo y tiene oportunidades de aprender y practicar, de organizarse y desarrollar habilidades, en el juego el niño desarrolla su saber hacer y saber sobre sí, habilidades y actitudes que utilizará en su vida

⁶ Francine Ferland, terapeuta ocupacional pediátrica canadiense, autora de varios libros y del Modelo Lúdico, muestra el juego como fuente de aprendizaje, objeto de placer y como un camino para interactuar con los otros. Considera el juego como una de las actividades más importantes de la infancia. Por ello explica qué es jugar y la influencia que tiene el juego en el desarrollo del niño.

cotidiana, el juego posibilita la identificación con roles ocupacionales, jugar es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer, el juego tiene un fin en sí mismo, el niño juega por jugar, si el niño aprende algo mientras juega, es por casualidad, ya que no es el motivo principal, y sin placer no hay juego, sin juego no hay aprendizaje.

El juego a través de la observación y valoración ha sido dividido en diferentes grupos, teniendo en cuenta, características como el nivel de exploración, interacción y participación del niño durante su ejecución, así Parten⁷ clasificó el juego según el comportamiento lúdico de la siguiente forma:

Juego Distraído: el niño utiliza algunas partes de su cuerpo como instrumento de juego cuando no está prestando atención.

Juego Observado: el niño mira a los otros jugar y participa en la conversación con los que están jugando.

Juego Independiente Solitario: el niño persigue actividades lúdicas solo y de forma independiente de los otros niños que están jugando.

Juego Paralelo: el niño juega con juguetes similares a los utilizados por los otros niños que están cerca de él, juega junto a ellos, pero sin que interactúen realmente.

Juego Asociativo: el niño juega con los otros, interactuando juntos, pero el juego no depende de la participación continua de los miembros del grupo. No hay organización de las actividades lúdicas.

Juego Suplementario: cooperativo y organizado. El niño juega con los otros de forma organizada y el juego tiene un propósito específico. Los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

Juego Libre y Espontáneo: es el juego que se presenta en la edad escolar, no tiene reglas y en su mayor parte es solitario y exploratorio; el niño juega cuando le nace, por gusto y como quiere.

⁷ Socióloga estadounidense, fue la primera en realizar estudios extensivos en niños de edad escolar.

Juego de Recreación y Deportes: Son tipos de juegos reglados que se comprenden para diversión o para conseguir un premio, los juegos deportivos contienen gran actividad física y valor como agente socializador.

Cabe destacar la relevancia de otro tipo de juego muy frecuente en la actualidad, el juego relacionado a la tecnología. Aún no se conoce en su totalidad el impacto que las nuevas tecnologías generan, pero estudios recientes como los realizados por Díaz y Aladro (2016) o Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy (2007), demuestran que un mayor tiempo de exposición a dispositivos en edades tempranas arroja mayores índices de obesidad, problemas de sueño, bajo rendimiento académico, pérdida de relaciones sociales y el contacto cara a cara, dificultades en la atención y concentración, miopía, déficit de atención y depresión infantil. Además, es probable que se dé una afectación en la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo (Bilbao, 2016).

Por otra parte, también existen diversos estudios que avalan los beneficios que brinda la tecnología, exponiendo que se caracteriza por facilitar un feed-back inmediato con el usuario y por la posibilidad de recrear entornos virtuales de gran realismo y fantasía.

Éstas son las dos características que hacen atractivo este nuevo formato de juegos. La interactividad permite obtener respuesta inmediata a las acciones del usuario. Se satisface al momento la necesidad de acción del sujeto y se estimula el reto continuo y la superación personal. Dos características propias de cualquier juego a las cuales se añade el atractivo de visualizar entornos fantásticos, con un gran realismo y mucha acción y movimiento. La atracción visual es el otro ingrediente clave de los nuevos juegos multimedia.

Gracias a estas cualidades, los juguetes multimedia no sólo implican cambios en los soportes de juego y en las formas de interactuar con ellos de los niños, sino que también aportan nuevos valores educativos a tener en cuenta: son juguetes motivadores, permiten desarrollar diversas habilidades, transmiten contenidos y

valores, potencian el desarrollo de procesos y estrategias de toma de decisiones y resolución de problemas, permiten compartir el juego con otras personas, y algunos de ellos estimulan la actividad física y la creatividad.

Habiendo ya citado la importancia del juego en el desarrollo del niño, los aspectos socioculturales que influyen en el juego y los diferentes tipos de juego, se detallaran las características del desarrollo evolutivo correspondiente a la población de este estudio.

Lela Llorens⁸ al describir las etapas del ciclo vital, desarrolla la etapa de la “niñez” entre los 6 y los 12 años de edad, caracterizando como actividades típicas de estas edades los juegos grupales y en equipos, y el reconocimiento de pares y la competencia. Las actividades lúdicas incluyen clubes sociales, sociedades secretas, y juegos y deportes con o sin reglas. Los juegos reglados requieren que las normas se cumplan, como no pasarse de la línea o solo jugar en el turno correspondiente.

En correspondencia con los conceptos de Lela Llorens, Shelley Mulligan⁹ en su libro *Terapia Ocupacional en Pediatría: Proceso de Evaluación*, describe el desarrollo de las habilidades en el juego.

En la etapa entre los 7 y 11 años de edad afirma que se desarrollan más los intereses de ocio, las actividades de juego típicas de esta edad incluyen la participación en deportes reactivos y organizados, escuchar o tocar música, realizar manualidades, jugar con el ordenador o con video juegos, ver televisión y películas y leer. Las relaciones con los pares y las relaciones sociales son importantes, el tiempo de ocio compartido con los amigos aumenta de forma

⁸ Doctora en Terapia ocupacional y profesora emérita, hizo grandes aportaciones formulando una visión de sentido común del crecimiento y desarrollo, que presentó a la profesión de terapia ocupacional.

⁹ En su libro *Terapia Ocupacional en Pediatría* brinda información básica sobre el desarrollo del niño normal con especial atención en las ocupaciones y habilidades típicas en las distintas edades.

significativa; la identidad y la auto-percepción del niño se encuentran muy influidas por su participación con ciertos pares y por sus intereses (Mulligan, 2006).

Otras actividades de esta etapa del ciclo vital según Lela Llorens, son las relacionadas al autocuidado/automantenimiento que fueron logradas en las etapas previas y continúan en práctica. A medida que el niño madura, disfruta vestirse. La responsabilidad en sus necesidades personales en el vestido y arreglo personal se extiende a medida que el niño crece.

La educación se desarrolla en la escuela primaria y actividades de escolaridad media, que comienza y continúa en el transcurso de esta etapa. El dominio de la escritura, lectura, cálculo, toma de decisiones y resolución de problemas se favorecen en las actividades escolares iniciales. Un objetivo es la responsabilidad en la preparación de roles sociales. La socialización puede ser tomada por el niño como una actividad principal en el entorno escolar.

El desarrollo de las actividades motoras, la musculatura y los avances en la coordinación es a través de la práctica de habilidades y tareas que requieren eficiencia en esta área. En niños mayores deberían darse movimientos coordinados, finos, gruesos y suaves. Es común la actividad física como el caminar, correr, saltar, andar en bicicleta, jugar a la pelota. Puede observarse la preferencia de mano y pie en las actividades lúdicas. La coordinación visomotora mejora para actividades con papel y lápiz.

El desarrollo psicológico/social se centra en el logro de habilidades interpersonales. Estas incluyen demostrar iniciativa, crear, jugar solos y con otros. El niño de esta edad disfruta el logro de reconocimiento al producir objetos y aprender a usar herramientas y materiales.

El lenguaje se desarrolla para comunicarse, prefieren la comunicación con pares que con adultos. Es característico el uso de oraciones completas, preguntar y hablar aunque nadie los escuche.

En el desarrollo cognitivo, la memoria se incrementa, la atención y la tolerancia a la frustración también, y se produce el cambio de razonamiento inductivo al razonamiento deductivo (Llorens, 1976).

Tomando en cuenta las etapas del ciclo vital y el desempeño ocupacional del niño, la terapia ocupacional en el ámbito pediátrico tiene como objetivo general, maximizar el potencial individual de cada niño facilitando su desarrollo en su domicilio, en la escuela, en sus actividades de la vida diaria y en el juego mediante el uso de actividades terapéuticas.

El terapeuta ocupacional especializado en pediatría, se encarga de la prevención, diagnóstico funcional, tratamiento e investigación de las ocupaciones diarias en las diferentes áreas de desempeño. Según Shelly Mulligan en su texto *Terapia Ocupacional en Pediatría: procesos de evaluación*, sostiene que la acción de evaluar es un proceso mental a través del cual los terapeutas observan e interactúan constantemente con los niños y sus familias para obtener una imagen clara de los problemas, fortalezas y prioridades, y comenzar a construir una hipótesis acerca de las estrategias de intervención posibles.

Este trabajo está basado en los resultados de una prueba estandarizada administrada a niños de segundo grado de una escuela estatal. El instrumento es el “Perfil del Juego del Niño (6-9 años)” incluida en los “Perfiles de Intereses del Niño”, este último consta de tres perfiles de acuerdo a la edad, de los intereses y participación en el juego y esparcimiento que pueden ser usados con los niños y adolescentes que tiene discapacidad, así como también con quienes no tienen discapacidades. La decisión acerca de cuál perfil utilizar para un niño en particular debería hacerse en base a la experiencia de vida del niño, madurez, y discapacidad, si la hay.

Los conceptos que sustentan los Perfiles de Intereses del Niño se desprenden de las perspectivas del comportamiento ocupacional, particularmente del Modelo de la Ocupación Humana. Este modelo ha contribuido en el desarrollo de los Perfiles de Intereses del Niño de manera importante. Primero, los teóricos del Modelo de la Ocupación Humana han enfatizado que el juego es una ocupación humana

fundamental que involucra al individuo a lo largo de su vida (Kielhofner, 1995). Si bien la forma y el contenido del juego evolucionan en la medida que el individuo se desarrolla y cambia, la necesidad por la ocupación del juego está siempre presente.

Segundo, teniendo en cuenta el auto conocimiento y las disposiciones internas que motivan la participación en las ocupaciones (componente de volición), los teóricos del Modelo han enfatizado la importancia de la comprensión de las preferencias únicas del individuo (intereses) por las ocupaciones y cómo estas preferencias influyen en las elecciones que el individuo hace para involucrarse en las ocupaciones diarias (Kielhofner, Borell, Burke, Helfrich, Nygard, 1995).

Además de las influencias conceptuales del Modelo de la Ocupación Humana, el desarrollo de los Perfiles de Intereses del Niño también ha estado basado en el enfoque “top-down” de la evaluación de niños centrada en la ocupación definida por Coster (1998).

En la descripción de un abordaje al proceso de evaluación y al desarrollo de instrumentos de evaluación para terapeutas ocupacionales, Coster sostiene que el primer nivel en el cual los niños con disfunciones necesitan ser evaluados, es la participación social. La interrogante crítica es si el niño está participando totalmente en las ocupaciones esperadas o disponibles para su edad y cultura. Una vez que es determinado el grado de participación del niño, pueden ser necesarias evaluaciones más específicas para identificar aquellos factores que están restringiendo la participación. Coster también nota la importancia de la comprensión del punto de vista del niño con respecto a su participación, y sugiere que una autoevaluación puede ser una estrategia útil para reunir tal información. Una evaluación completa de la participación del niño o adolescente en el juego o en el esparcimiento son, por definición, establecidos por el individuo.

Un énfasis en la participación es también consistente con los actuales modelos internacionales de capacidad y discapacidad, como la Clasificación Internacional

del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud de la Organización Mundial de la Salud (WHO, 1999). La CIF propone que la participación, la cual es definida como el quehacer del individuo en situaciones de vida (incluyendo la participación en recreación y esparcimiento), está influida por la condición de salud del individuo, la cual puede estar impuesta por daños en la función y/o estructura a nivel corporal y limitaciones en la actividad, así como por diversos factores ambientales y personales. Los Perfiles de Intereses del Niño están diseñados para ayudar a los terapeutas a obtener una comprensión de la participación del niño o adolescente en el juego o esparcimiento.

Los terapeutas pueden utilizar la información obtenida en esta autoevaluación para identificar a niños o adolescentes que pueden estar en riesgo de problemas relacionados con el juego. Los Perfiles de Intereses del Niño también pueden ser utilizados para identificar actividades específicas de juego que son de interés para un niño o adolescente en particular, así como qué actividades pueden ser usadas para involucrar al niño en intervenciones terapéuticas o educativas. También proporciona una mejor comprensión de la participación del niño y adolescente en el juego y esparcimiento para los terapeutas e investigadores.

Utilizando un formato de chequeo, el niño o adolescente responde preguntas acerca de su interés y/o participación en una variedad de distintas actividades de juego y esparcimiento.

La integración de los conceptos desarrollados en este apartado nos lleva a plantear la hipótesis basada en las actividades en las cuales se espera que se involucren los niños del rango etario correspondiente a segundo grado, según las conceptualizaciones de Reilly, Llorens, Piaget y Parten. Cabe aclarar que el contexto especial donde los niños realizan sus actividades lúdicas merece análisis y consideración y por eso también en el marco teórico de este trabajo se introdujeron conceptualizaciones de Vigotzky y Kronenberg para entender la

influencia sociocultural en las actividades de juego. Instamos a no perder de vista que se trata de un trabajo en un contexto sociocultural vulnerable latinoamericano.

Según los estudios de los autores antes mencionados que teorizaron y realizaron estudios sobre el desarrollo del juego según la edad, los niños de este grupo etario deberían participar mayoritariamente en actividades deportivas, ya que involucrándose en éstas lograrían practicar y desarrollar las habilidades cognitivas, motoras y sociales necesarias en este momento evolutivo. Como consecuencia de las reflexiones epistemológicas surge la siguiente hipótesis de investigación:

Hipótesis

Los niños de segundo grado de nivel primario que asisten a una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016, presentan un mayor grado de participación en actividades deportivas, según los resultados del Perfil de Intereses del Niño- Perfil del juego del niño (6-9 años).

Objetivos

Objetivo General

- Conocer la participación en actividades de juegos de segundo grado de nivel primario que asisten a una escuela pública en la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016

Objetivos Específicos

- Identificar las actividades de juego con mayor grado de participación entre los niños.
- Identificar las actividades de juego con menor grado de participación entre los niños
- Identificar las actividades de juego con mayor porcentaje de realización de manera individual (solos)
- Identificar las actividades de juego con mayor porcentaje de realización con amigos
- Identificar las actividades de juego con mayor porcentaje de realización con adultos

Metodología

Tipo de diseño

El tipo de diseño de nuestro trabajo de investigación fue predominantemente descriptivo / analítico, justificado con la teoría de Samaja en “Epistemología y Metodología – Elementos para una teoría de la investigación científica”. En la misma se sostiene que un esquema descriptivo /analítico, es una investigación que tiene las unidades de análisis elegidas y se proporciona una información sistemática para progresar en el conocimiento de las mismas. También se puede decir que el tratamiento y análisis en el nivel descriptivo se concentra en exponer cómo se comportan las unidades de análisis respecto de cada valor de las variables y cómo se asocian entre sí los valores de unas variables en relación con las variables restantes.

Nuestro objeto de estudio surgió debido al interrogante en relación a conocer la participación en el juego de un grupo de niños con desarrollo típico en un contexto de vulnerabilidad. La población estuvo compuesta por alumnos de segundo grado del turno mañana de una escuela pública de la Comuna 4 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2016. Se utilizó el cuestionario de autoevaluación Perfiles de Intereses del Niño – Perfil del Juego del Niño (6-9 años) que se desprende particularmente del Modelo de la Ocupación Humana, para conocer dichos intereses.

La posición a tomar frente a la muestra fue observacional, ya que a partir de la realización de la entrevista estructurada se obtuvieron los datos necesarios para el análisis y elaboración de conclusiones, sin que las investigadoras hayan participado, ni modificado, ni realizado ningún tipo de tratamiento de los niños seleccionados.

Se trató de un diseño cuantitativo, ya que se estudió una serie de casos seleccionados de acuerdo al cumplimiento de las características que se explicitarán a continuación y corresponden a una muestra representativa de la población seleccionada. Se utilizó un conjunto de variables discretas y medibles en forma objetiva a través del instrumento elaborado a tal fin. Entre dichas variables se pretendió establecer una relación orientada a la comprobación de la hipótesis, por lo cual se trató de un enfoque hipotético deductivo.

Fue un estudio de campo, prospectivo y transversal, ya que las variables seleccionadas fueron medidas en una única ocasión en la muestra seleccionada durante el año 2016.

Universo y Muestra

El universo estuvo compuesto por los niños entre 6-9 años con desarrollo típico que asistían a segundo grado de una escuela pública en CABA en el año 2016.

La muestra estuvo compuesta por los alumnos de segundo grado del turno mañana de la escuela N°3 D.E. 5° Bernardo de Irigoyen en la Comuna 4 de CABA en el año 2016. Esta escuela está ubicada en el barrio de Barracas, alrededor del 75% de la población que asiste a dicha escuela pertenece a la Villa 21-24. Muchos de estos niños pertenecen a países limítrofes (Paraguay, Perú, Bolivia). Seleccionamos este grupo de niños porque una de las integrantes del equipo investigador era profesora del establecimiento.

El tipo de muestra fue no probabilística, ya que no conocíamos la cantidad de personas que componían el universo, la misma se confeccionó seleccionando las personas según los siguientes criterios de inclusión y exclusión, el subtipo fue intencional, contando con un (n) muestral de 16 casos.

Criterios de inclusión

- Niños con desarrollo típico.
- Que asistan a segundo grado de una escuela pública de la Comuna 4 de CABA.
- Niños que tengan entre 6 y 9 años.

Criterios de exclusión

- Niños con algún trastorno del desarrollo.
- Que asistan a otros grados.
- Que asistan a escuelas privadas.
- Que tengan menos de 6 años o más de 9 años
- Que residan fuera de la Comuna 4 de CABA.

Matrices de datos

Definiciones operacionales

Unidad de Análisis (UA)

Variable (V)

Escala de valores (R)

Indicador (I)

Unidad de análisis

Cada uno de los niños de segundo grado del turno mañana de la escuela N°3 D.E. 5° Bernardo de Irigoyen en la Comuna 4 de CABA en el año 2016.

Variables Necesarias

-V1 Porcentaje de participación en actividades deportivas: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades que suponen la práctica de una disciplina deportiva. Como parte de un deporte, estas actividades deben enmarcarse en un cierto reglamento.

R1: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I1: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V2 Porcentaje de participación en actividades de verano: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades que se realizan al aire libre durante la estación estival.

R2: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I2: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V3 Porcentaje de participación en actividades de invierno: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades que se realizan durante la estación invernal.

R3: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I3: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V4 Porcentaje de participación en actividades en el hogar: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades llevadas a cabo en el contexto doméstico

R4: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I4: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V5 Porcentaje de participación en actividades creativas: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades dirigidas a la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

R5: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I5: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V6 Porcentaje de participación en Lecciones o Clases: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades en la que el profesor de una materia imparte un conjunto articulado de conocimientos.

R6: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I6: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V7 Porcentaje de participación en actividades sociales: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización de aquellas actividades vinculadas a la sociedad (la comunidad de individuos que comparten un territorio y una cultura en común).

R7: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I7: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V8: Porcentaje de participación en actividades deportivas que realizan solos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades que suponen la práctica de una disciplina deportiva. Como parte de un deporte, estas actividades deben enmarcarse en un cierto reglamento.

R8: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I8: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V9 Porcentaje de participación en actividades de verano que realizan solos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades que se realizan al aire libre durante la estación estival.

R9: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I9: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V10 Porcentaje de participación en actividades de invierno que realizan solos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades que se realizan durante la estación invernal.

R10: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I10: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V11 Porcentaje de participación en actividades en el hogar que realizan

solos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades llevadas a cabo en el contexto doméstico

R11: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I11: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V12 Porcentaje de participación en actividades creativas que realizan solos:

proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades dirigidas a la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

R12: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I12: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V13 Porcentaje de participación en Lecciones o Clases que realizan solos:

proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades en la que el profesor de una materia imparte un conjunto articulado de conocimientos.

R13: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I13: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V14 Porcentaje de participación en actividades sociales que realizan solos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización individual de aquellas actividades vinculadas a la sociedad (la comunidad de individuos que comparten un territorio y una cultura en común).

R14: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I14: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V15: Porcentaje de participación en actividades deportivas que realizan con amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades que suponen la práctica de una disciplina deportiva. Como parte de un deporte, estas actividades deben enmarcarse en un cierto reglamento.

R15: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I15: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V16 Porcentaje de participación en actividades de verano que realizan con amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades que se realizan al aire libre durante la estación estival.

R16: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I16: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V17 Porcentaje de participación en actividades de invierno que realizan con amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades que se realizan durante la estación invernal.

R17: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I17: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

- V18 Porcentaje de participación en actividades en el hogar que realizan con amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades llevadas a cabo en el contexto doméstico

R18: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I18: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V19 Porcentaje de participación en actividades creativas que realizan con amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades dirigidas a la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

R19: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I19: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V20 Porcentaje de participación en Lecciones o Clases que realizan con

amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades en la que el profesor de una materia imparte un conjunto articulado de conocimientos.

R20: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I20: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V21 Porcentaje de participación en actividades sociales que realizan con

amigos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con amigos de aquellas actividades vinculadas a la sociedad (la comunidad de individuos que comparten un territorio y una cultura en común).

R21: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I21: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V22: Porcentaje de participación en actividades deportivas que realizan con

adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades que suponen la práctica de una disciplina deportiva. Como parte de un deporte, estas actividades deben enmarcarse en un cierto reglamento.

R22: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I22: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V23 Porcentaje de participación en actividades de verano que realizan con

adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades que se realizan al aire libre durante la estación estival.

R23: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I23: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V24 Porcentaje de participación en actividades de invierno que realizan con

adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades que se realizan durante la estación invernal.

R24: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I24: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V25 Porcentaje de participación en actividades en el hogar que realizan con

adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades llevadas a cabo en el contexto doméstico

R25: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I25: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un círculo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V26 Porcentaje de participación en actividades creativas que realizan con

adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades dirigidas a la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

R26: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I26: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V27 Porcentaje de participación en Lecciones o Clases que realizan con adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades en la que el profesor de una materia imparte un conjunto articulado de conocimientos.

R27: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I27: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

-V28 Porcentaje de participación en actividades sociales que realizan con adultos: proporción en la cual se involucra la unidad de análisis en la realización con adultos de aquellas actividades vinculadas a la sociedad (la comunidad de individuos que comparten un territorio y una cultura en común).

