



**UNSAM**

UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
SAN MARTÍN

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. Nabergoi, Mariela  
Lic. Spallato, M Natalia  
Lic. Zorzoli, F. Juan Manuel  
Lic. Amaro, Mariana  
Lic. Itovich, Florencia

Docente supervisor:

Lic. Spallato, M Natalia

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

Tema: “Diferencias en el perfil de juego, tiempo libre y participación social de niños de 7 a 12 años con y sin hermanos con encefalopatía crónica no evolutiva”

Grupo N° 14

Alumnas:

Moore, Sofia DNI 36310396  
tosofiamoore@gmail.com

Pagola, Sofia DNI 37383456  
pagolasofia@gmail.com

5 de septiembre 2017

## Índice

Área.....	pág. 4
Tema.....	pág. 4
Palabras clave.....	pág. 4

### 1 Introducción

1.1 Planteamiento del problema científico.....	pág. 4
1.2 Justificación .....	pág. 6
1.3 Relevancia.....	pág. 8
1.4 Marco teórico.....	pág. 9
1.5 Hipótesis.....	pág. 14
1.6 Objetivos.....	pág. 14

### 2 Metodología

2.1 Tipo de diseño.....	pág. 15
2.2 Universo .....	pág. 15
2.3 Muestra.....	pág. 15
2.4 Matriz de datos.....	pág. 17
2.5 Fuentes de datos.....	pág. 35
2.6 Instrumento de recolección de información.....	pág. 35
2.7 Modo de aplicación del instrumento de evaluación .....	pág. 40
2.8 Prueba piloto .....	pág. 41

### 3 Análisis de datos

3.1 Procesamiento .....	pág. 41
3.2 Sistematización .....	pág. 42
3.3 Análisis .....	pág. 42
3.4 Presentación de resultados .....	pág. 43

### 4 Resultados

4.1 Caracterización de la muestra .....	pág. 43
4.2 Presentación de resultados .....	pág. 47
4.3 Cumplimiento de objetivos específicos .....	pág. 52

4.4 Prueba de hipótesis .....	pág. 57
5 Conclusiones .....	pág. 65
6 Bibliografía.....	pág. 70
7 Anexos.....	pág. 72

Área: Pediatría

Tema: Diferencias en el perfil de juego, tiempo libre y participación social de niños de 7 a 12 años con y sin hermanos con encefalopatía crónica no evolutiva (ECNE)

Palabras clave: juego; participación; hermanos; ECNE.

## **1. Introducción**

### 1.1 Planteamiento del problema científico

En Terapia Ocupacional en Pediatría: Proceso de Evaluación (Mulligan, 2003) se desarrolla la teoría de que las ocupaciones de un niño en particular definen en forma amplia quién es él. Habitualmente, las ocupaciones de los niños incluyen el juego y ocio; las actividades de la vida diaria, básicas e instrumentales; las actividades escolares, las relaciones y participación con la familia, los pares y la comunidad. Sin embargo, se enfatiza la importancia vital del juego como ocupación principal del niño. El juego actúa como vehículo para aprendizajes acerca del ambiente físico y otros contextos, para la adquisición de nuevas habilidades cognitivas y motoras, para experiencias sociales y emocionales, y para la construcción de relaciones significativas con miembros de su familia o pares. El juego es para los niños una motivación intrínseca, y es la actividad que más tiempo ocupa de su vida diaria. Se distingue de otras porque es divertida y placentera, intrínsecamente motivada y libremente elegida. Involucra hacer, participar y usar la imaginación y no está limitado por la realidad.

Mulligan (2003) rescata la importancia que tiene el rol de la familia en el desarrollo global de los niños y, por ende, en el desarrollo del juego que, como fue descrito anteriormente, es la actividad principal del niño. Además, propone la necesidad de ver a la familia como un sistema ecológico, ya que esta visión permite ver cómo los cambios en cualquier parte de este sistema impactan a cada uno de los miembros. Ésta debe adaptarse a los cambios que afectan la naturaleza de las relaciones entre ellos y el tipo de rutinas familiares, rituales, tareas y actividades de los miembros de la familia. Uno de los factores que requeriría la adaptación de la rutina familiar sería, por ejemplo, la presencia de un hermano con discapacidad.

Según el Consenso Argentino sobre Parálisis Cerebral “Rol del cuidado perinatal” presentado en la Academia Nacional de Medicina (Buenos Aires, 2000) la Parálisis Cerebral (denominación previa para lo que hoy se define como ECNE) es la incapacidad física más frecuente en la infancia, afectando del 2 a 2.5 por mil niños nacidos vivos por año. Luego de una evolución a 5 años, la mitad de los casos podrían padecer un grado moderado o severo de la misma. En la Argentina esta incidencia representa alrededor de 1500 nuevos casos por año. Según Stacey Halpern (2011) la mayoría de las personas con encefalopatía crónica no evolutiva requerirán a lo largo de toda su vida asistencia por parte de un cuidador. Es una patología que suele requerir de gran parte del tiempo y energía de los padres del niño que la padece, invertidos en su rehabilitación, en su inserción social o en sus necesidades especiales dentro del hogar.

Según Gómez González y Alonso Torres (1999, citados en Ana Madrigal Muñoz, 2007) la presencia de un niño/a con ECNE altera, en mayor o menor medida, la vida familiar según el grado de dependencia. Cuando éste es elevado, requieren grandes cuidados y ayuda para llevar a cabo las actividades de la vida diaria, cuidados que recaen en la familia. Pero, además, la presencia de un hijo/a con discapacidad, como ocurre con estos niños, supone una quiebra en el proyecto vital compartido por la familia, no sólo por el desgaste físico originado por su cuidado, sino también por las repercusiones psicológicas y sociales que implica enfrentarse a una realidad que desmiente las expectativas iniciales.

En el 1º congreso Iberoamericano sobre discapacidad Familia y Comunidad la Lic. Blanca Nuñez afirma que las familias en las que uno de sus integrantes padece una discapacidad todos los miembros se encuentran expuestos a una potencialidad traumática. Según el grado y tipo de discapacidad, el grupo conviviente puede requerir adaptarse al ritmo y necesidades del niño, modificando sus rutinas y hábitos. La licenciada Blanca Nuñez (2004), junto con sus colaboradores, describen la situación por la cual atraviesan los hermanos del niño con discapacidad. Observa que estos niños generalmente se encuentran desamparados por sus padres o reciben menos atención de la esperada, a causa de que identifican una necesidad y debilidad en el niño con discapacidad. La autora propone la necesidad de utilizar estrategias de intervención con los hermanos. Describe la posición a la que se ven sometidos estos niños al tener un hermano con discapacidad, la falta de tiempo y de atención de los padres, el segundo plano que muchas veces pueden llegar a adoptar en la

vida familiar, la rivalidad, los celos y la angustia provocada por la discapacidad. También describe en extensión el efecto que esta situación familiar puede generar puertas afuera del hogar y, a futuro, en la vida de los niños.

Autores como Shelley Mulligan (2003), Ana Madrigal Muñoz (2007), Stacey Halpern (2011) y Blanca Nuñez (2004), han desarrollado trabajos e investigaciones acerca de discapacidad y familia, sobre el rol de los hermanos de un niño discapacitado y sobre cómo su presencia puede influir en el desarrollo de los hermanos. Sin embargo, de qué forma específica puede alterar dicha patología el juego de los hermanos del niño, aspecto primordial en el desarrollo infantil, su participación social y la realización de actividades, son cuestiones aún no tratadas en amplitud, y de suma importancia para el desarrollo sano de esta población.

La gran incidencia de niños con ECNE en nuestro país y la falta de artículos e investigaciones en relación al juego, el tiempo libre y la participación social de sus hermanos, lleva a plantearse la siguiente pregunta de investigación:

¿En qué se diferencian los perfiles de juego, tiempo libre y participación social de niños entre 7 y 12 años con un hermano con encefalopatía crónica no evolutiva de aquellos niños que no poseen hermanos con dicha discapacidad residentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte entre los años 2016 y 2017?

## 1.2 Justificación

La perspectiva holística que tiene la Terapia Ocupacional (T.O) del ser humano, una visión integral del hombre en sus dimensiones biopsicosocioespiritual, propuesta desde el Marco de Trabajo para la Práctica de 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. El Marco de Trabajo establece que la contribución que define a la Terapia Ocupacional es la aplicación en su práctica de valores centrales, conocimiento y habilidades para lograr el compromiso de sus clientes con las ocupaciones que ellos quieren y necesitan, promoviendo su salud y participación activa en su entorno. (American Occupational Therapy Association; 2008). Es decir, descentrando el tratamiento y la intervención de la patología, si la hubiera, para trasladar la mirada hacia los demás aspectos de la persona que forman parte de su vida diaria. El equilibrio de las ocupaciones,

específicas a cada etapa de la vida, es primordial para lograr una mayor calidad de vida y satisfacción personal. Desde esta mirada, el terapeuta ocupacional puede desviar su intervención de la persona con discapacidad, sin alejarse de su área de incumbencia, y situarla en el contexto circundante, más específicamente, en las personas que la rodean.

Los hermanos de niños con discapacidad no son objeto de estudio exclusivamente de la Terapia Ocupacional, pero, desde los fundamentos de nuestra disciplina, se puede realizar un gran aporte a esta población. “La promoción de la salud está igual y esencialmente dirigida a crear las condiciones necesarias para la salud a nivel individual, estructural, social y ambiental, mediante el conocimiento de los determinantes de la salud: paz, protección, educación, alimento, ingresos económicos, ecosistema estable, recursos sostenibles, justicia social y la equidad. (Kronenberg, Algado y Pollard, citados en el Marco de Trabajo; 2008; p. 441). Desde la prevención, los terapeutas ocupacionales pueden actuar como promotores de la salud de esta población, de riesgo potencial, interviniendo en los demás aspectos de su vida, aparte del orgánico, que determinan su salud y su calidad de vida. Realizando intervenciones adecuadas enfocadas en el juego de estos niños, el terapeuta actúa como preventor y promotor de la salud, determinada por lo orgánico, lo psicológico, lo social y lo ambiental.

Al ser la encefalopatía crónica no evolutiva la patología infantil más frecuente en la Argentina, con una incidencia de 2 a 2.5 cada mil nacidos vivos, el número de niños cuya vida diaria puede verse afectada por la presencia de un hermano con ECNE en la familia es alarmante, aumentando la necesidad científica de investigaciones en relación a esta población. Tal como expone Mulligan (2003), el juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo infantil, siendo la vía principal para adquirir aprendizajes motrices, cognitivos, emocionales y sociales. Por estos motivos este aspecto no debe quedar fuera de la investigación científica, y debe ser especialmente cuidado en niños que, por la presencia de un hermano con necesidades especiales, deban modificar sus horarios y actividades, pudiendo alterar, en consecuencia, el desarrollo de sus actividades lúdicas.

### 1.3 Relevancia

Desde el ámbito de rehabilitación, se deja ver, hoy en día, la ausencia de tiempo de sesión de terapia dedicado a los hermanos, menos aún desde Terapia Ocupacional. El grupo conviviente del niño con discapacidad es de suma importancia en su desarrollo, llegando a ser incluso un factor determinante de su salud y su participación. Los hermanos juegan un rol de importancia similar al ejercido por los padres: son compañeros en el juego, en el crecimiento y grandes apoyos. Teniendo en consideración el rol vital que pueden tener los hermanos en el desarrollo sano del niño con discapacidad, no deben quedar fuera del ámbito de terapia. Como promotores del desarrollo infantil sano, los terapeutas ocupacionales deben trabajar sobre el desarrollo del juego del niño. Desde la atención integral que se busca brindar desde Terapia Ocupacional, adquiere relevancia indagar en este tema en niños con mayores posibilidades de presentar alteraciones en el juego, la participación social y el tiempo libre, áreas de suma importancia para el desarrollo sano del niño.

En relación a la práctica de la Terapia Ocupacional, la investigación aportaría conocimiento a profesionales de la salud y a aquellas familias con un miembro con ECNE. El desglose de las actividades de esparcimiento que se realizará en la investigación permite realizar un análisis exhaustivo sobre las preferencias de juego, participación social y tiempo libre de los niños y las actividades que realmente realizan. Esto permite establecer las diferencias entre el juego de niños con y sin hermanos con ECNE. Con estos datos, tanto padres como profesionales de la salud, pueden actuar como preventores ante la posible alteración del tiempo y formas de juego del niño, con la información disponible sobre qué áreas específicas del juego son más propensas a verse modificadas ante la discapacidad de un hermano.

En relación al cuerpo teórico de las profesiones de la salud, la investigación brindaría mayores conocimientos teóricos a los profesionales sobre la manera específica en que se puede modificar el juego de esta población particular y qué actividades de esparcimiento pueden presentar variaciones en la media. Es de suma importancia a su vez, para los distintos profesionales que se dedican a trabajar con discapacidad, la incorporación de investigaciones científicas sobre los hermanos de niños con discapacidad. Los profesionales de la salud deben tener en consideración, dentro del impacto que puede ejercer la patología, no solo al niño que



la padece, sino también a su contexto familiar circundante. La familia es central en el tratamiento del niño con discapacidad, y es la primera en verse afectada por ésta, en tener que reacomodar sus hábitos y costumbres, y adaptar todo su comportamiento a la nueva situación dentro del hogar. Actualmente no se encuentran accesibles en el cuerpo teórico de la Terapia Ocupacional textos o investigaciones sobre cómo puede verse afectado el juego de esta población, aspecto de vital importancia en el desarrollo de los niños.

En el aspecto social, la investigación brindaría información de suma utilidad para aumentar la participación social y la realización de actividades lúdicas y recreativas esperables para la edad de los hermanos de niños con ECNE. Con la información sobre qué actividades de juego particulares pueden verse disminuidas o aumentadas, se podrá trabajar por una vida más inclusiva de los hermanos, respetando y fomentando los aspectos lúdicos y sociales, ya que se podrán realizar diferentes estrategias de intervención priorizando las actividades de juego que se ven más comúnmente afectadas en hermanos de niños con ECNE.

#### 1.4 Marco teórico

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su forma y concepto varíe según la cultura. El ser humano lo realiza de manera innata y es un estímulo valioso en el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz y alegre. (Lacayo y Coello, 1992 citados en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001). Resulta una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, es una función necesaria y vital, contribuye al desarrollo integral del infante.

Para Flinchum (1988, citado en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. Según Hetzer (1992, citado en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001) el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social; es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

Ferland (1995, citado en Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001) en su propuesta

del Modelo Lúdico enfatiza que la conducta lúdica es espontánea y libre. Afirmar que para que haya juego debe haber interés, actitud para jugar y acción. Y le brinda vital importancia al entorno familiar, ya que actúa como determinante en el juego del niño. Mulligan (2003) reafirma este concepto rescatando la importancia de la participación activa del niño en el juego dentro de sus familias y comunidades para desarrollar un sentido de pertenencia, obtener placer y cultivar el respeto por la vida.

El Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional (AOTA, 2008) define el juego como una actividad organizada y espontánea que proporciona disfrute, entretenimiento y diversión. Identifica dos áreas del juego: la exploración y la participación.

El tiempo libre, por otro lado, se define como una actividad no obligatoria e intrínsecamente motivada en la cual se participa durante un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias como trabajo, autocuidado y dormir (AOTA, 2008). El tiempo libre es tiempo de no obligación, tiempo que no se dedica al trabajo o las responsabilidades relacionadas con el empleo o con otras formas de mantenimiento económico y autocuidado. Lo definen como los ratos que el ser humano tiene exentos luego de satisfacer sus necesidades, tiempo en el cual las personas realizan lo deseado con plena voluntad y conciencia para lograr los anhelos y metas. Es el tiempo del que dispone cada persona para decidir lo que quiere hacer. (Kraus, 1971, 2000, 2001; Bucher, 1972; Chavez Iturrequi, 1985; Curtis, 2000; Russell, 2002 citados en Salazar Salas C.G, 2007).

El disfrute positivo del tiempo libre se realiza por medio de la recreación. Por recreación se entiende al conjunto de actividades agradables en las cuales se participa durante el tiempo libre y que fomentan el uso positivo de éste para promover el desarrollo integral de las personas. Según Salazar Salas (2008), el desarrollo integral se alcanza por medio de experiencias significativas de educación no formal, el disfrute y gozo por lo que se hace, la selección de actividades que agradan y la participación voluntaria en lo que se desea realizar.

La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 1999), define a la participación como el quehacer del individuo en situaciones de vida (incluyendo la participación en recreación y esparcimiento) y afirma que 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. La AOTA (2008) define la participación social como los patrones de comportamiento característicos y esperados dentro de un sistema social. Estos comportamientos incluyen aquellas actividades que involucran interacción con la comunidad, con la familia y, por último, con amigos o pares.

