

CARACTERIZAR EL PERFIL DEL JUEGO EN ESCOLARES DE 6 A 9 AÑOS



Katherin Jimenez Lascarro

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA TERAPIA OCUPACIONAL
PAMPLONA
2017

CARACTERIZAR EL PERFIL DEL JUEGO EN ESCOLARES DE 6 A 9 AÑOS



Katherin Jimenez Lascarro

Proyecto presentado como requisito de grado para optar al título de terapeuta ocupacional

Asesora Científica

McS. Adriana Torres Contreras

Asesor Metodológico

McS. Benito Contreras Eugenio

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA TERAPIA OCUPACIONAL
PAMPLONA
2017

Contenido

	Pags.
Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción	13
Capitulo I	14
Problema.....	14
Formulación del problema.....	16
Justificación.....	16
Objetivos	18
Objetivo general.	18
Objetivos especificos.....	18
Capitulo II	20
Antecedentes	18
Antecedentes internacionales.	18
Antecedentes nacionales.....	20
Antecedentes regionales	22
Marco legal.....	22
Constitución Política de Colombia (1991).	22
Ley 1098 de 2006 (noviembre 8).	22
Ley 115 de febrero 8 (1994).....	23
Marco ético.....	24
Ley 949 17 de marzo/ 2005.	24
Marco teórico	24
Marco teórico	25
Perfil de juego	25
Intereses en la actividad de juego	25
Elecciones de la actividad	25
Juego.....	26

Teorías del juego.....	30
Teoría sobre el desarrollo.....	32
Modelos aplicados a la investigación.....	33
Modelo de la Ocupación Humana (Gary Kielhofner).....	33
Marco de referencia del desarrollo (Lela Llorens)	33
Modelo ecologico, ambiente y contexto (Bronfenbrenner	34
Marco conceptual	34
Marco contextual.....	36
Instituto técnico guaimaral.	36
Misión.	36
Visión.....	36
Reseña histórica.	36
Política de Calidad.	37
Objetivos de Calidad.....	37
Comité de Calidad.....	37
Funciones del Comité de Calidad.	38
Sistema de Variables	40
Variable Independiente.....	40
Variable dependiente	40
Variable ajena	40
Hipotesis.....	46
Formulación de hipótesis.....	46
 Capitulo III.....	 47
Diseño metodológico	47
Diseño de investigación	47
Tipo de investigación	47
Población y muestra	48
Población.	48
Muestra.	49
Criterios de Inclusión y Exclusión	50

Criterios de inclusión.....	50
Criterios de exclusión.....	50
Técnicas.....	50
Primera técnica se realiza la Observación directa.....	51
Instrumento.....	52
Propósito de los Perfiles de Intereses del Niño.....	52
Validez y confiabilidad.....	54
 Capitulo IV.....	 55
Resultados.....	55
Datos sociodemograficos.....	55
Perfil de acompañamiento en las actividades de juego.....	61
Perfil de interes en el juego.....	70
Discusion de resultados.....	73
Descripción cuantitativa de actividades academicas.....	73
 Capitulo V.....	 75
Plan de Accion.....	75
Introducción.....	75
Justificación.....	76
Marcos de referencia y modelos propios de Terapia Ocupacional.....	77
Modelo de la ocupación humana (Gary Kielhofner).....	77
Marco del Desarrollo (Lela Llorens).....	78
Marco de Referencia de la Integracion Sensorial (Jean Ayres).....	78
Objetivo General.....	79
Objetivos Específicos.....	79
Metodologia.....	80
Medios terapeuticos.....	81
Ambiente terapeutico.....	81
 Capitulo VI.....	 95

Producto final.....	95
Producto Instituto Tecnico Guaimaral	95
Producto final para el programa de Terapia Ocupacional de la Universidad de Pamplona.....	96
Conclusiones	98
Recomendaciones	99
Referentes Bibliograficos.....	100
Apendices.....	102

Listado de tablas

	Pags.
Tabla 1. Organización de las etapas ludicas y tipos de juego según Nancy Takata (1974).....	31
Tabla 2. Sistema de variables.....	35
Tabla 3. Caracterización de la población.....	49
Tabla 4. Caracterización de la muestra.....	50
Tabla 5. Rango de edad.....	55
Tabla 6. Genero.....	56
Tabla 7. Grado escolar.....	57
Tabla 8. Ocupación de los padres.....	58
Tabla 9. Lugar de procedencia.....	60
Tabla 10. Perfil de acompañamiento en actividades de juego deportivas.....	61
Tabla 11. Perfil de acompañamiento en actividades de juego al aire libre.....	62
Tabla 12. Perfil de acompañamiento en actividades de verano.....	64
Tabla 13. Perfil de acompañamiento en actividades dentro de un lugar.....	65
Tabla 14. Perfil de acompañamiento en actividades de juego creativos.....	66
Tabla 15. Perfil de acompañamiento en actividades de clases y talleres.....	67
Tabla 16. Perfil de acompañamiento en actividades de juego sociales.....	69
Tabla 17. Perfil de interes en el juego.....	70
Tabla 18. Actividades realizadas según el tipo.....	74
Tabla 19. Cronograma.....	82
Tabla 20. Fase I El juego motriz y cooperativos para la promocion de la Participación con amigos.....	83
Tabla 21. Fase II Actividades sensoriales para promover la participación en la familia.....	87
Tabla 22. Fase III Actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad “ Colegio” miniolimpiada.....	90

Listado de figuras

	Pags.
Figura 1. Rango de edad	55
Figura 2. Genero	56
Figura 3. Grado escolar.....	57
Figura 4. Ocupación de los padres.....	59
Figura 5. Lugar de procedencia	60
Figura 6. Perfil de acompañamiento en actividades deportivas.....	61
Figura 7. Perfil de acompañamiento en actividades de juego al aire libre	63
Figura 8. Perfil de acompañamiento de actividades de juego en verano	64
Figura 9. Perfil de acompañamiento en actividades dentro de un lugar	66
Figura 10. Perfil de acompañamiento en actividades de juego creativos	67
Figura 11. Perfil de acompañamientos en actividades de clases y talleres	68
Figura 12. Perfil de acompañamiento en actividades de juego sociales	69
Figura 13. Producto Instituto Técnico Guamaral.....	95

Listado de apendices

	Pags.
Apendice A. Consentimiento Informado	103
Apendice B. Ficha socodemografica	104
Apendice C. Perfil de Interes Pediatrico.....	106
Apendice D. Certificado de publicacion del articulo.....	116
Apendice E. Evidencias fotograficas	117

Dedicatoria

En primer lugar a Dios todo poderoso que me ha guiado en este camino, me a hecho fuerte para lograr mis metas y objetivos, entender que sus designios son perfectos.

A mis hijos que son el motor de mi vida, la razón de seguir adelante, de no desfallecer ante la dificultades y los tropiesos, lo importante es que valio la pena y que cuento con las herramientas para labrar una vida digna para ustedes.

Mi esposo que cree en mi, que todos los días me dice “que si se puede” no hay momento para rendirse, gracias por apoyarme incondicionalmente y ser mi amigo fiel.

A mi familia gracias por hacerme una mujer aguerrida, luchadora, que cuando cae se levanta con mas fuerza para seguir adelante.

A mis docentes las cuales me brindaron sus conocimientos para tener las bases para hacer la mejor en el que hacer como Terapeuta Ocupacional y poder darle un futuro mejor a mi familia.

Resumen

La presente investigación esta fundamentada en tres dimensiones a nivel teórico, metodológico y práctico. A nivel teórico, según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002) citado por (Avila, Martinez, & Matilla, 2008) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ambitos domestico, escolar, laboral y comunitario.

Es así como este proyecto de investigación esta enfocado a identificar el perfil del juego de los escolares entre 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta.

El enfoque de la investigación fue cuantitativa, contando con tipo de investigación exploratorio, descriptivo; empleando técnicas de recolección de información primarias como revisiones bibliográficas de material propio de Terapia Ocupacional, así mismo fuentes secundarias como instrumentos de valoración del instrumento del Perfil de Interes Pediatrico.

En los resultados más relevantes se encontro que los escolares en perfil de acompañamiento con amigos la actividad que menos participan es en las actividades de juego dentro de un lugar, así mismo en las actividades de juego al aire libre son las que menos acompañamiento tienen con la familia, a si mismo la actividad de juego que menos interes tienen son las deportivas.

Debido a esto se realizo el plan de acción titulado “el juego como herramienta de la participación en escolares” para promover la participación en las actividades de juego en la familia, amigos, compañeros y amigos.

Palabras claves: Perfil, participación, juego, amigo, comunidad, family.

Abstract

The present research is based on three dimensions at the theoretical, methodological and practical level. At the theoretical level, according to the American Occupational therapy Association (AOTA, 2002) cited by Avila Martinez and Matilla, 2008, participation in gambling is defined as the participation of the client in gambling occupations that are typically expected for a person of the same age and culture in the domestic, school and community areas.

This is how this research project is focused on identifying the profile of the game of schoolchildren between 6 and 9 years of the Technical Institute Guaimaral of the city of Cúcuta.

The research focus was quantitative, with exploratory, descriptive research; Using primary information collection techniques such as bibliographical reviews of material belonging to Occupational Therapy, as well as secondary sources as instruments for the evaluation of the instrument of the Pediatric Interest Profile

In the most relevant results it was found that schoolchildren in an accompanying profile with friends the activity that less participation has is in the activities of play within a place, likewise in the activities of outdoor play are the less accompaniment have with the family.

Because of this, the action plan entitled "play as a tool for participation in schoolchildren" was developed to promote participation in play activities in family, friends, classmates and friends.

Keywords: Profile, participation, play, family, friends, community, family

Introducción

El presente investigación formativa esta fundamentada en tres dimensiones a nivel teórico, metodológico y práctico. A nivel teorico, según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002) citado por (Avila, Martinez, & Matilla, 2008) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ambitos domestico, escolar, laboral y comunitario.

Según Nancy Takata (1974) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008)refiere que el juego en la edad de 6 a 12 años es el (juego de reglas) en el que ejecutan actividades asociativas y de participación cooperativa donde se adquiere la importancia de los grupos de amigos e interes por los deportes y las artes.

Es por eso que Terapia Ocupacional se interesa en la ejecución de programas investigativos que permitan caracterizar el perfil de juego en los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral.

El proyecto investigativo consta de seis capítulos, el primero comprende título, planteamiento del problema, justificación, objetivos; el segundo contempla los antecedentes, marco referencial, marco conceptual, marco contextual; el tercer capítulo concierne al diseño metodológico, el cuarto capítulo presenta los resultados y su respectivo análisis estadístico ; el quinto capítulo comprende el plan de accion, finalmente el sexto capítulo plantea el producto final.

Capítulo I

Título

Caracterizar el perfil del juego en escolares de 6 a 9 años.