R28: 0% a 25% - 26% a 50% - 51% a 75% - 75% a 100%

I28: Se entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder coloreando o haciendo un circulo en la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades que específicamente realiza.

Variables suficientes

V29: Edad: Tiempo transcurrido entre el nacimiento de la persona y el momento de realización de la investigación

R29: 6 años, 7 años, 8 años, 9 años

I29: El valor de esta variable se determinará mediante la transcripción de datos desde el registro escolar con autorización de la dirección de la escuela.

V30: Género: Roles sociales basados en el sexo de la persona (rol de género) o la identificación personal (identidad de género).

R30: Mujer

Varón

Aclaración: Se modificó la escala de valores ya que el instrumento menciona sexo con escala de valores femenino – masculino y esto no corresponde al sexo de una persona. El sexo se refiere la anatomía del sistema reproductivo y a las características sexuales secundarias.

I30: El valor de la variable se determinará según la información completada en El Perfil del Juego del Niño.

V31: Lugar de residencia: Población, calle, número y piso donde vive habitualmente una persona.

R31: Dentro de la Villa 21-24

Fuera de la Villa 21-24

I31: El valor de esta variable se determinará mediante la transcripción de datos desde el registro escolar con autorización de la dirección de la escuela.

V32: Nacionalidad: Condición que reconoce a una persona la pertenencia a un Estado o Nación, lo que conlleva una serie de derechos y deberes políticos y sociales.

R32: Paraguaya

Boliviana

Peruana

Argentina

I32: El valor de esta variable se determinará mediante la transcripción de datos desde el registro escolar con autorización de la dirección de la escuela.

Fuente de Datos

La fuente de datos utilizada nos sirve esencialmente, según Samaja, para actuar sobre la realidad que se quiere conocer. Es todo el proceso productor, almacenador, recuperador y distribuidor de los datos. Utilizamos una fuente primaria ya que los datos obtenidos de terreno son generados por el propio equipo investigador, utilizando una evaluación estandarizada como es El Perfil del Juego del Niño, realizada por los autores Alexis D. Henry, ScD, OTR/L, FAOTA, la cual tiene un protocolo de administración y puntuación de los resultados.

La calidad de los datos que proporciona el Perfil del Juego del Niño, informan y reflejan fielmente las manifestaciones de intereses lúdicos y de esparcimiento de cada niño evaluado.

La riqueza de los datos que proporciona nos permite informar aspectos sobre el autoconocimiento y las disposiciones internas que motivan a los niños a la participación en las ocupaciones.

El Perfil del Juego del Niño nos permite evaluar individualmente como en grupos de tres a cinco niños. A su vez su administración nos brinda oportunidad de obtención de información rápida y fiable. Los niños sin discapacidad son capaces de completar El Perfil del Juego del Niño en aproximadamente 15 minutos.

Es una evaluación que produce datos de costos accesibles a los recursos e intereses de estudio de dicha investigación.

Por otra parte, también disponemos de una fuente secundaria para variables como Edad, Nacionalidad y Lugar de residencia, ya que el valor de esta variable se determinará mediante la transcripción de datos desde el registro escolar, con autorización de la dirección de la escuela.

Instrumento

Las bases teóricas del Perfil del Juego del Niño se desprenden de las perspectivas del Modelo del Comportamiento Ocupacional (Reilly, 1962), especialmente del Modelo de Ocupación Humana (Kielhofner, 1995). Aborda las motivaciones por las ocupaciones, el patrón del comportamiento ocupacional, la naturaleza del desempeño y la influencia del ambiente en la ocupación de las personas. A su vez el interrogante de dicha evaluación es si los niños están pudiendo participar totalmente en las ocupaciones esperadas o disponibles para su edad, y nos permite informar sobre la importancia de la comprensión del punto de vista del niño con respecto a su participación.

El Perfil del Juego del Niño está diseñado para ayudar a los terapeutas a obtener una comprensión de la participación del niño en el juego. Los terapeutas ocupacionales pueden identificar actividades específicas de juego que son de interés para un niño en particular, así como qué actividades pueden ser usadas para involucrar al niño en intervenciones terapéuticas o educativas. Los instrumentos de autoevaluación sirven de facilitadores de comunicación e intercambio entre el terapeuta ocupacional y el niño.

El formato y los ítems de actividades específicas varían a través de los tres perfiles que componen los Perfiles del Juego del Niño, para que cada uno sea apropiado para el grupo etario al cual se dirige. Cada Perfil pregunta al niño múltiples preguntas acerca de actividades de juego.

Las instrucciones escritas de cómo completar el perfil se encuentran en la portada del registro de este instrumento. Las instrucciones pueden ser leídas al niño que no es capaz de leer. Además, al administrar El Perfil del Juego del Niño se debe asegurar que el niño comprenda las palabras o los dibujos que representan las actividades y las respuestas disponibles para cada pregunta con respecto a cada actividad.

Los niños encerrarán en un círculo sus respuestas, al responder las preguntas si el niño no está seguro de cómo hacerlo el administrador puede ayudarlo. Al final del perfil, existen espacios en blanco para que el niño agregue otras actividades, si lo desea. Al niño se le puede proporcionar ayuda para leer, o asistencia física para completar El Perfil del Juego del Niño; sin embargo, se debe asegurar que las respuestas sean las propias del niño. Se debe fomentar la honestidad en las respuestas asegurando al niño que no existen las respuestas correctas ni incorrectas.

El propósito de dicha evaluación es de proveer un método rápido y fácil de recolección de información acerca de interés de juego directamente desde el niño. Los ítems de actividades, las preguntas acerca de las actividades, y los formatos de respuestas de cada versión de los Perfiles del Juego, fueron diseñados para ser apropiados y fácilmente entendidos por niños dentro del rango de edad. Los terapeutas pueden utilizar la información obtenida para identificar a niños que pueden estar en riesgo de problemas relacionado con el juego.

Las actividades a evaluar están presentadas por medios de dibujos de juegos, y se solicita al niño a responder múltiples preguntas acerca de las actividades. Las preguntas se centran en la participación del niño en las actividades, sus sentimientos de placer y/o competencia en las actividades, y en si las actividades son realizadas solitariamente o con otros.

Análisis de los datos

El análisis de los datos de la evaluación es mixto, ya que se han recolectado datos cuantitativos y cualitativos.

Los datos se vuelcan a una tabla de resumen de puntajes evaluados y en un corpus de análisis informático realizado en Excel. Construimos tablas de frecuencias y usamos estadística descriptiva para conocer las actividades de cada tipo. Todas estas tablas se adjuntan en los anexos del trabajo de investigación.

Se organizan las evaluaciones por orden alfabético de los niños participantes que son el (n) muestral. Se adjuntan las evaluaciones en los anexos del trabajo de investigación.

Los datos cuantitativos corresponden a un análisis centrado en las variables o análisis vertical, según la teoría de Samaja en su libro de Epistemología y Metodología (p.287), las columnas plasman información en porcentaje de cuánto los niños participan en las actividades, cuánto les gusta realizarlas y con quién las realizan. Se realizó una traducción, cuando se indica con un “√” en la columna “SI” para cada actividad en la cual el niño ha participado. En las columnas siguientes se ha realizado una codificación de los datos, se encierra en un círculo lo que indica “¿cuánto le gusta al niño la actividad? (Mucho=3; Un poco=2; Nada=1).

Por último, se vuelve a realizar una traducción en las columnas que señalan “¿Con quién el niño hace la actividad?” (Solo- Con amigos - Con adultos) donde se debe indicar con un “√” según corresponda.

Los datos cualitativos corresponden a un análisis centrado en la unidad de análisis o análisis horizontal, según Samaja en su libro de Epistemología y Metodología (p.287), las filas nos brindan información correspondiente de cada uno de los niños evaluados. La información de la evaluación se transfiere a una tabla que corresponde a cada categoría evaluada.

Las tablas se adjuntan a los anexos del trabajo de investigación.

Resultados

A continuación, se expondrán mediante gráficos y sus explicaciones pertinentes los resultados obtenidos. Se exponen de manera detallada y exhaustiva, en primer lugar, conociendo sobre la participación general en actividades de juego y luego identificando cada una de las subvariables que las componen en cuanto al mayor y menor grado de participación y con quién realizan cada una de ellas. Adelantamos que los resultados son interesantes y sorprendentes e invitamos a la reflexión y análisis a partir de los mismos.

La muestra estuvo conformada por 16 niños con desarrollo típico de 7 y 8 años de edad que concurrían a segundo grado y vivían en un contexto sociocultural de vulnerabilidad. Seleccionamos para este estudio una escuela pública cuya población de alumnos residía en su mayoría en la Villa 21-24 del barrio de Barracas en la Comuna 4 de CABA. Los niños de la muestra pertenecen a diferentes nacionalidades (paraguaya, boliviana, peruana y argentina).

La escuela fue elegida por ser una escuela común, de nivel primario, mixta, de gestión pública y el acceso a la información de la población a estudiar se encontraba facilitado, ya que una de las integrantes del equipo investigador prestaba servicios como docente en la institución.

Cabe destacar que el instrumento utilizado para recolectar los datos que nos permitió llegar a este resultado no toma en cuenta este particular contexto en el cual se encuentran inmersos los niños de la muestra ni las particularidades de juego de los niños latinoamericanos. Incitamos a leer el apartado donde expresamos nuestras críticas constructivas en relación al instrumento (Anexos).

A partir de cada gráfico se realizaron explicaciones detalladas de lo observado en el gráfico y también se agregaron datos y curiosidades que nutrieron los resultados.

Presentación de resultados:

Los siguientes gráficos son sumamente importantes a la hora de conocer las características particulares de la muestra, tanto en relación a características propias de cada niño como de su contexto.

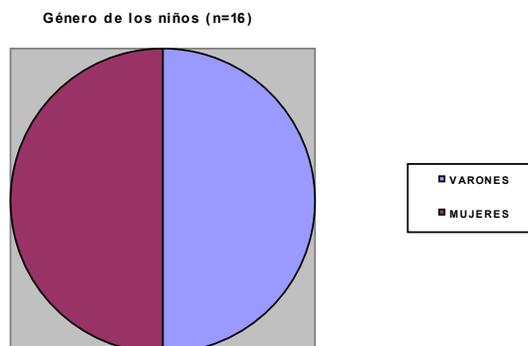
Gráfico: Edad de los niños evaluados (n=16)



El gráfico muestra que 4 niños tienen 7 años de edad, mientras que 12 tienen 8 años.

Gráfico: Género de los niños (n=16)

***Aclaración:** Se modificó la escala de valores ya que el instrumento menciona sexo con escala de valores femenino – masculino y esto no corresponde al sexo de una persona. El sexo se refiere la anatomía del sistema reproductivo y a las características sexuales secundarias.



Se puede observar que la mitad de la muestra son mujeres y la otra mitad son varones.

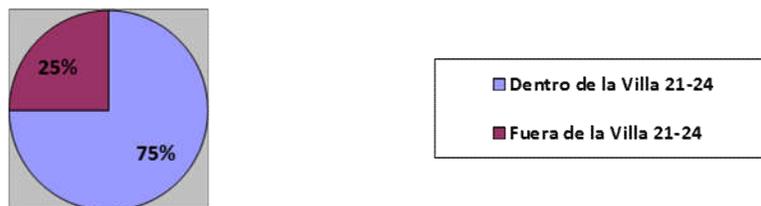
Gráfico: Nacionalidad de los niños de 2º de una escuela pública(n=16)



En este gráfico podemos observar que la muestra esta compuesta por 6 niños de nacionalidad paraguaya, 6 niños de nacionalidad argentina, 2 niños de nacionalidad boliviana y 2 niños de nacionalidad peruana.

Gráfico: Lugar de residencia de los niños de 2º de una escuela pública (n=16)

Lugar de Residencia de los niños de 2º de una escuela pública (n=16)

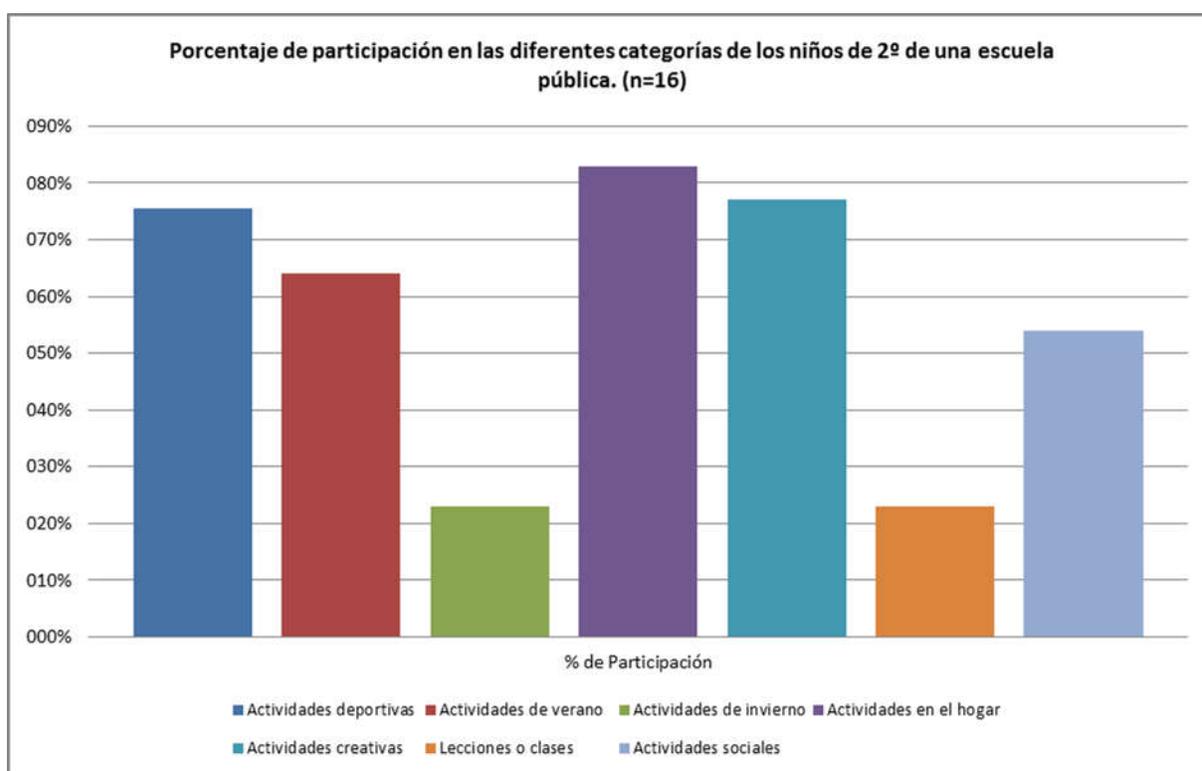


En este gráfico se observa que la mayor cantidad de niños reside dentro de la Villa 21-24.

A continuación, y respondiendo a nuestra pregunta de investigación se observa que los niños evaluados muestran un mayor porcentaje de participación en actividades en el hogar. Siguen en valores porcentuales la participación en actividades creativas, deportivas, de verano, sociales, lecciones o clases y de invierno (Grafico 1).

Los siguientes datos surgen de los datos obtenidos a partir del Perfil del Juego del niño (6-9 años)

Gráfico 1: Porcentajes de participación en las diferentes categorías del Perfil del Juego del niño (6-9 años)

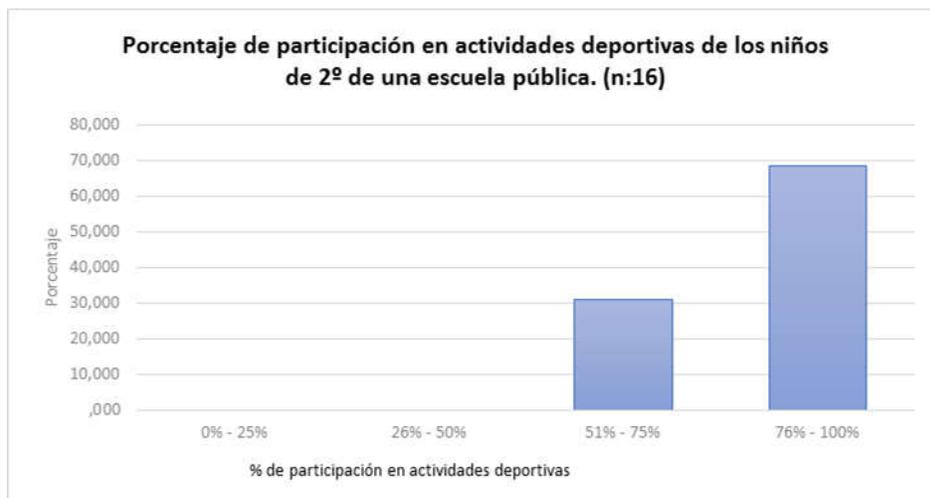


En este grafico se puede observar que el mayor porcentaje de participación de los niños se da en las actividades del hogar (83%), siguen las actividades creativas (77%) y en tercer lugar, las actividades deportivas (75,50%). Con menores porcentajes de participación siguen las actividades de verano, las actividades

sociales, y por ultimo con igualdad de porcentajes, las actividades de invierno y las lecciones o clases (23%). (Tabla 1)

A continuación, se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades deportivas y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades deportivas y con quien realizan cada una de ellas.

Gráfico 2: Porcentajes de participación en actividades deportivas



En este gráfico se observa que el 31,5% de la muestra participa en el 51% al 75% de las actividades deportivas descritas en el instrumento, mientras que el 68,75% de los niños participan en un 76% a 100% de las actividades deportivas. (Tabla 2)

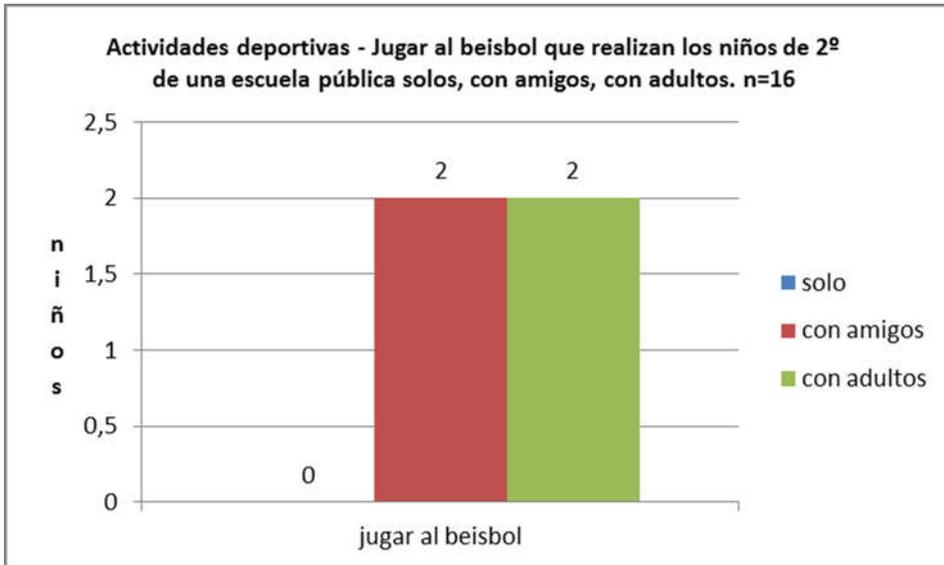
Gráfico 3: Cantidad de niños que participan en cada una de las actividades deportivas.



En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “jugar a tirar y agarrar” y “jugar a las escondidas”. En segundo lugar, siguen “futbol”, “jugar en el parque” y “jugar a la mancha”.

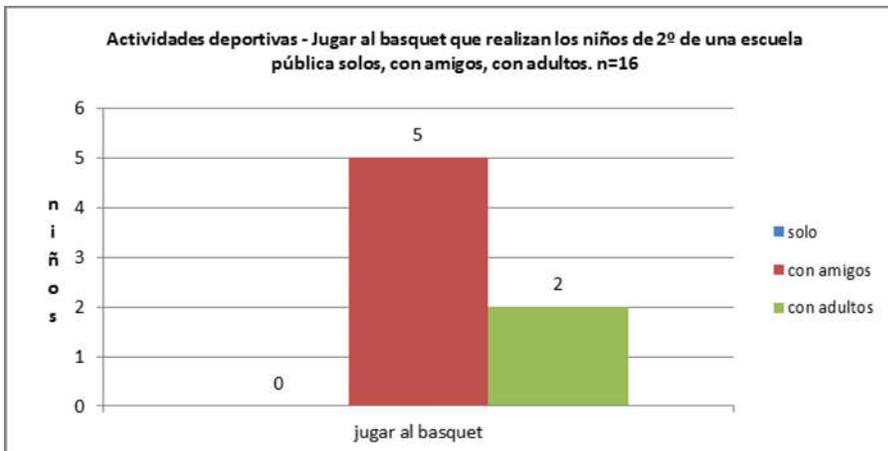
Cabe aclarar que muchas de estas actividades las realizan en el ámbito de la escuela (futbol, básquet, tirar y agarrar, quemado, mancha). (Tabla 3)

Gráfico 4: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar al béisbol) los niños de 2º de una escuela pública.



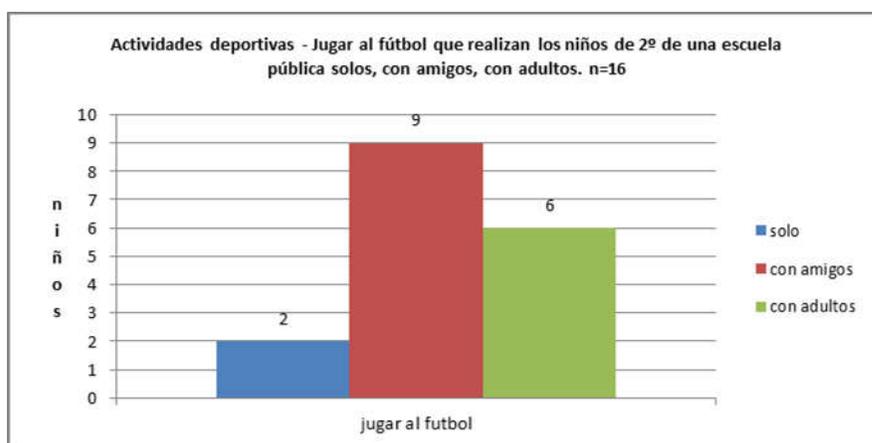
En el gráfico se observa que una minoría de la muestra dice jugar al béisbol, solamente dos de ellos refieren hacerlo con amigos y otros dos con adultos. El resto no realiza esta actividad. (Tabla 4)

Gráfico 5: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar al básquet) los niños de 2º de una escuela pública.