La participación en actividades comunitarias brinda aprendizajes sobre destrezas sociales, mejora la interacción e integración de grupos, aumentan el orgullo y satisfacción comunal y se refuerzan valores e identidades de la comunidad. Esta participación mejora la conciencia cultural e histórica y fomenta las interacciones entre diferentes etnias, niveles socioeconómicos, religiones, culturas y edades, fomentando el respeto a la individualidad y a la diversidad. Fortalece el sentimiento de liderazgo, de unidad y de pertenencia. (Arai, 1996; Davidson, 1996; Driver, 1992; Fox, Ryan, van Dick, Chivers, Chuchmach y Quesnel, 1998; Halliday, 1991; Hutchinson y Nogradi, 1996; Labonte, 1996; Lord y Ochocka, 1995; Parson, 1996; Pedlar, 1996; Reid y van Dreunen, 1996; Sefton y Mummery, 1991; Stromann, 1996 citados en Salazar Salas, 2007)

La participación en actividades familiares fortalece el vínculo familiar. Genera cohesión, estabilidad y satisfacción dentro del hogar. También se fomenta la lealtad, la cercanía emocional entre los miembros, el trabajo en equipo familiar y la habilidad para enfrentar, juntos, situaciones adversas. Se mejora la comunicación y la cooperación, se refuerzan los valores y se mejora la calidad general de la vida familiar. (Dupuis y Pedlar, 1995; Lord y Ochoka, 1995; Mactavish y Schleiden, 1998; Orthner, 1998; Schaul y Gramann, 1998; Smith, 1997; Zabriskie, 2000 citados en Salazar Salas, 2007)

La participación en interacciones de amistad ha sido determinada como un factor positivo para la salud y el bienestar. Proporcionan, además, apoyo social en los aspectos físico, psicológico, emocional y espiritual de la salud. Este apoyo es el sentimiento brindado por los demás y la seguridad que tiene la persona sobre la afectividad de los demás. La amistad ha sido reconocida como uno de los principales recursos para sobrellevar la vida diaria y afrontar las dificultades que puedan surgir. Genera efectos beneficiosos para la salud, tanto físico como psicológico, disminuyendo las probabilidades de enfermedad. A través de la amistad se brinda y recibe afecto, apoyo, compañía y ayuda, se aprenden destrezas sociales y se generan sentimientos de pertenencia. La amistad actúa como medio de conexión social

para compartir intereses, proporciona felicidad y bienestar. (Glover y Parry, 2008; Sasidharan y cols., 2006, Payne, Orsega-Smith y Godbey, 2006 Gold, 1999; Green, 1998; McCormick, 1999; Schleiden, Green y Stone, 1999; Worth, 1999 citados en Salazar Salas, 2007)

Los conceptos que sustentan la investigación se desprenden de las perspectivas del comportamiento ocupacional, particularmente del Modelo de Ocupación Humana (Kielhofner, 2002). Este modelo, específico de la práctica de terapia ocupacional, aborda la motivación por las ocupaciones, el patrón rutinario del comportamiento ocupacional, la naturaleza del desempeño y la influencia del ambiente en las ocupaciones de las personas. Enfatiza que el juego es una ocupación humana fundamental que involucra al individuo a lo largo de toda su vida. Si bien el contenido y la forma del juego evolucionan en la medida que el individuo se desarrolla y cambia, la necesidad por la ocupación del juego está siempre presente.

Se toman conceptos del enfoque “top-down” de la evaluación de niños centrada en la ocupación defendida por Coster (1998). Dicho autor 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. Se propone un modelo de autoevaluación para recaudar la información, tomando como base la idea de que el juego y esparcimiento son, por definición, establecidos por el individuo. Además, es una estrategia útil para reunir tal información, ya que tiene en cuenta el punto de vista del niño en relación a su participación. La evaluación que se utiliza es el Perfil de Intereses Pediátrico, un conjunto de autoevaluaciones que determinan las preferencias del niño en su juego, tiempo libre y participación social, así como el tiempo que invierte éste en estas actividades y con quién las realiza. Cada perfil está adaptado y dirigido a un rango etario específico, detallando las actividades apropiadas y comunes para cada edad.

El rango etario elegido para el trabajo (7-12 años) coincide con la edad de los niños que se encuentran cursando su educación primaria. Mulligan (2003) recorta el juego durante los años escolares de primaria y lo caracteriza como más estructurado y social. Los niños de esta edad ocupan gran parte de su tiempo realizando actividades grupales en lugar de solos o de a dos, y muestran una definida preferencia por el juego con niños de su mismo sexo. Los

niños mayores de siete años comienzan a jugar con pares de su vecindario, andando en bicicleta, organizando entre ellos actividades deportivas y juegos en el exterior como la escondida. Requieren, a su vez, menor supervisión por parte de adultos. Son también frecuentes en esta edad las actividades lúdicas sedentarias, como leer, mirar televisión y jugar videojuegos o juegos de mesa.

Jean Piaget (1979) denomina el período entre los 7 y los 12 años de los niños como la “segunda infancia”. Esto se debe a que esta etapa de la niñez posee ciertas características que la permiten diferenciarse y separarse de otros períodos. Según Piaget, los niños en esta edad se caracterizan por la aparición de formas nuevas de organización, un mayor equilibrio y una continua serie de construcciones nuevas. Rescata la diferencia entre las aulas escolares con niños menores a 7 años y niños de 7 años en adelante, habiendo desarrollado éstos últimos tanto la capacidad de concentración individual como la de la colaboración efectiva, diferenciando sus propios puntos de vista de los ajenos e incrementando sus habilidades sociales. El niño ya es capaz de jugar juegos reglados y establecer entre varios las reglas del juego. Adquiere la capacidad de reflexión, piensa antes de actuar y desarrolla la moral de cooperación y autonomía personal. Desarrolla la operación, en el plano de la inteligencia, y la voluntad, en el plano de la afectividad. El niño logra transformar las intuiciones en operaciones, comenzando a construir un espacio racional. En la segunda infancia el niño desarrolla las nociones de permanencia de la substancia, el peso y el volumen, así como las del tiempo y el espacio.

Habiendo analizado desde varios autores, como Salazar Salas (2007), Mulligan (2003) y Ana Madrigal Muñoz (2007), la importancia del juego, del tiempo libre y de la participación social para el desarrollo del niño, adquiere relevancia el estudio y las investigaciones sobre los factores que podrían dificultar el desarrollo de estas áreas, como podría serlo la presencia de un hermano con Encefalopatía Crónica No Evolutiva. Stacey Halpern en *Williard y Spackman: Terapia Ocupacional* describe la parálisis cerebral (terminología precursora el nombre actual de la patología: ECNE) como una afección que provocará en los pacientes la necesidad de por vida de algún tipo de asistencia, por mínima que sea, por parte de un cuidador. La define como un conjunto de trastornos motores como resultado de anomalías en el desarrollo pre o post natal, antes de los 5 años. Las dificultades asociadas a esta patología cognitiva pueden hallarse en la articulación de la palabra,

trastornos comiciales, relacionadas a la alimentación, deterioro de visión y audición, sensibilidad y percepción anormales, dificultad en el control intestinal y problemas respiratorios y cutáneos a causa de úlceras por decúbito. La parálisis cerebral puede clasificarse en espástica, atetoide, atáxica y mixta. Las capacidades motoras pueden disminuir con el tiempo, causando dolor, deformidades, síndromes por sobreuso, fracturas y fatiga, requiriendo, con el pasar de los años, niveles de asistencia y cuidados cada vez mayores. (Crepeau, Cohn, Schell; 2011).

La integración de los conceptos desarrollados en este apartado nos lleva a plantear la siguiente hipótesis de investigación:

### 1.5 Hipótesis

Los hermanos entre 7 y 12 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte de niños con diagnóstico de ECNE, entre los años 2016 y 2017, presentan disminución en la participación en actividades sociales y al aire libre, en consecuencia, aumentando el juego solitario, con adultos y las actividades de interior con respecto al grupo de niños sin hermanos con ECNE.

### 1.6 Objetivos

Objetivo general:

- Identificar diferencias en el juego, la participación social y el tiempo libre de niños con o sin hermanos con ECNE en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte entre los años 2016 y 2017.

Objetivos específicos:

- Determinar en qué actividades específicas disminuyen su participación los niños con hermanos con y sin ECNE.
- Detectar en qué actividades específicas aumentan su participación los niños con hermanos con y sin ECNE.
- Identificar qué tipo de juego, solitario, con adultos o con pares, predomina en ambas poblaciones.

## 2. Metodología

### 2.1 Tipo de diseño:

Teniendo en consideración el abordaje de las unidades de análisis, el diseño del trabajo es **extensivo muestral**. Las unidades de análisis son múltiples y la encuesta está destinada a un tipo de población específica, aquella que cumple con los criterios de inclusión muestral, y no a la población en general. Teniendo en cuenta las dimensiones de análisis, el diseño es **multivariado**. Se realizará un **trabajo de campo** realizando encuestas tomadas a niños de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte, a modo de obtener datos sobre las actividades de juego, participación social y tiempo libre que realizan. Los resultados que busca obtener el diseño son **cuantitativos**, son comprobables, observables y medibles. Son puntajes y porcentajes sobre las actividades lúdicas que realiza el niño, lo que permite la comparación entre ambos grupos (niños con y sin hermanos con ECNE) utilizando datos objetivos y precisos. Se realizará un recorte temporal **transversal** y una recolección de datos **prospectiva**, entrevistando al niño en un momento preciso sobre su juego actual, omitiendo su juego en el pasado o sus planes para el futuro. Acorde al grado de conocimiento existente sobre el tema en cuestión el diseño es de carácter **descriptivo** y **explicativo**. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en recolectar datos sobre la base de una hipótesis, exponiendo y resumiendo los resultados a fin de obtener generalizaciones. La investigación explicativa busca establecer relaciones de causa efecto mediante la prueba de hipótesis.

### 2.2 Universo

Todos aquellos niños entre 7 y 12 años, con y sin hermanos con diagnóstico de ECNE, residentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte entre los años 2016 y 2017.

### 2.3 Muestra

En el trabajo de investigación se tomó como muestra a niños entre siete (7) y doce (12) años de edad.

La muestra fue de tipo no probabilística, en cuotas según Padua (1994). No probabilística se refiere a que no se conocieron las probabilidades de cada individuo o elemento de ser incluidos en la muestra. La muestra en cuotas implica que cada entrevistador

debió entrevistar una cierta cuota de individuos de cada categoría, cuyas características fueron definidas por el investigador. La finalidad de este tipo de muestreo es que la muestra sea lo más representativa posible del universo estudiado, dejando de ser aleatoria para comprobar que los participantes sean válidos para el estudio. Presenta un mínimo costo económico y no requiere de personal entrenado para ser llevada a cabo. Presenta, sin embargo, obstáculo a la generalización. Una ventaja es que controla, en cierta medida, los sesgos que pueden producirse por el método de selección empleado, y garantiza que se reproduzca la composición del universo estudiado.

La muestra en cuotas implica realizar una segmentación de la población, es decir, dividirla en categorías para obtener el muestreo. Se dividió la población del objeto de estudio en grupos, de manera que estos grupos fueran mutuamente excluyentes. Esta investigación se realizó con dos grupos: Grupo A, compuesto por niños entre 7 y 12 años que poseen un hermano con diagnóstico de ECNE, y Grupo B, compuesto por niños entre 7 y 12 años que no poseen hermanos con discapacidad. Cada grupo fue dividido en cuotas por sexo y edad. Al definir cuotas por sexo y edad se garantizó que al menos la muestra guarde proporciones similares al universo en cuanto a estas variables. Cada población estuvo compuesta por la misma proporción de hombres que de mujeres, logrando así la homogenización de ambos grupos y controlando de esta forma la variable sexo. A su vez, se buscó que ambos grupos estuvieran compuestos por una distribución etaria similar, de tal forma que ambas poblaciones estuvieran distribuidas equitativamente en la variable edad.

En este trabajo de investigación la recolección de datos se obtuvo, para el Grupo A, a través del método de bola de nieve, por el cual se formó una red de padres de niños con ECNE, a través de contactos con profesionales dentro del ámbito laboral (Rubio y Varas, 1999). Se establecieron contactos con centros específicos de tratamiento de dicha patología, los cuales no aceptaron colaborar. Para obtener los datos del Grupo B se asistió a colegios de educación primaria y, con el permiso de los directivos y el consentimiento informado firmado por los padres, se realizó la autoevaluación a los/las niños/as concurrentes a dicha institución. Para este grupo también se solicitó a niños aleatorios por fuera de dichos colegios, con el consentimiento de los padres, que completaran la autoevaluación.

**Criterios de Inclusión:**

- Tener entre 7 y 12 años de edad
- Residir en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte



- Haber firmado los padres el consentimiento informado
- Poseer al menos un hermano en su grupo conviviente
- Estar escolarizado/a, cursando la primaria.
- Para el grupo A, poseer un hermano/a con ECNE.

#### **Criterios de exclusión**

- Poseer un hermano con otra discapacidad.
- Que el propio niño posea una discapacidad.

#### 2.4 Matrices de datos

Unidad de Análisis (UA): cada uno de los niños entre 7 y 12 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte entre los años 2016 y 2017.

- Variables (V)
- Definición operacional (D.O)
- Escala de valores (R)
- Indicador (I) de dimensión y procedimiento.

Variables necesarias:

#### **V1: Edad**

D.O: Cantidad de años transcurridos desde el día del nacimiento del niño/a hasta el día de la autoevaluación.

R1: 7 años / 8 años / 9 años / 10 años / 11 años / 12 años

I1: Dimensión: Edad del niño/a.

Procedimiento: Se le preguntará al niño/a su edad y será registrado por el investigador.

**V2: Hermano/a con ECNE**

D.O: Presencia de un hermano/a con Encefalopatía Crónica No Evolutiva (ECNE).

R2: Si / No

I2: Dimensión: Si el/la niño/a posee o no hermano/a con ECNE.

Procedimiento: Se preguntará a familiares, profesionales o educadores sobre la presencia de un hermano con ECNE. El dato será registrado por el investigador.

**V3: Realización de actividades deportivas**

D.O: La realización de las siguientes actividades deportivas: básquet, fútbol, hockey, tenis, rugby y vóley.

R3: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I3: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades deportivas que efectivamente realiza.

**V4: Deseo de realización de actividades deportivas**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades deportivas (básquet, fútbol, hockey, tenis, rugby y vóley) cuando no las realiza.

R4: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I4: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades deportivas que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la

respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades deportivas que no realiza, de las actividades que desearía realizar.

#### **V5: Actividades deportivas en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades deportivas (básquet, fútbol, hockey, tenis, rugby y vóley) que el/la niño/a realiza sin compañía.

R5: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I5: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades deportivas que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades deportivas que realiza, de las que realiza en solitario.

#### **V6: Actividades deportivas con pares**

D.O: Todas aquellas actividades deportivas (básquet, fútbol, hockey, tenis, rugby y vóley) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R6: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I6: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades deportivas que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades deportivas que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

### **V7: Actividades deportivas con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades deportivas (básquet, fútbol, hockey, tenis, rugby y vóley) que el/la niño/a realiza con adultos.

R7: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I7: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades deportivas que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades deportivas que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

### **V8: Realización de actividades al aire libre**

D.O: La realización de las siguientes actividades al aire libre: atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar al medio, jugar con un freesbe, jugar a la escondida, saltar la soga, patear la pelota, jugar en la plaza, patinar, jugar a la mancha y andar en patineta.

R8: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I8: Dimensión: Porcentaje de actividades al aire libre que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades al aire libre que efectivamente realiza.

### **V9: Deseo de realización de actividades al aire libre**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades al aire libre (atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar al medio, jugar con un freesbe, jugar a la escondida, saltar la soga, patear la pelota, jugar en la plaza, patinar, jugar a la mancha y andar en patineta) cuando no las realiza.

R9: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I9: Dimensión: Porcentaje de actividades al aire libre que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades al aire libre que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades al aire libre que no realiza, de las que desearía realizar.

### **V10: Actividades al aire libre en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades al aire libre (atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar al medio, jugar con un freesbe, jugar a la escondida, saltar la soga, patear la pelota, jugar en la plaza, patinar, jugar a la mancha y andar en patineta) que el/la niño/a realiza sin compañía.

R10: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I10: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades deportivas que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades deportivas que realiza, de las que realiza en solitario.

### **V11: Actividades al aire libre con pares**

D.O: Todas aquellas actividades al aire libre (atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar al medio, jugar con un freesbe, jugar a la escondida, saltar la soga, patear la pelota, jugar en la plaza, patinar, jugar a la mancha y andar en patineta) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R11: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I11: Dimensión: Porcentaje de actividades al aire libre que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades al aire libre que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades al aire libre que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

### **V12: Actividades al aire libre con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades al aire libre (atrapar la pelota, andar en bicicleta, jugar al medio, jugar con un freesbe, jugar a la escondida, saltar la soga, patear la pelota, jugar en la plaza, patinar, jugar a la mancha y andar en patineta) que el/la niño/a realiza con adultos.

R12: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I12: Dimensión: Porcentaje de actividades al aire libre que el/la niño/a realiza con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades al aire libre que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades al aire libre que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

### **V13: Realización de actividades de vacaciones**

D.O: La realización de las siguientes actividades de vacaciones: ir al río, ir de picnic, nadar, acampar, navegar, ir al zoológico, ir a la rural, salir a pasear, cuidar el jardín.

R13: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I13: Dimensión: Porcentaje de actividades de vacaciones que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades de vacaciones que efectivamente realiza.

### **V14: Deseo de realización de actividades de vacaciones**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades de vacaciones (ir al río, ir de picnic, nadar, acampar, navegar, ir al zoológico, ir a la rural, salir a pasear, cuidar el jardín) cuando no las realiza.

R14: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I14: Dimensión: Porcentaje de actividades de vacaciones que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades deportivas que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de vacaciones que no realiza, de las que desearía realizar.

### **V15: Actividades de vacaciones en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades de vacaciones (ir al río, ir de picnic, nadar, acampar, navegar, ir al zoológico, ir a la rural, salir a pasear, cuidar el jardín) que el/la niño/a realiza sin compañía.

R15: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I15: Dimensión: Porcentaje de actividades deportivas que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de vacaciones que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de vacaciones que realiza, de las que realiza en solitario.

#### **V16: Actividades de vacaciones con pares**

D.O: Todas aquellas actividades de vacaciones (ir al río, ir de picnic, nadar, acampar, navegar, ir al zoológico, ir a la rural, salir a pasear, cuidar el jardín) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R16: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I16: Dimensión: Porcentaje de actividades de vacaciones que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de vacaciones que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de vacaciones que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

#### **V17: Actividades de vacaciones con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades de vacaciones (ir al río, ir de picnic, nadar, acampar, navegar, ir al zoológico, ir a la rural, salir a pasear, cuidar el jardín) que el/la niño/a realiza con adultos.