Problema

Descripción del problema.

La Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002) citado por (Blesedell Crepau, Cohn, & Boyt Schell, 2011) define la participación en juego como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en el ámbito escolar.

Según estudio realizado por Unilever (2015) uno de cada dos niños españoles pasa menos de una hora al día al aire libre; De este 49%, un 11% juega menos de media hora diaria fuera de casa y un 5% no lo hace nunca. lo que revela que el 49% de los niños españoles de entre 5 y 12 años, porcentaje que equivale a más de 2 millones de niños en España, pasa menos de una hora al día jugando al aire libre. En este sentido, el 84% de los padres encuestados afirman estar preocupados por el elevado impacto de la tecnología en el juego de sus hijos. De hecho, el 83%

admite que sus hijos se niegan a jugar si no hay algún tipo de tecnología de por medio y el 81% afirma que los niños prefieren jugar a deportes virtuales en una pantalla que practicar deporte de verdad fuera de casa.

Pero además, el juego actualmente está supeditado cada vez más a las actividades extraescolares, a los que los padres apuntan a sus hijos para formarlos de cara al futuro y a una sociedad en la que "el trabajo es el eje central", según ha subrayado Jaume Bantulá, profesor en Ciencias de la Educación de la Universitat Ramon Llull (Barcelona) y miembro también del Observatorio.

Entre los motivos principales para realizar actividades de juego al aire libre es la falta de tiempo de los padres debido a sus compromisos laborales no tienen calidad de tiempo ni espacio para realizar las actividades de juego, para otros las actividades de juego son frivolas y las consideran perdida de tiempo para ellos la educación formal es la prioridad o base para la vida de sus hijos, otro de los factores es la falta de ingresos economicos que dificultan el traslado de los escolares a la Institución educativa para participar en las actividades programadas y uno de los motivos más importante es la falta de interes de los escolares por realizar juegos tradicionales como la golosa, trompo, ponchado por juegos que requieren estar sentados por largos periodos de tiempo sin moverse afectando el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Según cifras las reveló Kantar Ibope Media Colombia, en su estudio Tgi NET (información declarada por los padres que viven con los niños), realizado en 14 ciudades del país. Los niños de 4 y los 11 años el 52 % de los padres dice que los niños dedican entre cinco y 10 horas a la semana a navegar en internet y tan solo el 6,6 por ciento de los padres dice no saber cuánto tiempo destinan sus hijos a estar conectados. El estudio concluye que de los niños que ingresan a internet en el país, entre los 4 y los 11 años, el 55 por ciento de ellos se encuentra en la ciudad de Bogotá; el 16 por ciento, en Medellín; el 11 por ciento en Cali; el 7,4 por ciento, en Barranquilla; el 6 por ciento, en Cúcuta ; y el 2 por ciento, en la ciudad de Pereira.

Teniendo cuenta lo mencionado anteriormente los escolares prefieren realizar actividades de juego que requieren descarte psicomotor a diferencia a ejecutar juegos estáticos como los videos juegos y el computador. Es asi como los escolares del Instituto Tecnico Guaimaral del grado 3 y 4 en las actividades de juego durante el recreo presentan conductas de aislamiento, timidez, inseguridad, falta de interacción social, bajo autoconcepto, frustración, dificultad en la resolución de problemas, habilidades de comunicación e interacción y aprendizaje, afectando los componentes de desarrollo (motoras, cognitiva, sensorial y social). A si mismo la Institución cuenta con espacio fisico limitado para la ejecución de actividades de juego.

Por todo lo anterior se denota la necesidad en la Universidad de Pamplona de llevar a cabo esta investigación desde Terapia Ocupacional sobre la caracterización del perfil de juego,

permitiendo profundizar en el conocimiento de los intereses que tienen los escolares en las actividades de juego y con quien realiza estas actividades (perfil de acompañamiento); establecer estrategias o actividades de intervención que impacten en la elección de las actividades que les genere motivación e interés en el juego a los escolares del Instituto Técnico Guaimaral y su participación con la familia, amigos y comunidad.

Formulación del problema.

¿Cuál es el perfil de interés en las actividades de juego en los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral?

Justificación

La presente investigación formativa está fundamentada en tres dimensiones a nivel teórico, metodológico y práctico. A nivel teórico, según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) citado por (Blesedell Crepau, Cohn, & Boyt Schell, 2011) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ámbitos doméstico, escolar, laboral y comunitario.

Según Kielhofner, Borell, Burke, Heilfrich y Nygard (1995) citado por (Helen S. Willard, 1998) los intereses en la actividad se definen como “disposiciones para encontrar placer y satisfacción en las ocupaciones y el autoconocimiento del goce de las ocupaciones”. De acuerdo a lo anterior se fundamenta que en el Instituto Técnico Guaimaral no cuenta con espacios para realizar actividades de juego, a sí mismo hay asinamiento por el aumento de los escolares con 1200 solo en la sede A; lo que ocasiona que los docentes limiten a los estudiantes a realizar diferentes actividades de juego lo que lleva a la falta de control de impulsos, frustración, dificultad en la resolución de problemas, habilidades de comunicación e interacción y ejecución de actividades psicomotoras, sedentarismo e interés en las actividades de juego.

El juego es el medio a través del que el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción. Según Nancy Takata (1974) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) considera el juego como

un fenómeno del desarrollo, limitado por el espacio y el tiempo, reflejando las interacciones entre la persona y el ambiente externo; es así como organizo las diferentes etapas lúdicas y tipos de juego basándose en la clasificación de Piaget (1979) en la que menciona que en la edad de 6 a 12 años se da las operaciones concretas en la que se realizan juegos de reglas; así mismo Nancy Takata menciona en esa edad que se realiza el manejo de reglas y posteriormente la actividad asociativa, la participación cooperativa e importancia de los grupos de amigos, inicio del interés por los deportes y las artes.

Teniendo como base lo anterior se realizó la caracterización del perfil de juego en escolares para conocer el interés en las actividades de juego, de la misma manera cual es el acompañamiento en estas actividades

En cuanto a la dimensión metodológica, la investigación estuvo orientada por un diseño de tipo cuantitativa donde se inició la caracterización a la población objeto de estudio a través de los datos sociodemográficos: edad, género, lugar de procedencia, ocupación, posteriormente se realiza la caracterización de perfil de juego mediante el instrumento Perfil de interés pediátrico. Posteriormente se diseña un plan de acción con la población objeto de estudio, encaminado a promover la participación en las actividades de juego de los escolares del Instituto Técnico Guaimaral.

Desde la profesión de Terapia Ocupacional se enfoca en el área de educación, mediante el campo de acción profesional, con este proyecto de investigación los escolares de 6 a 9 años de los grados tercero y cuarto del Instituto Técnico Guaimaral sede A, quien se beneficia con la caracterización de los perfiles de juego, y la ejecución del plan de acción donde se implementa un programa de actividades de juego que favorezcan la adaptación en el entorno escolar de manera que los estudiantes logren satisfacción personal, un mejor desarrollo, manejo del tiempo libre e interés en las actividades de juego.

Así mismo, para Terapia Ocupacional esta investigación, permitió fortalecer procesos científicos de investigación de manera que la estudiante en formación desde el campo de acción profesional pueda lograr mayor conocimiento para intervenir en la problemática actual de las diferentes instituciones educativas dando respuesta a las necesidades de la población, de igual

forma generar nuevos conocimientos para futuras investigaciones debido a que el estudio es de tipo exploratorio y afianzar los existentes, generar nuevas experiencias que preparan a la estudiante a nivel profesional.

Objetivos

Objetivo general.

Identificar el perfil de juego en los escolares de 6 a 9 años del instituto Tecnico Guaimaral.

Objetivos especificos.

Caracterizar a la población objeto de estudio a través de la ficha sociodemográficos en cuanto a: edad, género, grado escolar, ocupación de los padres y lugar de procedencia.

Determinar el perfil del juego mediante el instrumento perfil de interes pediátrico .

Aplicar el plan de acción basado en la participación en las actividades de juego.

Antecedentes

Antecedentes internacionales.

Se realizo una revision de trabajos de investigación a nivel internacional que se relaciona con el tema del perfil de juego en escolares el cual sirve de antecedente en la presente investigación.

Silvia Fernanda Pacheco Tapia Silvia Fernanda, *El empleo del juego infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela fiscal mixta José miguel burneo burneo de la ciudad de loja periodo.*Ecuador 2014-2015 .

La investigación anteriormente mencionado se realizo en la Universidad Nacional de Loja en el area de la educación, el arte y la comunicación de la carrera de psicología infantil y educación parvularia con el objetivo general de determinar la influencia del empleo del juego

infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela José Miguel Burneo Burneo. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, los métodos utilizados fue el: inductivo, analítico-sintético y estadístico; las técnicas e instrumentos utilizados fueron la: entrevista aplicada a la profesora y una ficha de observación que se realizó a las niñas y niños de 4 a 5 años para tener un diagnóstico y conocer de inicio el estado en el que se encuentran los niños con respecto a su desarrollo social y luego se realizó la estrategia que fueron los juegos de sociabilidad y de cooperación, posteriormente se realizó la pos ficha de observación para evidenciar la eficacia de los juegos los cuales fueron oportunos para ayudar a mejorar su socialización es así como la muestra de la presente investigación fueron la maestra y 7 niñas y 6 niños. Llegando a la conclusión; que el empleo de los juegos de sociabilidad y de cooperación, ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas para relacionarse, permitiendo así tener una adecuada socialización.

El aporte a la investigación es que permitió establecer la importancia del juego infantil en el desarrollo social de los niños y niñas desde la etapa escolar (4 a 5 años).

Andrade Flores Sonia Cristina, Andrade Rosales Delmy de la Paz, Hernández Vásquez Ada Cecilia. (2008): *El Salvador Intervención de la terapia ocupacional en niños y niñas con problemas de socialización, entre las edades de 4 a 12 años que asisten al centro de desarrollo integral, ubicado en la ciudad de chinameca*. Universidad de el Salvador.

Esta investigación se realizó en la Universidad del Salvador en la facultad multidisciplinaria oriental en el departamento de medicina en la carrera de fisioterapia y terapia ocupacional el cual estudiaron el comportamiento de 15 niños y niñas de ambos sexos en edades de 4 a 12 años, los cuales presentaban problemas de socialización como timidez, agresividad, negativismo, ansiedad y dificultades para relacionarse con otros, quienes asisten al Centro de Desarrollo Integral ubicado en la ciudad de Chinameca en el período comprendido de julio a septiembre de 2008. Conocer la intervención de la terapia ocupacional en niños y niñas, con problemas de socialización, entre las edades de 4 a 12 años que asisten al Centro de Desarrollo Integral ubicado en la ciudad de Chinameca, en el período comprendido de julio a septiembre de 2008. El tipo de investigación empleada fue prospectivo; con un muestreo no probabilístico o por conveniencia; siendo las técnicas de obtención de información documental bibliográfica y

de campo utilizando la guía de entrevista y la hoja de evaluación. El tratamiento hacia estos pacientes se abordó por medio de actividades de recreación, actividades sociales, incluyendo actividades lúdicas.