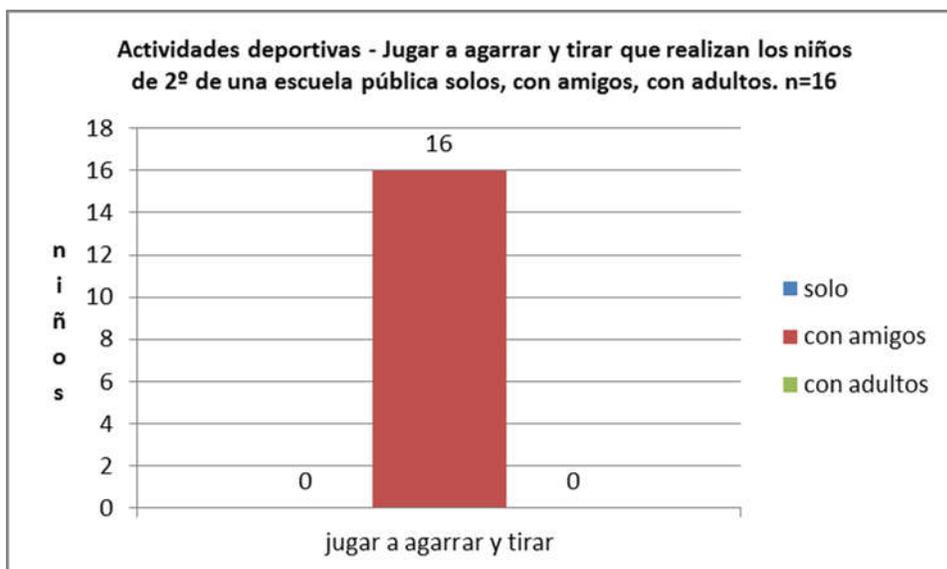
Se observa en este grafico que nadie realiza esta actividad de manera individual, ya que el básquet es un deporte de conjunto. Cinco de los niños refieren jugar al básquet con amigos aclarando que lo hacen solo en la escuela y durante las clases de educación física, y dos de ellos juegan con adultos familiares (hermanos mayores, primos). (Tabla 4)

Gráfico 6: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar al fútbol) los niños de 2º de una escuela pública.



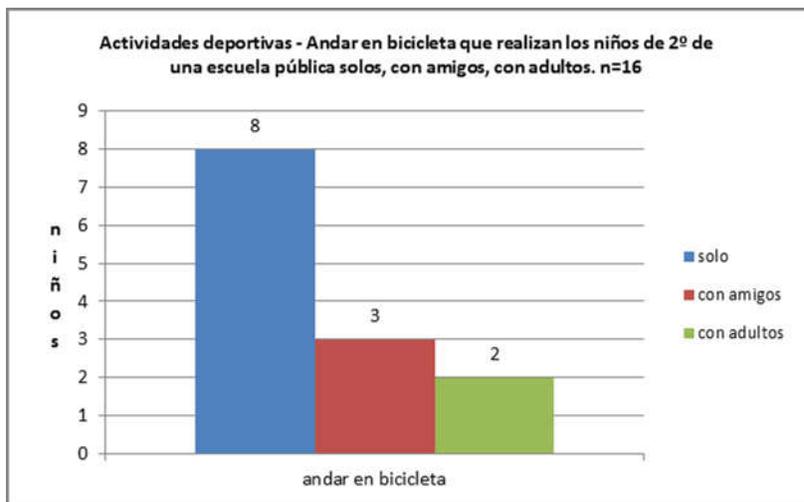
En este gráfico se puede visualizar que la mayoría de los niños realizan esta actividad y lo hacen con sus amigos, al igual que con el básquet, refieren hacerla en la escuela con sus compañeros en los recreos o en las clases de educación física. Sólo uno de ellos cuenta que asiste a una escuela de fútbol donde también realiza esta actividad además de hacerla en la escuela. Los niños que juegan con adultos, lo hacen con primos o hermanos mayores. Por último, los dos niños que dicen realizar esta actividad solos, refieren que juegan a meter gol en un arco. Es importante destacar que esta actividad es una de las preferidas de la mayoría de los niños, ya sean varones o mujeres. (Tabla 4)

Gráfico 7: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a agarrar y tirar) los niños de 2º de una escuela pública.



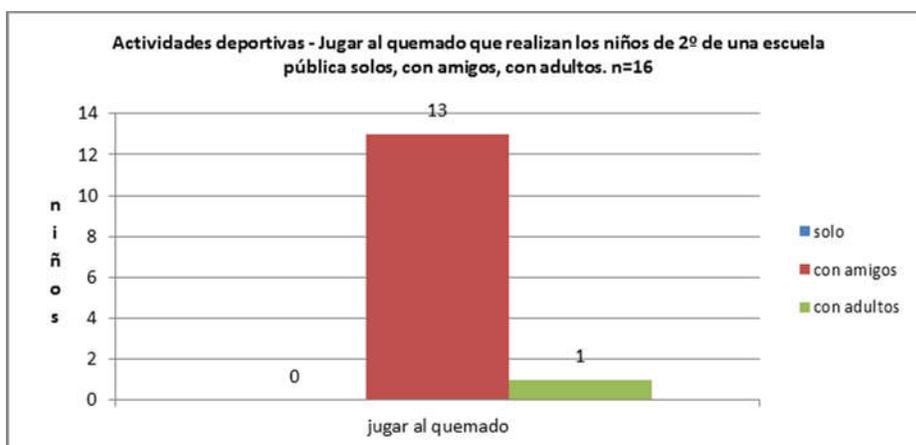
Al ser ésta una actividad que requiere mínimo de dos participantes, queda plasmado en el grafico que la totalidad de la muestra realiza esta actividad con amigos, al igual que las dos actividades anteriores (fútbol y básquet), son actividades que solo las realizan en la escuela con sus compañeros. (Tabla 4)

Gráfico 8: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (andar en bicicleta) los niños de 2º de una escuela pública.



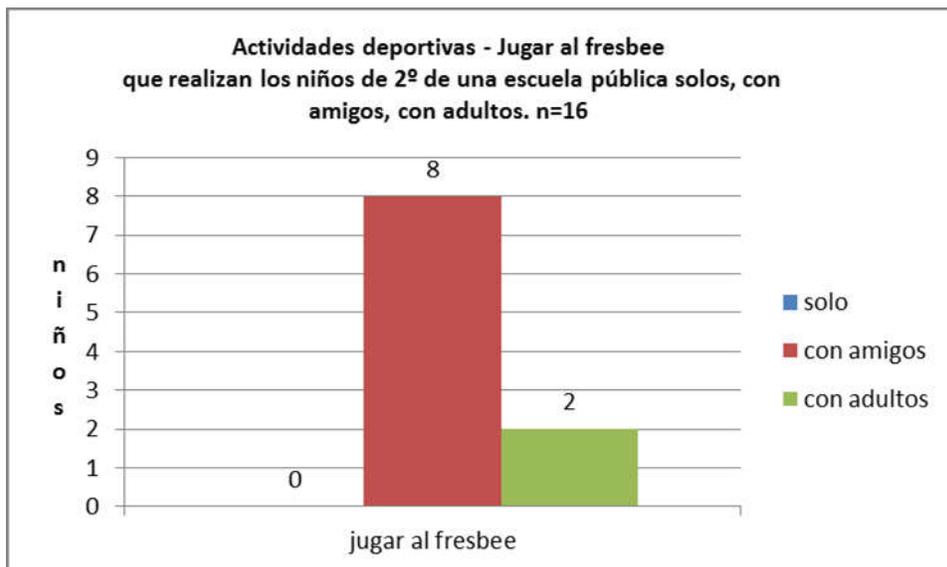
En este grafico se observa que la mayoría realiza esta actividad solos, y en menor medida con amigos y con adultos, la mayoría de los niños refieren que andan en bicicleta en un parque, sólo dos de ellos dicen hacerlo en la calle. (Tabla 4)

Gráfico 9: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar al quemado) los niños de 2º de una escuela pública.



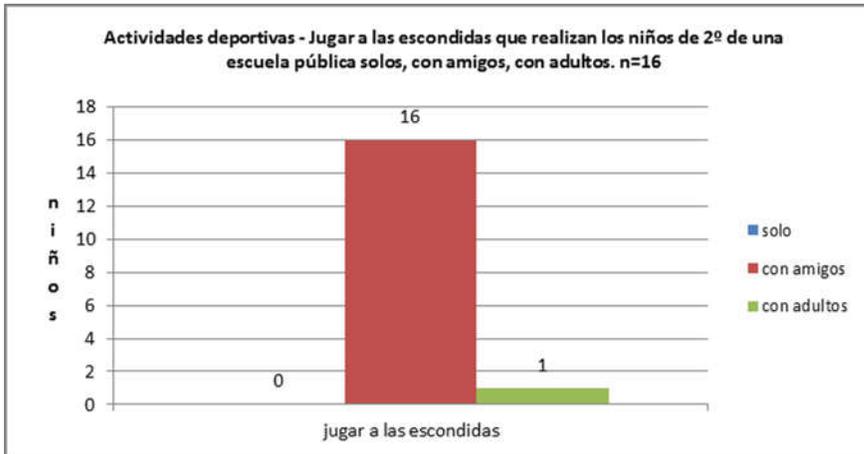
El gráfico muestra que nadie juega al quemado solo, ya que es un juego que se juega en dos equipos de varios integrantes. La mayoría de los niños juega en la escuela, con sus compañeros en las clases de educación física. Cabe destacar que todos los que contestaron que juegan al quemado refieren que esta actividad es una de sus preferidas. Solamente un niño refiere jugar con adultos, cuenta que lo hace en su casa y con sus primos que son mayores que él. (Tabla 4)

Gráfico 10: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar al fresbee) los niños de 2º de una escuela pública.



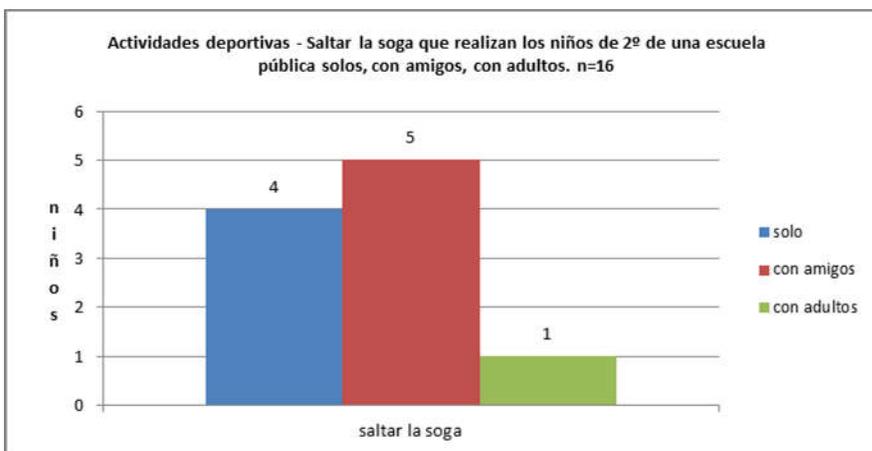
Se observa en el gráfico que la mayoría de los niños que realizan esta actividad lo hacen con amigos y en menor medida con adultos. (Tabla 4)

Gráfico 11: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a las escondidas) los niños de 2º de una escuela pública.



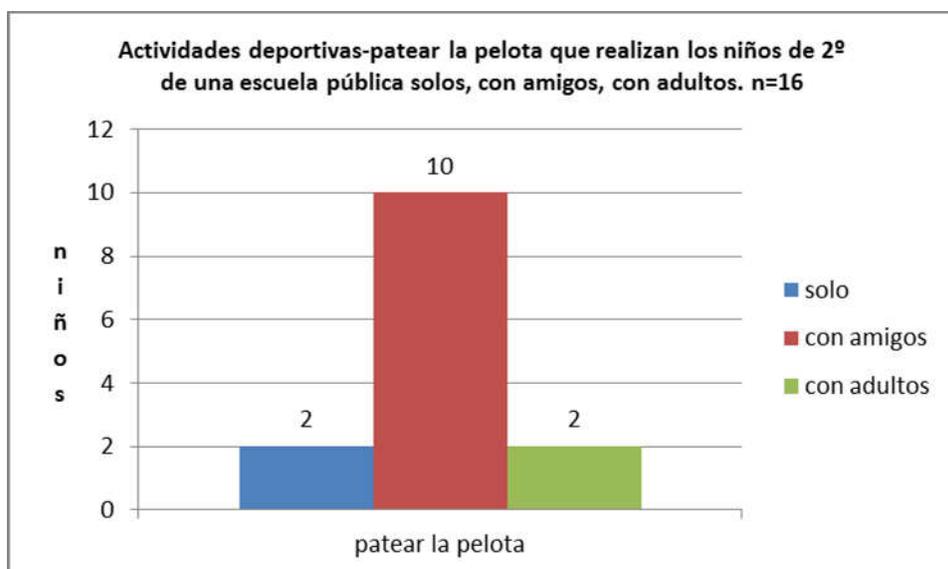
Se observa que la totalidad de los niños juegan a las escondidas con amigos, algunos de ellos cuentan que juegan en sus casas o en las casas de sus amigos. Solo un niño refiere jugar con adultos, cuenta que lo hace con su mamá, con su papá y su hermana. (Tabla 4)

Gráfico 12: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (saltar la soga) los niños de 2º de una escuela pública.



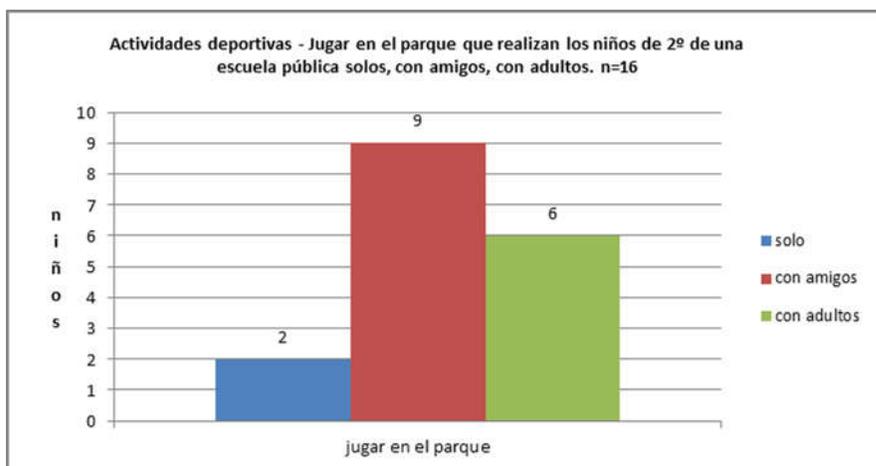
Se observa que la mayoría de los niños juega a saltar la soga con amigos, éstos refieren hacerlo en los recreos de la escuela con sus compañeros, en menor medida realizan esta actividad solos y por último solo uno de los niños dice saltar con adultos. (Tabla 4)

Gráfico 13: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (patear la pelota) los niños de 2º de una escuela pública.



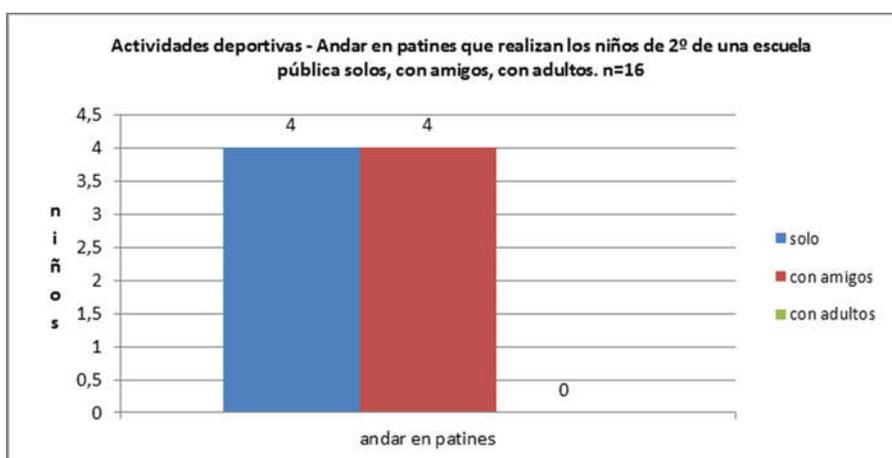
Este gráfico muestra que una gran parte de la muestra juega a patear la pelota con amigos, al igual que actividades anteriores, lo hacen en la escuela. Algunos de los niños mencionan que en sus casas no tienen lugar para realizar esta actividad. Luego, dos de ellos la realizan solos y otros dos, con adultos. (Tabla 4)

Gráfico 14: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar en el parque) los niños de 2º de una escuela pública.



El gráfico muestra que la mayoría de los niños va al parque con amigos, en menor medida van con adultos y solamente dos refieren ir solos. (Tabla 4)

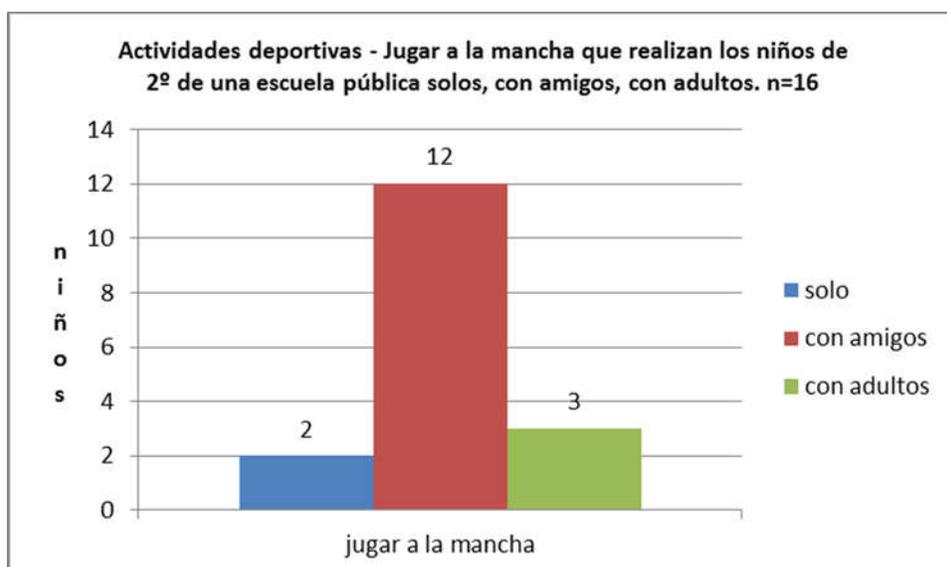
Gráfico 15: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (andar en patines) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede visualizar en este gráfico que la mitad de la muestra realiza esta actividad, cuatro niños andan en patines con amigos y otros cuatro solos. Algunos

de los niños que dice no realizar esta actividad cuentan que no tienen patines.
(Tabla 4)

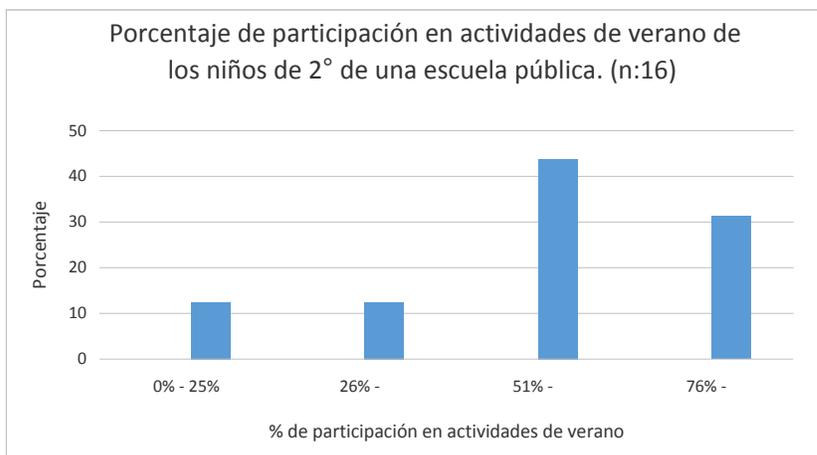
Gráfico 16: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a la mancha) los niños de 2º de una escuela pública.



El gráfico muestra que la mayoría de la muestra juega a la mancha con sus amigos, y dicen hacerlo en la escuela, ésta es otra de sus actividades preferidas según sus relatos. Por otro lado 3 niños realizan esta actividad con adultos de la familia. Y por último, dos niños respondieron hacerlo solos, se infiere en estos casos que los niños no comprendieron la consigna, ya que es imposible jugar a la mancha solos. (Tabla 4)

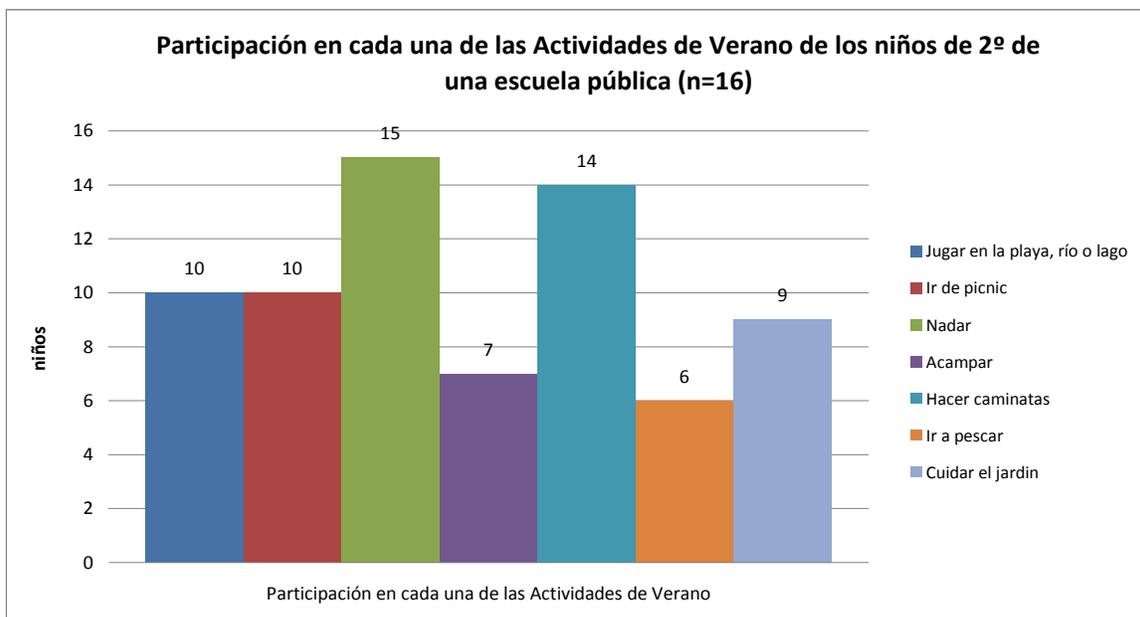
A continuación se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades de verano y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades de verano y con quien realizan cada una de ellas.