R17: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I17: Dimensión: Porcentaje de actividades de vacaciones que el/la niño/a realiza con adultos.



Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de vacaciones que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de vacaciones que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

### **V18: Realización de actividades de interior**

D.O: La realización de las siguientes actividades de interior: cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos

R18: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I18: Dimensión: Porcentaje de actividades de interior que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades de interior que efectivamente realiza.

### **V19: Deseo de realización de actividades de interior**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades de interior (cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos) cuando no las realiza.

R19: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I19: Dimensión: Porcentaje de actividades de interior que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades de interior que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje,

sobre el total de las actividades de interior que no realiza, de las actividades que desearía realizar.

### **V20: Actividades de interior en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades de interior (cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos) que el/la niño/a realiza sin compañía.

R20: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I20: Dimensión: Porcentaje de actividades de interior que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de interior que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de interior que realiza, de las que realiza en solitario.

### **V21: Actividades de interior con pares**

D.O: Todas aquellas actividades de interior (cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R21: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I21: Dimensión: Porcentaje de actividades de interior que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de interior que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de interior que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

**V22: Actividades de interior con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades de interior (cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos) que el/la niño/a realiza con adultos.

R22: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I22: Dimensión: Porcentaje de actividades de vacaciones que el/la niño/a realiza con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades de interior que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades de interior que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

**V23: Realización de actividades creativas**

D.O: La realización de las siguientes actividades creativas: armar un rompecabezas, hacer joyas, cantar, construir, dibujar y pintar, cocinar y bailar.

R23: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I23: Dimensión: Porcentaje de actividades creativas que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades creativas que efectivamente realiza.

**V24: Deseo de realización de actividades creativas**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades creativas (armar un rompecabezas, hacer joyas, cantar, construir, dibujar y pintar, cocinar y bailar) cuando no las realiza.

R24: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I24: Dimensión: Porcentaje de actividades de creativas que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades creativas que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades creativas que no realiza, de las actividades que desearía realizar.

### **V25: Actividades creativas en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades creativas (armar un rompecabezas, hacer joyas, cantar, construir, dibujar y pintar, cocinar y bailar) que el/la niño/a realiza sin compañía.

R25: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I25: Dimensión: Porcentaje de actividades creativas que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades creativas que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades creativas que realiza, de las que realiza en solitario.

### **V26: Actividades creativas con pares**

D.O: Todas aquellas actividades creativas (armar un rompecabezas, hacer joyas, cantar, construir, dibujar y pintar, cocinar y bailar) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R26: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I26: Dimensión: Porcentaje de actividades creativas que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades creativas que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades creativas que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

### **V27: Actividades creativas con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades creativas (cartas, juegos de mesa, leer, usar la computadora, ver televisión, escuchar música, coleccionar, cuidar de una mascota, jugar videojuegos) que el/la niño/a realiza con adultos.

R27: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I27: Dimensión: Porcentaje de actividades creativas que el/la niño/a realiza con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades creativas que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades creativas que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

### **V28: Participación en clases y talleres**

D.O: La participación las siguientes clases y talleres: clases de música, clases de natación, clases de baile y danza, clases de gimnasia, arte y manualidades, artes marciales y equitación.

R28: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I28: Dimensión: Porcentaje de clases y talleres en los que el/la niño/a participa.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si participa o no cada clase o taller. Luego se obtendrá un porcentaje de las clases y talleres a los que efectivamente concurre.

### **V29: Deseo de participación en clases y talleres**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de participar en clases y talleres (clases de música, clases de natación, clases de baile y danza, clases de gimnasia, arte y manualidades, artes marciales y equitación.) cuando no concurre.

R29: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I29: Dimensión: Porcentaje de clases y talleres en los que el/la niño/a desea participar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea participar las clases y talleres en los que actualmente no participa. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las clases y talleres que no realiza, de las actividades que desearía realizar.

### **V30: Participación en clases y talleres en solitario**

D.O: Todas aquellas clases y talleres (clases de música, clases de natación, clases de baile y danza, clases de gimnasia, arte y manualidades, artes marciales y equitación) en las que el/la niño/a participa sin compañía.

R30: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I30: Dimensión: Porcentaje de clases y talleres en los que el/la niño/a participa en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las clases y talleres que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las clases y talleres que realiza, de aquellos que realiza en solitario.

### **V31: Participación en clases y talleres con pares**

D.O: Todas aquellas clases y talleres (clases de música, clases de natación, clases de baile y danza, clases de gimnasia, arte y manualidades, artes marciales y equitación) en los que el/la niño/a participa en compañía de otros niños.

R31: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I31: Dimensión: Porcentaje de clases y talleres que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las clases y talleres en los que participa son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las clases y talleres que realiza, de aquellos que realiza acompañado de pares.

### **V32: Participación en clases y talleres con adultos**

D.O: Todas aquellas clases y talleres (clases de música, clases de natación, clases de baile y danza, clases de gimnasia, arte y manualidades, artes marciales y equitación) en los que el/la niño/a participa con adultos.

R32: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I32: Dimensión: Porcentaje de clases y talleres en los que el/la niño/a participa con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las clases y talleres en los que participa son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las clases y talleres que realiza, de aquellos que realiza acompañado de adultos.

### **V33: Realización de actividades sociales**

D.O: La realización de las siguientes actividades sociales: pasar el rato con amigos, ir a scout, jugar a los súper héroes, ir al club, jugar al colegio, jugar a cantar, jugar a disfrazarse, ir al cine, salir a comer, ir de compras/shopping, usar el teléfono.

R33: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I33: Dimensión: Porcentaje de actividades sociales que el/la niño/a realiza.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si realiza o no cada actividad. Luego se obtendrá un porcentaje de las actividades sociales que efectivamente realiza.

### **V34: Deseo de realización de actividades sociales**

D.O: Interés o anhelo del niño/a de realizar actividades sociales (pasar el rato con amigos, ir a scout, jugar a los súper héroes, ir al club, jugar al colegio, jugar a cantar, jugar a disfrazarse, ir al cine, salir a comer, ir de compras/shopping, usar el teléfono) cuando no las realiza.

R34: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I34: Dimensión: Porcentaje de actividades sociales que el/la niño/a desea realizar.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el niño deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si desea realizar las actividades sociales que actualmente no realiza. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea negativa. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades sociales que no realiza, de las que desearía realizar.

### **V35: Actividades sociales en solitario**

D.O: Todas aquellas actividades sociales (pasar el rato con amigos, ir a scout, jugar a los súper héroes, ir al club, jugar al colegio, jugar a cantar, jugar a disfrazarse, ir al cine, salir a comer, ir de compras/shopping, usar el teléfono) que el/la niño/a realiza sin compañía.



R35: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I35: Dimensión: Porcentaje de actividades sociales que el/la niño/a realiza en solitario.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades sociales que realiza son actividades solitarias. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades sociales que realiza, de las que realiza en solitario.

### **V36: Actividades sociales con pares**

D.O: Todas aquellas actividades sociales (pasar el rato con amigos, ir a scout, jugar a los súper héroes, ir al club, jugar al colegio, jugar a cantar, jugar a disfrazarse, ir al cine, salir a comer, ir de compras/shopping, usar el teléfono) que el/la niño/a realiza en compañía de otros niños.

R36: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I36: Dimensión: Porcentaje de actividades sociales que el/la niño/a realiza con pares.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades sociales que realiza son actividades que realiza con pares. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades sociales que realiza, de las que realiza acompañado de pares.

### **V37: Actividades sociales con adultos**

D.O: Todas aquellas actividades sociales (pasar el rato con amigos, ir a scout, jugar a los súper héroes, ir al club, jugar al colegio, jugar a cantar, jugar a disfrazarse, ir al cine, salir a comer, ir de compras/shopping, usar el teléfono) que el/la niño/a realiza con adultos.

R37: 0–25% / 26–50% / 51–75% / 76–100%

I37: Dimensión: Porcentaje de actividades sociales que el/la niño/a realiza con adultos.

Procedimiento: Se le entregará la autoevaluación en la que el/la niño/a deberá responder, coloreando o circulando la respuesta, si las actividades sociales que realiza son actividades que realiza con adultos. Esta pregunta se completará exclusivamente en los casos en que la respuesta a la pregunta “¿realizas esta actividad?” sea positiva. Se realizará un porcentaje, sobre el total de las actividades sociales que realiza, de las que realiza acompañado de adultos.

#### Variables suficientes

##### **V38: Sexo**

D.O: Condición orgánica, masculina o femenina (Diccionario de la Real Academia Española)

R38: Femenino / Masculino

I38: Dimensión: Sexo del niño/a

Procedimiento: Se le preguntará al niño/a su sexo. La información será registrada por el investigador.

##### **V39: Jornada escolar**

D.O: Tiempo que el/la niño/a ocupa en la institución escolar

R39: Jornada simple / Jornada completa

I39: Dimensión: Jornada escolar del /de la niño/a

Procedimiento: Se le preguntará al niño/a su jornada escolar. La información será

registrada por el investigador.

## 2.5 Fuentes de datos

Los datos sobre la preferencia de juego de los niños se obtuvieron a través de una encuesta realizada, la cual respondieron circulando la respuesta correcta o coloreándola, según sus capacidades. Los datos personales y relacionados a su contexto fueron preguntados y registrados por las entrevistadoras previamente a realizar la encuesta. La fuente es **primaria**, ya que es el propio niño el que responde sobre las actividades que realiza, con quién las realiza y/o su deseo por realizarlas.

## 2.6 Instrumento de recolección de información.

Para llevar a cabo la investigación se utilizó el Perfil de Intereses Pediátrico, una autoevaluación diseñada por Alexis Henry (2000), traducida por el terapeuta ocupacional Daniel Calderón Larrain en el año 2013, la cual consta de tres perfiles de intereses de juego, tiempo libre y participación apropiados para cada edad que pueden utilizarse en niños y adolescentes. Las autoevaluaciones se han diseñado para que las personas registren la información sobre ellos mismos, sus circunstancias vitales y sus medios ambientes, brindándoles una voz para caracterizar sus vidas y deseos (Kielhofner, 2002). Esta evaluación fue desarrollada como parte de los esfuerzos por aplicar los conceptos del Modelos de la Ocupación Humana (MOHO) en la práctica y la investigación.

La motivación de Alexis Henry (1994, citado en Kielhofner, 2002) para desarrollar estos perfiles provino del estudio del seguimiento de adolescentes hospitalizados por episodios de psicosis. Los instrumentos de evaluación existentes en ese entonces fueron insuficientes para evaluar adecuadamente los intereses recreativos, en consecuencia, se necesitaron mediciones más apropiadas para la edad. En el año 1995 se realizó una prueba piloto y luego de un refinamiento del Perfil de Intereses de Tiempo Libre del Adolescente se confirmó una buena confiabilidad. A continuación, se llevaron a cabo estudios para desarrollar las pruebas pilotos de las versiones preliminares del Perfil del Juego del Niño y

el Perfil del Juego del Preadolescente. Los resultados de los estudios indicaron que los niños pequeños (edades 6-12 años) pueden comprender y responder apropiadamente el formato de los perfiles. Además, demostraron que los puntajes totales tienen consistencia interna y confiabilidad prueba-nueva prueba aceptable (Kielhofner, 2002).

Los ítems, preguntas y formatos de respuesta han sido diseñados para ser apropiados y fácilmente entendidos por niños dentro del rango de edad objetivo. Cada versión enlista y/o representa por medio de dibujos una variedad de actividades de juego, participación social y tiempo libre, y solicita al niño o adolescente responder múltiples preguntas acerca de las mismas. Las preguntas se centran en la participación, en el gusto o disgusto, en si las actividades son realizadas solitariamente, con pares o con adultos, cuan bien realiza cada actividad y con cuanta frecuencia.

El formato y los ítems de actividades específicas varían a través de los tres perfiles que lo componen: el Perfil de Juego del niño para 6 a 9 años, el Perfil de Juego del Niño para 9 a 12 años y el Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente, que puede aplicarse dentro del rango de 12 a 21 años. Estas tres autoevaluaciones de lápiz y papel son rápidas y fáciles de aplicar. Se estima que el tiempo de duración es de 15 minutos aproximadamente.

En el Perfil del Juego del Niño (6-9 años), el niño responde a tres preguntas con respecto a cada uno de los 50 ítems de actividades. Para cada ítem de actividad, al niño se le pregunta “¿Realizas esta actividad?”. Si la respuesta es sí, además se le pregunta “¿Te gusta esta actividad?” y “¿Con quién haces esta actividad?”. El niño contesta las preguntas encerrando en un círculo o coloreando la respuesta. Para representar tanto las actividades como las respuestas son utilizados dibujos y palabras simples. Los ítems de actividades están agrupados en ocho categorías: actividades deportivas, actividades al aire libre, actividades de verano, actividades de invierno, actividades dentro de un lugar, actividades creativas, clases y talleres, y actividades sociales.

El Perfil del Juego del Niño (9-12 años), agrega nueve actividades (59) y el niño debe responder a cinco preguntas con respecto a cada uno de los 59 ítems de actividades. Para cada ítem de actividad, al niño se le pregunta “¿Realizas esta actividad?”. Si la respuesta es sí, al niño además se le pregunta “¿Con cuánta frecuencia haces esta actividad?”, “¿Cuánto

te gusta esta actividad?”, “¿Cuán bien haces esta actividad?”, y “¿Con quién haces esta actividad?”. El niño contesta las preguntas encerrando en un círculo una respuesta. Tal como en el Perfil del Juego del Niño (6-9 años), se dividen en las mismas categorías y los dibujos son simples para representar cada actividad

En el Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente, el joven responde a cinco preguntas con respecto a cada uno de los 83 ítems de actividades. Para cada ítem de actividad, al adolescente se le pregunta “¿Cuán interesado estás en esta actividad?” y “¿Con cuánta frecuencia haces esta actividad?”. Si el adolescente realiza la actividad, también se le pregunta “¿Cuán bien haces esta actividad?”, “¿Cuánto disfrutas esta actividad?”, y “¿Con quién realizas esta actividad?”. Al adolescente se le indica marcar un “\*” junto a una de las respuestas para cada pregunta. No se utilizan dibujos en este perfil. Los ítems de actividades están agrupados en ocho categorías: actividades deportivas, actividades al aire libre, actividades de ejercicio físico, actividades de relajación, actividades intelectuales, actividades creativas, actividades sociales, y actividades en la comunidad o en agrupaciones.

El Perfil de Intereses Pediátrico brinda, para cada uno de sus perfiles, una tabla en la que se deben transferir los datos recabados en la evaluación.

Para el perfil del juego del niño se utiliza el siguiente método: “Indique con un “\*” en la columna “Sí” para cada actividad en la cual el niño ha participado. En las próximas tres columnas, encierre en un círculo lo que indique cuánto le gusta al niño la actividad (3 = mucho; 2 = un poco; 1 = nada). Indique con un “\*” en una o más de las últimas tres columnas que señalen con quién el niño hace la actividad.”

Para el perfil del juego del niño (9-12 años) se utiliza el mismo método, pero se le agrega la siguiente columna en la tabla: “En los próximos tres grupos de columnas, transfiera los puntajes del niño que indiquen cuánto le gusta al niño la actividad, con qué frecuencia realiza la actividad, y qué tan bien el niño se percibe en la actividad.”

Para el Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente se debe transferir la información recabada para cada categoría correspondiente en la tabla. Utiliza el siguiente método: “Encierre en un círculo el número que refleje la respuesta del adolescente bajo el encabezado ¿Cuán interesado estás en esta actividad? También encierre en un círculo el número que refleje la respuesta del adolescente bajo los encabezados ¿Con cuánta frecuencia haces esta actividad? ¿Cuán bien haces esta actividad?, y ¿Cuánto disfrutas esta actividad?

Finalmente, coloque un “\*” en una o más de las últimas tres columnas, para indicar con quién el adolescente realiza la actividad.”

Luego de transferir la información correspondiente a la tabla, el investigador debe sumar los puntajes de una categoría, multiplicarlo por 100 y dividirlo por el número total de actividades de la categoría. Se realizó este mismo cálculo en los perfiles, para obtener un resultado para cada pregunta de cada categoría.

Tal como se mencionó anteriormente, para llevar a cabo el trabajo de investigación se tomó como referencia los Perfiles del Juego del Niño (6-9 y 9-12 años). Ambos comparten similitudes tanto en categorías y actividades propuestas como así también la metodología de aplicación y presentación. En cambio, el Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente presenta diferencias significativas con respecto a los demás perfiles, ya que tiene en cuenta actividades disímiles con las de los demás, como así también el modo de presentación y aplicación, provocando dificultad en la comparación y en el cruce de datos.

El Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) establece una interacción de siete aspectos que intervienen en el desempeño: el contexto cultural, social, espiritual, temporal, virtual y físico. Existe una interdependencia e interrelación entre estos aspectos y cada uno de ellos debe ser entendido dentro de un momento histórico, político y social determinado. Estos contextos influyen en la elección y participación de las ocupaciones; la evaluación fue diseñada en Estados Unidos y traducida en Chile, por lo que ciertas actividades (como esquiar o andar en trineo) y traducciones (como “jugar al tontito”) no son aplicables a la población de la investigación. Por lo tanto, se realizaron ciertas modificaciones de las evaluaciones en relación a estos conceptos, de modo que su contenido se condiga con el tiempo libre, la participación y el juego real de los niños de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte entre los años 2016 y 2017.

A continuación, se detallan las modificaciones realizadas:

- Se modifican las preguntas realizadas para cada actividad en ambos Perfiles del Juego del Niño (6-9 y 9-12). Se conserva las preguntas “¿Realizas esta actividad?” y “¿Con quién haces esta actividad?”. Se suprimen las preguntas de “¿Te gusta esta actividad?”, “¿Con cuánta frecuencia haces esta actividad?”, “¿Cuánto te gusta esta actividad?” y “¿Cuan bien haces esta

actividad?” ya que no son relevantes para realizar el trabajo de investigación. Éstas son reemplazadas por la pregunta “¿Te gustaría hacer esta actividad?” en donde la respuesta podrá ser afirmativa, coloreando o circulando una cara feliz, o negativa, coloreando o circulando una cara triste.