Los resultados obtenidos de esta investigación hace referencia que el sexo masculino es el más afectado en cuanto a los problemas de socialización entre las edades de 8 a 10 años y la intervención de la Terapia Ocupacional permite ayudar a reducir los problemas en la socialización que asisten al Centro de Desarrollo Integral favoreciendo su desarrollo. Teniendo como resultados que el sexo masculino es el más afectado principalmente entre las edades de 8 a 10 años.

Aporto a la investigación conocer las causas de los problemas de socialización que presentan los escolares como timidez, agresividad, ansiedad; que pueden afectar la falta de participación social a nivel escolar, familiar. De igual manera, la intervención de terapia ocupacional a través de actividades de juego de tipo recreativa, sociales, y lúdicas que facilitó la participación en los escolares.

Antecedentes nacionales.

A nivel nacional, desde Colombia, se encontró la siguiente investigación relacionada con perfil del juego.

Valencia Mira, Julián Ernesto. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial*. Universidad Tecnológica de Pereira.

La anterior investigación se realizó en la Universidad Tecnológica de Pereira en la facultad de las ciencias de la salud en el programa de Ciencias del Deporte y la Recreación con el objetivo de conocer la eficacia de los juegos cooperativos en la agresividad de escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de la ciudad de Cartago. La población objeto de estudio fueron 40 niños y niñas con más problemas de convivencia entre los 9 y 13 años, de estratos bajos. El instrumento aplicado fue el de comportamiento agresivo de los escolares a través del test denominado COPRAG encontrando

niveles altos de agresividad directa, moderados de agresividad indirecta y normales de prosocialidad. Posteriormente se aplicó un programa basado que el juego como herramienta recreativa psicoterapéutica importante para los proyectos educativos de otras instituciones similares, y en las comunidades académicas en recreación.

Aporte de investigación: la importancia del juego tipo cooperativo para disminuir los problemas de agresividad de los niños y facilitar la participación en la población infantil desde la intervención de terapia ocupacional.

Jaramillo, Jorge Mario; Díaz Ortiz, Karen, Niño, Laura Andrea; Tavera Adriana Lorena, Velandia Ortiz, Alexandra. (2006). *Factores individuales, familiares y escolares asociados a la aceptación y el rechazo social en grupos de niños escolarizados entre los 9 y 11 años de edad*. Universidad Santo Tomas. Bogota, Colombia.

Esta investigación se realizó en la universidad Santo Tomas en Bogota, variables individuales, familiares y escolares asociadas con la aceptación y el rechazo en grupos escolares de niños entre 9 y 11 años de edad. Los dos tipos de variables individuales: son déficit y excesos conductuales y las estrategias de procesamiento de información social. Como variables familiares se tienen cinco estilos de crianza: autoritario, permisivo, descuidado, sobreprotector y democrático. En el contexto escolar se tienen en cuenta tres estilos pedagógicos: el autoritario, el permisivo y el democrático. También se quiere detectar las percepciones que comparten los niños sobre actitudes que hacen a un compañero merecedor de rechazo o aceptación en su grupo escolar. Para la recolección de los datos se diseñaron cuestionarios y entrevistas semiestructuradas que se aplicarán principalmente a los niños. Los resultados obtenidos serán sometidos a análisis estadístico correlacional y en algunos casos, a análisis de contenido.

Aporte a la investigación: Es importante este estudio debido a que permite identificar los estilos de crianza los cuales influyen de manera directa en la participación en la familia, es decir que la manera en que los miembros de la familia ejerzan la autoridad con el niño afectará las relaciones interpersonales, por lo tanto es necesario para la presente investigación tener en cuenta la relación en la familia frente a la participación con los grupos de iguales.

Antecedentes regionales y locales.

Se Realizo la revision bibliografica en medio fisico y maganetico pero no se encontro antecedentes sobre el tema de investigación.

Marco legal**Constitución Política de Colombia (1991).**

Es un estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.

En la cual menciona son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores.

Ley 1098 de 2006 (noviembre 8).

Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. La finalidad de este código es garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

El cual tiene como objetivo establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Es así como el Artículo 30 nos habla del derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes en la que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

De esta misma manera el Artículo 31 nos habla sobre el derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes. Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés. En la que el Estado y la sociedad propiciarán la participación activa en organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, cuidado y educación de la infancia y la adolescencia.

Ley 115 de febrero 8 (1994).

Por la cual se expide la ley general de educación en Colombia, señala las normas generales para regular el servicio público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. La cual tiene como objetivo formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. En la que nos menciona en el artículo 21 sobre la formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre y el conocimiento mediante la práctica en su recreación, deportes adecuados para su edad que conducen a un desarrollo físico y armónico.

Marco ético

Ley 949 17 de marzo/ 2005.

El marco ético se sustenta bajo La ley 949 Por la cual se dictan normas para el ejercicio de la profesión de terapia ocupacional en Colombia, y se establece el Código de Ética Profesional y el Régimen Disciplinario correspondiente. El artículo 3 habla sobre la practica en el sector de educación la cual tiene competencia para organizar y prestar servicios a la comunidad educativa y a la población con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, mediante la atención y el desarrollo de programas de promoción, prevención, nivelación y remediación de los desempeños ocupacionales relacionados con el juego, el deporte, el autocuidado y la actividad académica. Involucra procesos de orientación e inclusión escolar, asesorías y consultorías. Dada su competencia profesional podrá desempeñarse como docente en instituciones de educación superior que formen terapeutas ocupacionales, cumpliendo las funciones que le asigne el estatuto profesoral correspondiente, así como otras normas vigentes sobre la materia. Desde el artículo 4 al 16 refiere como debe ser el trato de los terapeutas ocupacionales con sus usuarios.

Marco teorico

Se hace una revision teorica sobre la participación social y la clasificacion del juego desde la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2008) y la Clasificacloiñ Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF desde el quehacer del terapeuta ocupacional, para abordar la problematica el juego, la dimension social, las funciones y las teorias del desarrollo de las escolares en las edades de 6 a 9 años. Sobre la relación de la participación y el juego en escolares de 6 a 9 años se hace necesario conceptualizar la participación social desde la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2008) y la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF), la clasificación de la participación social y las diferentes teorias de juego de diversos autores.

Marco teorico

Se realiza revision teorica sobre el perfil de juego, interes, eleccion de la actividad de juego desde la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002), a si mismo se retoma el juego según Nancy Takata (1974).

Perfil de juego .

Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) citado por (Blesedell Crepau, Cohn, & Boyt Schell, 2011) la participación en juego y ocio se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego y ocio que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ámbitos doméstico, escolar, laboral y comunitario (Coster, 1998; Primau y Ferguson, 1999). Este perfil se utiliza para determinar las características de participación en juego y ocio del cliente (naturaleza, calidad, frecuencia y duración) en estos ámbitos.

Intereses en la actividad de juego .

Los intereses se definen como “disposición para encontrar placer y satisfacción en las ocupaciones y el autoconocimiento del goce de las ocupaciones”(Kielhofner, Borell, Helfrich y Nygard, 1995) citado por (Blesedell Crepau, Cohn, & Boyt Schell, 2011) cuando se aplica esta definición de los intereses a las actividades de juego y ocio, se ocupa de las respuestas afectivas a esas actividades (que a menudo se expresan como preferencias o como gustos, disgustos e indiferencias), así como la percepción y la conciencia de si mismo y de sus entornos (Matsutsuyu, 1969), las evaluaciones de los intereses en las actividades de juego y ocio proporcionan información en dos áreas: preferencias y autoconocimiento en cuanto se relacionan con las actividades de juego y ocio.

Elecciones de la actividad .

En las evaluaciones en esta área examinan que hace el cliente, con quien y con que frecuencia. Las actividades de juego y ocio son caracterizadas como categorías generales (juegos, pasatiempo o deporte) o actividades específicas (juegos de mesa, fútbol). Otra área para explorar incluyen si la actividad se realiza en soledad o con otros, incluidos amigos, familiares o

compañeros de trabajo, y con que frecuencia se realiza una actividad en particular de juego y ocio. Este indicador de frecuencia difiere de aquel evaluado en el perfil ocupacional porque los profesionales están preocupados en el desempeño individual del cliente en una actividad específica de juego y ocio.

Juego.

Según (Bettelheim, 1988) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) el juego es el medio a través del que el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción. Por lo tanto, no es sorprendente que el juego sea la actividad favorita del niño. Señala que la experiencia de jugar, el niño obtiene placer inmediato, el cual contribuye al desarrollo de su capacidad para disfrutar de la vida. De acuerdo a lo anterior se define el juego como la ocupación principal del niño.

Otros autores como (Reilly, 1974; Levy, 1978; Bergen, 1988) citado por (Helen S. Willard, 1998) define el juego como el desarrollo proporcionando al niño un sentido de dominio sobre su propio cuerpo y sobre el ambiente, contribuye al desarrollo de la integración sensorial, capacidades físicas, destrezas cognitivas y relaciones interpersonales. El juego es uno de los medios por los cuales los niños aprenden a expresarse por sí mismo y desarrollan la formación de símbolos. Mediante el juego, los niños practican los roles y cultura de los adultos y aprenden a transformarse en medios productivos de la sociedad. Es por esto que el juego le permite al niño desarrollarse de forma integral en los componentes sensoriales, motor, cognitivo y psicosocial.

De igual modo (Reilly, 1969) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) define el juego como “una actividad fundamental, característica de la infancia, que es divertida, placentera e intrínsecamente motivada para el niño, por lo que facilita el aprendizaje, fomenta la imaginación, mejora la socialización, la adaptación al medio promueve el cumplimiento de normas” relaciona el juego con la infancia como “el principal vehículo para el cultivo de habilidades, capacidades, intereses, hábitos y la cooperación necesaria para la competencia en la edad adulta”. A su vez propone que cuando se establecen dificultades en el área del juego, la Terapia Ocupacional es una de las herramientas a través de la cual los niños pueden adquirir

habilidades y actitudes lúdicas. Teniendo en cuenta lo mencionado el juego es un ente socializador que le permite disfrutar de forma placentera y divertida.

Según Anita Bundy (1991) autora influyente de Terapia Ocupacional en el juego, señala como característica “el control interno, como la habilidad para alejarse de la realidad y la motivación intrínseca”. También define al juego como “la herramienta más poderosa de intervención” y cita que “su efectividad dependerá del estilo de interacción del niño con el medio”. De acuerdo a la anterior se da a conocer como el juego es el medio de intervención en la terapia ocupacional que permite la interacción con el niño.