Gráfico 17: Porcentajes de participación en actividades de verano (n=16)



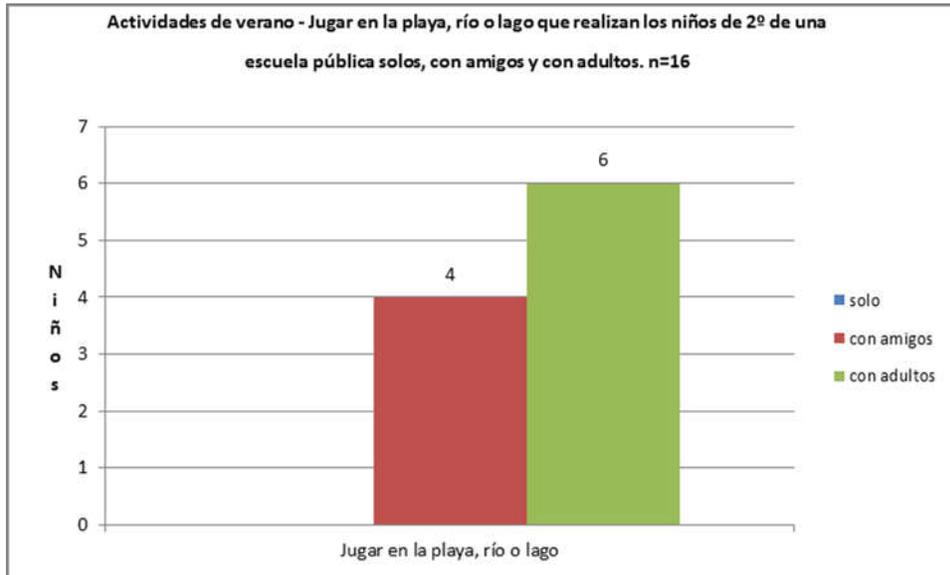
El gráfico muestra que el 43,75% de los alumnos estudiados participa en el 51% al 75% de las actividades de verano, el segundo valor preponderante del gráfico corresponde al 31,25% de la muestra, que participa en el 76% al 100% de las actividades de verano descritas en el Perfil de Juego. (Tabla 5)

Gráfico 18: Cantidad de niños que participan en cada una de las Actividades de Verano.



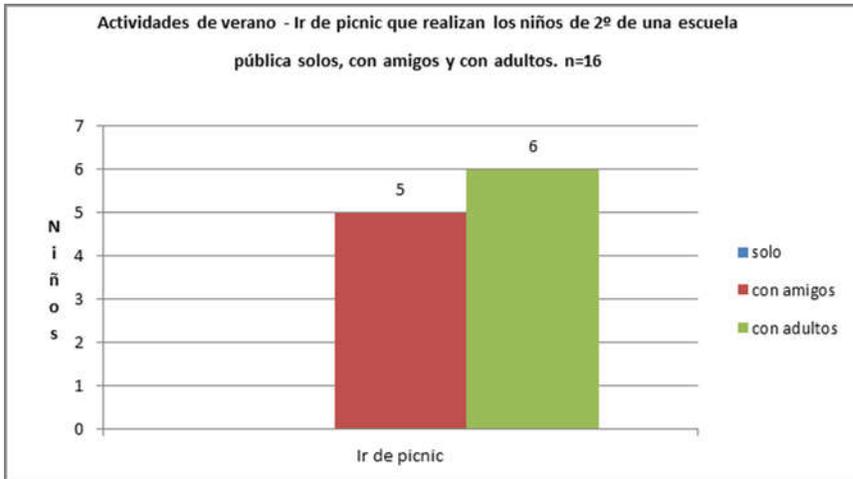
En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “nadar”. En segundo lugar se encuentra “hacer caminata”. Durante el verano en el barrio de Barracas los niños tienen acceso a un natatorio público en el parque Pereyra. (Tabla 6)

Gráfico 19: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar en la playa, río o lago) los niños de 2º de una escuela pública.



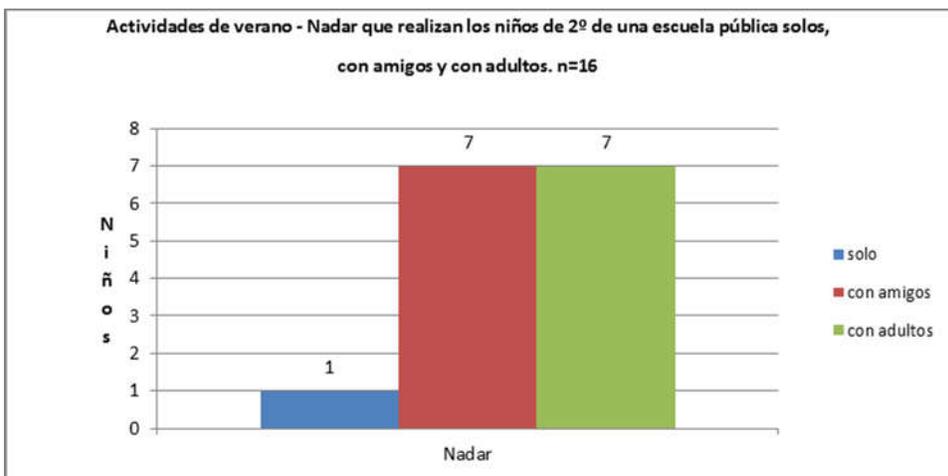
El gráfico muestra que seis niños realizan esta actividad con adultos, en este caso los niños refieren que la realizan en las vacaciones de verano y con sus familias, por otro lado, cuatro niños contestan que hacen esta actividad, con amigos. (Tabla 7)

Gráfico 20: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Ir de picnic) los niños de 2º de una escuela pública.



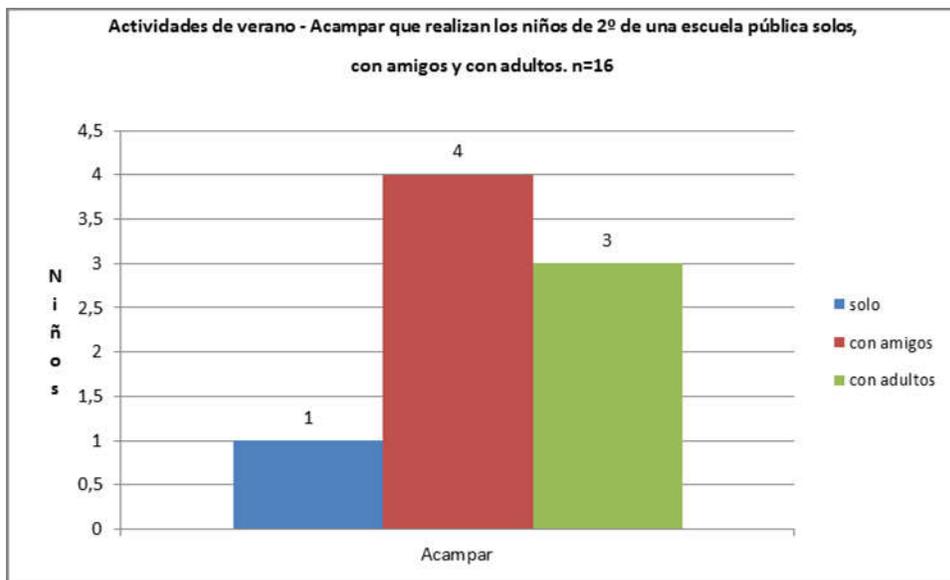
Este gráfico muestra que nadie realiza esta actividad solo. Seis niños se van de picnic con adultos y cinco de ellos, con amigos. (Tabla 7)

Gráfico 21: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Nadar) los niños de 2º de una escuela pública.



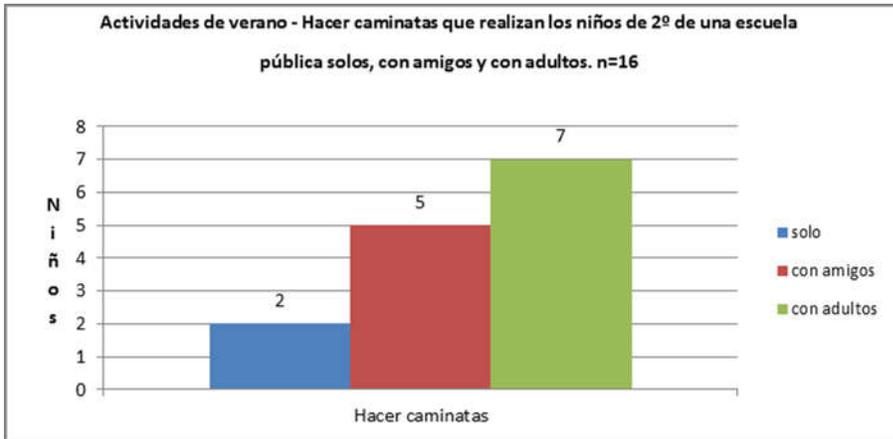
En el grafico se puede observar que la misma cantidad de niños (siete) realiza esta actividad con adultos y con amigos, la mayoría de estos niños cuentan que lo hacen en el verano en el natatorio público de Barracas. Solamente uno de ellos refiere hacerlo solo y durante todo el año, ya que va a tomar clases de natación a un club del barrio. (Tabla 7)

Gráfico 22: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Acampar) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en este grafico que la mayor parte de los niños que realizan esta actividad lo hacen con amigos. En menor medida los niños van a acampar con adultos y solamente un niño refiere ir a acampar solo, se puede inferir que no comprendió la consigna ya que a la edad de 7 u 8 años no pueden ir acampar solos. (Tabla 7)

Gráfico 23: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Hacer caminatas) los niños de 2º de una escuela pública.



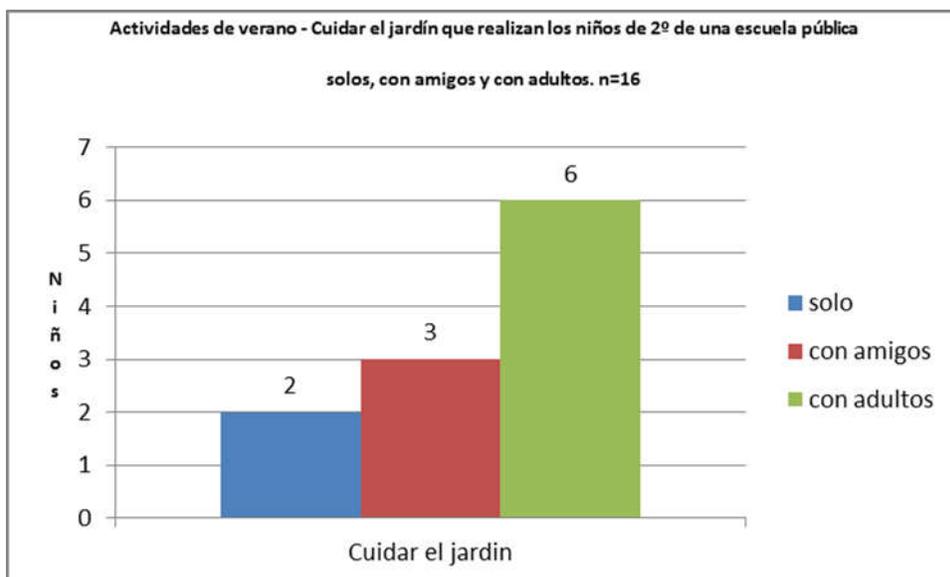
Se observa que la mayoría de los niños hacen caminatas con adultos, en menor medida, con amigos y en menor medida, solos. (Tabla 7)

Gráfico 24: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Ir a pescar) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que la mayor parte de los niños que van a pescar, lo hacen con adultos. Sólo uno de ellos refiere ir solo, se puede inferir que no comprendió la consigna ya que a la edad de 7 u 8 años no pueden ir a pescar solos. (Tabla 7)

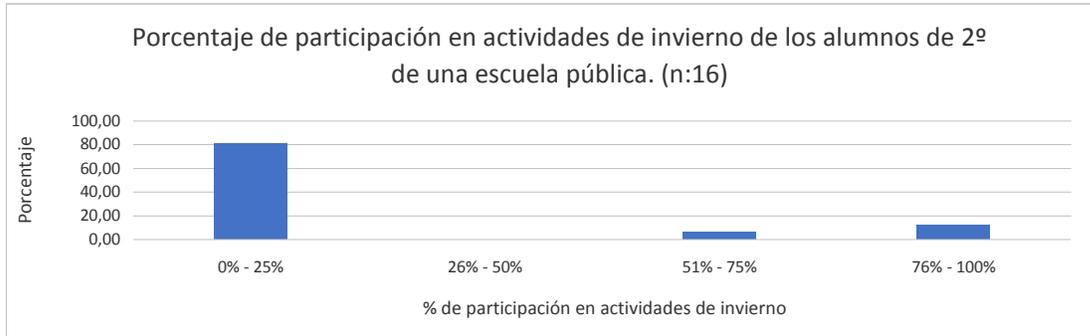
Gráfico 25: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (Cuidar el jardín) los niños de 2º de una escuela pública.



Se observa en el gráfico que la mayoría de los niños que realizan esta actividad, la hacen con adultos, en menor medida, con amigos y por último solos. (Tabla 7)

A continuación, se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades de invierno y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades de invierno y con quien realizan cada una de ellas.

Gráfico 26: Porcentajes de participación en actividades de invierno (n=16)



El 80% de los niños estudiados muestran una baja participación en las actividades de invierno planteadas en la evaluación, solo participan en un 0% al 25% de las mismas. (Tabla 8)

Gráfico 27: Cantidad de niños que participan en cada una de las actividades de invierno.



En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “patinar sobre hielo”. (Tabla 9)

Gráfico 28: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (deslizarse en la nieve) los niños de 2º de una escuela pública.



Se observa en éste gráfico que dos niños participan de la actividad y la realizan con amigos o con adultos respectivamente en unas vacaciones. (Tabla 10)

Gráfico 29: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar con la nieve) los niños de 2º de una escuela pública.



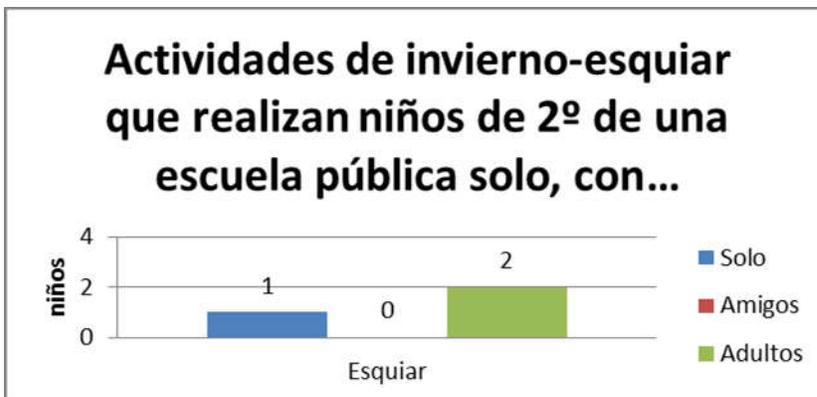
Se observa en éste gráfico de dos de los niños la realizan con amigos y un niño con un adulto en unas vacaciones. (Tabla 10)

Gráfico 30: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (patinar sobre hielo) los niños de 2º de una escuela pública.



En este gráfico se observa que tres de los niños la realizan con amigos y cuatro niños con adultos. En esta subvariable los niños hicieron referencia de que la experiencia de patinar sobre hielo fue en un cumpleaños de un compañero de escuela o de un familiar, en espacios donde brindan y tienen pistas de patinaje sobre hielo. (Tabla 10)

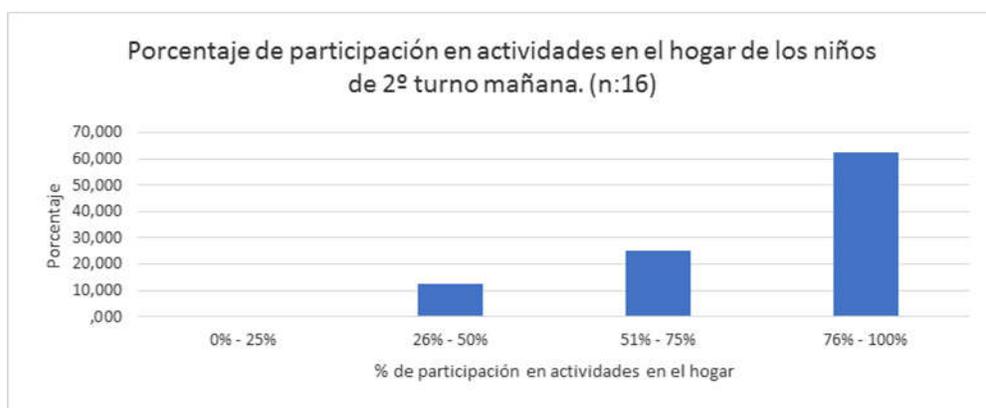
Gráfico 31: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (esquiar) los niños de 2º de una escuela pública.



En este gráfico se observa que un niño la realiza solo y dos con adultos en unas vacaciones. (Tabla 10)

A continuación se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades del hogar y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades del hogar y con quién realizan cada una de ellas.

Gráfico 32: Porcentajes de participación en actividades en el hogar (n=16)



Se puede observar una alta participación en las actividades del hogar, en el 76% al 100% de las mismas participa el 62,50 % de los niños de 2º de este estudio. En segundo lugar, el 25% de los niños participan en el 51% al 75% de estas actividades. (Tabla 11)

Gráfico 33: Cantidad de niños que participan en cada una de las actividades en el hogar.



En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “mirar televisión”. Cabe destacar que es una actividad que realizan todos los niños de la muestra. (Tabla 12)

Gráfico 34: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a las cartas) los niños de 2º de una escuela pública.



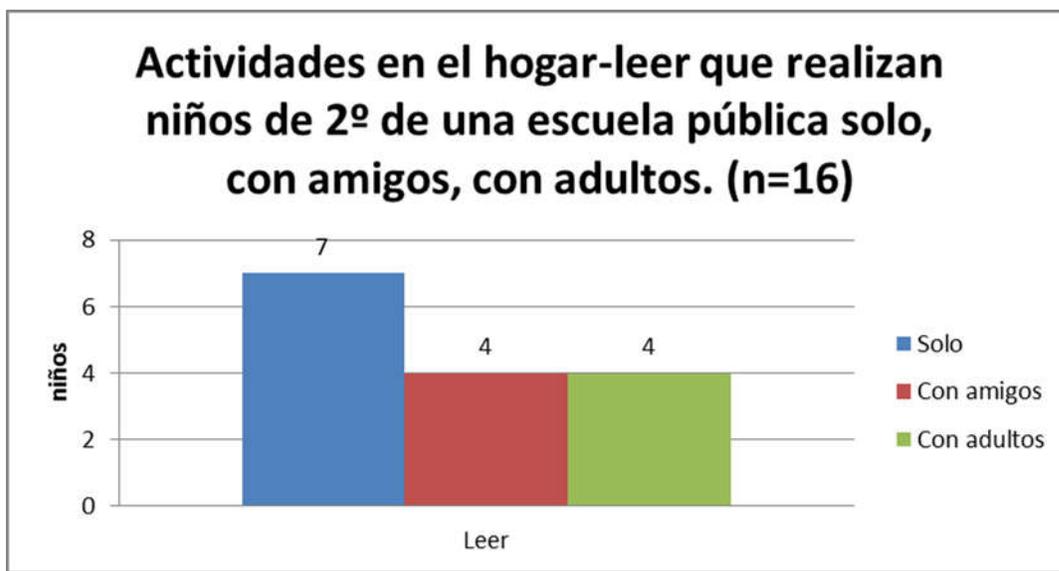
En este gráfico se observa que diez niños juegan con amigos a las cartas, los niños dijeron durante la evaluación que llevan juegos de cartas para jugar en los recreos. También se puede decir que cinco niños juegan juegos de cartas con adultos, los niños hicieron referencia que jugaban los fines de semana especialmente los domingos que se juntan con toda la familia a almorzar. (Tabla 13)

Gráfico 35: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (juego de mesa) los niños de 2º de una escuela pública.



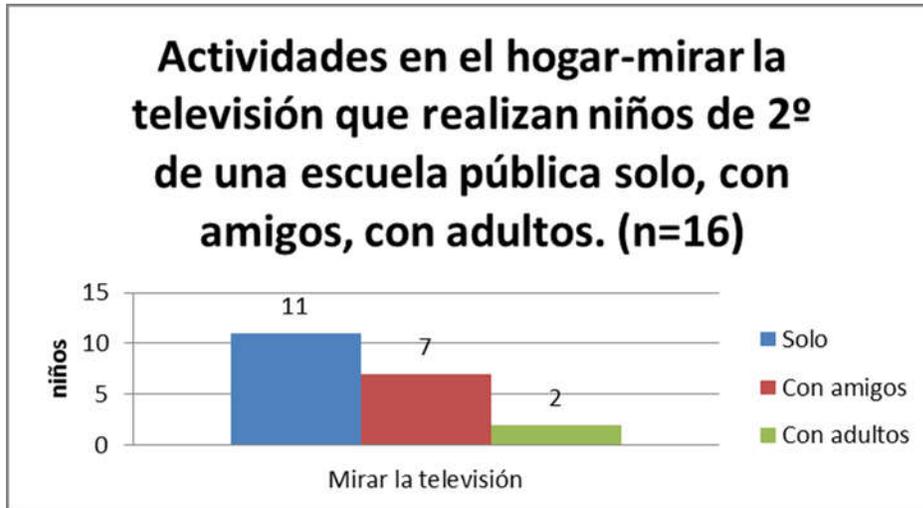
Se observa en este gráfico que siete niños la realizan con amigos, los niños dijeron durante la evaluación, que llevan juegos de mesa para jugar en los recreos y también que pueden prestados juegos a la biblioteca del colegio. También se puede decir que cinco niños juegan juegos de mesa con adultos, los niños hicieron referencia que jugaban los fines de semana especialmente los domingos que se juntan con toda la familia a almorzar. (Tabla 13)

Gráfico 36: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (leer) los niños de 2º de una escuela pública.