- Dentro de la categoría “actividades deportivas” se suprimieron las actividades de “baseball” y “fútbol americano”, conjuntamente, se agregaron: “tenis”, “rugby” y “vóley”.
- Dentro de la categoría “actividades al aire libre” se reemplazó el nombre de las siguientes actividades: “jugar al tontito” por “jugar al medio”; “jugar a la pinta o pillarse” por “jugar a la mancha”.
- Se unificaron las categorías de “actividades de verano” y “actividades de invierno” en una sola categoría denominada “actividades de vacaciones”. Se agregan las siguientes actividades: “ir al zoológico”, “ir a la rural” y “salir a pasear”. Se suprimen todas las actividades de la categoría “actividades de invierno” como también “salir de excursión” e “ir a pescar”.
- Dentro de la categoría “actividades dentro de un lugar” se modifica la nomenclatura de la actividad “juegos de salón” por la de “juegos de mesa”.
- Dentro de la categoría “clases y talleres” se modifica la nomenclatura de la actividad “clases para cabalgar” por “equitación”.
- Dentro de la categoría “actividades sociales” se modifica la nomenclatura de la actividad “hablar por teléfono” por la de “usar el teléfono”. Se suprime la actividad de “ir a los videos o flippers” y se agrega la actividad de “ir al club”.

## 2.7 Modo de aplicación del instrumento de evaluación:

Previo a entregarle la evaluación al niño/a, el/la investigador/a registró, en el encabezado de la autoevaluación, los siguientes datos:

- Fecha
- Número de unidad de análisis
- Población a la que pertenece la unidad de análisis: “A” corresponde a los hermanos de niños con ECNE o “B” que corresponde a aquellos niños sin hermanos con ECNE.
- Edad
- Sexo

Se le brindó una copia de la autoevaluación y una cartuchera con los útiles necesarios (lápiz negro, goma, lápices de colores y saca puntas). Luego se les explicó detalladamente el procedimiento para completar la evaluación, brindándoles la siguiente información:

- Cada actividad está representada con ilustraciones claras y en formato escrito
- Las respuestas las puede marcar circulándolas o coloreándolas.
- Para cada actividad el niño debe responder si la realiza o no.
- Si la respuesta ante la realización de una actividad es “sí”, deberá responder a la pregunta “¿Con quién la realiza?”.
- Si la respuesta ante la realización de una actividad es “no” deberá responder a la pregunta “¿Te gustaría realizarla?”.

Cada evaluación fue tomada de manera individual. Cada niño fue acompañado en todo el proceso de autoevaluación por al menos una de las investigadoras, aclarando dudas surgidas en dicho momento.

\*Se adjunta una copia de la autoevaluación en el apartado “Anexos”.



## 2.8 Prueba piloto:

A través del pilotaje del instrumento de evaluación se tomó la decisión metodológica de recortar el rango etario propuesto por dicha evaluación a un rango de siete (7) a doce (12) años. Esto se debe a que se observó que los niños de seis (6) años aún no respondían con coherencia y veracidad a las preguntas realizadas. Se observó a su vez que los niños de siete a nueve años toman más de quince minutos para realizar la autoevaluación y requieren de mayor asistencia del investigador para completarla adecuadamente.

## 3. Análisis de datos

### 3.1 Procesamiento

En primer lugar, para realizar el procesamiento de los datos cuantitativos que nos brinda la evaluación, se dividieron las autoevaluaciones en dos grupos: Grupo A y Grupo B. Ambas evaluaciones son iguales en contenido. Se registró en cada evaluación el número de unidad de análisis.

#### Codificación:

- Sexo femenino: 1
- Sexo masculino: 2
- Jornada simple: 1
- Jornada completa: 2
- Edad: 7,8,9,10,11,12

Para todas las variables cuya escala de valor (R) sea SI o NO,

- Para la respuesta "SI": 1
- Para la respuesta "NO": 2

Para todas las variables cuya escala de valor sea 0-25%/ 26-50%/51-75%/76-100%

- Para el porcentaje 0-25%: 1

- Para el porcentaje 26-50%: 2
- Para el porcentaje 51-75%: 3
- Para el porcentaje 76-100%: 4

### 3.2 Sistematización

Para confeccionar la base de datos se utilizó Microsoft Excel 2016, un sistema informático inespecífico que permite realizar la sistematización de los datos cuantitativos y cualitativos.

Se volcaron todos los resultados en dos documentos de Excel. En el primer documento se transcribieron los porcentajes obtenidos de cada unidad de análisis. En el segundo documento se transcribieron dichos porcentajes codificados. Cada uno constó de dos planillas, una correspondiente al Grupo A y otra al Grupo B. No se requirió realizar matrices periféricas ya que nuestro trabajo de investigación no utiliza variables complejas, sino todas variables simples. Se registró, a su vez, la media de las variables de cada actividad.

### 3.3 Análisis

El análisis que se realizó fue un análisis cuantitativo, ya que todos los datos obtenidos fueron de esta índole. Una vez resumida la información en la base de datos, se realizaron análisis univariados y bivariados.

Para responder a los objetivos específicos planteados, detectando qué actividades disminuyen y aumentan en cada grupo, y qué tipo de juego (solitario, con pares, con adultos) predomina, se reagruparon los datos en las planillas 1 a 5. Luego se realizaron apartados de cada objetivo específico para analizar el cumplimiento y los resultados de cada uno en particular.

En nuestra hipótesis afirmamos que el Grupo A disminuirá la participación de actividades sociales y al aire libre y aumentará su participación en actividades de interior, realizando dichas actividades de manera solitaria o con adultos, en comparación al Grupo B.

A modo de establecer si las diferencias entre ambos grupos son significativas se recurrió a calcular los **intervalos de confianza** entre ambos grupos de cada variable

involucrada.

El intervalo de confianza permite comparar una variable cualitativa (la presencia de un hermano con ECNE) con una variable cuantitativa (las medias obtenidas). Esta medida estadística permitió corroborar o refutar la hipótesis de investigación planteada.

### 3.4 Presentación de resultados

Los resultados obtenidos se presentaron, en primer lugar, en las planillas 6-19 que registran los valores obtenidos de media, mediana, moda, desviación estándar, error estándar e intervalos de confianza para las variables involucradas en los objetivos específicos y en la hipótesis, separando los resultados del Grupo A y el Grupo B. Estos datos también fueron representados en gráficos de torta, barras y de dispersión, según sea más propicio para cada variable. Mostrando los resultados obtenidos del Grupo A y el Grupo B en un mismo gráfico se permite la comparación entre ambos grupos sobre las medias obtenidas de las variables estudiadas.

## 4. Resultados

Para organizar al lector, se presentarán en primer lugar las características de la muestra obtenida, para luego presentar los resultados obtenidos en apartados correspondientes a cada objetivo específico.

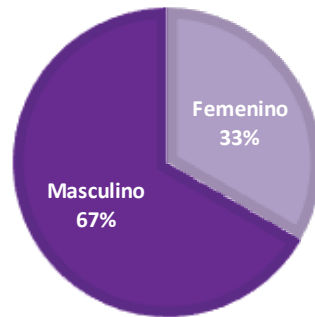
### 4.1 Caracterización de la muestra

La presente investigación fue constituida por una muestra de 21 niños, 9 correspondientes al Grupo A (hermanos de niños con diagnóstico de ECNE) y 12 correspondientes al Grupo B (niños sin hermanos con diagnóstico de ECNE).

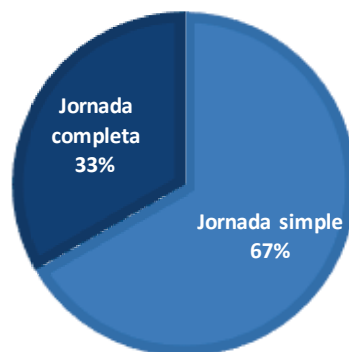
El rango de edad del N muestral se estableció entre los 7 y los 12 años. El Grupo A se constituye por 3 personas de sexo femenino (33.3%) y 6 de sexo masculino (66.7%). La media de la edad es de 9.6 años. De los niños pertenecientes a dicho grupo el 44,4% completó el Perfil de Juego del Niño para 7-9 años y el 55,6% restante completó el perfil para 9-12 años. El 33.3% de los niños asiste a jornada escolar completa, mientras que el restante 66.7%

a jornada simple.

**GRÁFICO 1**  
**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE SEXO**  
**FEMENINO Y MASCULINO. GRUPO A**

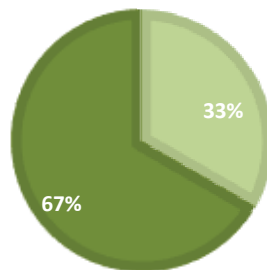


**GRÁFICO 2**  
**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE TIPO DE**  
**JORNADA. GRUPO A**



El Grupo B está formado por 4 personas de sexo femenino (33.3%) y 8 de sexo masculino (66.7%). La media etaria es de 9.3 años. De los niños pertenecientes a dicho grupo el 41,7% completó el Perfil de Juego del Niño para 7-9 años y el 58,3% restante completó el perfil para 9-12 años. El 50% de los niños asiste a jornada escolar completa y el 50% restante a jornada simple.

**GRÁFICO 3**  
**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE SEXO**  
**FEMENINO Y MASCULINO. GRUPO B**



**GRÁFICO 4**  
**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE TIPO DE**  
**JORNADA. GRUPO B**

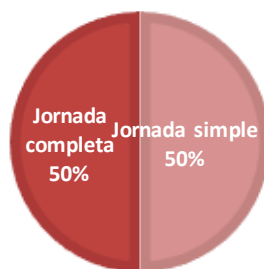
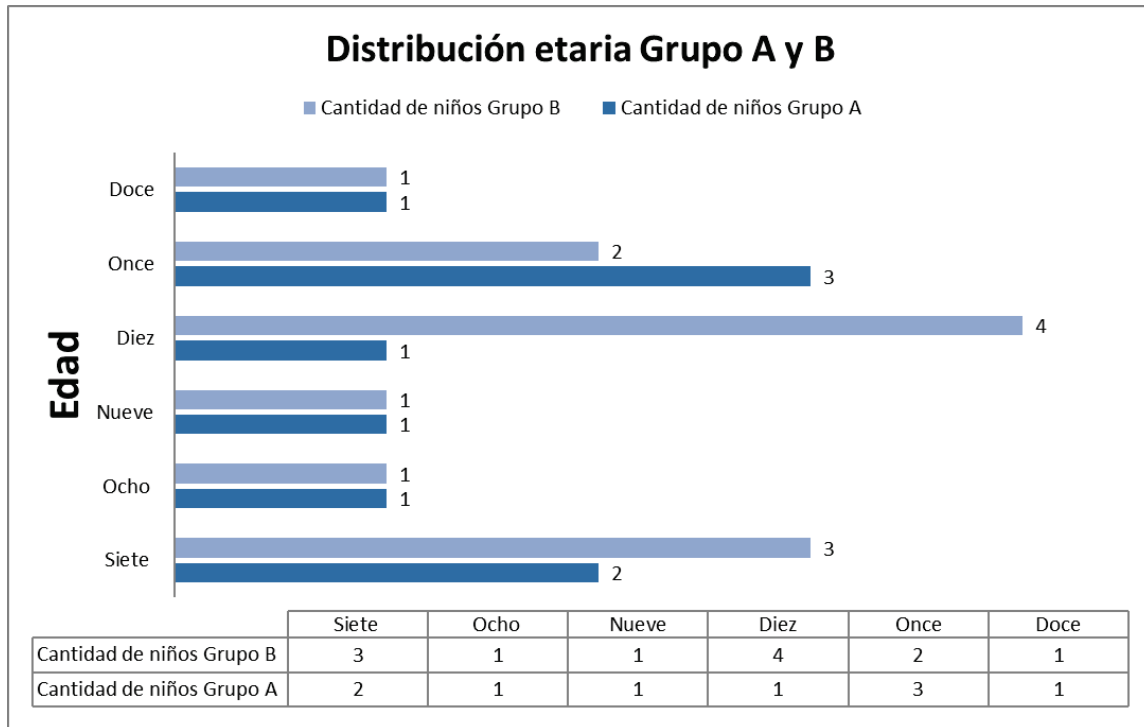


GRÁFICO 5



4.2 Presentación de resultados<sup>1</sup>

**Planilla 1**

<b>Variables: Realización de</b>	<b>Media Grupo A</b>	<b>Media Grupo B</b>
- Actividades deportivas	27.9%	37.5%
-Actividades al aire libre	43.2%	69.4%
-Actividades de vacaciones	45.7%	62.7%
-Actividades de interior	74.0%	63.2%
-Actividades creativas	62.1%	59.7%
-Clases y talleres	3.1%	36.2%
-Actividades sociales	55.7%	58.0%
<b>Total de actividades</b>	<b>44.5%</b>	<b>55.2%</b>

---

<sup>1</sup> Ver base de datos en Anexos 3 y 4

**Planilla 2**

<b>Variables:</b> Deseo de realización	<b>Media Grupo A</b>	<b>Media Grupo B</b>
- Actividades deportivas	48.8%	68.6%
-Actividades al aire libre	48.8%	39.6%
-Actividades de vacaciones	72.2%	69.8%
-Actividades de interior	23.1%	40.3%
-Actividades creativas	12.9%	42.9%
-Clases y talleres	41.8%	39.1%
-Actividades sociales	27.4%	37.3%
<b>Total de actividades</b>	<b>39.3%</b>	<b>48.2%</b>



**Planilla 3**

<b>Variables:</b> Actividades realizadas en solitario	<b>Media Grupo A</b>	<b>Media Grupo B</b>
- Actividades deportivas	11.1%	10.4%
-Actividades al aire libre	22.2%	15.8%
-Actividades de vacaciones	7.2%	8.2%
-Actividades de interior	58.8%	43.9%
-Actividades creativas	66.8%	47.0%
-Clases y talleres	0.0%	22.9%
-Actividades sociales	31.8%	9.6%
<b>Total de actividades</b>	<b>28.3%</b>	<b>22.5%</b>

**Planilla 4**

<b>Variables:</b> Actividades realizadas con pares	<b>Media Grupo A</b>	<b>Media Grupo B</b>
- Actividades deportivas	55.6%	51.4%
-Actividades al aire libre	59.8%	60.8%
-Actividades de vacaciones	17.8%	54.0%
-Actividades de interior	18.9%	36.3%
-Actividades creativas	17.8%	34.6%
-Clases y talleres	22.2%	36.8%
-Actividades sociales	45.6%	44.8%
<b>Total de actividades</b>	<b>34.0%</b>	<b>45.5%</b>

**Planilla 5**

<b>Variables:</b> Actividades realizadas con adultos	<b>Media Grupo A</b>	<b>Media Grupo B</b>
- Actividades deportivas	22.2%	32.8%
-Actividades al aire libre	18.1%	23.5%
-Actividades de vacaciones	75.0%	37.8%
-Actividades de interior	22.3%	20.1%
-Actividades creativas	15.8%	18.3%
-Clases y talleres	0.0%	40.3%
-Actividades sociales	22.4%	45.4%
<b>Total de actividades</b>	<b>25.1%</b>	<b>31.2%</b>

#### 4.3 Cumplimiento de objetivos específicos

*Resultados respecto al aumento y disminución de la participación en actividades del Grupo A en relación al Grupo B.*

Se utilizarán los datos codificados volcados en la base de datos para el posterior análisis, representando el número **1** los valores entre 0% y 25%, **2** los valores entre 26% y 50%, **3** del 51% al 75% y **4** los valores que se encuentran entre el 76% y el 100%.

Para responder a los objetivos 1 y 2, referentes al aumento o disminución de la participación del Grupo A respecto al Grupo B, se procedió a calcular las medidas de tendencia central de la variable **Realización de las actividades** a partir de los datos ya codificados de ambos grupos. Para completar este análisis se compararon los datos porcentuales de las medias obtenidas de la misma variable en un gráfico de columnas.