En cuanto a la dimensión social del juego, según (Gregory, 1981) citado (Willard, Hopkins, Spackman, & Smith, 1998) por menciona que las creencias especiales, los valores las formas de interacción y tecnología del grupo social se refleja en el juego del joven que de ese modo es introducido en una forma de vida. Por ejemplo, los grupos sociales se destacan en la competición y la interacción del adulto. De la misma manera los jóvenes que participan en juegos competitivos, mientras los grupos sociales que destacan la cooperación en la interacción social tienen una ausencia notable en juegos competitivos en la infancia. En su lugar los niños juegan para aumentar al máximo la posición de cada uno. En las tribus primitivas los niños juegan con arcos y flechas y los artefactos de ese grupo, los niños de las sociedades modernas juegan con camiones, cocinas y otros objetos de la cultura moderna. El juego también concuerda con los cambios en la tecnología, por ejemplo, la aparición de los juegos electrónicos, aprendizaje del manejo del computador. Es así como el juego en el niño y en el adulto tienen diferente objetivo el niño juega para desarrollar destrezas y para interactuar con sus pares y el adulto lo hace de forma competitiva.

A sí mismo las funciones del juego a nivel social el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de familia, del adulto y del sexo, a su propio ritmo, libre de límites del mundo adulto el juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales.

El juego promueve la interacción con los demás, favorece el intercambio de experiencias, y enriquece el espectro de alternativas a investigar, ampliando las referencias de manejo del entorno del niño.

Siendo el juego una actividad social la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) menciona que cuando los profesionales de terapia ocupacional, recogen información sobre la participación pasada y actual del cliente en el juego y ocio. Según (Coster, 1998; Primeau y Ferguson, 1999). La participación en el juego y el ocio se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego y ocio que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ámbitos domésticos, escolar, laboral y comunitario. (Coster, 1998; Primeau y Ferguson, 1999). Es así como el terapeuta ocupacional tiene conocimiento del grado de participación que tiene el niño en los diferentes contextos como la familia, escuela y comunidad.

A sí mismo la Organización Mundial de la Salud, (2001) define la participación en el juego y ocio del niño puede ser limitada en naturaleza, calidad, frecuencia o duración. Las limitaciones son relativas a la participación típica en cada ámbito. Los profesionales comparan la participación de sus clientes con aquellas de los individuos sin limitaciones en la participación. Es así como el juego en la edad escolar Según (Bergen, 1988) citado por (Helen S. Willard, 1998) el tipo principal de juego observado en edades de 6 a 9 años es el juego gobernado por las reglas, mediante el cual los niños aprenden reciprocamente o dan y reciben. El juego social y los juegos reglados están particularmente influenciados por la cultura. El ambiente físico disponible para el juego, los grupos de amigos y los tipos de juego estimulados por los padres han cambiado nuestra sociedad más urbanizada (Neulinger, 1981). El énfasis actual de los deportes organizados y la planificación de actividades después de la edad escolar se puede aún observar el juego práctico y constructivo, pero la diferencia radica en que el juego parece más relacionado con su finalización que a los medios. En otras palabras, los niños practican para desarrollar sus destrezas, construir o realizar un proyecto. El juego simbólico tiende a integrarse dentro del juego con reglas, como policías y ladrones.

Dentro de las características principales del juego se encuentra : la motivación intrínseca, libre, espontáneo y divertido, autoexpresión y descubrimiento. Encuanto a la motivación intrínseca y placer Segun (Linaza, 1997) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) señala que la actividad lúdica es una actividad placentera en si misma, que esta motivada intrínsecamente y no por recompensa externas, normas sociales o expectativas ajenas. El niño que esta motivado intrínsecamente esta centrado y absorbido completamente por el juego, de modo que *se olvida del mundo* y el placer es funcional, es decir no depende de nada que no sea el juego en si mismo.

Es libre, espontáneo y divertido: en su fin en si mismo el niño es libre de decidir si quiere jugar o no quiere jugar. Es asi como (Ferland, 1997; Ellis, 1973) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) el placer asociado al juego tiene ciertas características específicas de la situación de jugar: curiosidad, novedad y desafío. Atraído por la novedad, el niño descubre en el juego el placer de como combinar sus habilidades con los medios, de manera que logre generar alternativas para solucionar los desafíos que surgen en el.

Es asi como la Autoexpresión y creatividad en el juego infantil, el niño expresa los desafíos e inquietudes sobre sus propios conocimientos acerca del mundo. Asi se comunica con gestos, palabras y actitudes: al dar un abrazo a una muñeca , al tirar una cuerda. En definitiva, siempre esta explorando, ensayando y desarrollando maneras de expresión y comunicación.

De igual manera el juego es una actividad de descubrimiento en si misma; las cualidades de los objetos, sus posibilidades, se revelan mediante la experiencia de utilizarlos, cambiarlos y comprender como funcionan en el mundo.

El juego es una herramienta de intervención de la Terapia Ocupacional según (Kielhofner y Burke, 1983) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) el ser humano tiene la necesidad fundamental de explorar, de actuar sobre su medio ambiente, de demostrar su eficacia y de encontrar una motivación dirigida hacia la acción. A través de la actividad (en la infancia, el juego), el ser humano satisface esa necesidad.

Así, el niño descubre su entorno y así mismo, aprende a interactuar con su medio ambiente, a desarrollar sus actividades y a expresar sus emociones. Por ello, la intervención de terapia ocupacional debe basarse en actividades con propósito, iniciadas por personas desde su motivación intrínseca.

Es así como la intervención es significativa si la ocupación está motivada intrínsecamente, es autoiniciada, está dirigida hacia una meta, con propósito para el individuo, evaluada en su contexto habitual en que se desarrolla. El proceso que realiza el Terapeuta Ocupacional inicia con la evaluación a través de diferentes instrumentos estandarizados como el perfil de interés pediátrico, posteriormente se da el diagnóstico y las necesidades del niño por medio de los resultados obtenidos para así el profesional podrá asumir la responsabilidad de elaborar metas ocupacionales a consensuar con el niño.

Teorías del juego

Según Piaget (1979) definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Propone que durante el desarrollo, el juego adquiere diferentes connotaciones que son consecuencia de las transformaciones de las propias estructuras intelectuales del niño. Paradojicamente, ese juego incide en el establecimiento de nuevas estructuras mentales; su importancia vital se constituye en la adquisición del símbolo y la capacidad del pensamiento abstracto. La terapeuta ocupacional Nancy Takata (1974) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) considera el juego un fenómeno del desarrollo, limitado por el espacio y el tiempo, reflejando las interacciones entre la persona y el ambiente externo. La cual se basa en la clasificación de Piaget para estructurar su escala de evaluación del juego.

Tabla 1. Organización de las etapas ludicas y tipos de juego según Nancy Takata (1974)

Etapas ludicas	Tipos de juegos: Características
Sensoriomotores (0- 2 años)	Exploracion sensorial y motora Exploracion de las propiedades de los objetos Actividad solitaria
Simbolico y constructiva simple (2-4 años)	Inicio de la ficcion De la actividad en solitaria hacia la actividad paralela Realización de construcciones sencillas
Simbolica y constructiva compleja (4 – 7 años)	Juego simbolico: guiones mas complejos, juegos dramaticos con mayor detalle sobre las experiencias cotidianas y las normas sociales. Cuentos infantiles De la actividad paralela a la sociativa. Mayor participación social Construcciones complejas
<i>Juego</i> (7-12 años)	<i>Manejo de las reglas: primero, dominio e inmutabilidad de las mismas y posteriormente, modificacion e intevención de nuevas reglas</i> <i>De la actividad asociativa a la participación cooperativa</i> <i>Importancia de los grupos de amigos</i> <i>Inicio de los intereses por los deportes , las artes, por conocer el funcionamiento de las cosas.</i>
Ocio –esparcimiento (12-16 años)	Pertenencia a grupos formales: trabajo en equipo y cooperativo Juegos que desafian las capacidades y habiliades Deportes competitivos Proyectos constructivos realistas y habilidades manuales complejas

Fuente: Jimenez K., 2017

Teoria sobre el desarrollo

Según encuentra el autor Arnold Gesell (1880-1961) describe en forma sistemática el crecimiento y desarrollo humanos desde el nacimiento hasta la adolescencia. Identificando una relación de paralelismo entre el desarrollo de un ser humano y la evolución de la humanidad; y le interesa más estudiar la influencia que el desarrollo y la personalidad ejercen sobre la conducta, que investigar sobre estas estructuras.

Los niños de edades comprendidas de seis a nueve años comienzan a parecer mas maduro, sobre todo en lo que a su cuerpo se refiere, pues se presenta sutiles cambios corporales con los que se marcan los rangos que pronto se definiran en la pubertad.

Se presenta diferentes características que tienen que ver con con la madurez física y motriz que adquiere el infante, ya que se presenta un incremento en la velocidad y la fluidez de las operaciones motrices finas, que dejan de ser inexactas para ser concretas.

Intelectualmente el niño de seis a nueve años comienza a mostrar una inclinación por conocer más allá de lo que tenía cerca. Su pensamiento es ahora más concreta frente a los agentes causales que determinan los acontecimientos, es decir, comienza a entender y reconocer las fuerzas impersonales de la naturaleza por las que sucede las cosas.

Otra de las características es que se encuentra interesado de la escuela, hasta le molesta dejar de asistir a ella porque cree que puede perderse de algo es aquí donde hay integración entre la escuela y la casa. Cabe señalar que el niño de esta edad aprende mucho más rápido de los errores de sus compañeros, por lo tanto, existe un aislamiento entre el maestro y el alumno.

A nivel del perfil de conducta el niño de ocho años demuestran que existe un nivel de maduración que no es personal, sino tiene que con el aspecto social al que intenta encajarse de manera formal, dejando atrás su egocentrismo de años anteriores.

Modelos aplicados a la investigación.

Modelo de la Ocupación Humana (Gary Kielhofner).

El MOHO se ocupa por sobre todas las cosas, de ver hasta que punto los individuos pueden participar en las ocupaciones de la vida y lograr una condición de adaptación positiva. El modelo comienza con la idea de que las características internas de la persona y su entorno externo están estrechamente vinculadas en un todo dinámico. Las capacidades personales, las motivaciones y los patrones de desempeño se mantienen y se cambian a través de la participación en ocupaciones.

La premisa fundamental del Modelo de la Ocupación Humana MOHO es que todo cambio en Terapia Ocupacional está generado por la participación ocupacional del cliente. De acuerdo a lo anterior es importante la participación en actividades recreativas que formen parte del contexto sociocultural de los niños del Instituto Técnico Guaimaral donde puedan llevar a cabo actividades de juego deseadas y necesarias para el propio bienestar permitiendo una estructura básica en un plan de acción para lograr objetivos terapéuticos enfocados a la participación en las actividades de juego.