En este cuadro se observa que siete niños leen solos, ellos refieren que les gusta leer comics o que leen solos cuando realizan la tarea del colegio. También se puede decir que cuatro niños leen con amigos, estos niños dijeron que la realizan en el ámbito escolar. Por último, cuatro niños leen con adultos, ellos refieren que sus papás le leen antes de irse a dormir o cuando los ayudan a hacer las tareas del colegio. (Tabla 13)

Gráfico 37: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (mirar la televisión) los niños de 2º de una escuela pública.



En este gráfico se observa que once niños miran televisión solos, ellos dijeron durante la evaluación que miran televisión todo el tiempo que están en su casa. Siete niños miran la tele con amigos, los niños hicieron referencia que miran televisión con sus amigos cuando se invitan a las casas para jugar. Por último dos niños miran televisión con adultos, ellos dijeron que miran televisión con sus padres en la hora de la cena. (Tabla 13)

Gráfico 38: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (escuchar música) los niños de 2º de una escuela pública.



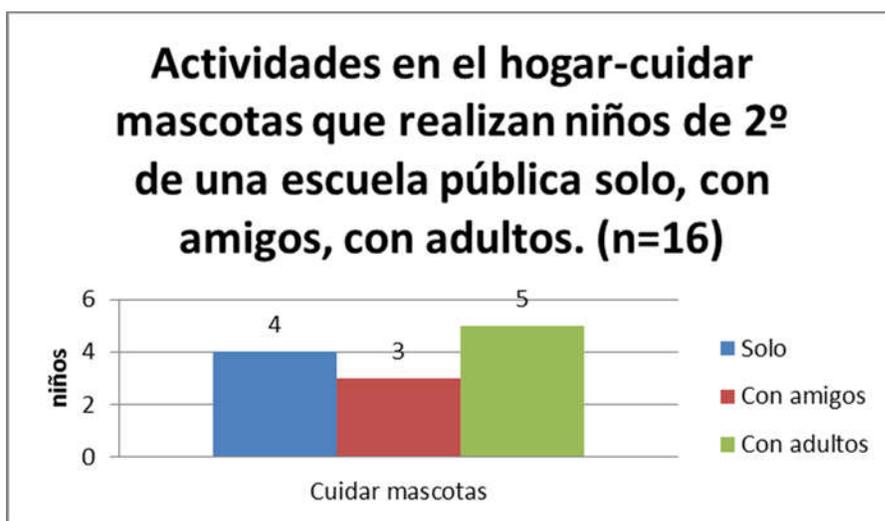
En este gráfico se observa que nueve niños escuchan música solos, ellos pudieron decir que escuchan solos en sus cuartos o dentro de la casa con auriculares. Tres de los niños escuchan música con amigos, estos niños dijeron que escuchan música con sus amigos en cumpleaños o en la escuela en la hora de música. Solo un niño escucha música con un adulto. (Tabla 13)

Gráfico 39: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (coleccionar objetos) los niños de 2º de una escuela pública.



En este gráfico se puede observar que cinco niños coleccionan objetos solos y / o con amigos, estos niños dijeron que lo que más coleccionan son figuritas. Dos niños realizan la actividad con adultos. (Tabla 13)

Gráfico 40: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (cuidar mascotas) los niños de 2º de una escuela pública.



En este cuadro se puede observar que cinco y cuatro niños realizan la actividad de cuidar a las mascotas con adultos y/o solos respectivamente, ellos dijeron que ayudan a sus padres a realizar las cosas de la casa y del cuidado de sus perros o gatos. Tres niños realizan la actividad con amigos, estos niños dijeron que en realidad no la hacen con amigos sino con sus hermanos. (Tabla 13)

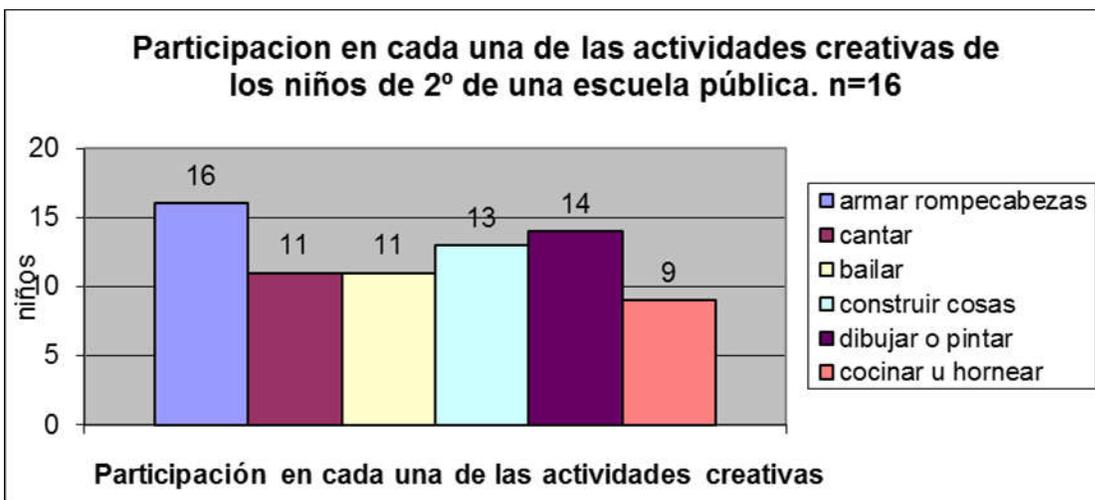
A continuación, se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades creativas y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades creativas y con quien realizan cada una de ellas.

Gráfico 41: Porcentajes de participación en actividades creativas



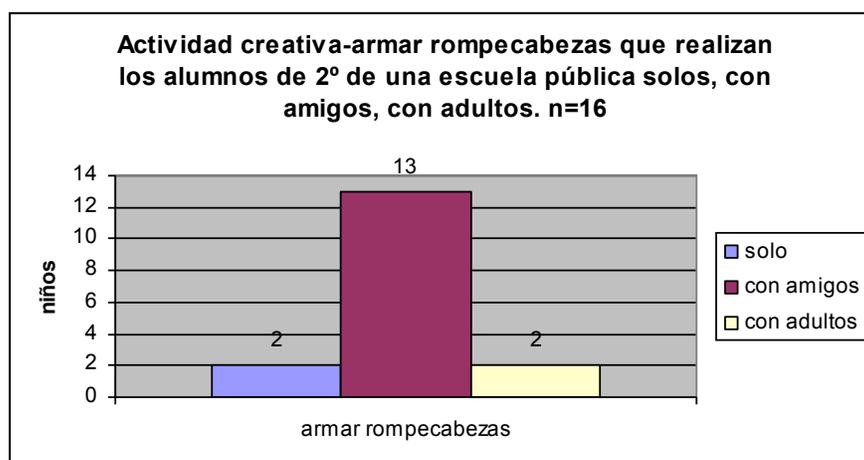
En el mayor porcentaje (76% - 100%) de las actividades creativas planteadas en el instrumento existe un alto nivel de participación, el 56,25% de los niños. Mientras que un 25% de la muestra participa en el 26% al 50% de las actividades y por último, el 18,75% participan en el 51% al 75% de las actividades creativas. (Tabla 14)

Gráfico 42: Cantidad de niños que participan en cada una de las actividades creativas.



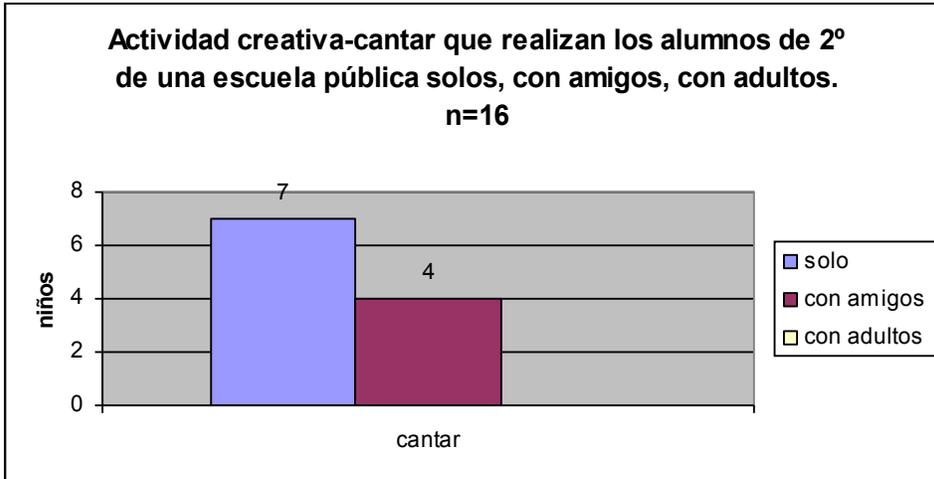
En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “armar rompecabezas”. Cabe destacar que es una actividad que realizan todos los niños de la muestra. (Tabla 15)

Gráfico 43: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (armar rompecabezas) los niños de 2º de una escuela pública



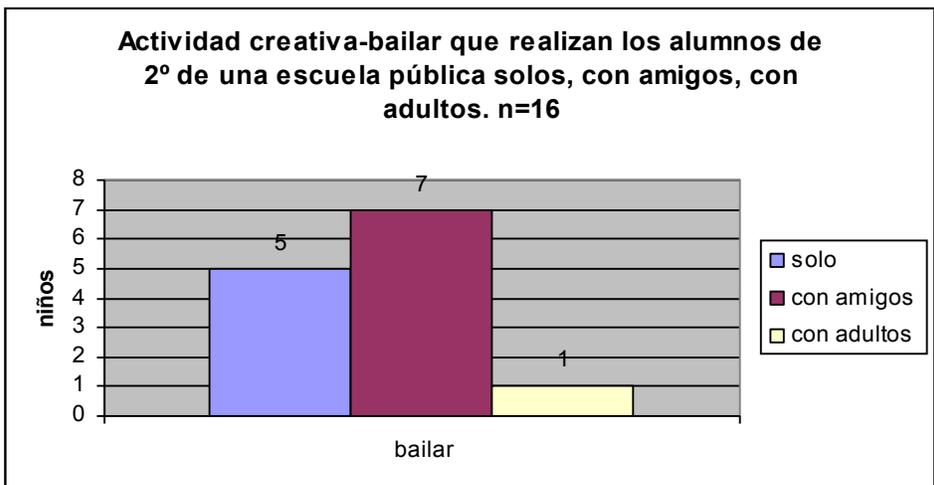
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (armar rompecabezas) con amigos durante el recreo, con rompecabezas que le facilitan en la escuela. (Tabla 16)

Gráfico 44: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (cantar) los niños de 2° de una escuela pública



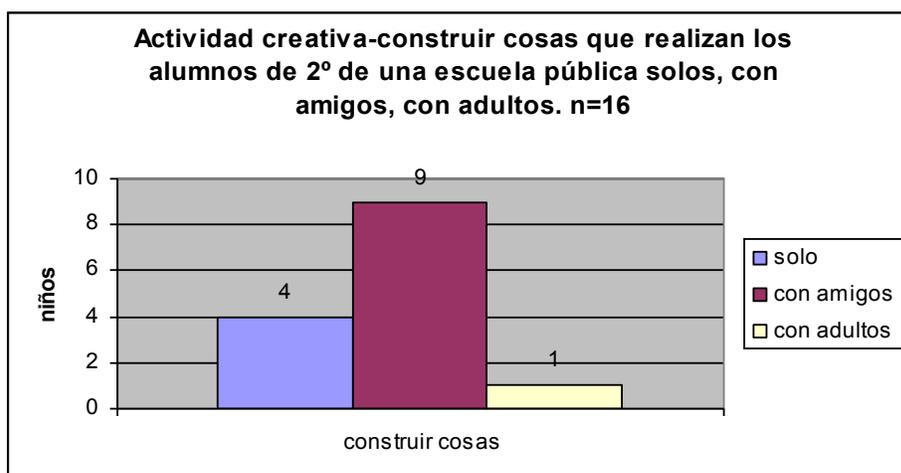
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (cantar) solos y en menor medida con amigos. Ninguno de los niños realiza esta actividad con adultos. (Tabla 16)

Gráfico 45: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (bailar) los niños de 2° de una escuela pública



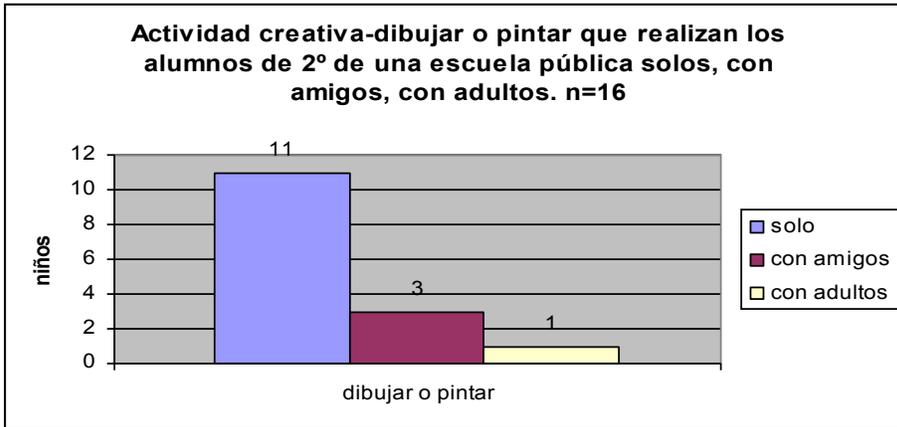
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (bailar) con amigos y en menor medida solos. Solo uno de los niños refirió hacerlo con adultos. (Tabla 16)

Gráfico 46: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (construir cosas) los niños de 2º de una escuela pública.



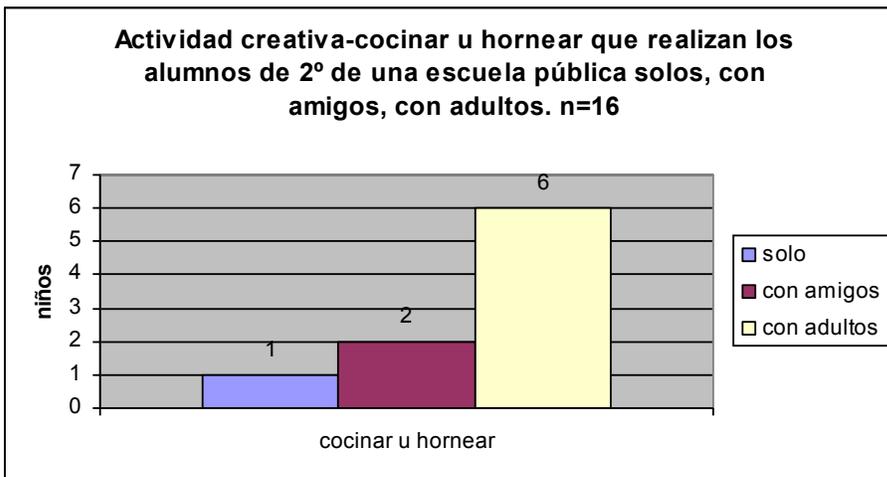
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (construir cosas) con amigos, estos niños refieren que lo hacen en sus casas y también en los recreos de la escuela, y en menor medida solos. Solo uno de los niños refirió hacerlo con adultos. (Tabla 16)

Gráfico 47: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (dibujar o pintar) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que la gran mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (dibujar o pintar) solos y en menor medida con amigos. Solo uno de los niños refirió hacerlo con adultos. (Tabla 16)

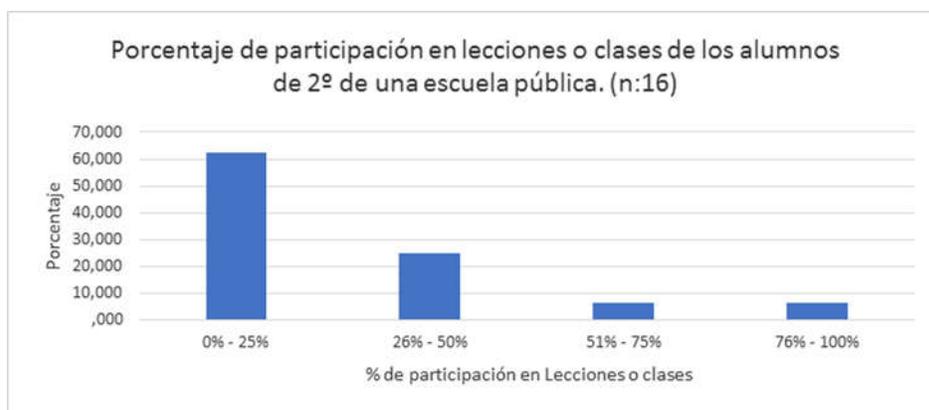
Gráfico 48: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (cocinar u hornear) los niños de 2º de una escuela pública



Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (cocinar u hornear) con adultos ellos refieren que la realizan cuando ayudan en la preparación de las comidas cotidianas, y en menor medida con amigos. Solo uno de los niños refirió hacerlo solo. (Tabla 16)

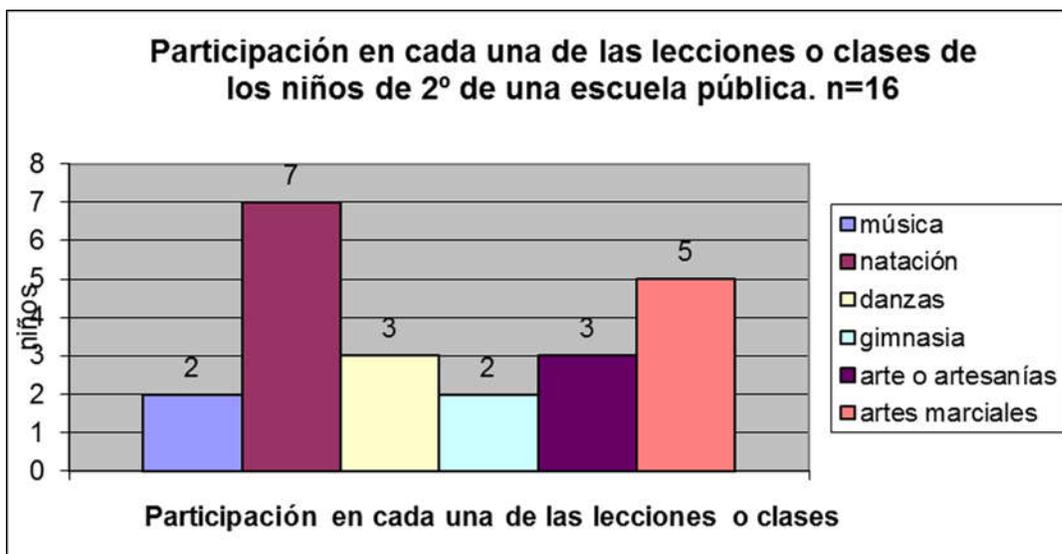
A continuación, se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en lecciones o clases y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las lecciones y clases y con quien realizan cada una de ellas.

Gráfico 49: Porcentajes de participación en lecciones o clases



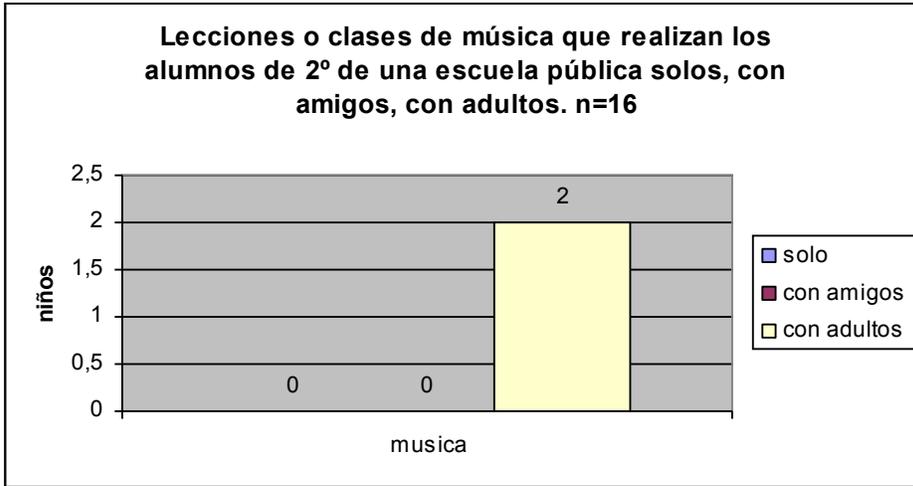
Este gráfico muestra que el 62,50% de los niños presenta una baja participación en lecciones o clases, realizando solo del 0% al 25% de este tipo de actividades. (Tabla 17)

Gráfico 50: Cantidad de niños que participan en cada una de las lecciones o clases.



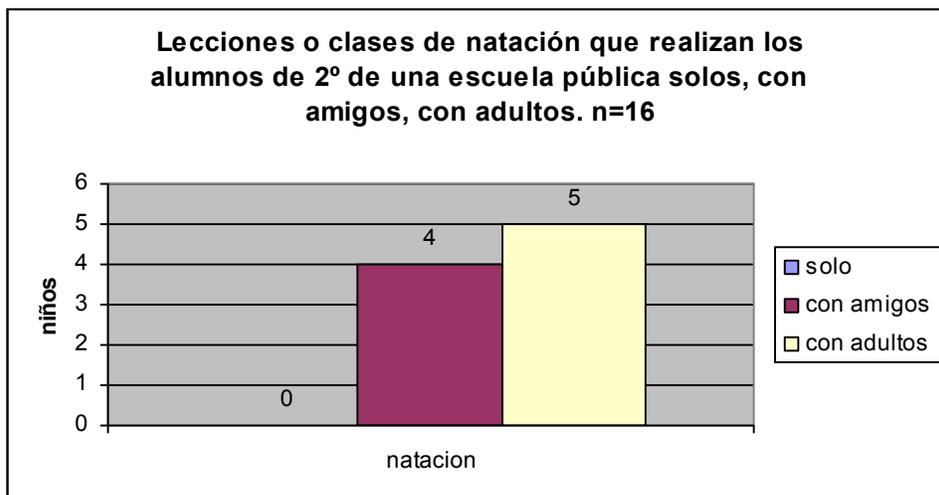
En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “natación”. Cabe destacar que es una actividad que realizan también en vacaciones de verano, durante la colonia. (Tabla 18)

Gráfico 51: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de música) los niños de 2º de una escuela pública.