#### **Planilla 6**

Medidas de tendencia central (MTC) de la variable Realización de actividades deportivas

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	1.6	1.9
Mediana	1	2
Moda	1	2

#### **Planilla 7**

MTC de la variable Realización de actividades al aire libre

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	2.1	3.3
Mediana	2	3
Moda	2	3

**Planilla 8**

MTC de la variable Realización de actividades de vacaciones

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	2.3	3
Mediana	2	3
Moda	3	3

**Planilla 9**

MTC de la variable Realización de actividades dentro de un lugar

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	3.4	3.9
Mediana	4	4
Moda	4	4

**Planilla 10**

MTC de la variable Realización de actividades creativas

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	3	2.9
Mediana	3	3
Moda	3	3

**Planilla 11**

MTC de la variable Realización de Clases y talleres

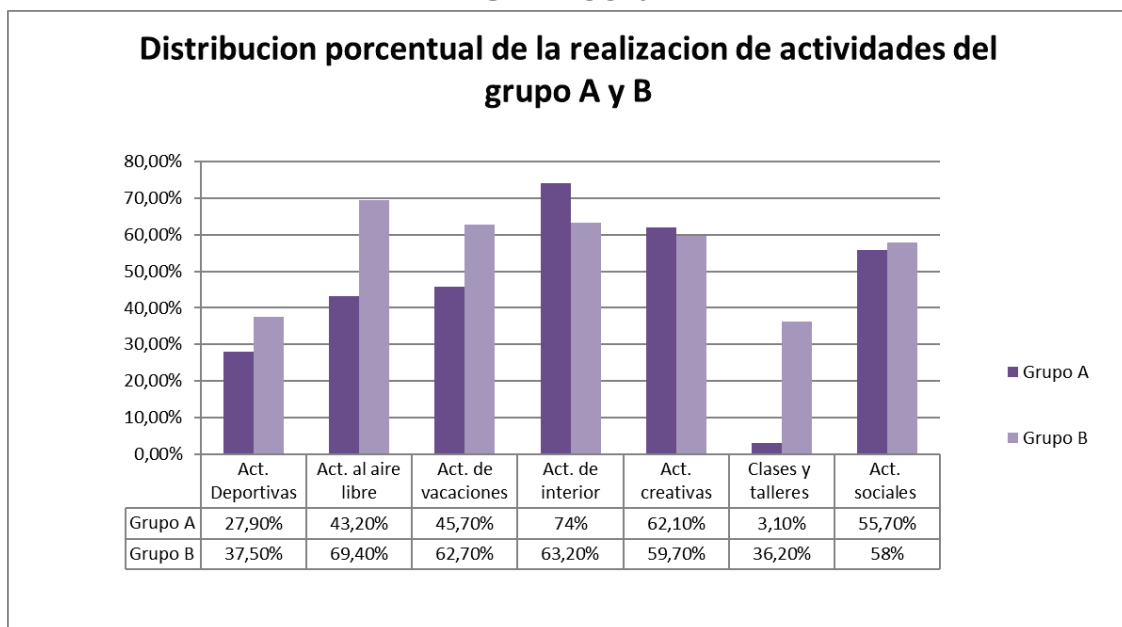
Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	1	2
Mediana	1	2
Moda	1	2

**Planilla 12**

MTC de la variable Realización de actividades sociales

Medida de tendencia central	Grupo A	Grupo B
Media	2.6	2.8
Mediana	3	3
Moda	3	3

**GRÁFICO 6**



Se observa que el Grupo A disminuye su participación en las **actividades deportivas**, **al aire libre**, de **vacaciones**, **clases y talleres** y **actividades sociales** en relación al Grupo B. En los casos de las actividades deportivas, al aire libre y clases y talleres las tres medidas de tendencia central son mayores en el Grupo B que las medidas de tendencia central del Grupo

A. Las actividades sociales, por otro lado, a pesar de observarse que porcentualmente presentan mayor participación en el grupo B, se observa que comparten valores de mediana y moda con el Grupo A, y con una diferencia de 0.2 en los valores de las medias.

Contemplando los datos obtenidos a partir de los datos porcentuales y las medidas de tendencia central se puede afirmar que el Grupo A presenta una disminución más significativa en las actividades deportivas, al aire libre y clases y talleres.

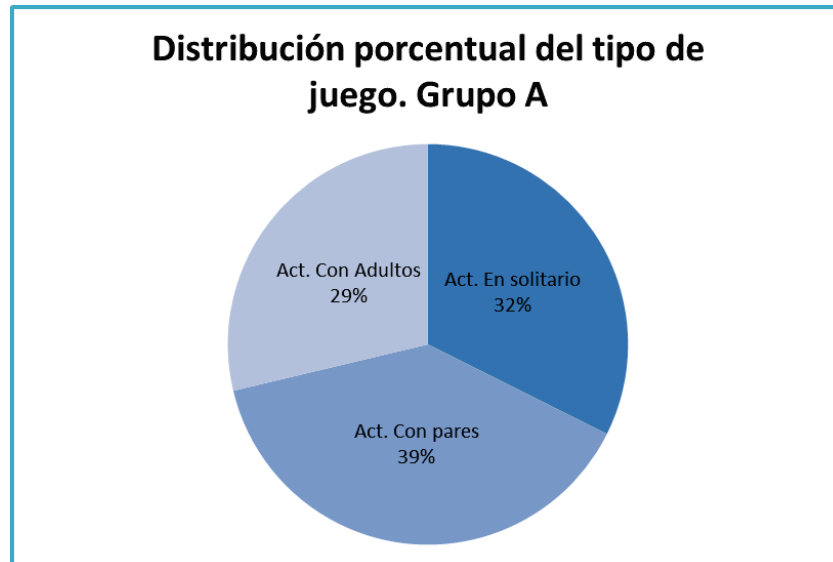
Por otro lado, los valores obtenidos demuestran un aumento en la participación de las **actividades creativas** y **actividades de interior** de los niños pertenecientes al Grupo A. En relación a las actividades creativas, ambos grupos comparten los valores de mediana y moda y presentan una diferencia de 0.1 en la media, aunque en la distribución porcentual se observa una diferencia mayor.

En relación a las **actividades de interior**, la diferencia porcentual que se observa es de un 10,8%. Observando las medidas de tendencia central se rescata que la media es 0,5 decimales menor en el Grupo A en correspondencia al Grupo B, a su vez, estos grupos comparten valores de mediana y moda.

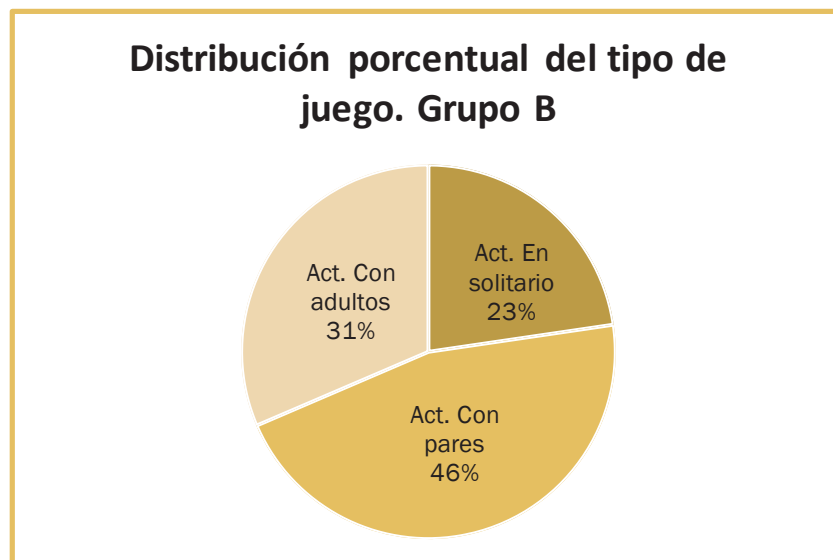
*Resultados respecto al tipo de juego predominante en ambos grupos: solitario, con adultos o con pares.*

Para determinar el tipo de juego predominante se utilizan los datos registrados en las planillas 3, 4 y 5, de donde se obtiene el total porcentual de las actividades que los niños de cada grupo realizan en solitario, con pares y con adultos. Se representan en los siguientes gráficos de torta:

**GRÁFICO 7**



**GRÁFICO 8**





Los niños correspondientes al Grupo B realizan el 31% de las actividades acompañados de adultos, mientras que los niños del Grupo A un 29%, presentando una diferencia de un 2%. En relación a las actividades realizadas en solitario se observa que los niños del Grupo A presentan un total de 32%, mientras que el Grupo B 23%, siendo esta diferencia más significativa, de 9%. Por último, con una diferencia de 7%, los niños del Grupo A realizan el 39% de las actividades con pares, mientras que el Grupo B realiza el 46% de sus actividades con pares.

En ambos grupos la actividad con **mayor** predominancia es aquella que se realiza con pares. Sin embargo, se diferencian en la actividad con **menor** frecuencia, siendo en el Grupo A las actividades menos frecuentes aquellas realizadas con adultos, y en el Grupo B aquellas realizadas en solitario.

#### 4.4 Prueba de hipótesis

Al inicio del trabajo se precisó la hipótesis, la cual afirma que: Los **hermanos** entre 7 y 12 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte **de niños con diagnóstico de ECNE** entre los años 2016 y 2017, presentan **disminución en la participación en actividades sociales** y al **aire libre**, en consecuencia, **aumentando el juego solitario, con adultos y las actividades de interior** con respecto al grupo de niños sin hermanos con ECNE.

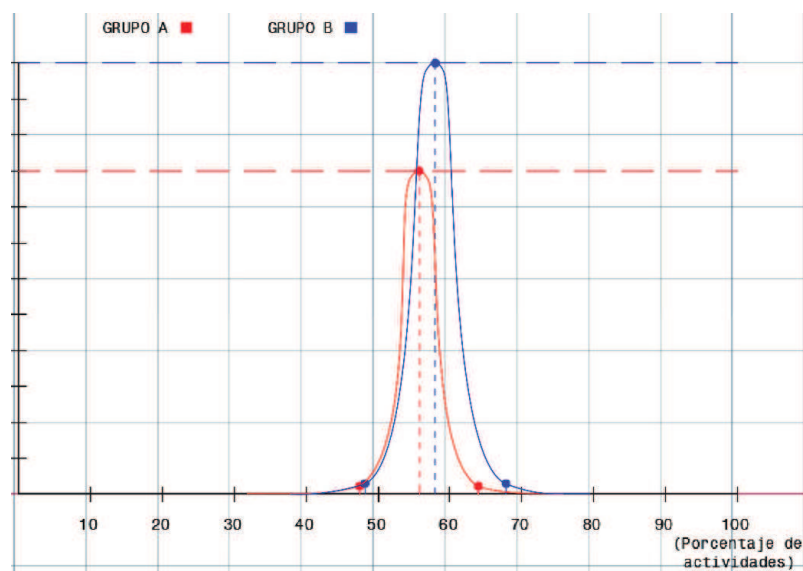
Para verificar o refutar dicha aseveración se realizó un análisis estadístico llamado prueba de hipótesis, a través del cual se determinaron los intervalos de confianza de las muestras estudiadas. Se eligió este test estadístico ya que el intervalo de confianza permite comparar los resultados obtenidos de dos grupos teniendo en consideración una variable cualitativa con una cuantitativa y permite determinar si dichas variables son dependientes o independientes entre sí.

De los porcentajes obtenidos de cada variable se obtuvo la media, la desviación estándar y el error estándar. Se decidió trabajar con un 95% de nivel de confianza. Los valores obtenidos de cada variable estudiada se detallan a continuación:

**Planilla 13**

	Actividades sociales	
	Grupo A	Grupo B
Media	55,7	58
Desvío estándar	12,38	17,01
Error estándar	4,13	4,91
Intervalo de confianza	47,44 - 63,96	48,18 - 67,82

**GRÁFICO 9**  
**Intervalos de confianza para Act. Sociales Grupos A y B**



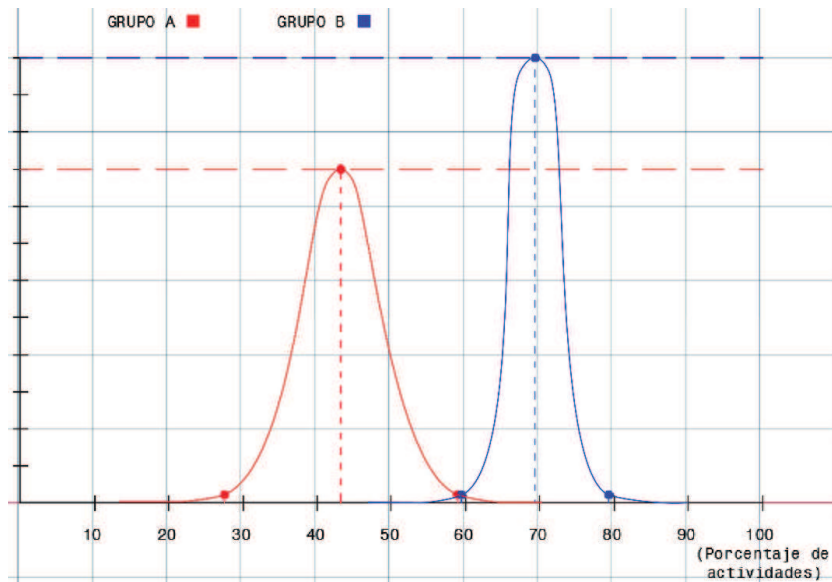
Se observa que la media del grupo A en la variable realización de actividades sociales disminuye su promedio en relación al grupo B, aun así, esta diferencia no llega a ser significativa ya que los intervalos de confianza de ambos grupos se superponen. Se rescata que el desvío estándar y el error estándar son menores en el grupo A, dando mayor fiabilidad a los datos obtenidos de este grupo.

**Planilla 14**

Actividades al aire libre		
	Grupo A	Grupo B
Media	43,2	69,4
Desvío Estándar	23,59	17,22
Error Estándar	7,86	4,97
Intervalo de Confianza	27,48-58,92	59,46-79,34

**GRÁFICO 10**

**Intervalos de confianza para Act. al aire libre Grupos A y B**



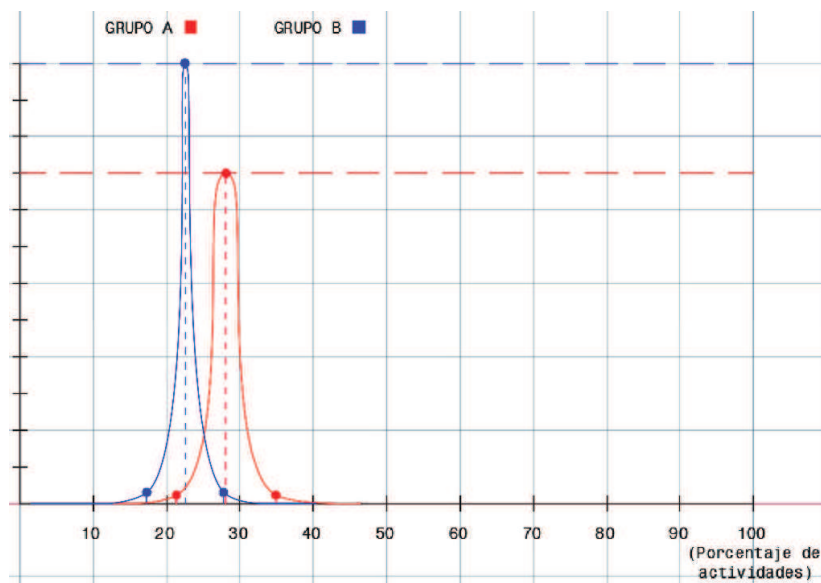
Se estableció previamente que el grupo A presentaría valores menores en la participación de actividades al aire libre en relación al grupo B. Afirmación que se confirma en los valores obtenidos de las medias de ambos grupos, ya que el promedio del grupo A es más de un 25% menor. Se rescata, sobre todo, que los valores de los intervalos de confianza no se superponen, permitiéndonos afirmar que las diferencias entre ambos grupos son significativas.

**Planilla 15**

Actividades en solitario		
	Grupo A	Grupo B
Media	28,1	22,5
Desvío Estándar	10,15	8,99
Error Estándar	3,38	2,6
Intervalo de Confianza	21,33-34,87	17,3-27,70

**GRÁFICO 11**

**Intervalos de confianza para Act. en solitario Grupos A y B**



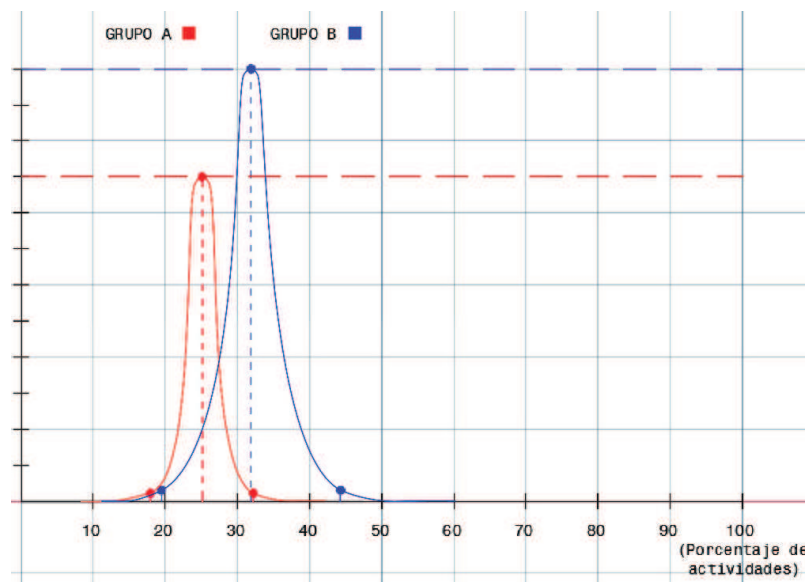
Se observa que la media de las actividades realizadas en solitario del Grupo A es mayor, como se predijo en la hipótesis. Aun así, esta diferencia de valores no llega a ser significativa ya que se observa que ambos grupos comparten valores dentro de los intervalos de confianza. Los valores desvío estándar y error estándar son menores en el Grupo B, resultando en una mayor fiabilidad de los datos de este grupo.

### Planilla 16

Actividades con adultos		
	Grupo A	Grupo B
Media	25,1	31,9
Desvío Estándar	10,7	21,5
Error Estándar	3,57	6,21
Intervalo de Confianza	17,94-32,23	19,48-44,32

### GRÁFICO 12

Intervalos de confianza para Act. con adultos Grupos A y B



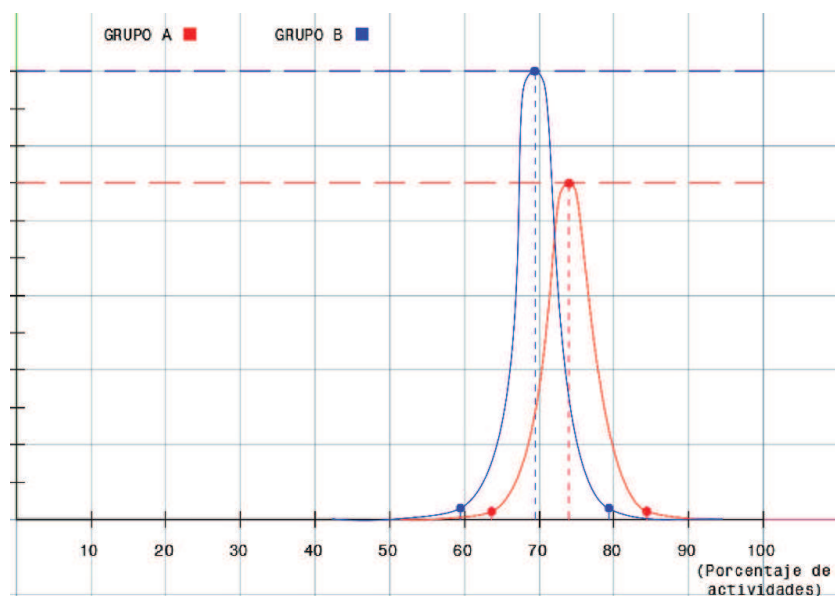
En el caso de las actividades realizadas con adultos, se observa en los resultados que aquellos niños entre 7 y 12 años sin hermanos con diagnóstico de ECNE comparten mayor tiempo de juego acompañado de adultos, refutando así lo dicho previamente en la hipótesis de investigación. Aun así, los datos obtenidos del Grupo A demuestran, por sus resultados en el desvío y en el error estándar, poseer menor variabilidad y una media más representativa de la muestra total.