Marco de referencia del desarrollo (Lela Llorens)

Este marco de referencia fue realizado por Lela Llorens, quien formuló una visión de sentido común de crecimiento y desarrollo, que presentó a la profesión de Terapia Ocupacional en la conferencia de Eleanor Clarke Slagle en 1969 (Llorens, 1970). Estableció la tesis que la terapia ocupacional es un proceso facilitador que ayuda al individuo a lograr el dominio de tareas vitales y ha enfrentarse tan eficientemente como sea posible a las expectativas de vida realizadas a través de los mecanismos de selección de estímulos y disponibilidad de práctica en un ambiente.

Premisa a utilizar El dominio de destrezas particulares, habilidades y relaciones en cada una de las áreas neurofisiológicas, física, psicosocial y psicodinámica, lenguaje social, destreza socioculturales y de la vida diaria, tanto horizontal como longitudinalmente, es necesario para enfrentarse con éxito a situaciones y relaciones adaptativas.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente al ejecutar esta investigación es importante identificar en que etapa de desarrollo se encuentra el niño tanto a nivel madurativo (horizontalmente) así como la realización de adquisiciones a lo largo del tiempo (Longitudinalmente) siendo este el sistema de Llorens el cual permite la apropiación de cada paso de progresión del desarrollo puesto que es importante el dominio de habilidades y relaciones en las diferentes áreas enfocándose en las destrezas socioculturales para enfrentar con éxito las situaciones y relaciones adaptativas al participar en las actividades de juego.

Modelo ecológico, ambiente y contexto (Bronfenbrenner)

El modelo ecológico se construye sobre la base de la teoría de la ciencia social, que describen las interacciones persona, entorno.

Premisa a utilizar: Los individuos influyen en los contextos y los contextos influyen en los individuos.

Teniendo en cuenta lo mencionado los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral se le dificulta la participación social en las actividades de juego teniendo en cuenta que al interactuar en diferentes contextos como son la familia la cual es el primer agente socializador y el primer grupo que refuerza, inhibe o estimula el desarrollo del niño. En el contexto escuela le permitiera la exploración e imitación oportunas para descubrir las pautas o guiones de participación en actividades específicas como las relaciones interpersonales y el grupo de iguales ya que el niño aprende otros puntos de vista además del suyo.

Marco conceptual

Perfil ocupacional : experiencia e historia ocupacional del cliente, incluye los patrones de vida, los intereses, los valores, y las necesidades del cliente en relación a su situación actual.

Intereses: lo que uno disfruta hacer.

Ocupación: Es la actividad principal de los seres humanos la cual está dividida en tres áreas como son las actividades de la vida diaria, trabajo, juego y ocio. Las cuales son intrínsecamente valiosas para diferenciar de comportamiento ocupacional.

Juego: Es el medio a través del cual el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y se desarrolla en diferentes etapas como el juego sensoriomotor, simbólico, reglas y juegos deportivos. Por medio de estos el Terapeuta Ocupacional puede llegar a intervenir al infante y lograr los objetivos propuestos.

Escolares: Periodo comprendido entre los 6 a 12 años en el que el niño ingresa a una institución en la que se interactúa con docentes e infantes de su misma edad de diferentes costumbres, culturas en la que aprenderá adquirir diferentes conocimientos y habilidades como: procesamiento, comunicación e interacción, sensoriomotoras que le permitan su desarrollo integral y su participación ocupacional.

La escuela es importante, ya que el niño aprende a seguir reglas, tanto implícitas como explícitas, mientras interactúa en este nuevo lugar social. El niño también experimenta cambios de información en la escuela y el mundo exterior. Es una época excitante para crecer, explorar, hacer amigos, perfeccionar las destrezas y los intereses especiales, y desarrollar la autoconciencia, que estará disponible cuando llegue a los años adolescentes, a veces difíciles.

Actividad: tipo de cosas que las personas hacen y la manera típica en que las realizan en una cultura determinada.

Actividades deportivas: juegos en los que practica una disciplina deportiva en la que se debe cumplir unas determinadas reglas.

Actividades al aire libre: se realizan directamente con la naturaleza.

Actividades de verano: son las realizadas en la temporada de vacaciones de los escolares.

Actividades creativa : las capacidades psicomotoras, cognitivas y afectivas para realizar un producto.

Marco contextual

Instituto técnico guaimaral.

Misión.

El Instituto Técnico Guaimaral, ofrece formación en Ciencia, Tecnología y valores, desarrollando competencias laborales específicas y ciudadanas a niños, niñas y jóvenes con o sin necesidades educativas especiales, visionarios, emprendedores, generadores de su proyecto de vida, en ambientes pacíficos, ecológicos y culturales hacia el fortalecimiento de una sociedad más justa y tolerante.

Visión.

El Instituto Técnico Guaimaral, para el año 2012 será reconocido por la calidad de su formación en valores, su convivencia solidaria y por la excelente formación técnica, mediante la aplicación de una cultura de mejoramiento continuo.

Reseña histórica.

El Instituto Técnico Guaimaral, es una institución educativa de carácter oficial y de naturaleza mixta, con niveles de educación Preescolar, Básica, y Media Técnica.

Fusionada por Decreto 000959 del 12 de noviembre de 2002 con los siguientes centros educativos: Instituto Técnico Comercial Guaimaral, Colegio Departamental Hermogenes Maza, Escuela Guaimaral No.21, Centro Alma Luz Vega Rangel y mediante Acuerdo # 0012 de Mayo 16 de 2006, se fusiona el Instituto La Esperanza.

Según Decreto 000951 del 12 de noviembre 2002, se designa como Rectora de la Institución educativa a Gloria Ligia Valencia Gómez.

Política de Calidad.

El Instituto Técnico Guaimaral en cumplimiento de su misión y los requisitos legales por los que se rige, se compromete a asumir con firmeza la implementación y mantenimiento del Sistema de Gestión de la calidad, mejorando continuamente la eficacia, eficiencia y efectividad de sus procesos académicos y administrativos, con el apoyo del talento humano competente y comprometido con la formación técnica y en valores, desarrollando programas académicos que respondan y superen las necesidades de nuestra comunidad educativa.

Objetivos de Calidad.

Implementar estrategias pedagógicas que contribuyan a mejorar la formación técnica de los estudiantes.

Afianzar los valores institucionales para encaminarse a la formación de excelentes ciudadanos.

Determinar las competencias laborales del talento humano de la institución.

Actualizar de forma permanente los requisitos legales mediante la aplicación de estos a la institución.

Ejecutar actividades que contribuyan al bienestar de la comunidad educativa.

Medir la eficacia, eficiencia, y efectividad de los procesos del Sistema de Gestión de la Calidad (SGC).

Comité de Calidad.

Es la instancia de organización, planeación y acompañamiento del proceso de implementación del sistema de gestión de calidad. El comité de calidad es integrado por:

Rector: Representante de la alta dirección.

Coordinador de calidad.

Jefes de procesos del Sistema de Gestión de la calidad del Instituto Técnico Guaimaral de Cúcuta.

Audidores del Sistema de Gestión de la Calidad del Instituto Técnico Guaimaral.

Secretaria.

Funciones del Comité de Calidad.

Participar en la planeación, organización, implementación y control del Sistema de Gestión de Calidad.

Canalizar los recursos humanos, logísticos y económicos para lograr la eficacia y efectividad del Sistema de Gestión de Calidad.

Evaluar periódicamente y retroalimentar las decisiones operativas asumidas.

Servir de instancia reguladora de los procesos de calidad entre los diferentes estamentos de la comunidad educativa.

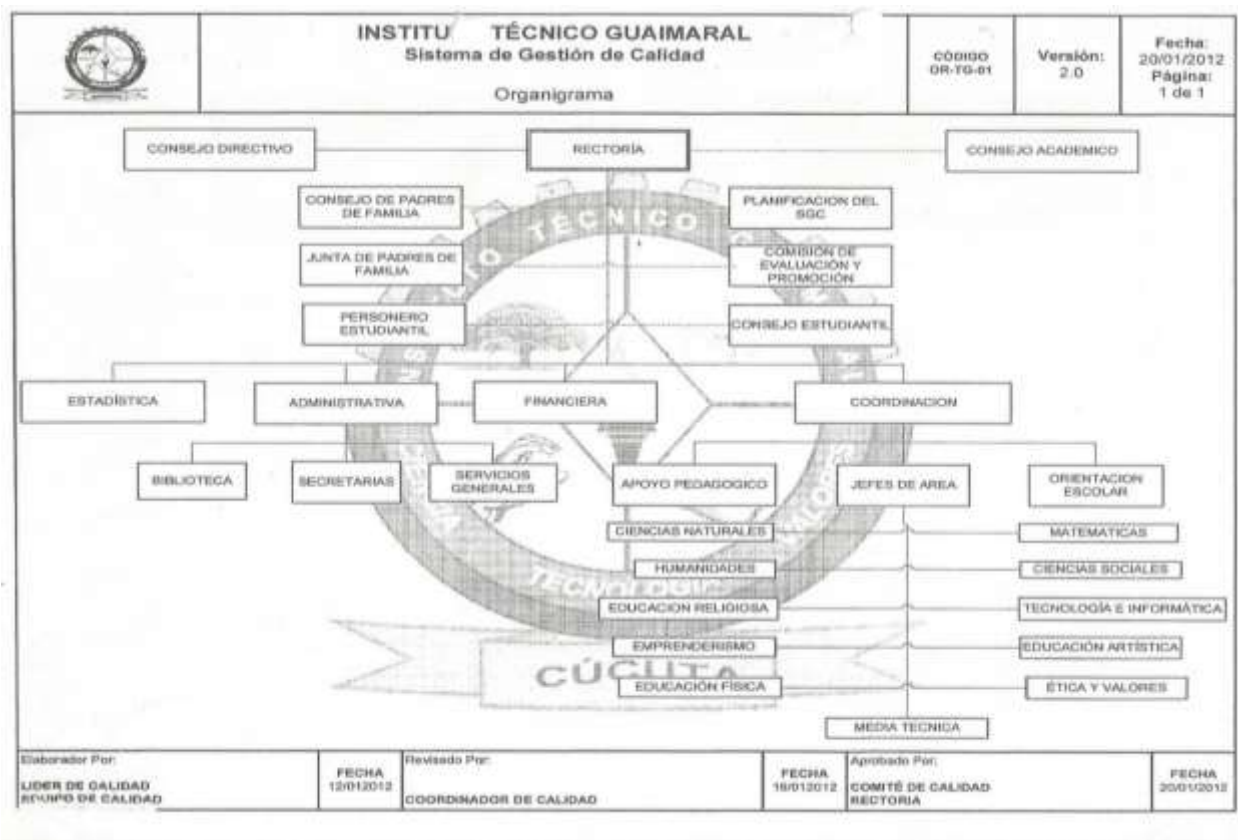
Recibir sugerencias, inquietudes, peticiones o propuestas hechas por los integrantes de la comunidad educativa para lograr la mejora de todos los procesos del sistema de Gestión de Calidad.