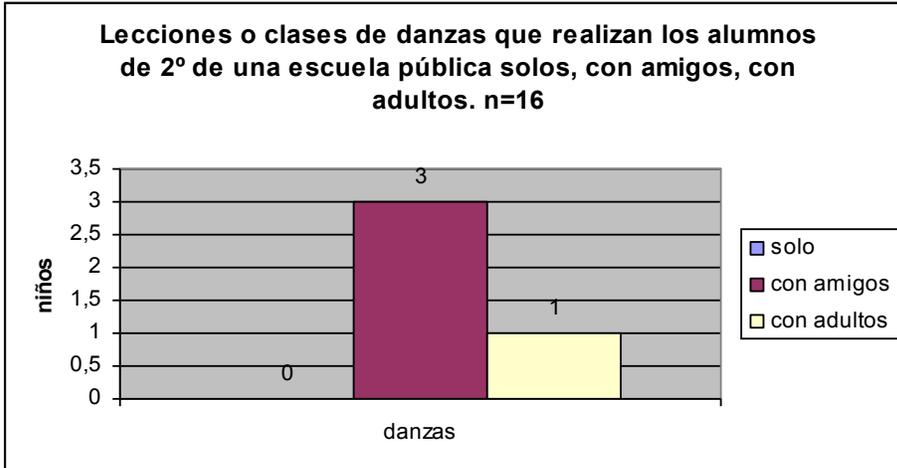
Se puede observar en el gráfico que solo dos de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de música) con adultos. La escuela brinda un taller de música en el turno vespertino donde asisten estos dos niños de la muestra. (Tabla 19)

Gráfico 52: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de natación) los niños de 2º de una escuela pública.



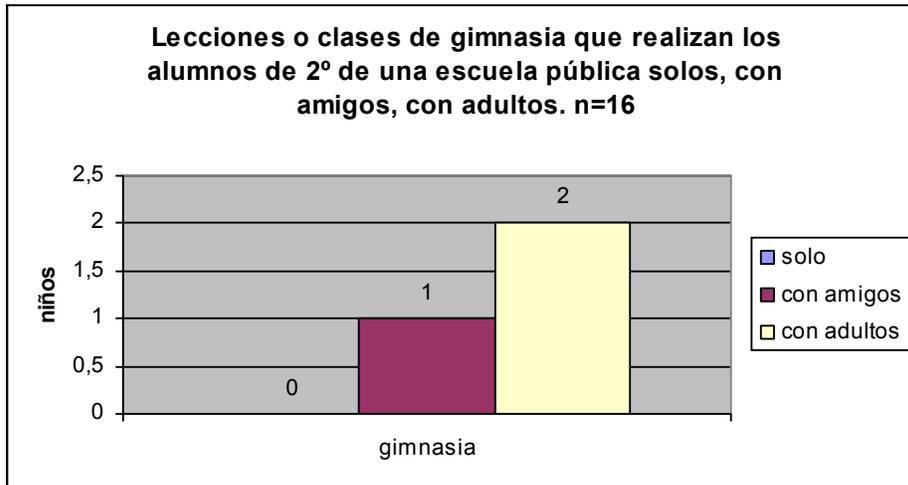
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de natación) con adultos y en menor medida también con amigos. Ninguno refiere hacerlo solo. (Tabla 19)

Gráfico 53: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de danzas) los niños de 2° de una escuela pública.



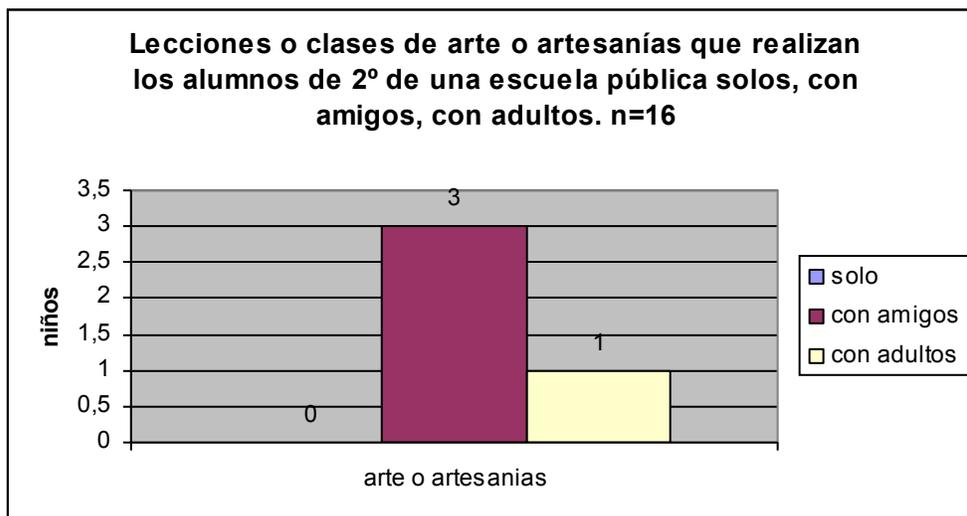
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de danzas) con amigos y solo uno de los niños refiere hacerlo con adultos. Los mismos asisten a un centro cultural que funciona dentro de la villa donde brindan diferentes actividades artísticas, una de ellas es danzas. (Tabla 19)

Gráfico 54: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de gimnasia) los niños de 2º de una escuela pública.



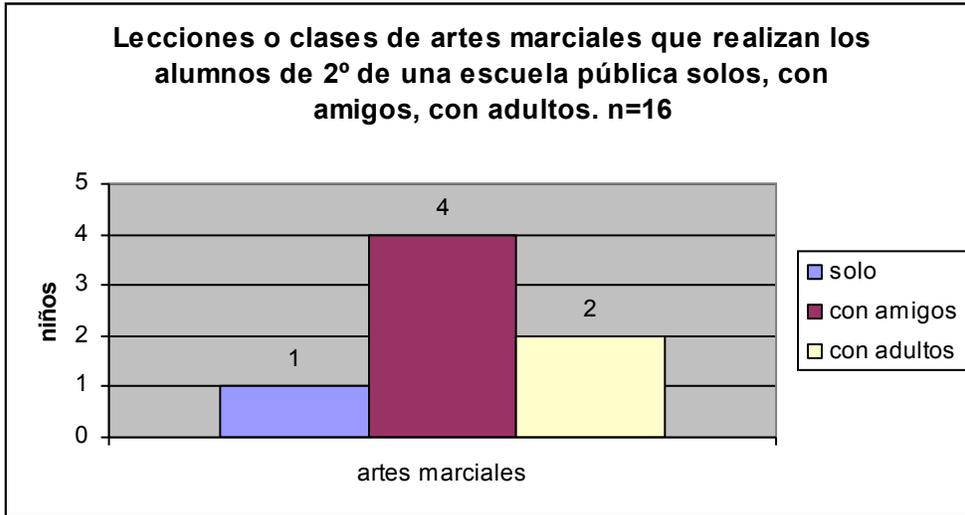
Se puede observar en el gráfico que dos de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de gimnasia) con adultos y solo uno de los niños refiere hacerlo con amigos. Asisten al centro cultural antes descrito. (Tabla 19)

Gráfico 55: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de arte o artesanías) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que tres de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de arte o artesanías) con amigos y solo uno de los niños refiere hacerlo con adultos. Asisten al centro cultural antes descripto. (Tabla 19)

Gráfico 56: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (lecciones o clases de artes marciales) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (lecciones o clases de artes marciales) con amigos y en menor medida con adultos. Solo uno de los niños refiere hacerlo solo. Asisten a un club en las cercanías del barrio. (Tabla 19)

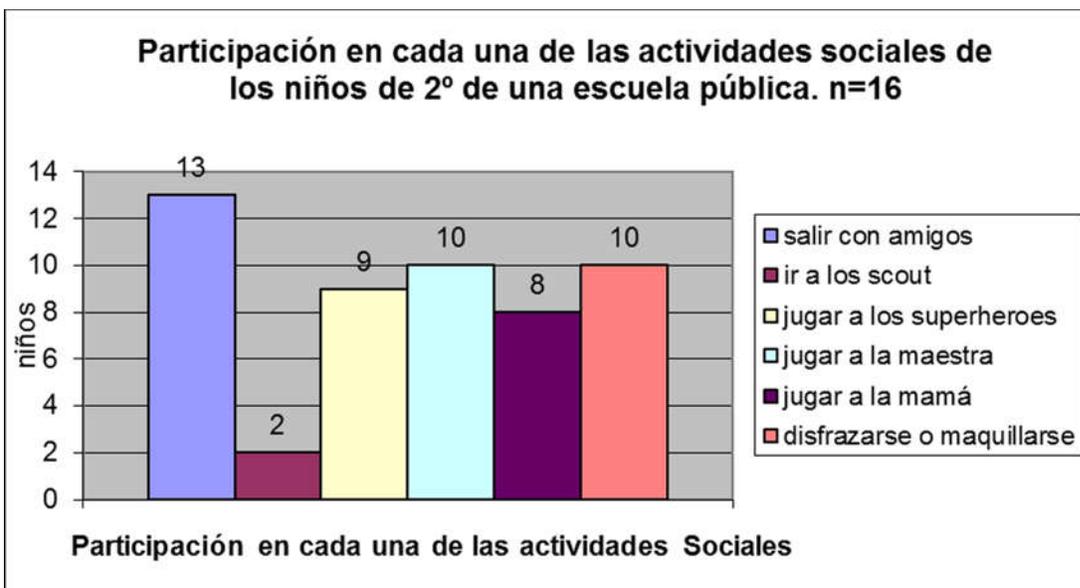
A continuación se expondrán los resultados referidos a los porcentajes de participación en actividades sociales y se detallará la cantidad de niños que participan en cada una de las actividades sociales y con quién realizan cada una de ellas.

Gráfico 57: Porcentajes de participación en actividades sociales



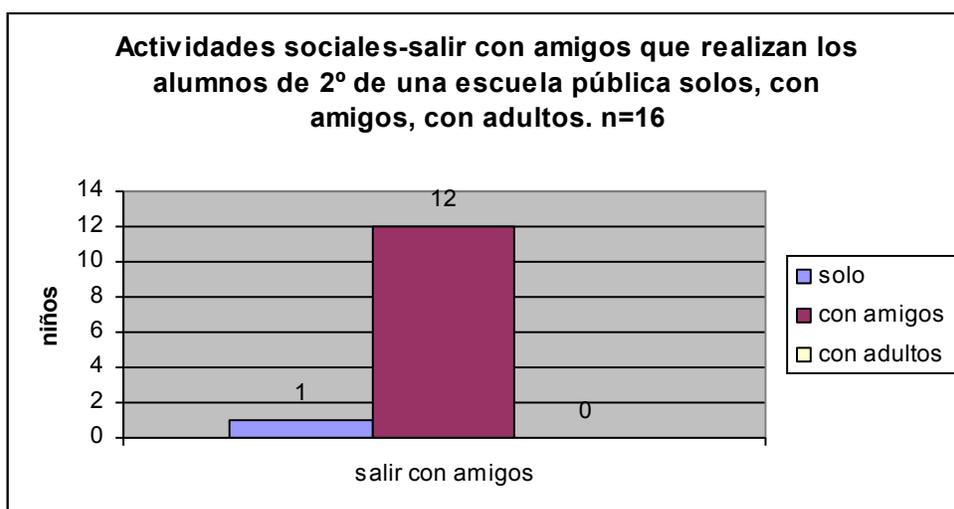
Este gráfico permite observar que en los 4 porcentajes de participación en actividades sociales existe una paridad, en cada valor participa el 25% de la muestra estudiada. (Tabla 20)

Gráfico 58: Cantidad de niños que participan en cada una de las actividades sociales.



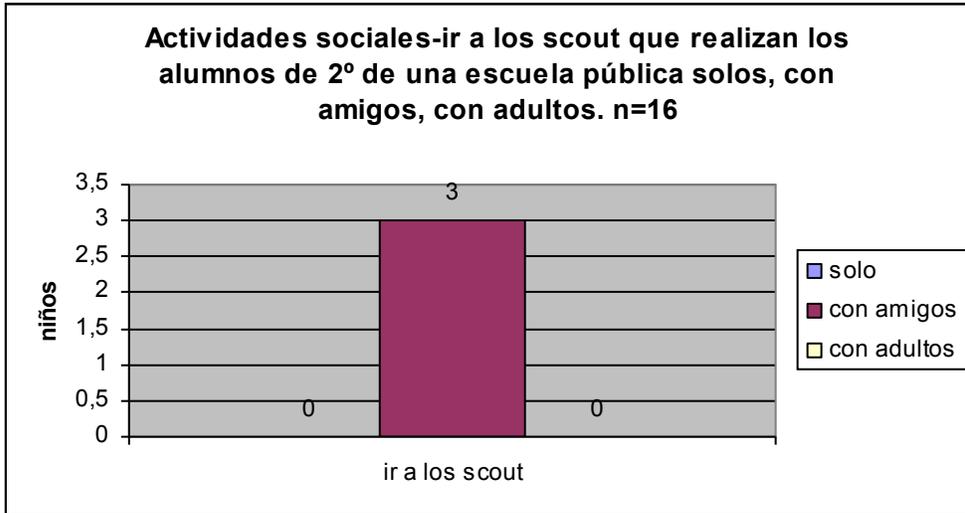
En este gráfico se observa que la mayor participación se da en “salir con amigos”. Los niños refieren que esta salida en general consiste en caminar por el barrio. (Tabla 21)

Gráfico 59: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (salir con amigos) los niños de 2º de una escuela pública.



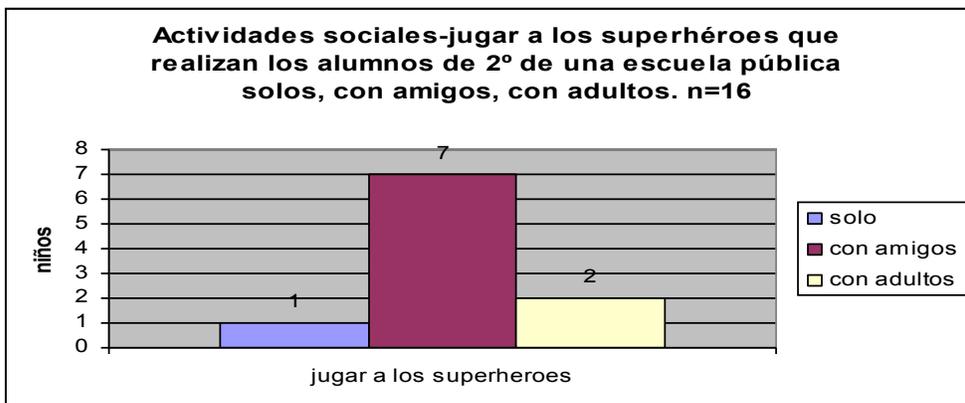
Se puede observar en el gráfico que lógicamente la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (salir con amigos) con amigos. Curiosamente uno de los niños refiere hacerlo solo. (Tabla 22)

Gráfico 60: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (ir a los scout) los niños de 2º de una escuela pública.



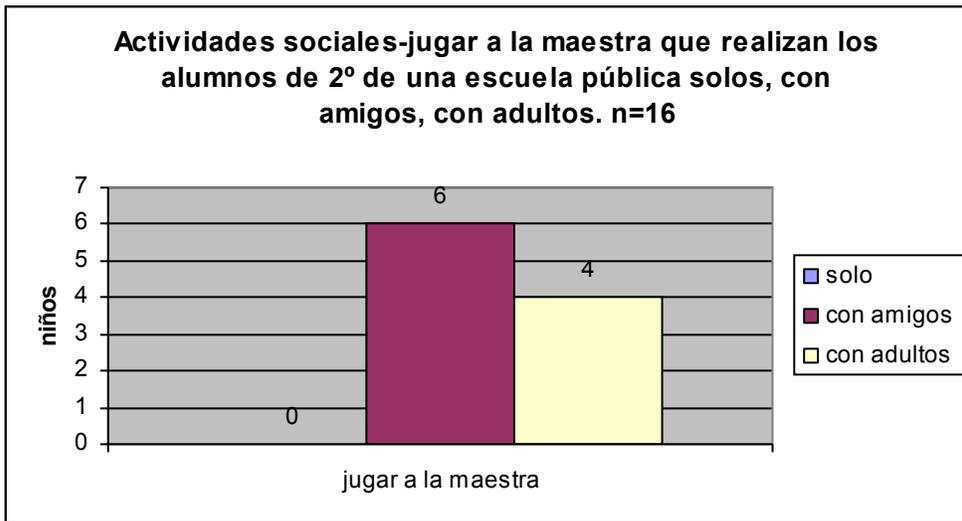
Se puede observar en el gráfico que sólo tres de los niños refieren realizar esta actividad (ir a los scout) con amigos. Los niños dijeron que el grupo de scout funciona dentro de la villa. (Tabla 22)

Gráfico 61: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a los superhéroes) los niños de 2º de una escuela pública.



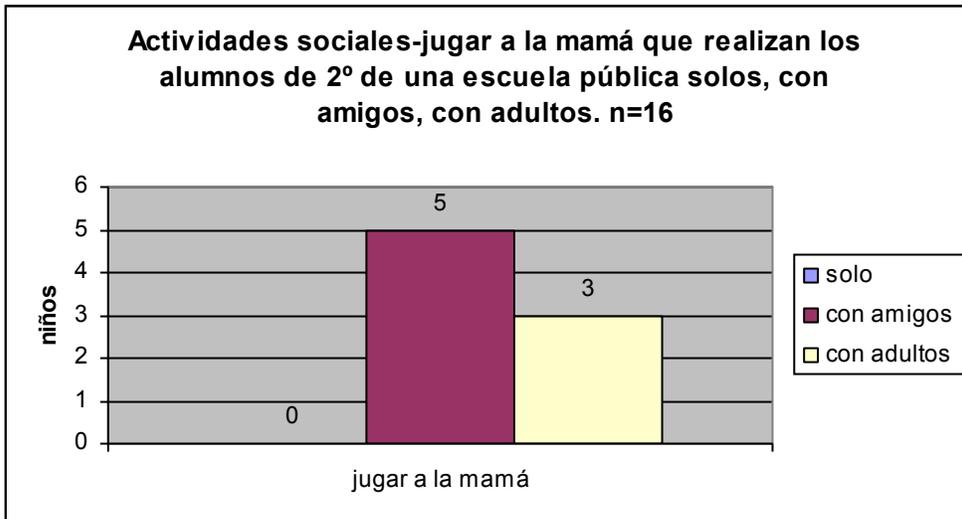
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (jugar a los superhéroes) con amigos y en menor medida con adultos. Sólo uno de los niños refiere hacerlo solo. (Tabla 22)

Gráfico 62: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a la maestra) los niños de 2° de una escuela pública.



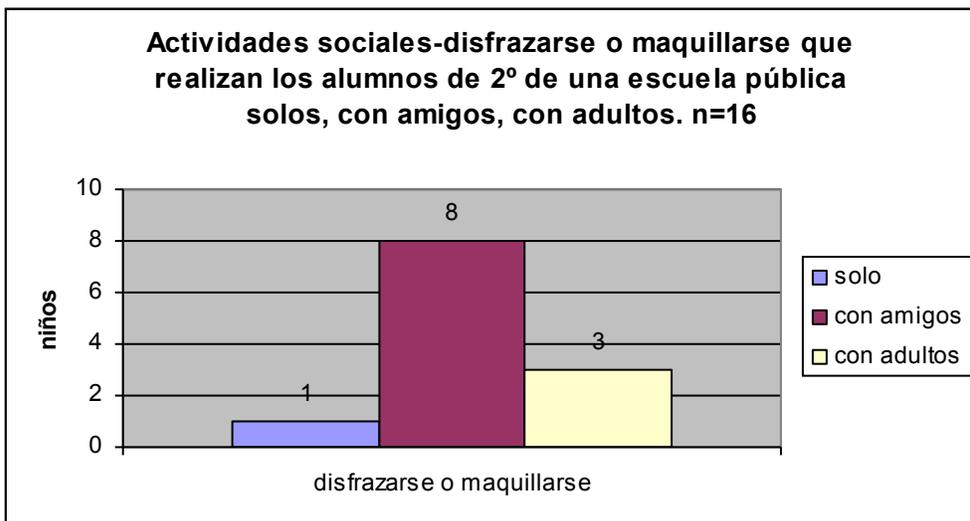
Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (jugar a la maestra) con amigos y en menor medida con adultos. (Tabla 22)

Gráfico 63: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (jugar a la mamá) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (jugar a la mamá) con amigos y en menor medida con adultos. (Tabla 22)

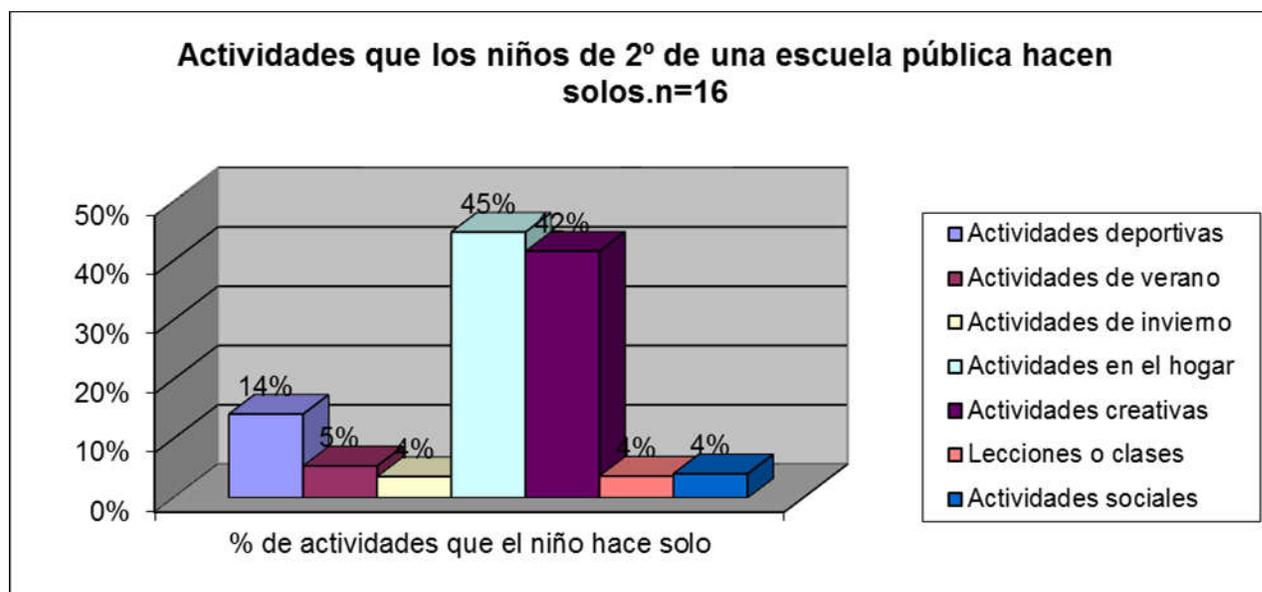
Gráfico 64: Con quién realizan (solos, con amigos, con adultos) esta actividad (disfrazarse o maquillarse) los niños de 2º de una escuela pública.