**Planilla 17**

Actividades de interior		
	Grupo A	Grupo B
Media	74	63,2
Desvío estándar	15,58	9,48
Error estándar	5,19	2,73
Intervalo de Confianza	63,62-84,38	57,74-68,66

**GRÁFICO 13**

**Intervalos de confianza para Act. de interior Grupos A y B**



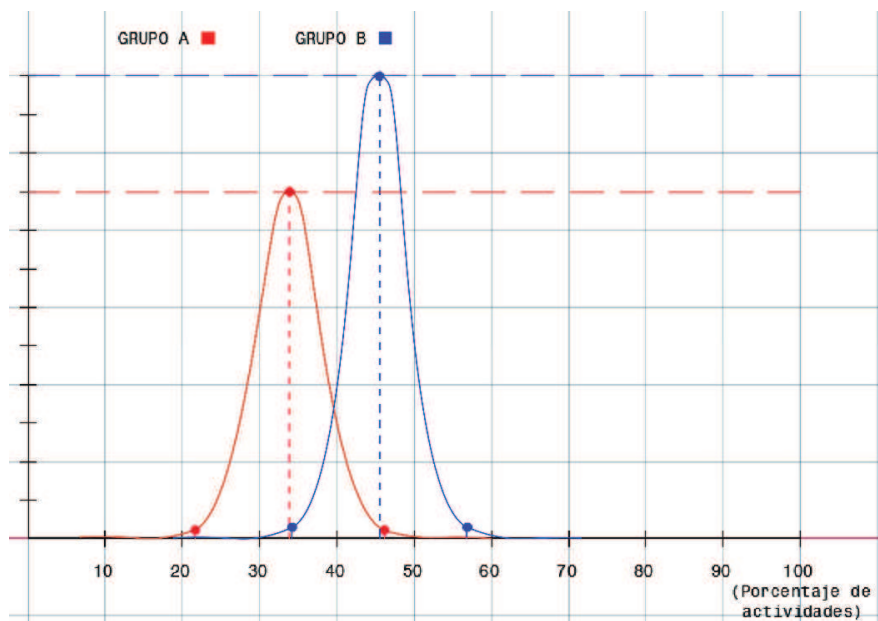
Se observa que la media en las actividades realizadas en el interior es mayor en el Grupo A, demostrando una diferencia con respecto al Grupo B de 10,8%. No es posible afirmar que las muestras son diferentes ya que los intervalos de confianza se superponen en sus extremos.

**Planilla 18**

	Actividades con pares	
	Grupo A	Grupo B
Media	33,9	45,5
Desvío estándar	18,4	19,7
Error estándar	6,13	5,69
Intervalo de Confianza	21,64 - 46,16	34,12 - 56,88

**GRÁFICO 14**

**Intervalos de confianza para Act. con pares Grupos A y B.**



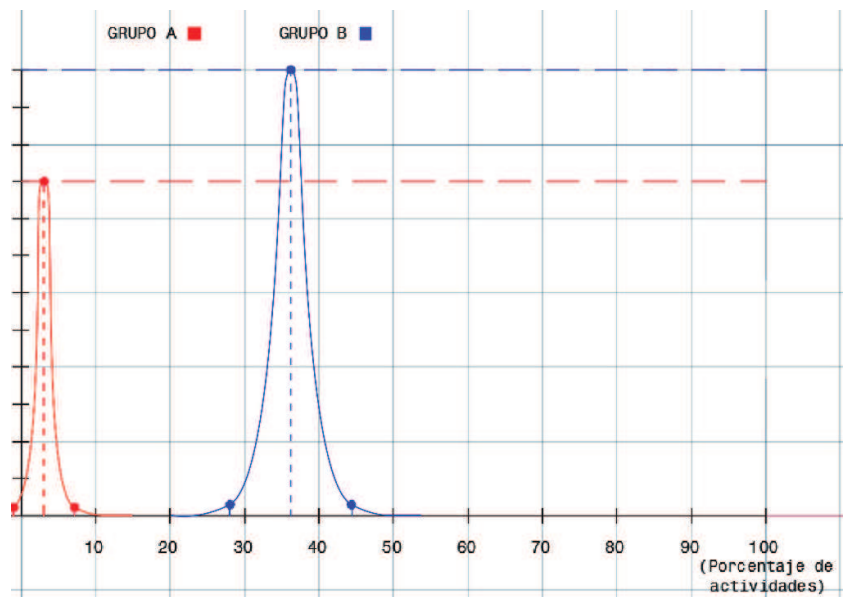
Con respecto a las actividades realizadas con pares se observa que ambos grupos comparten valores dentro de los intervalos de confianza, por lo tanto, no se puede afirmar que los grupos sean independientes. Aun así, el valor de la media demuestra una diferencia notable del 11,9%.

**Planilla 19**

	Clases y Talleres	
	Grupo A	Grupo B
Media	3,1	36,2
Desvío estándar	6,17	14,1
Error estándar	2,04	4,07
Intervalo de Confianza	(-0,98) - 7,18	28,06 - 44,34

**GRÁFICO 15**

**Intervalos de confianza para Clases y talleres Grupo A y B**



Se decidió realizar un apartado de la variable clases y talleres, a pesar de no encontrarse dicha variable dentro de la hipótesis de investigación. Al observar los valores de la media se rescató una diferencia significativa entre el Grupo A y B, siendo el promedio del Grupo A un 3,1% y el promedio del Grupo B un 36,2%. Se rescata a su vez que el desvío y el error estándar son menores en el Grupo A, otorgando mayor fiabilidad a la media y a los datos obtenidos de ésta.



## 5. Conclusiones

La presente investigación fue constituida por una muestra de 21 niños, 9 correspondientes al Grupo A (hermanos de niños con diagnóstico de ECNE) y 12 correspondientes al Grupo B (niños sin hermanos con diagnóstico de ECNE).

El rango de edad del N muestral se estableció entre los 7 y los 12 años. Ambos grupos mantuvieron la misma proporción de personas de sexo femenino y masculino.

La hipótesis que ha guiado este proceso de investigación afirma que los hermanos entre 7 y 12 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Zona Norte de niños con ECNE, entre los años 2016 y 2017, presentan disminución en la participación en actividades sociales y al aire libre, en consecuencia, aumentando el juego solitario, con adultos y las actividades de interior con respecto al grupo de niños sin hermanos con ECNE.

Luego de 11 meses de recaudar, procesar y analizar información se han observado resultados que refutan ciertos aspectos de la hipótesis planteada tanto como resultados que la afirman. Ambos se detallarán y serán explicados en el siguiente apartado.

En primer lugar, se ha observado según los porcentajes obtenidos durante el proceso de investigación que el Grupo A disminuye en cierta medida su participación en las **actividades deportivas**, al **aire libre**, de **vacaciones**, **clases y talleres** y **actividades sociales** en relación al Grupo B, sin llegar a ser en todos los casos una diferencia significativa estadísticamente. En cuanto a la participación en actividades sociales, disminuye el promedio de los niños con hermanos con diagnóstico de ECNE en relación al grupo B, sin llegar a ser significativa ya que los intervalos de confianza de ambos grupos se superponen, refutando lo establecido en relación a dicha actividad en la hipótesis de investigación.

Habiendo analizado estadísticamente los datos obtenidos se puede afirmar que el Grupo A presenta una disminución significativa en las **actividades deportivas**, al **aire libre** y **clases y talleres**. Se estableció previamente que el grupo A presentaría valores menores en la participación de actividades al aire libre en relación al grupo B. Se puede afirmar estadísticamente una diferencia significativa en dicha actividad entre ambos grupos. No se

tuvo en consideración la variable Clases y talleres al momento de enunciar la hipótesis. Sin embargo, se observó, una vez recabados y analizados los datos, que la diferencia en la participación de ambos grupos en dicha actividad es notable. Siendo incluso la participación en clases y talleres la actividad con valores más distanciados entre ambos grupos. A su vez, dicha actividad presentó los valores más bajos dentro de las actividades evaluadas en los niños del Grupo A.

Por otro lado, demuestran un aumento en la participación en las **actividades de interior** los niños pertenecientes al Grupo A. Se observa que la media en las actividades realizadas en el interior es mayor en dicho grupo. Aun así, no es posible afirmar estadísticamente lo establecido en la hipótesis respecto a dicha actividad ya que los intervalos de confianza se superponen en sus extremos.

Se estima que una causa posible de la amplia diferencia en la participación en Clases y talleres y en Actividades Deportivas podría recaer en el aspecto económico familiar. Partiendo de la suposición de que la presencia de un hijo con discapacidad supone un gasto fijo mayor en la familia que los demás hijos, puede llevar a pensar que la disminución en la participación de actividades extracurriculares sea una cuestión económica. Cabe destacar que la variable Jornada Escolar no puede ser considerada en este aspecto como un determinante, ya que se ha observado que los niños del Grupo A presentan mayor proporción de asistencia a jornada simple que los niños del Grupo B, por lo que deduce que el Grupo A incluso posee más tiempo disponible por fuera de las actividades escolares. Otra causa posible para la disminución de las actividades extracurriculares por parte de los niños con hermanos con diagnóstico de ECNE podría ser la falta de tiempo por parte de los padres para trasladar y acompañar a sus hijos a dichas actividades. Citando a Blanca Núñez (2004), los hermanos de niños con discapacidad pueden quedar desamparados por sus padres y recibiendo menos atención de ellos, debido al tiempo y esfuerzo dedicado al hermano con discapacidad.

En relación a la compañía de los niños en su tiempo de juego se ha observado que los niños que no poseen hermanos con diagnóstico de ECNE realizan más actividades acompañados de **adultos** que los niños pertenecientes al Grupo A. Cabe destacar que los niños sin un hermano con diagnóstico de ECNE presentan una media mayor de las actividades que realizan con adultos que los niños del Grupo A. Esta diferencia observada en

las medias refuta lo establecido en la hipótesis respecto al juego con adultos, sin embargo, esta diferencia no llega a ser estadísticamente significativa. El Grupo A presenta el juego con adultos como el juego menos frecuente y presentan, a su vez, mayor proporción de actividades realizadas en **solitario**, siendo éste el juego menos frecuente en los niños de Grupo B, como se predijo en la hipótesis de investigación. Sin embargo, los valores de los intervalos de confianza no permiten afirmar estadísticamente esta aseveración. En ambos grupos se ha observado que el tipo de juego con mayor predominancia es el juego con **pares**. Aun así, los valores de dicho tipo de juego son menores en los niños que poseen un hermano con diagnóstico de ECNE.

A modo de reflexión quisiéramos enfatizar la importancia vital del juego en el desarrollo de los niños. El juego es considerado la ocupación principal del niño, colabora en el aprendizaje y la adquisición de diferentes habilidades, en donde la participación de la familia cumple un rol fundamental.

La familia es considerada como un sistema ecológico donde los cambios que pueda sufrir uno de sus miembros repercute en cada uno de los demás integrantes. Esto se observa especialmente en la familia donde uno de sus integrantes padece una discapacidad. Como afirma Blanca Núñez, todos sus miembros se encuentran expuestos a una potencialidad traumática. Según el grado y tipo de discapacidad, el grupo conviviente requiere adaptarse al ritmo y necesidades del niño, modificando sus rutinas, hábitos e incluso su juego, como se buscó corroborar en este trabajo de investigación.

Tal como expone el Marco de Trabajo de la Práctica de terapia ocupacional el terapeuta debe aplicar en la práctica sus conocimientos y habilidades para lograr el compromiso de las personas con las ocupaciones que ellos quieren y necesitan, como es el caso del juego en los niños. De esta forma el/la T.O. actúa de promotor de la salud y de la participación activa. Debe descentrar el tratamiento y la intervención de la patología, colocando el enfoque en los demás aspectos que forman parte de su vida diaria: sus ocupaciones. El equilibrio de las ocupaciones, específicas a cada etapa de la vida, es primordial para lograr una mayor calidad de vida y satisfacción personal.

Desde los fundamentos de nuestra disciplina, se debe realizar un aporte a las

poblaciones de niños con riesgo potencial de sufrir alteraciones en su ocupación principal: el juego, ya que esta ocupación es uno de los determinantes de su salud y su calidad de vida. Como expone Mulligan (2003), el juego es la vía principal para adquirir aprendizajes motrices, cognitivos, emocionales y sociales. Por éste motivo debe ser especialmente cuidado en niños que, por la presencia de un hermano con necesidades especiales, deban modificar sus horarios y actividades, pudiendo alterar, en consecuencia, el desarrollo de sus actividades lúdicas.

El desarrollo de esta investigación nos ha permitido afirmar que la presencia de un hermano con diagnóstico de ECNE puede disminuir significativamente el tiempo que realizan dichos niños actividades al aire libre y el porcentaje de las clases y talleres tomados extracurricularmente. Cabe rescatar la importancia de estas actividades en la participación social y en el desarrollo de los niños, ya que su participación en actividades comunitarias brinda aprendizajes sobre destrezas sociales, mejora la interacción e integración de grupos, aumentan el orgullo y satisfacción comunal y se refuerzan valores e identidades de la comunidad. También se ha observado un leve aumento de las actividades en solitario, de las actividades de interior y una leve disminución en la realización de actividades deportivas. Ninguna de las tres actividades mencionadas previamente llega a representar una diferencia significativa. Sin embargo, esta leve diferencia nos sirve a los terapeutas como alerta, para no dejar de prestar atención a dichos aspectos en las rutinas diarias de los niños con hermanos con ECNE, ya que todos ellos son parte de la vida social del niño y hacen a su calidad de vida.

Se destaca el hecho de observarse menor proporción de actividades realizadas con adultos en los niños con hermanos con ECNE, aún sin ser una diferencia significativa estadísticamente. No es correspondiente a este trabajo de investigación indagar sobre las posibles causas de este aspecto, pero no por eso se dejará de alertar a padres y terapeutas sobre las implicancias que ello podría tener en el desarrollo de los niños. Siendo el juego la principal vía para establecer vínculos en la infancia, es de vital importancia que el padre y la madre se vinculen con el niño desde lo lúdico, desde la diversión y la risa. Es sabido que un hijo con discapacidad lleva esfuerzo, dedicación y tiempo. Pero incitamos a estos padres, a través de este trabajo y de los resultados que se han obtenido, a no descuidar el tiempo de juego y diversión con sus demás hijos. A vincularse con ellos en su tiempo libre y a regalarles también a ellos su esfuerzo, su dedicación y su tiempo.

### Propuestas para futuras investigaciones

Habiendo finalizado el proceso de investigación se detallarán a continuación ciertos aspectos que podrían ser ampliados y modificados en investigaciones futuras para obtener resultados más certeros y específicos.

En primer lugar, se propone registrar, al momento de realizar la autoevaluación, la edad del hermano con diagnóstico de ECNE, la cantidad de hermanos dentro de la familia, el número de hermano correspondiente al niño evaluado y cómo se compone el grupo conviviente. Estas variables podrían ser factores influyentes en el tipo de juego y en los niveles de participación del niño. Por lo tanto, dicha información podría iluminar los resultados obtenidos, brindando la posibilidad de indagar con mayor cantidad de datos disponibles las posibles causas de los resultados.

Otra posible línea de investigación derivada del trabajo realizado podría ser la profundización en las actividades de tiempo libre y ocio de los padres de niños con diagnóstico de ECNE. Los resultados obtenidos permiten suponer que dichos padres pueden llegar a presentar disminución en la participación de dichas actividades, disminuyendo su calidad de vida. Si hubiera, de hecho, falta de tiempo libre, los demás hijos también se verían afectados. Profundizar en este tema podría llegar a ser beneficioso no sólo para los padres, sino también para los demás hijos y el vínculo entre ambos.

## 6. Bibliografía

-Academia Nacional de Medicina (2001). *Consenso Argentino sobre: Parálisis Cerebral. "Rol del cuidado perinatal"*. Obtenido el 29/4/2016 desde <http://www.fasgo.org.ar/archivos/consensos/comparcer.pdf>

-American Occupational Therapy Association (2008). *Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y proceso*. 2º Edición.

-Coster, W. (1998). Occupation-centered assessment of children. *American Journal of Occupational Therapy*. Vol. 52, pp. 337-344. Obtenido el 02/05/2016 desde <http://ajot.aota.org/article.aspx?articleid=1862542>

-Crepeau, E. B.; Cohn, E. S.; Boyt Schell, B. A. (2001). *Willard y Spackman: Terapia Ocupacional*. China: Ed. Médica Panamericana.

-Henry, A. D. (2006). *Perfil de Intereses del niño: Autoevaluaciones*. The Psychological Corporation.

- Kielhofner, G. (2004). *El Modelo de la Ocupación Humana. Teoría y aplicación*. Buenos Aires: Ed. Médica Panamericana.