Figura 1. Fachada del instituto técnico guaimaral



Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 2. Organigrama



Fuente: Suministrado por el Instituto Tecnico Guaimaral (2012)

Sistema de Variables

Variable Independiente: *caracterización del perfil*

Según (Lee, 2002) citado por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) varia y es la causa supuesta de la variable dependiente. Dentro del estudios no experimentales se convierte en la que tiene o guarda relación logica con la variable dependiente.

Variable dependiente: *Juego*

Según Mc Guigan (1996) citado por (Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) , como la consecuente y se altera de forma concomitante con los cambios o variaciones en la variable independiente.

Variable ajena : Escolares de 6 a 9 años

Tabla 2. Sistema de variables

Variable	Dimensión	Categoría	Índice	Subíndice	Medición	
VI	Caracterización del perfil	Categoría número	Perfil de interés pediátrico	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Actividades deportivas • Jugar Beisbol • Jugar basquetbol • Jugar futbol • Jugar a atrapar la pelota • Andar la bicicleta • Jugar a buscar la pelota • Jugar platillo volador 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividad • Si • No Con quien realiza esta actividad • Solo • Con amigos • Con un adulto Cuanto le gusto la actividad • Mucho • Poco • Nada 	Cuantitativo

- Jugar a la escondida
- Saltar la cuerda
- Jugar a patear la pelota
- Jugar en los juegos de la plaza
- Patinar
- Jugar al congelado

Actividades de verano

- Jugar en el río o en piscina
- Ir de paseo
- Nadar
- Acampar
- Salir de excursión
- Ir a pescar

- Trabajar en el
jardin

Actividades dentro de
un lugar

- Jugar a las
cartas
- Jugar con
juegos de salón
- Leer
- Usar el
computador.
- Ver televisión
- Escuchar
música
- Coleccionar
cosas
- Cuidar una
mascota

Actividades creativas

- Armar

rompecabeza

- Cantar
- Bailar
- Contruir cosas
- Dibujar o pintar
- Cocinar u
hornear

Clases y talleres

- Clases de
música
- Clases de
natación
- Clases de baile
o danza
- Clases de
gimnasia
- Clases de arte y
manualidades
- Clases de artes
marciales

VD	Juego	Categoría	Perfil de	Actividades de	Actividades deportivas	Realiza actividad	Cuantitativo
		Número	interés	pediátrico	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar el rato con los amigos • Ir de paseo con amigos • Jugar a disfrazarse o maquillarse 		
					<ul style="list-style-type: none"> • Jugar Beisbol • Jugar basquetbol • Jugar futbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No 	
				Actividades del aire libre	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar a atrapar la pelota • Andar la bicicleta • Jugar a buscar la 	<ul style="list-style-type: none"> • Solo • Con amigos • Con un adulto 	
						Con quien realiza esta actividad	

pelota

•Jugar platillo volador Cuanto le gusto

•Jugar a la escondida la actividad

•Saltar la cuerda

• Mucho

•Jugar a patear la • Poco

pelota • Nada

•Jugar en los juegos de
la plaza

•Patinar

•Jugar al congelado

Actividades de verano

•Jugar en el rio o en
piscina

•Ir de paseo

•Nadar

•Acampar

-
- Salir de excursion
 - Ir a pescar
 - Trabajar en el jardin

Actividades dentro de un lugar

- Jugar a las cartas
- Jugar con juegos de salón
- Leer
- Usar el computador.
- Ver televisión
- Escuchar música

•Coleccionar cosas

•Cuidar una mascota

Actividades creativas

•Armar rompecabeza

-
- Cantar
 - Bailar
 - Construir cosas
 - Dibujar o pintar
 - Cocinar u hornear

Clases y talleres

- Clases de música
- Clases de natación
- Clases de baile o danza
- Clases de gimnasia
- Clases de arte y manualidades
- Clases de artes marciales

Actividades sociales

- Pasar el rato con los amigos
-

•Ir de paseo con amigos

•Jugar a disfrazarse o maquillarse

VA	Ficha socio Demografica	Numérica	Edad	<ul style="list-style-type: none"> • 6 años • 7 años • 8 años • 9 años 	Cuantitativo
			Grado Escola	<ul style="list-style-type: none"> • Tercer • Cuarto 	
			Genero	<ul style="list-style-type: none"> • Masculino • Femenino 	Cuantitativo
			Lugar de procedencia	<ul style="list-style-type: none"> • Cúcuta • Venezuela • Costa pacifica • Costa atlantica 	Cuantitativo cualitativo cuantitativo

	<ul style="list-style-type: none">• Llanos• Zona cafetera• Interior del pais	
Ocupación	<ul style="list-style-type: none">• Ama de casa• Independiente• Construcción• Metalurgico• Ebanista• Rama judicial• Majisterio• Otros	Cuantitativo

Fuente : Jimenez, K., 2017

Hipotesis

Formulación de hipótesis

Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado. Se derivan de la teoría existente (Williams, 2003) citado (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010) y deben formularse a manera de proposiciones. De hecho, son respuestas provisionales a las preguntas de investigación.

Las hipótesis son el centro, la medula o el eje del método deductivo cuantitativo (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010).

Hipotesis nula: los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral no tienen intereses en las actividades de juego.

Hipotesis afirmativa : los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral tienen intereses en las actividades de juego.

Capitulo III

Diseño metodológico

Se continuara con el marco metodológico en el cual se identifica la naturaleza de la investigación, el enfoque de la misma, el tipo, la población, la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como la validez, con el fin de obtener la información necesaria y poder de este modo dar respuesta a los interrogantes planteados.

Diseño de investigación

Teniendo en cuenta las variables de la investigación, los métodos de recolección de información y el instrumento a aplicar se concluye que según el enfoque de la investigación se establece el diseño así

La investigación esta enmarcada en un medición cuantitativo, por tanto se examinara los datos de forma numérica, a si mismo es un proyecto factible y orientado hacia una investigación descriptiva. Dentro de la medición se utilizara el perfil de interes pediatrico donde se tendran en cuenta las variables participación social en el colegio, familia, comunidad es por eso que se utilizara diferentes preguntas como, ¿realiza esta actividad si = 1 , no= 0, ¿ te gusta esta actividad? mucho=3, poco=2, nada=1, ¿ con quienes haces esta actividad? según el número de actividades por item solo, amigos, adultos . Esta calificación permitira determinar si hay relación en la participacion social y las actividades de juego en escolares de 6 a 9 años.

Tipo de investigación

Este estudio inicia siendo de tipo exploratorio, el cual consiste en realizar una exploración inicial sobre una variable o un conjunto de variables en un momento especifico (Hernández, et, 2010) citado por (Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) en este momento el investigador desarrolla un proyecto rápido, con un número reducido de sujetos de estudio, en el cual trata de determinar las variables, teniendo toda la formalidad de un proyecto científico, pero los antecedentes son escasos y el investigador se arriesga a plantear o sugerir el abordaje de un tema, (García J, Jiménez F, Amaud M, Ramirez Y, & Lino L, 2011), como es el caso de la propuesta

que se presenta en cual se realiza una revisión bibliográfica a través de bases de datos con el objetivo de conocer al respecto de las variables participación social y juego para establecer cómo interactúan las mismas.

De acuerdo a la metodología de la investigación científica, el estudio descriptivo, al confirmar la existencia de la relación entre los dos fenómenos, el investigador define con exactitud las variables y describe el fenómeno con mayor grado de certeza, estableciendo similitudes y diferencias entre el evento estudiado y fenómenos previos, selecciona unidades e instrumentos de medición, permitiendo reorientar el conocimiento basado en los datos y la experiencia de este nuevo estudio descriptivo (García *et al.*, 2011).

Teniendo como base lo anteriormente mencionado la investigación es descriptiva debido a que se ha hecho con anterioridad la exploración de las variables, por medio de la búsqueda de antecedentes e investigaciones y las necesidades encontradas en el Instituto Técnico Guaimaral.

Población y muestra

Población.

Según (Sampieri, 2014) citado por (Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) muchos investigadores no describen la suficiente característica de una población o asumen que la muestra representa automáticamente a la población, es frecuente que muchos estudios se basan únicamente en muestra de estudiantes, es preferible establecer las características de la población para así delimitar los parámetros de la muestra, la población puede definirse como el conjunto total de individuos u objetivos a medida que posee algunas características comunes observables en un lugar y un momento determinado.

Para el presente proyecto de investigación, la población corresponde a los escolares del Instituto Técnico Guaimaral sede A en las cuales se encuentran ubicados en 0°, 1°, 2°, 3°, 4°, 5° grado de la jornada de la mañana y la tarde, lo que equivale a 637 escolares.

Tabla 3. Caracterización de la población

N	Grado	# Estudiantes por curso	Genero		Edad promedio	Total
			M	F		
244	3	122	69	53	8-9 años	122
	4	122	54	68	9-10 años	122
TOTAL						244

Fuente : Jimenez, K., 2017

Muestra.

La muestra; es el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en la totalidad de una población universo o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada (Tamayo & Tamayo, 1998. pp. 115). Para este estudio se tomará una muestra no probalística relacionada con las características de la investigación, siendo una muestra no significativa de la población, considerando que fue necesario elegir este tipo de muestra teniendo en cuenta los escolares que cumplían los requisitos para hacer parte de la misma; por ello se realizó un muestreo aleatoria, involucrando simplemente casos disponibles a los cuales se tiene acceso (Hernández, *et al.*2010).

Es así que el tamaño de la muestra de la investigación es de 50 escolares que se encuentran en los grados tercero y cuarto de primaria de edades comprendidas de 6 a 9 años del Instituto Tecnico Guaimaral que equibale 7,84 % .

Tabla 4. Caracterización de la muestra

N	Grado	# Estudiantes por curso	Genero		Edad promedio	Total
			M	F		
50	3	32	14	18	7 -8años	32
	4	18	11	7	8-9 años	18
TOTAL						50

Fuente : Jimenez, K., 2017

Criterios de Inclusión y Exclusión

Criterios de inclusión.

Haber diligenciado el consentimiento informado

Cursar 3, y 4 de primaria

Edades de 6 a 9 años

Criterios de exclusión.

No diligenciar el consentimiento informado

No cursar los grados mencionados anteriormente

Inasistencia de los escolares

Tecnicas e instrumentos de investigación

Tecnicas

Para la recolección de los datos mencionados es posible utilizar diversos tecnicas , según (Hernández, *et al.*, 2010) el instrumento es el “recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente”.