Se puede observar en el gráfico que la mayoría de los niños refieren realizar esta actividad (disfrazarse o maquillarse) con amigos y en menor medida con adultos. Sólo uno de los niños refiere hacerlo solo. (Tabla 22)

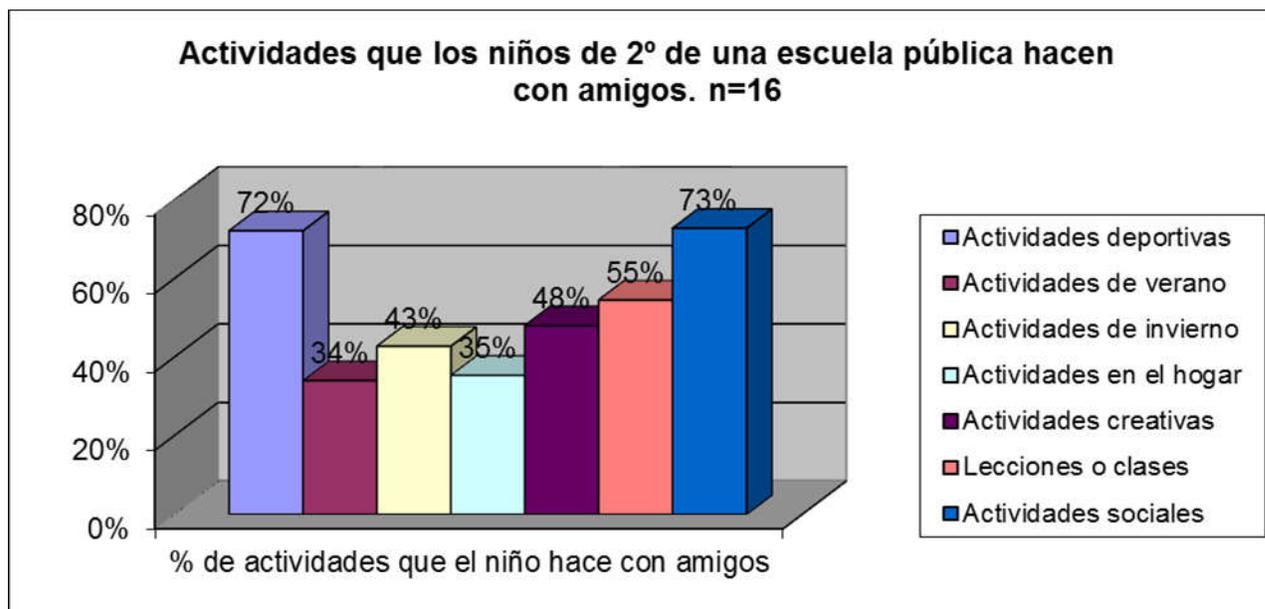
A continuación detallaremos en forma general los porcentajes de las actividades que los niños realizan solos (Gráfico 65), con amigos (Gráfico 66) y con adultos (Gráfico 67).

Gráfico 65: Actividades que los niños de 2° de una escuela pública hacen solos.



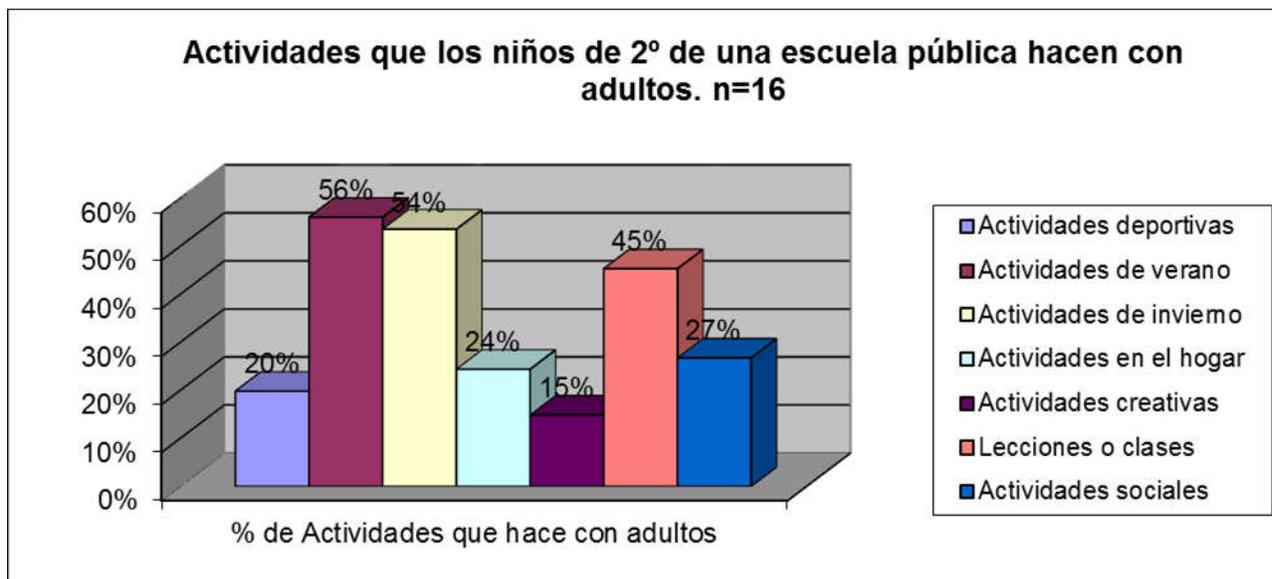
En este gráfico se puede observar que las actividades que en su mayoría los niños realizan solos, es decir sin compañía de nadie, son las actividades en el hogar en primer lugar y las actividades creativas en segundo lugar. Ambas con marcada diferencia sobre el resto. (Tabla 23)

Gráfico 66: Actividades que los niños de 2º de una escuela pública hacen con amigos.



En este gráfico se observa que las actividades que en primer lugar los niños realizan en compañía de sus amigos son las actividades sociales, en segundo lugar y con muy poca diferencia, las actividades deportivas. Y en tercer lugar las lecciones o clases. (Tabla 24)

Gráfico 67: Actividades que los niños de 2º de una escuela pública hacen con adultos.



Según este gráfico las actividades que los niños más realizan en compañía de adultos son las de verano, luego las actividades de invierno y siguen las lecciones o clases. (Tabla 25)

A continuación, una síntesis de resultados centrales en relación con los objetivos específicos. Se puede observar que el mayor porcentaje de participación de los niños se da en las actividades del hogar (83%), dentro de éstas “mirar televisión” es la principal actividad elegida. Cabe destacar que es una actividad que realizan todos los niños de la muestra. Dentro del hogar, las actividades que mayormente hacen solos son: “leer”, “mirar tv”, “escuchar música” y “coleccionar objetos”.

En porcentaje de participación continúan las actividades creativas (77%) y dentro de éstas se observa que la mayor participación se da en “armar rompecabezas”. Cabe destacar que es una actividad que realizan todos los niños de la muestra y la

mayoría lo hacen con amigos. Dentro de las actividades creativas, las que mayormente hacen solos son: “cantar”, “bailar”, “dibujar o pintar”.

En tercer lugar en porcentaje de participación siguen las actividades deportivas (75,50%). Con mayor participación en “jugar a tirar y agarrar” y “jugar a las escondidas”. En segundo lugar, siguen “fútbol”, “jugar en el parque” y “jugar a la mancha”. Cabe aclarar que muchas de estas actividades las realizan en el ámbito de la escuela con amigos. Las actividades deportivas que realizan solos son: “andar en patines”, “saltar a la soga”, “andar en bicicleta”.

Con menores porcentajes de participación siguen las actividades de verano (65%), las actividades sociales (55%), y por ultimo con igualdad de porcentajes, las actividades de invierno y las lecciones o clases (23%). Es importante señalar que las subvariables que corresponden a algunas de estas actividades no se correlacionan con las posibilidades socio-económicas de los niños de nuestra muestra (ejemplo: esquiar), por lo cual inferimos que la escasa participación podría tener que ver con esto.

Como mencionamos anteriormente, las actividades que en su mayoría los niños realizan solos, es decir sin compañía de nadie, son las actividades en el hogar en primer lugar y las actividades creativas en segundo lugar. Ambas con marcada diferencia sobre el resto.

Se observa que las actividades que en primer lugar los niños realizan en compañía de sus amigos son las actividades sociales, en segundo lugar y con muy poca diferencia, las actividades deportivas. Y en tercer lugar las lecciones o clases.

Por último, las actividades que los niños más realizan en compañía de adultos son las de verano, luego las actividades de invierno y siguen las lecciones o clases, que corresponden (como explicitamos anteriormente) con actividades de escasa participación.

Conclusiones

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. El juego es el área ocupacional más relevante en la infancia porque es aquella en donde los niños invierten la mayor parte de su tiempo. Es por esto el énfasis que ponemos los terapeutas ocupacionales en conocer más acerca del juego, a qué juegan los niños, si participan en actividades adecuadas para su edad, qué juegos eligen en la actualidad, cuáles son los factores que influyen en la elección de los juegos, cuánto disfrutan de cada juego y con quiénes los realizan.

Por todo lo anterior nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso. Por tal razón, la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general, el cual se refería a “Identificar las actividades con mayor grado de participación entre los niños de segundo grado de una escuela pública.”

La muestra está compuesta por niños de entre 7 y 8 años de edad con desarrollo típico que viven en un contexto sociocultural determinado, muchos de ellos son extranjeros de países limítrofes (en su mayoría paraguayos y bolivianos). Seleccionamos para este estudio una escuela pública cuya población de alumnos reside en su mayoría en la Villa 21-24 del barrio de Barracas, en la Comuna 4 de CABA.

La hipótesis que ha guiado este proceso de investigación se basa en los conceptos de Reilly, Llorens, Piaget y Parten sobre las actividades lúdicas en las cuales deberían involucrarse los niños de entre 6 y 9 años, la misma afirma que “Los alumnos de 2º grado de una escuela pública de la Comuna N°4 de CABA en

el año 2016, presentan un mayor grado de participación en actividades deportivas y actividades sociales, según los resultados del Perfil de Intereses del Niño- Perfil del juego del niño (6-9 años)”.

Luego de recabar, procesar y analizar información se han observado resultados que refutan la hipótesis planteada. Se observa que los niños evaluados muestran un mayor porcentaje de participación en actividades en el hogar. Siguen en valores porcentuales la participación en actividades creativas, deportivas, de verano, sociales, lecciones o clases y de invierno (Grafico 1)

Teniendo en cuenta que dentro de las actividades en el hogar se encuentran: “Usar la computadora” y “mirar la televisión”, una posible explicación en relación a esto puede ser la gran revolución que han significado las tecnologías de la información y la comunicación y cómo han cambiado las actividades, los juegos y los tiempos de las generaciones actuales. El uso de la tecnología afecta el modo de cómo se entretienen los niños hoy en día (Gráfico 33). Es necesario destacar que nuestra hipótesis está basada en conceptualizaciones de los autores anteriormente mencionados que han realizado sus estudios en otra coyuntura histórica, en la cual la tecnología no cobraba tanta relevancia en la vida de los niños como en la actualidad.

Al realizar la evaluación en los relatos de los niños, muchos refirieron que pasan gran cantidad de horas solos en sus casas o con sus hermanos, y esta podría ser otra de las probables causas del alto porcentaje de participación de las actividades en el hogar.

Es preocupante mencionar que según los resultados obtenidos, las actividades del hogar coincidentemente son las que mayoritariamente realizan solos. (Gráfico 65). Actividades como leer un libro, mirar televisión, escuchar música, cantar y dibujar son realizadas sin la compañía de un adulto. Y en este sentido nos preguntamos si hay oportunidades para el juego con adultos significativos, es decir si los niños

pasan tiempo de calidad con los adultos de su familia, si comparten las actividades de su interés con ellos, y qué consecuencias conlleva la privación de estas oportunidades.

Los niños también refirieron que la peligrosidad de la zona es motivo por el cual los padres no los dejan jugar afuera de sus hogares (plaza, vereda). Prácticamente la única oportunidad de juego motor, corporal y social que tienen, es en el ámbito de la escuela, de aquí la importancia de las clases de educación física como una posibilidad casi exclusiva de involucrarse en este tipo de juegos tan importantes para el crecimiento del niño. El juego sensorio-motor es fundamental para un desarrollo saludable e integral, con lo cual las escasas posibilidades de participación en este tipo de actividades supone consecuencias perjudiciales y pone en riesgo la integridad física y mental de los niños.

De aquí la importancia de la terapia ocupacional denunciando esta realidad y promoviendo espacios que fomenten estas experiencias sensorio-motoras.

En el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño se reconoce el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Con respecto a las actividades creativas y artísticas que menciona la Convención, los resultados de los niños evaluados muestran un alto porcentaje de participación en estas actividades, consideramos que esto se debe a la concurrencia a un centro cultural dentro del barrio, según lo relatado por los niños. Fomentar este tipo de espacios es de suma importancia para esta población en riesgo ocupacional, disminuyendo lo máximo posible el desequilibrio ocasionado por las escasas posibilidades de desempeñarse en este tipo de actividades.

La Sociedad Argentina de Pediatría reconoce la importancia del juego para la salud y el desarrollo de los niños. Destacando que “el juego es un elemento fundamental para los niños. Es una gran vía de aprendizaje, una manera de comunicarse, de conectarse con el mundo que los rodea. Un gran componente de estimulación. Por eso, ocupa gran parte de sus días, y es tan importante que tengan un espacio y un tiempo para realizarlo. También es importante adaptar cada juego a cada niño y a cada edad correspondiente. Hay que tener en cuenta que cada niño es particular, se debe estimular su propio potencial de desarrollo a través de los juegos, así como evaluar su evolución personal y única”.

Con este proyecto queremos dar a conocer la importancia del juego para los niños, la participación en actividades y juegos específicos, con quiénes las realizan y cuánto disfrutan de las mismas. Alertar sobre el riesgo ocupacional que sufren estos niños a partir de la deprivación de experiencias de juego que ocurre en este contexto sociocultural. A partir de lo expuesto anteriormente, surge el interrogante sobre la participación en el juego en otros contextos socioculturales, y cómo se da el interjuego de la tríada persona-contexto-ocupación en otros ámbitos (económicos, culturales, sociales, espirituales, etc.)

La mirada holística de la terapia ocupacional nos hace conscientes, y nos motiva a seguir, construyendo juntos, con nuestros deseos y responsabilidades en cuanto a asegurar la participación en el juego, la actividad más significativa de la infancia, promoviendo un desarrollo saludable de los más pequeños, sujetos de este estudio.

Bibliografía

- Aguilera Castro, M. y Diaz, M. (2010). La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 13 (4): [57p]. Obtenido el 13 de mayo de 2016 desde <http://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/22582/21315>
- American Occupational Therapy Association (2008). Occupational therapy practice framework: Domain and process (2nd ed.). *American Journal of Occupational Therapy*, 62, 625-683. Traducción al español autorizada por la Asociación Americana de Terapia Ocupacional, 2009.
- Blazquez Ballesteros, P., Mahmoud-Saleh Ucedo, L y Guerra Redondo, L. (2015). Terapia ocupacional pediátrica: Algo más que un juego. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*. 2 (7). Obtenido el 13 de mayo de 2016 desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5435165>
- Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2 (2): [50-63p]. Obtenido el 23 de marzo de 2016 desde <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Castellana, M., Sánchez-Carbonel, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28 (3): [196-204p]. Obtenido el 4 de agosto de 2019 desde <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1503.pdf>
- Coster, W. (1998). Occupation centered assessment of children. *American Journal of Occupational Therapy*. Vol. 52, p. 337-344. Obtenido el 23 de marzo de 2016 desde <http://ajot.aota.org/article.aspx?articleid=1862542>

- Crepeau, E. N., Cohn, E. S. y Boyt Schell, B. A. (2001). *Willard y Spackman Terapia Ocupacional*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Subsecretaria de Deportes. Obtenido el 24 de junio de 2019 desde http://www.code.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/p_pereyra.pdf
- Gómez Lillo, S. (2006). Equilibrio y organización de la rutina diaria. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, (6): [47 – 54p].
- Gonzalez Lagos, D., Leal Barriga, G., Monsalves Ferrada, L. y Salazar Betanzo, K. (2017). El régimen de jornada escolar completa y la participación en el juego: una política pública en deuda con los niños y niñas. *Revista chilena de Terapia Ocupacional*. 01 (1): [49 – 56p].
- Henry, A. D. (2006). Perfil de Intereses del niño Autoevaluaciones. The Psychological Corporation.
- Hurlock, E. (1967). *Psicología del desarrollo del niño*. 2ª ed. (p.309-321) Barcelona: Editorial Mac Graw Hill.
- Kielhofner, G. (2000). *Terapia Ocupacional. Modelo de La Ocupación Humana. Teoría y aplicación*. 3ª ed. (p.171-172) Bogotá: Editorial Medica Panamericana.
- Kielhofner, G. (2004). *El Modelo de la Ocupación Humana. Teoría y Aplicación*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.
- Kielhofner, Gary (2006). *Fundamentos conceptuales de la Terapia Ocupacional*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.
- Kronenberg, F., Simó Algado, S. y Pollard, N. (2007). *Terapia Ocupacional sin Fronteras: Aprendiendo del espíritu de supervivientes*. Barcelona: Editorial Médica Panamericana
- Lopez, G y Ortega M. (1992) El rol del terapeuta ocupacional en salud mental. *La ocupación humana*. 4 (3). [35-38].
- Lopez P., Ortega, C. y Moldes, V. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.

- Menses Montero, M. y Monge Alvarado M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. 25, (2): [113-124p]. Obtenido el 18 de mayo de 2016 desde <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Presidencia de la Nación. Secretaría de Cultura de la Nación. Obtenido el 24 de junio de 2019 desde <https://www.cultura.gob.ar/noticias/la-casa-de-la-cultura-de-la-villa-2124-sera-la-sede-central-de-la-cultura-popular/>
- Mulligan, S. (2006). *Terapia Ocupacional en Pediatría Proceso de evaluación*. Madrid: Editorial Médico Panamericana
- Organización Mundial de la Salud (2001). *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*. Obtenido el 12 de mayo de 2016 desde https://aspace.org/assets/uploads/publicaciones/e74e4-cif_2001.pdf
- Parten, M. (1998). En Simon, C. *Terapia ocupacional*. 8ª ed. (p. 118-121) Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Piaget, J. (1991). *Seis Estudios de Psicología*. España: Editorial Seix Barral.
- Puerto Mojica, Y. A., Bernal, D. y Sanchez, K. (2007). Características del Área de Desempeño Ocupacional de Juego en Niños con Trastornos Mentales. *Umbral Científico*. Obtenido el 12 de junio de 2019 desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30401006>.
- Real Academia Española. (2015). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido el 4 de abril de 2016 desde <http://www.rae.es/rae.html>
- Reilly, M. (1998). En Knox, S. *Terapia Ocupacional*. 8ª ed. (p.263). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Rubio, J. y Varas J. (1999). *El análisis de la realidad en la intervención social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Editorial CCS.
- Ruiz de Miguel, C. (2001). Factores familiares vinculados al bajo rendimiento. *Revista Complutense De Educación*, 12 (1): [81p]. Obtenido el 4 de agosto de 2019 desde <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0101120081A>

- Salazar Salas, Carmen Grace (2010). Actividades recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en Costa Rica *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 10 (1): [5p]. obtenido el 26 de junio de 2019 desde <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713068004.pdf>
- UNICEF (2006). Convención sobre los derechos del niño. Madrid. Obtenido el 26 el junio desde <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Universidad de Chile. Facultad de Medicina. Escuela de Terapia Ocupacional. (2006). Equilibrio y organización de la rutina diaria. *Revista chilena de Terapia Ocupacional*. 6 (6).

Anexo 1
Consentimientos informados

Anexo 2

Instrumento: Perfil de Juego en Niños (6 – 9 años)

Anexo 3

Aclaraciones sobre el Perfil de Juego del niño:

Si bien se utilizó el instrumento Perfil de Juego en Niños (6 – 9 años) que tiene las características y ventajas enunciadas en el apartado correspondiente a describir el instrumento, se incluyen en este anexo algunas reflexiones que surgieron a partir de la utilización del mismo en este trabajo. Queremos dar a conocer nuestra experiencia al utilizarlo. Son percepciones, análisis subjetivos.

- Principalmente se observa la imperiosa necesidad de adaptar el instrumento a la realidad que viven los niños de Argentina y Latinoamérica, en especial aquellos que pertenecen a familias de bajos recursos económicos.
- Surgieron ciertas confusiones por parte de los niños ante ciertos nombres como “matasapo” al referirse al juego del “quemado”. Este instrumento no toma en cuenta las particularidades del lenguaje en Argentina.
- Surgieron ciertas confusiones por parte de los niños ante actividades que “realizan” y que “les gustaría realizar”. Por ejemplo, las subvariables esquiar o deslizarse en la nieve de la variable en relación al porcentaje de participación en actividades de invierno, son actividades que los niños refirieron nunca haber realizado, pero igualmente puntuaron. Esto condice con que este instrumento no toma en cuenta el contexto económico. La realidad financiera que viven las familias a las cuales pertenecen estos niños hace poco posible poder concurrir a lugares de nieve o centros de esquí. Aquí notamos la necesidad de adaptar las actividades de invierno al contexto sociocultural.
- Otra observación al utilizar este instrumento se encuentra en referencia a la cantidad de tiempo que necesitan los niños para completarlo. En general los niños tardaron más de lo que plantea el manual de utilización (15

minutos) y la mayoría refirió “aburrirse” al completarlo. Es decir, a los niños les resulta demasiado largo y poco interesante. Sería importante revisar las categorías y ver la posibilidad de acortar y dinamizar el uso del instrumento.

- Un dato a tener en cuenta es que los niños en general no completaron la sección donde podían dibujar o proponer otras actividades.
- Algo que queremos señalar es que este instrumento toma como sinónimo sexo y género, y esto no se adecúa al uso no sexista del lenguaje porque el sexo apunta a las características biológicas y sexuales con las que nacen mujeres y hombres. Mientras que género se refiere a las ideas, normas y comportamiento que la sociedad ha establecido para cada sexo, y el valor y significado que se les asigna. Es importante incorporar un enfoque de equidad de género para asegurarse de no reproducir normas y conductas discriminatorias, sino más bien intervenir, cambiar y superar obstáculos existentes, logrando así la igualdad de género (UNICEF).