-Kielhofner, Gary (2006). *Fundamentos conceptuales de la Terapia Ocupacional*. Buenos Aires: Ed. Médica Panamericana.

- Madrigal Muñoz, A (2007) Familias ante la parálisis cerebral; *Revista Intervención Psicosocial*; Vol. 16, N° 1. Obtenido el 10/4/2016 desde [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-05592007000100005](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592007000100005)

-Menses Montero, M. y Monge Alvarado M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*. Vol. 25, N° 2, pp. 113-124. Obtenido el 12/05/2016 desde <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

-Mulligan, S. (2006). *Terapia Ocupacional en Pediatría. Proceso de evaluación*. Madrid, España: Ed. Médico Panamericana

- Nuñez, Blanca y Rodríguez, Luis (2004). *Los hermanos de personas con discapacidad: Una asignatura pendiente*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Asociación AMAR.

- Nuñez, B (2005). *La familia con un miembro con discapacidad*. Primer congreso Iberoamericano sobre Discapacidad y Familia. Buenos Aires, Argentina.

-Organización Mundial de la Salud (2001). *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*. Editado por: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, IMSERSO.

-Padua, J. (1994). *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. FCE, Chile.

- Piaget, J. (1991). *Seis Estudios de Psicología*. España: Ed. Seix Barral.

-Real Academia Española. (2015). *Diccionario de la lengua española*. 22a ed. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

-Rubio, J; Varas J (1999). *El análisis de la realidad, en la intervención social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Editorial CCS.

-Salazar Salas C.G. (2007). *Actividades recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en costa rica*. San José, Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.

## 7. Anexos

### Anexo 1

#### Documento de Consentimiento informado

#### Trabajo de Investigación Final

*Este Formulario de Consentimiento Informado se dirige a padres cuyos hijos son invitados a participar en el Trabajo Final de la Licenciatura en Terapia Ocupacional sobre el Juego de los niños con hermanos con encefalopatía crónica no evolutiva.*

#### **Alumnas:**

**- Sofia Moore**

**DNI: 36310396**

**Tel: 0111522331952**

**Email: sofi\_moore@hotmail.com**

**- Sofia Pagola**

**DNI: 37383456**

**Tel: 0231415620641**

**Email: pagolasofia@gmail.com**

#### **Introducción**

El propósito de este documento es entregarle toda la información necesaria para que Ud. pueda decidir plenamente informado si desea que su hijo/a participe en el Trabajo Final que le ha sido explicado verbalmente, y que a continuación será descripto en forma resumida.

Somos estudiantes de la Licenciatura en Terapia Ocupacional de la Universidad Nacional de San Martín. Estamos realizando nuestro Trabajo Final Integrador, titulado



“Diferencias en los perfiles de juego, tiempo libre y participación social de niños entre 6 y 12 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con hermanos con y sin ECNE en el año 2016”. El objetivo del trabajo es detectar las posibles diferencias entre los estilos y preferencias del juego, uso de su tiempo libre y nivel de participación social entre niños que poseen un hermano con Encefalopatía Crónica No Evolutiva (previamente denominada Parálisis Cerebral) y niños que no poseen hermanos con discapacidad. Quisiéramos invitar a sus hijos a participar en nuestro trabajo final respondiendo una breve encuesta de quince minutos de duración, la cual nos brindaría la información pertinente para poder obtener conclusiones sobre el tema en cuestión.

Es importante señalar que todos los datos personales obtenidos son confidenciales y serán utilizados exclusivamente para el presente trabajo. A su vez, queremos destacar que su consentimiento para la participación de su hijo/a es completamente voluntario; en el caso de no desear que él/ella participe o desee retirarse una vez comenzada la encuesta, tanto usted como su hijo/a son libres de retractarse o retirarse cuando lo deseen. También quisiéramos aclarar que no es necesario que dé su consentimiento para la participación de su hijo/a de forma inmediata. Puede tomarse el tiempo necesario para decidir y consultarlo con alguien de confianza si lo deseara. También puede comunicarse con las alumnas para despejar dudas, tanto telefónicamente como por vía mail.

De no comprender conceptos o procedimientos en el siguiente apartado no dude en consultarlo oralmente. Le serán explicados en detalle y ampliados si lo requiriera.

### **Propósito**

Se ha decidido llevar a cabo este trabajo por tres motivos principales. En primer lugar, se ha observado que el núcleo familiar de un niño con discapacidad puede llegar a modificar las rutinas y hábitos, acomodándolos a las necesidades y ritmos del niño. En segundo lugar, el ser la encefalopatía crónica no evolutiva la patología infantil más frecuente en la Argentina, con una incidencia de 2 a 2.5 cada mil nacidos vivos, nos lleva a pensar que el número de niños cuyos hábitos de juego, tiempo libre y participación social pueden ser modificados es aún mayor. Por último, no se encuentran actualmente en nuestro

país investigaciones sobre estas áreas en hermanos de niños con ECNE, áreas de vital importancia para el desarrollo sano de niños entre 7 y 12 años.

Estudiar este tema adquiere relevancia con las futuras aplicaciones que podría tener, ya que permitiría indagar sobre qué actividades específicas pueden presentar modificaciones en los hermanos de niños con ECNE. De este modo, se podría brindar información útil a padres y profesionales de la salud sobre estas áreas vitales para el desarrollo del niño que pueden verse modificadas, a modo de prevención y tratamiento.

### **Tipo de Intervención**

Este trabajo incluirá una única autoevaluación por niño. Esta es una versión adaptada del Perfil de Intereses Pediátrico de Alexis D. Henry al contexto y lenguaje local. Antes de proceder a realizar la evaluación se le preguntarán datos personales que serán registrados por las alumnas: la edad, la escolaridad y el grupo conviviente.

El Perfil de Intereses Pediátrico se completa en aproximadamente quince minutos. Se presentan diversas actividades de juego, tiempo libre y participación social en formato escrito y en formato imagen, para aquellos niños que no hayan adquirido la lectoescritura. El/La niño/a responde para cada actividad si efectivamente la realiza. De ser positiva la respuesta, responderá con quién la realiza: solo, con pares o con un adulto. De ser negativa, responderá si desea realizarla. Las respuestas las registra el/la niño/a en la evaluación, circulando la opción elegida o coloreándola.

### **Selección de participantes**

Los participantes han sido elegidos aleatoriamente. Se requiere que completen la evaluación niños entre 7 y 12 años residentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, la mitad de los cuales deben tener un hermano con ECNE y la otra mitad no deben poseer un hermano con discapacidad.

### Formulario de Consentimiento

Rescatamos una vez más que todos los datos obtenidos son confidenciales y serán utilizados exclusivamente para el presente trabajo. Los nombres de los niños no serán registrados, sino que serán identificados con un número. El consentimiento para la participación de su hijo/a es completamente voluntario; en el caso de no desear que él/ella participe o desee retirarse, tanto usted como su hijo/a son libres de retractarse o retirarse. No es necesario que dé su consentimiento para la participación de su hijo/a de forma inmediata. Puede llevarse consigo el formulario de consentimiento y consultarlo con alguien de confianza o comunicarse con las alumnas a través de los medios brindados previamente.

*He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Consiento voluntariamente a que mi hijo/a participe en este Trabajo Final y entiendo que tiene el derecho de retirarse del mismo en cualquier momento.*

*Nombre del Padre/Madre* \_\_\_\_\_

*Firma del Padre/Madre* \_\_\_\_\_

*Fecha*    \_\_ / \_\_ / \_\_

*Día/mes/año*

*\*Ha sido proporcionada al participante una copia de este documento de Consentimiento Informado*

*Nombre de la alumna* \_\_\_\_\_

*Firma de la alumna* \_\_\_\_\_

*Fecha*    \_\_ / \_\_ / \_\_

*Día/mes/año*

**Anexo 2**  
**Instrumentos de evaluación**

Perfil del juego del niño (7 - 9) Grupo: A (ídem para Grupo B)

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_









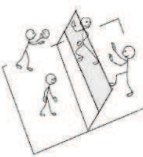















Numero de unidad de análisis: \_\_\_\_\_

















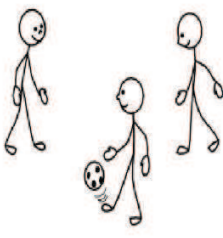







Edad: 9 - 10 - 11 - 12

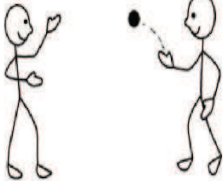















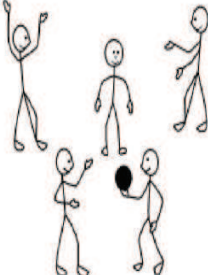







Sexo: F - M

Institución: \_\_\_\_\_

















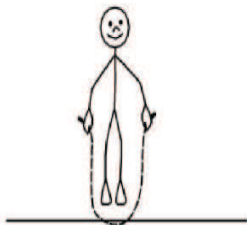







Jornada: \_\_\_\_\_

Actividades deportivas	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar al Rugby	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Jugar al Vóley	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Jugar al Hockey	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

























Actividades deportivas	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar al Tenis</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>Solo  Con Amigos  Con un Adulto </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí  No </p>
 <p>Jugar Básquetbol</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>Solo  Con Amigos  Con un Adulto </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí  No </p>
 <p>Jugar Fútbol</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>Solo  Con Amigos  Con un Adulto </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí  No </p>

Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar a atrapar la pelota	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Andar en bicicleta	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Jugar al medio	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar con frisbee o platillo volador</p>	<p>Sí </p>	   <p>Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto</p>
	<p>No </p>	<p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>
 <p>Jugar a la escondida</p>	<p>Sí </p>	   <p>Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto</p>
	<p>No </p>	<p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>
 <p>Saltar la cuerda</p>	<p>Sí </p>	   <p>Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto</p>
	<p>No </p>	<p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>

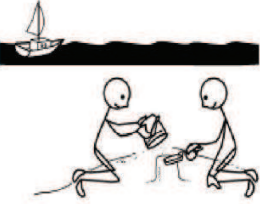











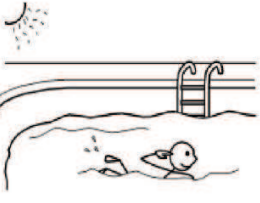









Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar a patear la pelota	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Jugar en los juegos de la plaza	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Patinar	Sí 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 









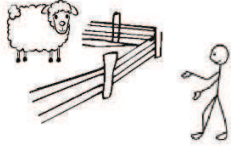









Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="300 651 427 674">Jugar a la mancha</p>	<p data-bbox="555 443 579 465">Sí</p> 	 <p data-bbox="866 533 898 555">Solo</p>  <p data-bbox="1010 533 1106 555">Con Amigos</p>  <p data-bbox="1169 533 1281 555">Con un Adulto</p>
	<p data-bbox="555 629 579 651">No</p> 	<p data-bbox="954 573 1166 595">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="850 651 874 674">Sí</p>  <p data-bbox="1106 651 1129 674">No</p> 

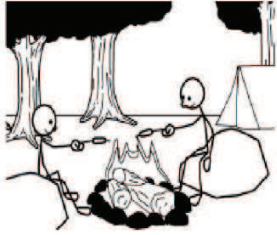







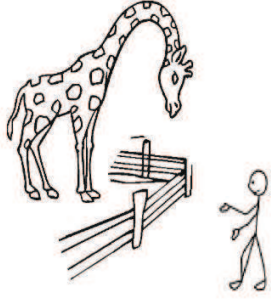







Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades de vacaciones	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar en la playa, el lago o el río</p>	<p>Sí </p>	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
 <p>Ir de picnic</p>	<p>Sí </p>	<p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí       No </p>  Solo  Con Amigos  Con un Adulto
 <p>Nadar</p>	<p>Sí </p>	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
<p>No </p>	<p>Sí       No </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p>	<p>Sí       No </p>

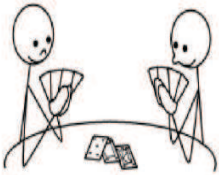























Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades de vacaciones	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="339 645 507 667">Trabajar en el jardín</p>	<p data-bbox="595 439 619 461">Sí</p> 	   <p data-bbox="946 528 986 551">Solo</p> <p data-bbox="1114 528 1217 551">Con Amigos</p> <p data-bbox="1297 528 1433 551">Con un Adulto</p>
	<p data-bbox="595 611 619 633">No</p> 	<p data-bbox="1042 566 1289 589">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="930 633 954 656">Sí</p>  <p data-bbox="1225 633 1249 656">No</p> 
 <p data-bbox="355 931 443 954">Ir a la rural</p>	<p data-bbox="595 723 619 745">Sí</p> 	   <p data-bbox="946 813 986 835">Solo</p> <p data-bbox="1114 813 1217 835">Con Amigos</p> <p data-bbox="1297 813 1433 835">Con un Adulto</p>
	<p data-bbox="595 902 619 925">No</p> 	<p data-bbox="1042 857 1289 880">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="930 925 954 947">Sí</p>  <p data-bbox="1225 925 1249 947">No</p> 









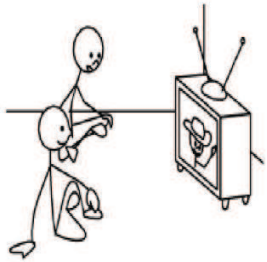















Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

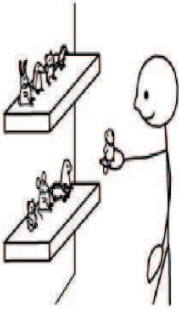















Actividades de vacaciones	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="392 725 469 748">Acampar</p>	<p data-bbox="603 465 628 488">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="603 689 628 712">No</p> 	<p data-bbox="1054 622 1305 645">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="938 712 963 734">Sí</p>  <p data-bbox="1241 712 1267 734">No</p> 
 <p data-bbox="331 1099 437 1122">Ir al zoológico</p>	<p data-bbox="603 824 628 846">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="603 1048 628 1070">No</p> 	<p data-bbox="1054 987 1305 1010">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="938 1077 963 1099">Sí</p>  <p data-bbox="1241 1077 1267 1099">No</p> 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

























Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar a las cartas</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>               Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto         </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>
 <p>Jugar con juegos de mesa</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>               Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto         </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>
 <p>Leer</p>	<p>Sí </p> <p>No </p>	<p>               Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto         </p> <p>¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p>Sí                       No </p>

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Usar el computador	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Ver televisión	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Escuchar música	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

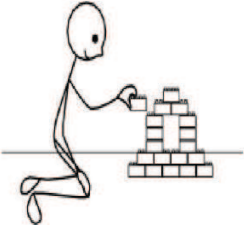















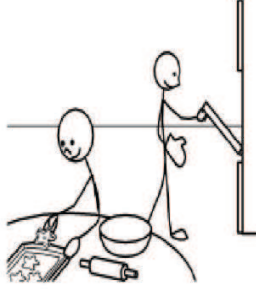







Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="352 887 499 920">Coleccionar cosas</p>	<p data-bbox="587 551 611 584">Sí</p> 	 <p data-bbox="922 689 962 723">Solo</p>  <p data-bbox="1082 689 1193 723">Con Amigos</p>  <p data-bbox="1257 689 1385 723">Con un Adulto</p>
	<p data-bbox="587 831 611 864">No</p> 	<p data-bbox="1018 752 1257 786">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="906 864 930 898">Sí</p>  <p data-bbox="1193 864 1217 898">No</p> 
 <p data-bbox="347 1357 507 1391">Cuidar una mascota</p>	<p data-bbox="587 1021 611 1055">Sí</p> 	 <p data-bbox="922 1160 962 1193">Solo</p>  <p data-bbox="1082 1160 1193 1193">Con Amigos</p>  <p data-bbox="1257 1160 1385 1193">Con un Adulto</p>
	<p data-bbox="587 1301 611 1335">No</p> 	<p data-bbox="1018 1223 1257 1256">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="906 1335 930 1368">Sí</p>  <p data-bbox="1193 1335 1217 1368">No</p> 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

























Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="363 741 488 797">Amar puzzles o rompecabezas</p>	<p data-bbox="592 465 612 495">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="592 712 612 741">No</p> 	<p data-bbox="1018 645 1254 674">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="906 741 927 770">Sí</p>  <p data-bbox="1187 741 1208 770">No</p> 
 <p data-bbox="395 1155 453 1184">Cantar</p>	<p data-bbox="592 869 612 898">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="592 1108 612 1137">No</p> 	<p data-bbox="1018 1041 1254 1070">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="906 1137 927 1167">Sí</p>  <p data-bbox="1187 1137 1208 1167">No</p> 
 <p data-bbox="400 1552 453 1581">Bailar</p>	<p data-bbox="592 1265 612 1294">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="592 1505 612 1534">No</p> 	<p data-bbox="1018 1438 1254 1467">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="906 1534 927 1563">Sí</p>  <p data-bbox="1187 1534 1208 1563">No</p> 



























Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

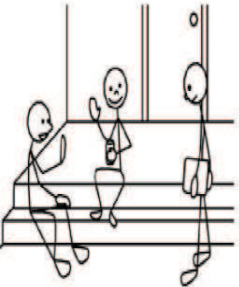























Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Construir cosas	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Dibujar o pintar	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Cocinar u hornear	Sí  No 	¿Con quién haces esta actividad?  Solo  Con Amigos  Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