Antes de dar a conocer las técnicas utilizadas para la recolección, es necesario resaltar nuevamente que dentro de esta investigación se tuvo las respectivas consideraciones éticas,

consignadas en el código de noviembre (1949) el cual establece la metodología y los alcances investigativos en seres humanos; de esta misma manera se implementó el consentimiento informado, como un documento consignado el cual se le informa a los padres o acudientes de los escolares (debido a que estos son menores de edad, se requiere la autorización de un adulto) todos los aspectos relacionados con la investigación como objetivos, los métodos utilizados, plan de acción. En este documento el sujeto autoriza la participación voluntaria del escolar. (Ver Apendice A).

A continuación se relacionan las técnicas utilizadas para la recolección de la información en este proceso investigativo:

Primera técnica se realiza la Observación directa.

Según (Burns & Grove, 2012 p.88) “El objetivo de la observación es reunir información de primera mano en una situación natural, es importante que el investigador mire y escuche atentamente, en la mayoría de casos las actividades son de rutina para los participantes”. Al observar como participa el escolar en las actividades de juego que se realizan en el Instituto Tecnico Guaimaral.

Es **segundo técnica**, debe tenerse en cuenta que la función de un programa como este es proporcionar los principales conceptos, métodos y técnicas de un proceso de investigación, los cuales son tratados de forma sencilla y resumida. Se presentan en forma concisa las diferentes discusiones que sobre cada aspecto se han dado en la comunidad científica. Si se desea un conocimiento más profundo debe necesariamente recurrirse a aquellos textos que analicen cada tópico en toda su complejidad, al investigador, profesor, instructor u tutor. Teniendo como base lo anterior se realiza en la investigación del marco teórico de la búsqueda exhaustiva de libros en los se hace énfasis en las variables de la investigación como son la participación social y el juego.

En **tercer técnica** se aplica el instrumento perfil de interés pediátrico.

Instrumento

Los Perfiles de Intereses del Niño realizado por Alexis D Henry, SCD, OTR/L son tres perfiles de acuerdo a la edad, de los intereses y participación en el juego y esparcimiento que pueden ser usados con niños y adolescentes que tienen discapacidades, así como también con quienes no tienen discapacidades. La decisión acerca de cuál perfil administrar para un niño en particular debería hacerse en base a la experiencia de vida del niño, madurez, y discapacidad, si la hay. El Perfil del Juego del Niño (6-9 años) está diseñado para su uso con niños de edades entre 6 y 9 años; el Perfil del Juego del Niño (9-12 años) es apropiado para niños desde 9 hasta 12 años de edad; el Perfil de Intereses de Esparcimiento del Adolescente puede ser usado con adolescentes desde los 12 a 21 años de edad.

Las preguntas se centran en la participación del niño en las actividades, sus sentimientos de placer y competencia, así mismo el perfil de acompañamiento que hace énfasis con quien realiza las actividades de juego de forma solitaria, con amigo o la familia.

Propósito de los Perfiles de Intereses del Niño.

Los Perfiles de Intereses del Niño tienen la intención de proveer un método rápido y fácil de recolección de información acerca de intereses de juego directamente desde el niño o adolescente. Los ítems de actividad, las preguntas acerca de las actividades, y los formatos de respuesta de cada versión de los Perfiles de Intereses del Niño han sido diseñados para ser apropiados y fácilmente entendidos por niños dentro del rango de edad objetivo. Cada versión en lista y/o representa por medio de dibujos una variedad de actividades de juego y esparcimiento, y solicita al niño o adolescente responder múltiples preguntas acerca de las actividades. Las preguntas se centran en la participación del niño en las actividades, sus sentimientos de placer y/o competencia en las actividades, y en si las actividades son realizadas solitariamente o con otros.

Los terapeutas pueden utilizar la información obtenida con los Perfiles de Intereses del Niño para identificar a niños o adolescentes que pueden estar en riesgo de problemas relacionados con el juego. Los Perfiles de Intereses del Niño también pueden ser empleados para

identificar actividades específicas de juego que son de interés para un niño o adolescente en particular, así como qué actividades pueden ser usadas para involucrar al niño en intervenciones terapéuticas o educativas. Los instrumentos de auto-evaluación como los Perfiles de Intereses del Niño a menudo son sumamente valiosos cuando son utilizados para facilitar una conversación entre el terapeuta y el niño.

En el Perfil del Juego del Niño (9-12 años), el niño responde 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 utilizan dibujos simples para representar cada actividad. Los ítems de actividades del Perfil del Juego del Niño (9-12 años) 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.

Al completar el Perfil del Juego del Niño, primero el niño contesta la pregunta 1 (¿Realizas esta actividad?). Si el niño realiza la actividad, entonces responde la pregunta 2 (¿Te gusta esta actividad?) y la pregunta 3 (¿Con quién haces esta actividad?). Si el niño no realiza la actividad, las preguntas 2 y 3 no son respondidas. Al contestar la pregunta 2, el niño debe encerrar en un círculo o colorear sólo una respuesta. Si el niño no está seguro de cómo responder, usted puede entusiasmarlo a marcar cómo él se siente “la mayor parte del tiempo”. Al contestar la pregunta 3, el niño puede encerrar en un círculo más de una respuesta, indicando, por ejemplo, que él hace la actividad “Con Amigos” y “Con Un Adulto”. Al final del perfil, existen 5 espacios en blanco para que el niño agregue otras actividades, si lo desea. Al niño se le puede proporcionar ayuda para leer, o asistencia física para completar el Perfil del Juego del Niño; sin embargo asegúrese que las respuestas sean las propias del niño. Fomente la honestidad en las respuestas asegurando al niño que no existen las respuestas correctas ni incorrectas. Los niños sin discapacidad son capaces de completar el Perfil del Juego del Niño en aproximadamente 15 minutos.

Validez y confiabilidad

Para (Hernández, Fernandez y Baptista, 1.998) citado por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) “la validez en terminos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que quiere medir” (p.243). Se tomaran en cuenta las recomendaciones de los expertos en la materia para relizar de ser necesario, los cambios correspondientes al cuestionario a aplicar a la muestra en estudio.

El imput para desarrollar estos perfiles provinio del estudio de seguimiento de adolsecente hospitalizado por un primer episodio mostro que las actividades sociorrecreativas eran buenos predictores del funcionamiento de la persona 6 meses despues del alta . las evaluaciones existentes fueron insuficientes para evaluar adecuadamente los intereses recreativos en los niños y los adolescentes.en consecuencia, se necesitaron mediciones mas apropiados para la edad de los intereses creativos en los niños y los adolescentes. En consecuencia, se necesitaron mediciones recreativas.

Los estudios iniciales se llevaron a cabo para desarrollar item y evaluar la fiabilidad de las pruebas de una version piloto de la medición adolsecentes despues de un mayor refinamiento, se llevaron a cabo estudios para desarrollar el item y para las pruebas pilotos de las versiones preliminares del perfil del juego del niño y perfil del juego de preadolscente (Andrewsy Col, 1995; Beck y col, 1996; Budd y Col, 1994; Henry, 2000) los resultados de estudios indiacron que los niños pequeños de edades comprendidas de 6 a 12 años pueden comprender y responder apropiadamente el formato de los perfiles (Ver Apendice B).

Capitulo IV

Resultados

Datos sociodemograficos

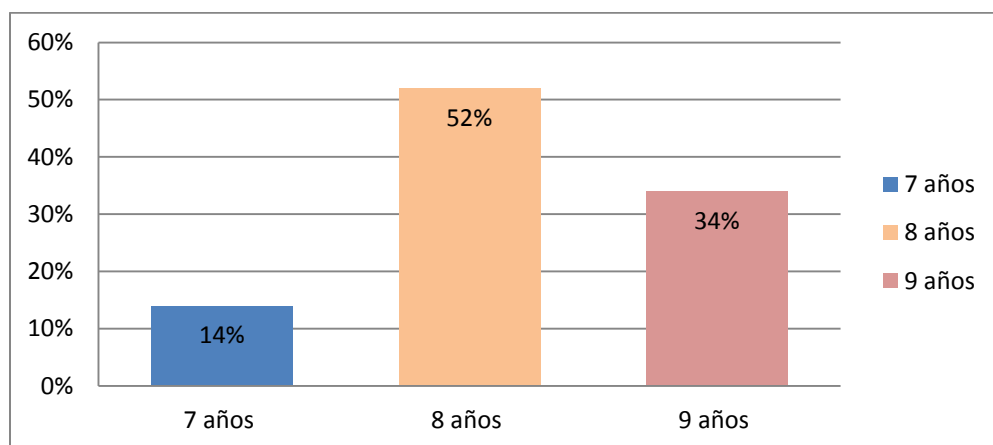
A continuación se presentan la interpretación del análisis de resultados de los datos sociodemográfico y el instrumento Perfil de interes pediatrico a través de la estadística descriptiva que permite la graficación en barras para la interpretación cuantitativa de los datos obtenidos en el proceso de investigación. Los programas estadísticos utilizados fue el Spss (paquete estadístico para las ciencias sociales) utilizado para los datos sociodemograficos y el cruce de variables por el sower R.STUDI.3.0.

Tabla 5. Rango de edad

Edad	Numero	Porcentaje
7	7	14%
8	26	52%
9	17	34 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 1. Rango de edad



Fuente: Jimenez, K., 2017

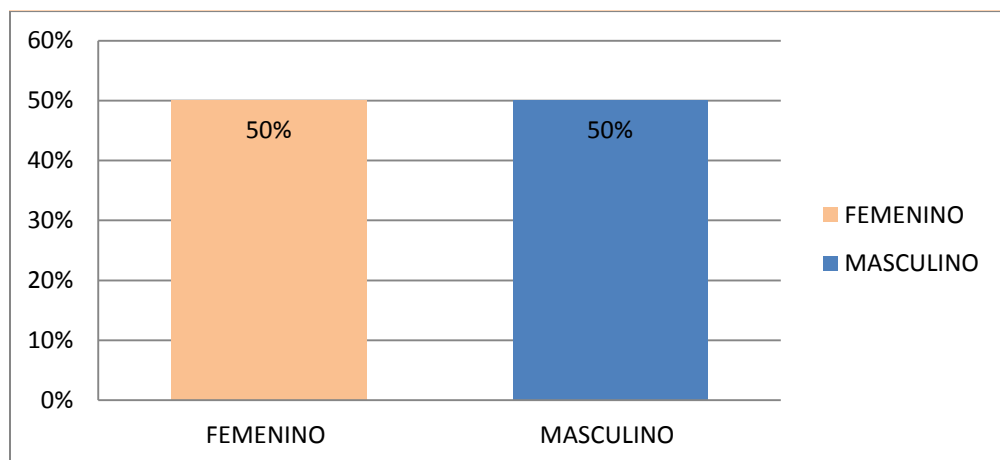
Según el análisis de la grafica se observa, que el 52% corresponde a escolares entre un rango de edad de 8 años, el 34% corresponde a estudiantes en un rango de edad de 9 años y el 14% de escolares que corresponde a un rango de edad de 7 años. Según Moldes y Spangenberg citado (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) la escuela es la institución por excelencia en la que se delega la función de conocimiento. Es así que la edad de inicio escolar es variable de acuerdo a factores propios según el lugar de procedencia. En Colombia, la escolarización obligatoria según el (Ministerio de Educación Nacional, 2009) establece que la básica primaria comprende 5 grados de (primero a quinto) en la que la edad de inicio es de 7 hasta los 11 años. Eso permite establecer que los escolares del Instituto Tecnico Guaimaral que cursan los grados tercero y cuarto de primaria tienen la edad correspondiente según el Ministerio de Educación Nacional.