Anexo 4
Base de datos

Tabla 1: Porcentaje de participación en cada una de las categorías de la evaluación Perfil del juego del niño (6-9 años) de los niños de una escuela pública. (n=16)

U.A.	% de Participación en las diferentes categorías						
	Actividades deportivas	Actividades de verano	Actividades de invierno	Actividades en el hogar	Actividades creativas	Lecciones o clases	Actividades sociales
A.G.	77%	100%	25%	100%	100%	67%	83%
A.D.	77%	57%	25%	87,50%	100%	0%	50%
A.M.	92%	100%	100%	100%	83%	100%	100%
C.M.	92%	71%	0%	87,50%	100%	0%	67%
E.B.	54%	29%	0%	75%	50%	17%	33%
H.C.	61,50%	71%	0%	62,50%	67%	33%	50%
K.L.	85%	29%	0%	100%	83%	33%	83%
K.P.	77%	57%	75%	87,50%	100%	0%	67%
K.G.	77%	71%	0%	100%	67%	0%	17%
L.L.	85%	100%	25%	100%	100%	0%	83%
M.T.	85%	57%	25%	62,50%	100%	33%	50%
M.G.	77%	57%	0%	87,50%	50%	50%	17%
M.A.	54%	14%	0%	50%	33%	17%	67%
M.B.	54%	14%	0%	50%	33%	17%	67%
R.C.	69%	100%	100%	87,50%	67%	0%	17%
Z.L.	92%	100%	0%	75%	100%	0%	17%
Total	75,50%	64%	23%	83%	77%	23%	54%

Tabla 2: Porcentaje de participación en actividades deportivas de los niños de 2° de una escuela pública. (n:16)

%de participación en actividades deportivas	<i>Fa</i>	<i>Fr</i>	<i>F%</i>	<i>Fac</i>
0% - 25%	0	0,00	0,00	0,00
26% - 50%	0	0,00	0,00	0,00
51% - 75%	5	0,31	31,25	31,25
76% - 100%	11	0,69	68,75	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 3: Participación en cada una de las actividades deportivas de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U. A.	Jugar al Beisbol	Jugar al Basquet	Jugar al Futbol	Jugar a tirar y agarrar	Andar en bicicleta	Jugar al Matasapo	Jugar al Fresbee	Jugar a las Escondidas	Saltar la soga	jugar a patear la pelota	Jugar en el parque	Andar en patines	Jugar a la mancha
A.D.	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
A.G.			√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
A.M.	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.M.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
E.B.			√	√	√			√		√	√		√
H.C.		√		√			√	√	√	√	√		√
K.G.		√	√	√	√	√	√	√	√	√			√
K.L.		√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
K.P.	√		√	√	√	√	√	√		√	√		√
L.L.	√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	√
M.A.			√	√		√		√	√		√		√
M.B.			√	√		√		√	√		√		√
M.G.			√	√	√	√		√		√	√	√	√
M.T.		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√
R.C.			√	√	√	√	√	√		√	√		√
Z.L.		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Total	5	7	15	16	13	14	11	16	10	13	15	7	15

Tabla 4: Con quién realizan cada una de las actividades deportivas los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	jugar al béisbol			jugar al básquet			jugar al futbol			agarrar y tirar			andar en bici			j. al quemado			jugar al fresbee		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad
A.D.								x			x		x								
A.G.							x	x	x		x		x				x	x		x	
A.M.			X					x			x			x			x			x	
C.M.			X		X				x		x			x			x			x	
E.B.								x			x		x								
H.C.						x					x										x
K.G.						x		x			x		x				x			x	
K.L.								x			x		x				x				
K.P.		X			X			x			x				x		x			x	
L.L.		X						x			x		x				x			x	
M.A.					X			x			x				x		x			x	
M.B.									x		x						x				
M.G.					X				x		x			x			x				
M.T.									x		x						x				
R.C.									x		x		x				x				x
Z.L.					X		x				x		x				x			x	
Total	0	2	2	0	5	2	2	9	6	0	16	0	8	3	2	0	13	1	0	8	2

Tabla 4: Con quién realizan cada una de las actividades deportivas los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	escondidas			saltar la soga			patear la pelota			j. en el parque			andar patines			j. a la mancha		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad
A.D.		X						x			x						x	
A.G.		X	x					x	x	x	x	x	x	x		x	x	x
A.M.		X			x			x			x		x			x		
C.M.		X		x				x			x			x				
E.B.		X						x			x						x	
H.C.		X				x		x				x					x	
K.G.		X		x			x										x	
K.L.		X		x				x			x		x				x	
K.P.		X						x				x					x	
L.L.		X			x						x			x			x	
M.A.		X			x			x			x						x	
M.B.		X			x							x						x
M.G.		X							x			x		x				x
M.T.		X			x							x						x
R.C.		X						x			x							x
Z.L.		X		x			x			x			x					x
Total	0	16	1	4	5	1	2	10	2	2	9	6	4	4	0	2	12	3

Tabla 5: Porcentaje de participación en actividades de verano de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades de verano	Fa	Fr	F%	Fac
0% - 25%	2	0,13	12,50	12,50
26% - 50%	2	0,13	12,50	25,00
51% - 75%	7	0,44	43,75	68,75
76% - 100%	5	0,31	31,25	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 6: Participación en cada una de las actividades de verano de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

Unidad de Análisis	Jugar en la playa, río o lago	Ir de picnic	Nadar	Acampar	Hacer caminatas	Ir a pescar	Cuidar el jardín
A.D.	√	√	√		√		
A.G.	√	√	√	√	√	√	√
A.M.	√	√	√	√	√	√	√
C.M.	√	√	√	√	√		
E.B.			√		√		
H.C.		√		√	√		√
K.G.	√		√		√	√	√
K.L.			√		√		
K.P.	√	√	√		√		
L.L.	√	√	√	√	√	√	√
M.A.			√				
M.B.			√				
M.G.		√	√		√		√
M.T.	√		√		√		√
R.C.	√	√	√	√	√	√	√
Z.L.	√	√	√	√	√	√	√
Total	10	10	15	7	14	6	9

Tabla 7: Con quién realizan cada una de las actividades de verano los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Playa, río o lago			Ir de picnic			Nadar			Acampar			Hacer caminatas			Ir a pescar			Cuidar el jardín		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad
A.D.			x			x		x					x								
A.G.			x		x	x		x		X		x		x			x	x	x	x	x
A.M.		X			x			x			x			x				x		x	
C.M.			x		x				x		x			x							
E.B.								x							x						
H.C.						x			x			x		x							x
K.G.			x						x						x			x			x
K.L.								x													
K.P.			x			x			x												
L.L.			x			x			x		x			x					x		x
M.A.									x												
M.B.									x												
M.G.					x										x						x
M.T.		X						x							x						x
R.C.		X			x		x				x		x						x		x
Z.L.		X				x		x			x			x					x	x	
Total	0	4	6	0	5	6	1	7	7	1	4	3	2	5	7	0	1	6	2	3	6

Tabla 8: Porcentaje de participación en actividades de invierno de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades de invierno	Fa	Fr	F%	Fac
0% - 25%	13	0,81	81,25	81,25
26% - 50%	0	0,00	0,00	81,25
51% - 75%	1	0,06	6,25	87,50
76% - 100%	2	0,13	12,50	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 9: Participación en cada una de las actividades de invierno de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	Participación en actividades de Invierno			
	Deslizarse en la nieve	Jugar con nieve	Patinar sobre hielo	Esquiar
A.G.			x	
A.D.			x	
A.M.	x	x	x	x
C.M.				
E.B.				
H.C.				
K.L.				
K.P.		x	x	x
K.G.				
L.L.			x	
M.T.			x	
M.G.				
M.A.				
M.B.				
R.C.	x	x	x	x
Z.L.				
Total	2	3	7	3

Tabla 10: Con quién realizan cada una de las actividades de invierno los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	Participación en actividades de invierno											
	Deslizarse en la nieve			Jugar con nieve			Patinar sobre hielo			Esquiar		
	Solo	Amigos	Adultos	Solo	Amigos	Adultos	Solo	Amigos	Adultos	Solo	Amigos	Adultos
A.G.									x			
A.D.								x				
A.M.			x		x				x			X
C.M.												
E.B.												
H.C.												
K.L.												
K.P.						X			x			X
K.G.												
L.L.									x			
M.T.								x				
M.G.												
M.A.												
M.B.												
R.C.		x			x			x		x		
Z.L.												
Total	0	1	1	0	2	1	0	3	4	1	0	2

Tabla 11: Porcentaje de participación en actividades en el hogar de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades en el hogar	<i>Fa</i>	<i>Fr</i>	<i>F%</i>	<i>Fac</i>
0% - 25%	0	0,00	0,00	0,00
26% - 50%	2	0,13	12,50	12,50
51% - 75%	4	0,25	25,00	37,50
76% - 100%	10	0,63	62,50	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 12: Participación en cada una de las actividades en el hogar de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	Participación en actividades en el hogar							
	Jugar a las cartas	Juegos de mesa	Leer	Usar la computadora	Mirar la televisión	Escuchar música	Coleccionar objetos	Cuidar mascotas
A.G.	x	x	x	X	x	x	x	x
A.D.	x	x	x	X	x	x	x	-
A.M.	x	x	x	X	x	x	x	x
C.M.	x	x	x	X	x	x	x	-
E.B.	x	-	-	X	x	x	x	x
H.C.	-	x	x	-	x	-	x	x
K.L.	x	x	x	X	x	x	x	x
K.P.	x	x	x	X	x	x	x	-
K.G.	x	x	x	X	x	x	x	x
L.L.	x	x	x	X	x	x	x	x
M.T.	x	-	x	X	x	-	-	x
M.G.	x	x	x	X	x	x	-	x
M.A.	x	-	x	X	x	-	-	-
M.B.	x	-	x	X	x	-	-	-
R.C.	x	x	x	X	x	x	-	x
Z.L.	x	-	x	-	x	x	x	x
Total	15	11	15	14	16	12	11	11

Tabla 13: Con quién realizan cada una de las actividades en el hogar los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

U.A.	Jugar a las cartas			Juegos de mesa			Leer			Jugar con la Computadora			Mirar la TV		
	Sol o	C/a m	C/a d	Sol o	C/a m	C/a d	Sol o	C/a m	C/a d	Sol o	C/a m	C/a d	Sol o	C/a m	C/a d
A.G.		x			x	x	x		x	x			x	x	x
A.D.			x		x			X			x		x		
A.M.			x			x			x		x			x	
C.M.		x				x	x			x				x	
E.B.		x								x				x	
H.C.						x			x						x
K.L.		x			x		x			x			x		
K.P.			x		x			X		x			x		
K.G.			x		x		x			x			x		
L.L.		x			x			X		x				x	
M.T.		x						X		x				x	
M.G.			x			x			x			x	x		
M.A.		x								x			x		
M.B.		x					x			x			x		
R.C.		x			x		x				x		x		
Z.L.		x					x							x	
Tota															
l	0	10	5	0	7	5	7	4	4	10	3	1	11	7	2

	Escuchar música			Coleccionar objetos			Cuidar mascotas		
	Solo	C/am	C/ad	Solo	C/am	C/ad	Solo	C/am	C/ad
A.G.	x			X		x	x		x
A.D.			x		x				
A.M.		x			x			x	
C.M.		x		X					
E.B.	x				x		x		
H.C.						x			x
K.L.	x			X					x
K.P.	x			X					
K.G.	x				x				x
L.L.		x			x			x	
M.T.								x	
M.G.	x								x
M.A.	x								
M.B.									
R.C.	x						x		
Z.L.	x			X			x		
Total	9	3	1	5	5	2	4	3	5

Tabla 14: Porcentaje de participación en actividades creativas de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades creativas	Fa	Fr	F%	Fac
0% - 25%	0	0,00	0,00	0,00
26% - 50%	4	0,25	25,00	25,00
51% - 75%	3	0,19	18,75	43,75
76% - 100%	9	0,56	56,25	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 15: Participación en cada una de las actividades creativas de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Armar rompecabezas	Cantar	Bailar	Construir cosas	Dibujar o pintar	Cocinar u hornear
A.G.	√	√	√	√	√	√
A.D.	√	√	√	√	√	√
A.M.	√	√	√		√	√
C.M.	√	√	√	√	√	√
E.B.	√			√	√	
H.C.	√		√	√		√
K.L.	√	√	√	√	√	
K.P.	√	√	√	√	√	√
K.G.	√	√		√	√	
L.L.	√	√	√	√	√	√
M.T.	√	√	√	√	√	√
M.G.	√			√	√	
M.A.	√				√	
M.B.	√				√	
R.C.	√	√	√	√		
Z.L.	√	√	√	√	√	√
TOTAL	16	11	11	13	14	9

Tabla 16: Con quién realizan cada una de las actividades creativas los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Armar rompecabezas			Cantar			Bailar			Construir cosas			Dibujar o pintar			Cocinar u hornear		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad
A.G.		x	x		x		x	x	x	x	x		x		x	x		
A.D.			x	x				x			x		x					x
A.M.	x			x			x						x					x
C.M.		x		x			x				x		x				x	
E.B.		x								x			x					
H.C.		x						x			x						x	
K.L.		x		x			x				x		x					
K.P.		x		x				x			x		x					x
K.G.		x			x							x		x				
L.L.		x			x			x			x			x				x
M.T.		x			x			x			x			x				x
M.G.	x										x		x					
M.A.		x											x					
M.B.		x											x					
R.C.		x		x			x			x								
Z.L.		x		x				x		x			x					X
TOTAL	2	13	2	7	4		5	7	1	4	9	1	11	3	1	1	2	6

Tabla 17: Porcentaje de participación en lecciones o clases de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades lecciones o clases	Fa	Fr	F%	Fac
0% - 25%	10	0,63	62,50	62,50
26% - 50%	4	0,25	25,00	87,50
51% - 75%	1	0,06	6,25	93,75
76% - 100%	1	0,06	6,25	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 18: Participación en cada una de las lecciones o clases de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Música	Natación	Danzas	Gimnasia	Arte o artesanías	Artes marciales
A.G.	√	√	√			√
A.D.						
A.M.	√	√	√	√	√	√
C.M.						
E.B.				√		
H.C.		√				√
K.L.		√	√			
K.P.						
K.G.						
L.L.						
M.T.					√	√
M.G.		√			√	√
M.A.		√				
M.B.		√				
R.C.						
Z.L.						
TOTAL	2	7	3	2	3	5

Tabla 19: Con quién realizan cada una de las lecciones o clases los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Música			Natación			Danzas			Gimnasia			Arte o artesanías			Artes marciales		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	Solo	c/am	c/ad									
A.G.			X		X	X		X									X	X
A.D.																		
A.M.			X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X
C.M.																		
E.B.												X						
H.C.						X											X	
K.L.						X		X										
K.P.																		
K.G.																		
L.L.																		
M.T.														X			X	
M.G.						X								X		X		
M.A.					X													
M.B.					X													
R.C.																		
Z.L.																		
TOTAL	0	0	2	0	4	5	0	3	1	0	1	2	0	3	1	1	4	2

Tabla 20: Porcentaje de participación en actividades sociales de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

%de participación en actividades sociales	Fa	Fr	F%	Fac
0% - 25%	4	0,25	25,00	25,00
26% - 50%	4	0,25	25,00	50,00
51% - 75%	4	0,25	25,00	75,00
76% - 100%	4	0,25	25,00	100,00
TOTAL	16	1	100	

Tabla 21: Participación en cada una de las actividades sociales de los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Salir con amigos	Ir a los scout	Jugar a los superhéroes	Jugar a la maestra	Jugar a la mamá	Disfrazarse o maquillarse
A.G.	√	√	√	√		√
A.D.	√		√			√
A.M.	√	√	√	√	√	√
C.M.	√			√	√	√
E.B.			√			√
H.C.	√		√	√		
K.L.	√		√	√	√	√
K.P.	√		√	√		√
K.G.	√					
L.L.	√		√	√	√	√
M.T.	√			√	√	
M.G.			√			
M.A.	√			√	√	√
M.B.	√			√	√	√
R.C.	√					
Z.L.					√	
TOTAL	13	2	9	10	8	10

Tabla 22: Con quién realizan cada una de las actividades sociales los niños de 2° de una escuela pública. (n=16)

	Salir con amigos			Ir a los scout			Jugar a los superhéroes			Jugar a la maestra			Jugar a la mamá			Disfrazarse o maquillarse		
	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad	solo	c/am	c/ad
A.G.		X			X		X	X			X					X	X	X
A.D.		X						X									X	
A.M.		X			X			X			X			X			X	
C.M.	X											X			X			X
E.B.									X									X
H.C.		X						X				X						
K.L.		X						X			X			X			X	
K.P.		X						X			X						X	
K.G.		X																
L.L.		X			X			X			X			X			X	
M.T.		X									X			X				
M.G.									X									
M.A.		X										X			X		X	
M.B.		X										X			X		X	
R.C.		X																
Z.L.														X				
TOTAL	1	12	0	0	3	0	1	7	2	0	6	4	0	5	3	1	8	3

Tabla 23: Actividades que los niños de 2º de una escuela pública realizan solos.
 (n=16)

U. A.	% de actividades que el niño hace solo						
	Actividades deportivas	Actividades de verano	Actividades de invierno	Actividades en el hogar	Actividades creativas	Lecciones o clases	Actividades sociales
A.G.	50%	29%	0%	75%	50%	0%	40%
A.D.	10%	14%	0%	14%	33%	-	0%
A.M.	17%	0%	0%	0%	80%	0%	0%
C.M.	8%	0%	-	43%	50%	-	25%
E.B.	14%	0%	-	50%	67%	0%	0%
H.C.	0%	0%	-	0%	0%	0%	0%
K.L.	27%	0%	-	62%	60%	0%	0%
K.P.	0%	0%	0%	57%	33%	-	0%
K.G.	30%	0%	-	50%	0%	-	0%
L.L.	9%	0%	0%	12,50%	0%	-	0%
M.T.	0%	0%	0%	50%	0%	0%	0%
M.G.	0%	0%	-	29%	67%	33%	0%
M.A.	0%	0%	-	75%	50%	0%	0%
M.B.	0%	0%	-	75%	50%	0%	0%
R.C.	11%	29%	25%	57%	75%	-	0%
Z.L.	50%	14%	-	67%	50%	-	0%
Total	14%	5%	4%	45%	42%	4%	4%

Tabla 24: Actividades que los niños de 2º de una escuela pública realizan con amigos. (n=16)

U.A.	% de actividades que el niño hace con amigos						
	Actividades deportivas	Actividades de verano	Actividades de invierno	Actividades en el hogar	Actividades creativas	Lecciones o clases	Actividades sociales
A.G.	90%	43%	0%	38%	67%	75%	100%
A.D.	80%	14%	100%	57%	33%	-	100%
A.M.	75%	86%	25%	63%	0%	83%	100%
C.M.	75%	40%	-	43%	50%	-	0%
E.B.	86%	50%	-	50%	33%	0%	0%
H.C.	50%	20%	-	0%	75%	50%	67%
K.L.	64%	50%	-	25%	40%	50%	100%
K.P.	80%	0%	0%	29%	50%	-	100%
K.G.	70%	0%	-	25%	75%	-	100%
L.L.	91%	29%	0%	87,50%	83%	-	100%
M.T.	91%	50%	100%	25%	83%	0%	100%
M.G.	60%	50%	-	0%	33%	33%	0%
M.A.	71%	0%	-	25%	50%	100%	50%
M.B.	57%	0%	-	25%	50%	100%	50%
R.C.	67%	57%	75%	43%	23%	-	100%
Z.L.	50%	57%	-	33%	23%	-	100%
Total	72%	34%	43%	35%	48%	55%	73%

Tabla 25: Actividades que los niños de 2º de una escuela pública realizan con adultos. (n=16)

UNIDAD DE ANALISIS	% de Actividades que hace con adultos						
	Actividades deportivas	Actividades de verano	Actividades de invierno	Actividades en el hogar	Actividades creativas	Lecciones o clases	Actividades sociales
A.G.	60%	86%	100%	62,50%	67%	75%	20%
A.D.	10%	29%	0%	29%	33%	-	0%
A.M.	8%	14%	75%	37,50%	20%	100%	0%
C.M.	17%	60%	-	14%	0%	-	75%
E.B.	0%	50%	-	0%	0%	100%	100%
H.C.	50%	80%	-	100%	25%	50%	33%
K.L.	9%	50%	-	12,50%	0%	50%	0%
K.P.	20%	100%	100%	14%	17%	-	0%
K.G.	0%	100%	-	25%	25%	-	0%
L.L.	0%	71%	100%	0%	17%	-	0%
M.T.	9%	50%	0%	25%	17%	0%	0%
M.G.	40%	50%	-	71%	0%	33%	100%
M.A.	29%	14%	-	0%	0%	0%	50%
M.B.	43%	100%	-	0%	0%	0%	50%
R.C.	22%	14%	0%	0%	0%	-	0%
Z.L.	0%	29%	-	0%	17%	-	0%
Total	20%	56%	54%	24%	15%	45%	27%

Tabla 26: Edad, sexo y nacionalidad de los alumnos de 2º turno mañana en el año 2016. (n=16)

U.A.	EDAD	GENERO	NACIONALIDAD
A.G.	8	VARÓN	PARAGUAYA
A.D.	8	VARÓN	ARGENTINA
A.M.	8	MUJER	BOLIVIANA
C.M.	7	MUJER	PARAGUAYA
E.B.	8	VARÓN	ARGENTINA
H.C.	7	VARÓN	ARGENTINA
K.L.	8	MUJER	PERUANA
K.P.	8	VARÓN	PARAGUAYA
K.G.	8	VARÓN	BOLIVIANA
L.L.	7	MUJER	PARAGUAYA
M.T.	8	MUJER	PARAGUAYA
M.G.	8	VARON	ARGENTINA
M.A.	7	MUJER	ARGENTINA
M.B.	8	MUJER	PERUANA
R.C.	8	VARON	ARGENTINA
Z.L.	8	MUJER	PARAGUAYA

Anexo 5
Fe de Erratas

Fe de Erratas

En el anexo de Consentimiento Informado, donde dice “cátedra Metodología de la investigación y Diseño de Trabajo Final de la Facultad de Terapia Ocupacional de UNSAM” debería decir “cátedra Metodología de la Investigación y Diseño de Trabajo Final de la Licenciatura en Terapia Ocupacional del Instituto Ciencias de la Rehabilitación y el Movimiento de la Universidad de San Martín”.

Anexo 6
Autorización