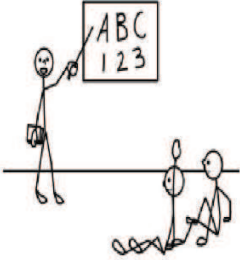







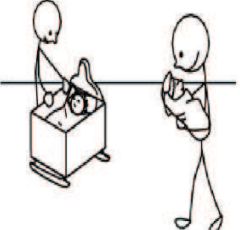









Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="352 775 496 797">Clases de música</p>	<p data-bbox="576 488 600 517">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="576 728 600 757">No</p> 	<p data-bbox="1007 663 1254 685">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="895 757 919 786">Sí</p>  <p data-bbox="1182 757 1206 786">No</p> 
 <p data-bbox="352 1167 496 1189">Clases de natación</p>	<p data-bbox="576 891 600 920">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="576 1131 600 1160">No</p> 	<p data-bbox="1007 1066 1254 1088">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="895 1160 919 1189">Sí</p>  <p data-bbox="1182 1160 1206 1189">No</p> 
 <p data-bbox="328 1559 520 1581">Clases de baile o danza</p>	<p data-bbox="576 1294 600 1323">Sí</p> 	 Solo  Con Amigos  Con un Adulto
	<p data-bbox="576 1534 600 1563">No</p> 	<p data-bbox="1007 1469 1254 1491">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="895 1563 919 1592">Sí</p>  <p data-bbox="1182 1563 1206 1592">No</p> 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Clases de gimnasia	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Clases de arte y manualidades	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Clases de artes marciales	Sí 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto
	No 	¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Pasar el rato con los amigos	Sí  No 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Ir a Scout	Sí  No 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 
 Jugar a los superhéroes	Sí  No 	   Solo                      Con Amigos                      Con un Adulto ¿Te gustaría hacer esta actividad? Sí  No 

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="357 757 480 786">Jugar al colegio</p>	<p data-bbox="580 465 603 495">Sí</p>  <p data-bbox="580 712 603 741">No</p> 	<p data-bbox="975 371 1235 400">¿Con quién haces esta actividad?</p>    <p data-bbox="906 589 948 618">Solo</p> <p data-bbox="1066 589 1166 618">Con Amigos</p> <p data-bbox="1235 589 1358 618">Con un Adulto</p> <p data-bbox="1002 645 1235 674">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="890 741 912 770">Sí</p>  <p data-bbox="1171 741 1193 770">No</p> 
 <p data-bbox="357 1160 480 1189">Jugar a la casa</p>	<p data-bbox="580 869 603 898">Sí</p>  <p data-bbox="580 1115 603 1144">No</p> 	<p data-bbox="1002 1048 1235 1077">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="890 1144 912 1173">Sí</p>  <p data-bbox="1171 1144 1193 1173">No</p> 
 <p data-bbox="336 1552 504 1610">Jugar a disfrazarse o maquillarse</p>	<p data-bbox="580 1272 603 1301">Sí</p>  <p data-bbox="580 1518 603 1547">No</p> 	<p data-bbox="1002 1451 1235 1480">¿Te gustaría hacer esta actividad?</p> <p data-bbox="890 1547 912 1576">Sí</p>  <p data-bbox="1171 1547 1193 1576">No</p> 

Perfil del juego del niño (9-12) Grupo: A (ídem para Grupo B)

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_


Numero de unidad de análisis: \_\_\_\_\_

Edad: 9 - 10 - 11 - 12






Sexo: F - M



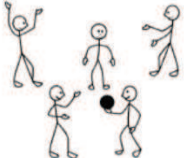


Institución: \_\_\_\_\_

Jornada: \_\_\_\_\_





Actividades deportivas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar al tenis	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola





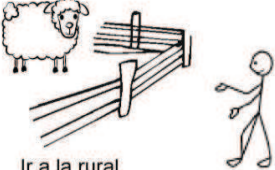
Actividades deportivas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaría hacer esta actividad?		¿Con quién haces esta actividad?		
 Jugar rugby	Sí    No	Sí	No	Solo	Con amigos	Con un adulto
 Jugar básquetbol	Sí    No	Sí	No	Solo	Con amigos	Con un adulto
 Jugar fútbol	Sí    No	Sí	No	Solo	Con amigos	Con un adulto
 Jugar voley	Sí    No	Sí	No	Solo	Con amigos	Con un adulto
 Jugar Hockey	Sí    No	Sí	No	Solo	Con amigos	Con un adulto





Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar a atrapar la pelota</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Andar en bicicleta</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Jugar al medio</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Jugar con frisbee o platillo volador</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Saltar la cuerda</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>








Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar a patear la pelota	Sí    No	Sí            No	Solo          Con amigos          Con un adulto
 Jugar en los juegos de la plaza	Sí    No	Sí            No	Solo          Con amigos          Con un adulto
 Patinar	Sí    No	Sí            No	Solo          Con amigos          Con un adulto
 Andar en patineta	Sí    No	Sí            No	Solo          Con amigos          Con un adulto

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola


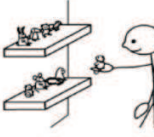


Actividades de vacaciones	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Jugar en la playa, el lago o el río</p>	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 <p>Ir de picnic</p>	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 <p>Nadar</p>	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 <p>Acampar</p>	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 <p>Ir a la rural</p>	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto

Actividades de vacaciones	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Salir a pasear	Sí    No	Sí            No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Trabajar en el jardín	Sí    No	Sí            No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Navegar	Sí    No	Sí            No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Ir al zoológico	Sí    No	Sí            No	Solo            Con amigos            Con un adulto

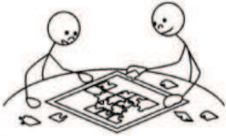


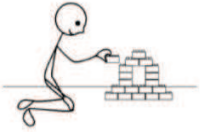
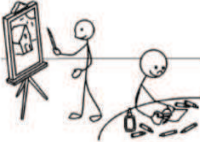
Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?		¿Con quién haces esta actividad?
 Jugar a las cartas	Sí    No	Sí                  No		Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Jugar con juegos de mesa	Sí    No	Sí                  No		Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Leer	Sí    No	Sí                  No		Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Usar el computador	Sí    No	Sí                  No		Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Ver televisión	Sí    No	Sí                  No		Solo                  Con amigos                  Con un adulto

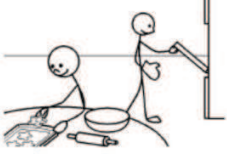

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Escuchar música	Sí    No	Sí                  No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Coleccionar cosas	Sí    No	Sí                  No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Cuidar una mascota	Sí    No	Sí                  No	Solo            Con amigos            Con un adulto
 Jugar videojuegos	Sí    No	Sí                  No	Solo            Con amigos            Con un adulto






Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Armar puzzles o rompecabezas	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 Cantar	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 Bailar	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 Construir cosas	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto
 Dibujar o pintar	Sí No	Sí No	Solo Con amigos Con un adulto

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola




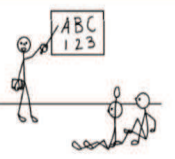

Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?		¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Cocinar u hornear</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>		<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Hacer joyas</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>		<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>

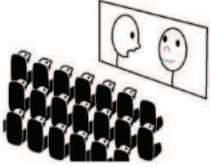



Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaría hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Clases de música	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 Clases de natación	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 Clases de baile o danza	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 Clases de gimnasia	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 Clases de arte y artesanías	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>



Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Clases de artes marciales</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Clases de equitación</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaría hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>Pasar el rato con los amigos</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Ir a Scout</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Jugar a los superhéroes</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Jugar a la escuela</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>
 <p>Jugar a disfrazarse o maquillarse</p>	<p>Sí No</p>	<p>Sí No</p>	<p>Solo Con amigos Con un adulto</p>

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Te gustaria hacer esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 Ir al cine	Sí    No	Sí                  No	Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Salir a comer	Sí    No	Sí                  No	Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Salir de compras	Sí    No	Sí                  No	Solo                  Con amigos                  Con un adulto
 Usar el teléfono	Sí    No	Sí                  No	Solo                  Con amigos                  Con un adulto

Anexo 3. Base de datos porcentual Grupo A

U.A	Actividades deportivas						Actividades al aire libre					Actividades de vacaciones				
	V1	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17
1	11	50	66	0	100	0	67	67	0	67	33	56	25	0	20	80
2	11	67	0	0	100	0	67	67	50	33	17	56	75	40	40	20
3	9	33	25	100	0	0	80	100	50	38	13	71	100	0	0	100
4	7	0	83	0	0	0	40	0	0	75	25	57	100	25	0	75
5	11	33	25	0	100	0	22	43	0	100	0	44	80	0	75	25
6	10	17	80	0	100	0	11	50	0	100	0	11	50	0	0	100
7	12	17	40	0	100	0	22	29	50	0	50	44	60	0	25	75
8	8	17	80	0	0	100	40	33	25	75	0	29	60	0	0	100
9	7	17	40	0	0	100	40	50	25	50	25	43	100	0	0	100
Media		27,9	48,8	11,1	55,6	22,2	43,2	48,8	22,2	59,8	18,1	45,7	72,2	7,2	17,8	75,0

U.A	V1	Actividades de interior					Actividades creativas					Clases y talleres				
		V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	V26	V27	V28	V29	V30	V31	V32
1	11	78	100	57	43	0	14	50	100	0	0	0	57	0	0	0
2	11	78	0	71	14	14	57	33	100	0	0	0	43	0	0	0
3	9	88	0	71	0	29	100	0	83	0	17	0	50	0	0	0
4	7	75	0	50	0	50	83	0	40	60	0	0	33	0	0	0
5	11	100	0	56	44	0	57	33	50	50	0	14	0	0	100	0
6	10	78	0	29	29	43	57	0	78	25	0	0	43	0	0	0
7	12	56	25	60	20	20	57	0	50	0	50	14	50	0	100	0
8	8	50	50	75	0	25	67	0	50	0	50	0	33	0	0	0
9	7	63	33	60	20	20	67	0	50	25	25	0	67	0	0	0
Media		74,0	23,1	58,8	18,9	22,33	62,1	12,9	66,8	17,8	15,8	3,1	41,8	0,0	22,2	0,0

	Actividades sociales							
U.A	V1	V33	V34	V35	V36	V37	V38	V39
1	11	33	33	33	0	66	M	C
2	11	44	40	25	25	50	M	C
3	9	67	0	50	50	0	F	S
4	7	50	0	33	67	0	M	S
5	11	56	75	20	60	20	M	S
6	10	67	33	17	50	33	M	C
7	12	67	33	33	33	33	F	S
8	8	50	33	0	100	0	M	S
9	7	67	0	75	25	0	F	S
Media		55,7	27,4	31,8	45,6	22,4		

Base de datos porcentual Grupo B

	Actividades deportivas						Actividades al aire libre					Actividades de vacaciones				
U.A	V1	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17
1	10	33	50	0	100	0	77	0	42	57	0	88	0	0	75	25
2	7	17	60	0	0	100	60	100	17	67	17	57	100	0	25	75
3	12	33	50	0	100	0	33	0	0	100	0	67	33	17	50	33
4	7	33	100	0	0	100	60	75	17	0	83	71	100	0	40	60
5	8	17	100	0	0	100	90	0	22	11	67	86	100	16	33	50
6	7	67	100	25	25	50	100	0	40	20	40	71	100	20	40	40
7	11	17	80	100	0	0	67	67	17	83	0	44	80	0	75	25
8	9	50	100	0	67	33	67	33	17	83	0	44	100	25	50	25
9	10	67	100	0	75	25	78	50	0	71	29	56	50	0	80	20
10	10	33	0	0	50	50	78	50	0	71	29	56	75	0	60	40
11	11	50	33	0	100	0	56	100	0	100	0	56	75	0	100	0
12	10	33	50	0	100	0	67	0	17	67	17	56	25	20	20	60
Media		37,5	68,6	10,4	51,4	38,2	69,4	39,6	15,8	60,8	23,5	62,7	69,8	8,2	54,0	37,8

Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

U.A	V1	Actividades de interior					Actividades creativas					Clases y talleres				
		V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	V26	V27	V28	V29	V30	V31	V32
1	10	89	0	63	25	13	71	0	40	60	0	14	50	100	0	0
2	7	88	100	43	43	14	83	100	40	40	20	17	60	0	0	100
3	12	89	100	50	38	12	43	50	33	67	0	29	40	0	50	50
4	7	88	100	14	71	14	33	75	50	0	50	33	25	0	0	100
5	8	100	0	38	38	25	100	0	50	17	33	33	50	50	0	50
6	7	100	0	38	38	25	100	0	33	33	33	50	67	0	0	100
7	11	78	50	43	14	43	29	20	0	50	50	29	60	0	100	0
8	9	89	0	38	38	25	57	33	100	0	0	57	67	75	25	0
9	10	67	33	50	33	17	29	20	50	50	0	29	0	50	50	0
10	10	78	0	57	29	14	71	50	60	40	0	43	25	0	67	33
11	11	78	100	43	43	14	43	100	33	33	33	43	25	0	100	0
12	10	89	0	50	25	25	57	67	75	25	0	57	0	0	50	50
Media		63,2	40,3	43,9	36,3	20,1	59,7	42,9	47,0	34,6	18,3	36,2	39,1	22,9	36,8	40,3

Actividades sociales

U.A	V1	V33	V34	V35	V36	V37	V38	V39
1	10	77	50	14	70	14	F	S
2	7	83	100	0	100	0	M	S
3	12	44	20	25	50	25	M	S
4	7	17	20	0	0	100	M	C
5	8	50	33	0	0	100	M	C
6	7	67	50	0	0	100	F	C
7	11	56	25	20	40	40	M	S
8	9	67	67	16	50	33	M	C
9	10	56	50	40	20	40	F	C
10	10	67	33	0	67	33	F	S
11	11	56	0	0	80	20	M	S
12	10	56	0	0	60	40	M	C
Media		58,0	37,3	9,6	44,8	45,4		

Anexo 4  
Base de datos codificada Grupo A

---

U.A	Actividades deportivas						Actividades al aire libre						Actividades de vacaciones				
	V1	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17	
1	11	2	3	1	4	1	3	3	1	3	2	3	1	1	1	4	
2	11	3	1	1	4	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	
3	9	2	1	4	1	1	4	4	2	2	1	3	4	1	1	4	
4	7	1	4	1	1	1	2	1	1	3	2	3	4	1	1	3	
5	11	2	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	4	1	3	1	
6	10	1	4	1	4	1	1	2	1	4	1	1	2	1	1	4	
7	12	1	2	1	4	1	1	2	2	1	2	2	3	1	1	3	
8	8	1	4	1	1	4	2	2	2	3	1	2	3	1	1	4	
9	7	1	2	1	1	4	2	2	1	2	1	2	4	1	1	4	

U.A	V1	Actividades de interior					Actividades creativas					Clases y talleres				
		V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	V26	V27	V28	V29	V30	V31	V32
1	11	4	4	3	2	1	1	2	4	1	1	1	3	1	1	1
2	11	4	1	3	1	1	3	2	4	1	1	1	2	1	1	1
3	9	4	1	3	1	2	4	1	4	1	1	1	2	1	1	1
4	7	3	1	2	1	2	4	1	2	3	1	1	2	1	1	1
5	11	4	1	3	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	4	1
6	10	4	1	2	2	2	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1
7	12	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	4	1
8	8	2	2	3	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1
9	7	3	2	3	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	1	1

Actividades sociales								
U.A	V1	V33	V34	V35	V36	V37	V38	V39
1	11	2	2	2	1	3	2	2
2	11	2	2	1	1	2	2	2
3	9	3	1	2	2	1	1	1
4	7	2	1	2	3	1	2	1
5	11	3	3	1	3	1	2	1
6	10	3	2	1	2	2	2	2
7	12	3	2	2	2	2	1	1
8	8	2	2	1	4	1	2	1
9	7	3	1	3	1	1	1	1

Base de datos codificada Grupo B

U.A	Actividades deportivas						Actividades al aire libre					Actividades de vacaciones				
	V1	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17
1	10	2	2	1	4	1	4	1	2	3	1	4	1	1	3	1
2	7	1	3	1	1	4	3	4	1	3	1	3	4	1	1	3
3	12	2	2	1	4	1	2	1	1	4	1	3	2	1	2	2
4	7	2	4	1	1	4	3	3	1	1	4	3	4	1	2	3
5	8	1	4	1	1	4	4	1	1	1	3	4	4	1	2	2
6	7	3	4	1	1	2	4	1	2	1	2	3	4	1	2	2
7	11	1	4	4	1	1	3	3	1	4	1	2	4	1	3	1
8	9	2	4	1	3	2	3	2	1	4	1	2	4	1	2	1
9	10	3	4	1	3	1	4	2	1	3	2	3	2	1	4	1
10	10	2	1	1	2	2	4	2	1	3	2	3	3	1	3	2
11	11	2	2	1	4	1	3	4	1	4	1	3	3	1	4	1
12	10	2	2	1	4	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	3



Trabajo Final Integrador  
Moore; Pagola

		Actividades de interior					Actividades creativas					Clases y talleres				
U.A	V1	V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	V26	V27	V28	V29	V30	V31	V32
1	10	4	1	3	1	1	3	1	2	3	1	1	2	4	1	1
2	7	4	4	2	2	1	4	4	2	2	1	1	3	1	1	4
3	12	4	4	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2
4	7	4	4	1	3	1	2	3	2	1	2	2	1	1	1	4
5	8	4	1	2	2	1	4	1	2	1	2	2	2	2	1	2
6	7	4	1	2	2	1	4	1	2	2	2	2	3	1	1	4
7	11	4	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	3	1	4	1
8	9	4	1	2	2	1	3	2	4	1	1	3	3	3	1	1
9	10	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1
10	10	4	1	3	2	1	3	2	3	2	1	2	1	1	3	2
11	11	4	4	2	2	1	2	4	2	2	2	2	1	1	4	1
12	10	4	1	2	1	1	3	3	3	1	1	3	1	1	2	2

Actividades sociales

U.A	V1	V33	V34	V35	V36	V37	V38	V39
1	10	4	2	1	3	1	1	1
2	7	4	4	1	4	1	2	1
3	12	2	1	1	2	1	2	1
4	7	1	1	1	1	4	2	2
5	8	2	2	1	1	4	2	2
6	7	3	2	1	1	4	1	2
7	11	3	1	1	2	2	2	1
8	9	3	3	1	2	2	2	2
9	10	3	2	2	1	2	1	2
10	10	3	2	1	3	2	1	1
11	11	3	1	1	4	1	2	1
12	10	3	1	1	3	2	2	2