Tabla 6. Genero

	Numero	Porcentaje
Femenino	25	50%
Masculino	25	50%
Total	50	100%

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 2. Genero



Fuente: Jimenez, K., 2017

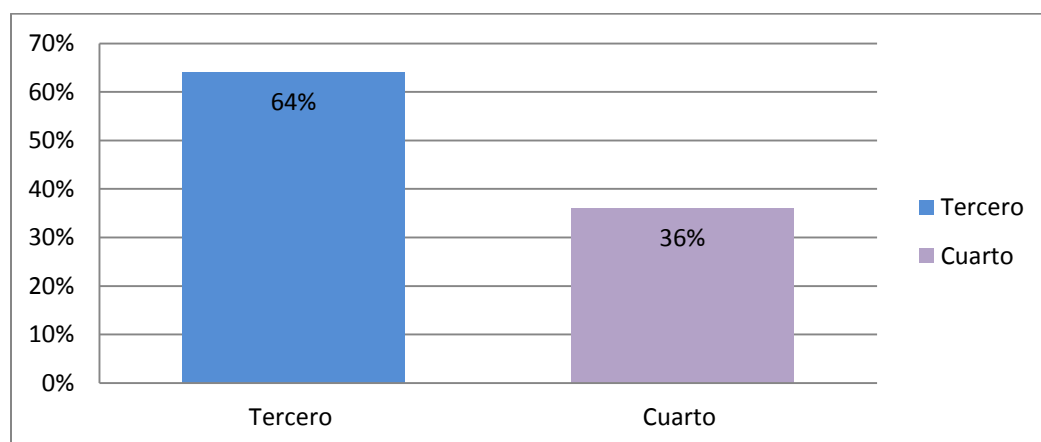
Según el análisis de la gráfica se observa que el 50% de los escolares son de género femenino y el otro 50% de la población corresponde al género masculino en el Instituto Técnico Guaimaral. Según la (Organización Mundial de la Salud, 2017) el género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres. Esto nos permite tener base según lo observado en el Instituto Técnico Guaimaral que hay igualdad de género en la ejecución de actividades como la educativas. Es así autores como (Guerrero Caviedes, Provoste Fernández y Valdés Barrientos, 2005) afirman que la educación es un derecho permanente e irrenunciable del ser humano, para hacer efectivo su cumplimiento, cada persona tiene derecho a una educación integral que le permita el desarrollo de su propia individualidad y la realización de una actividad socialmente útil, sin ningún tipo de discriminación de género.

Tabla 7. Grado escolar

	Numero	Porcentaje
Tercero	32	64 %
Cuarto	18	36 %
Total	50	100%

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 3. Grado escolar



Fuente: Jimenez, K., 2017

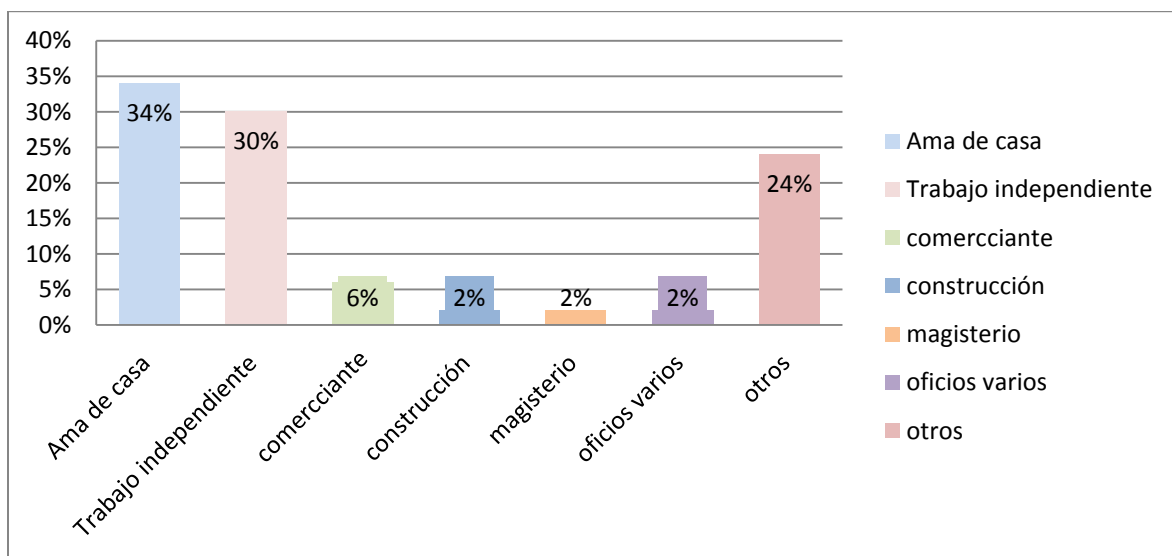
Al realizar las estadísticas de los datos sociodemográfico se evidencio que el 64% de los escolares estan en el grado tercero, mientras que el 36% corresponde al grado cuarto de primaria. teniendo en cuenta lo mencionado por la (Dirección General de Planeación y Programación, 2008) el grado escolar es cada una de las etapas en que se divide un nivel educativo. Esto da a conocer que los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral se encuentran en el grado tercero y cuarto de primaria, con un mayor porcentaje en el grado tercero; siendo estos grados parte de una de las etapas del nivel educativo como es la primaria la cual comprende de primero a quinto grado .

Tabla 8. Ocupación de los padres

	Numero	Porcentaje
Ama de casa	17	34%
Trabajo independiente	15	30%
Comerciante	3	6%
Construcción	1	2%
Magisterio	1	2%
Oficios varios	1	2%
Otros	12	24%
Total	50	100%

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 4. Ocupación de los padres



Fuente: Jimenez, K., 2017

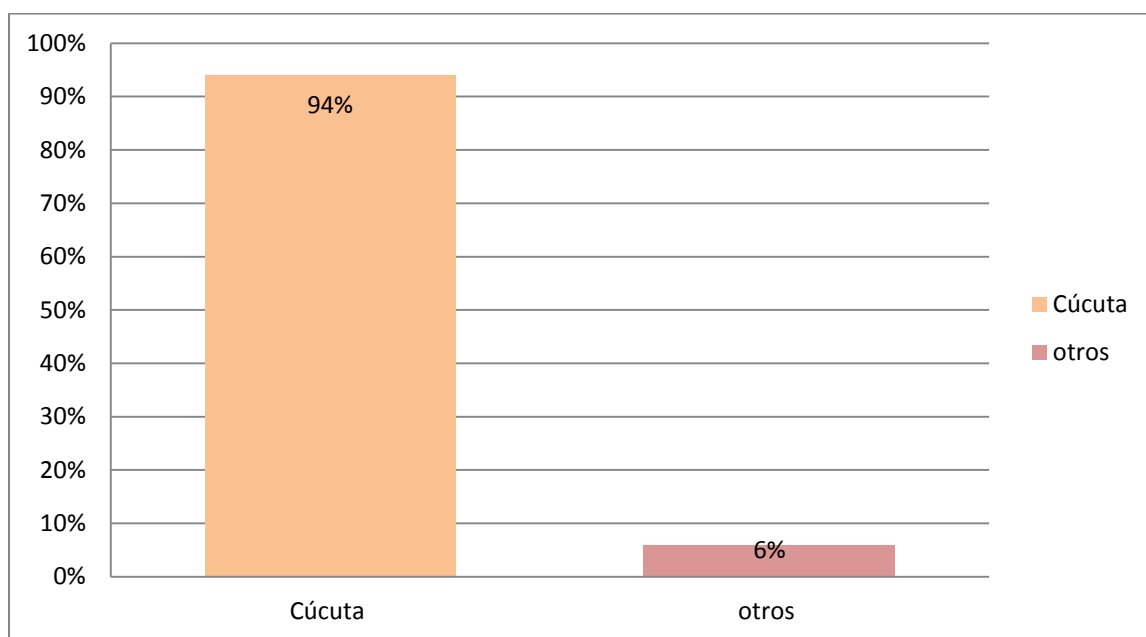
Al llevar a cabo las estadísticas de los datos sociodemografico se encontró según la ocupación de los padres que el 34% se desempeñan como ama de casa, el 30% tienen un trabajo independiente, 24% se encuentran en otras ocupaciones, el 6% son comerciantes, y el 6% se encuentran entre labores de construcción, magisterio y oficios varios. Según Primeau (1996) define la ocupación como una actividad significativa y con propósito. En otras palabras menciona que el trabajo es “cualquier actividad que contribuye a los bienes y servicios de la sociedad, ya sea pago o no pago”. Esto indica que los padres de familia de los escolares de los grados de tercero y cuarto de primaria del Instituto Técnico Guaimaral realizan ocupaciones que son significativas que pueden ser remuneradas o no remuneradas como la de ama de casa. Para (Kielhofner, 2004) las elecciones ocupacionales compromisos deliberados para entrar en un rol ocupacional, adquirir un nuevo hábito o emprender un proyecto personal. Siendo en el trabajo una de las principales áreas del desempeño humano que permite abarca roles como sosten del hogar, ama de casa y otras actividades.

Tabla 9. Lugar de procedencia

	Numero	Porcentaje
Cúcuta	47	94%
Otros	3	6%
Total	50	100%

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 5. Lugar de procedencia



Fuente: Jimenez, K., 2017

De acuerdo a las estadísticas de los datos sociodemograficos se encontro según el lugar de procedencia que el 94% provienen de la ciudad de Cúcuta, mientras que solo el 6% vienen de otras partes del pais. Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) la cultura son las constumbres, creencias, patrones de actividad, comportamientos estandar y exectativas dentro del ambito social a que pertenece un miembro a un determinado lugar. Para (Christiansen, 1991) la cultura son patrones observables y esta sostenida por amplios grupos como es la region, comunidad y familias. Con relación a lo anteriormente mencionado se pudo evidenciar en la investigacion planteada que el lugar de procedencia que predomina en los

escolares del Instituto Tecnico Guaimaral es Cúcuta el cual, tiene unas determinadas costumbres y comportamientos establecidos por la region a la que pertenecen en el sistema social.

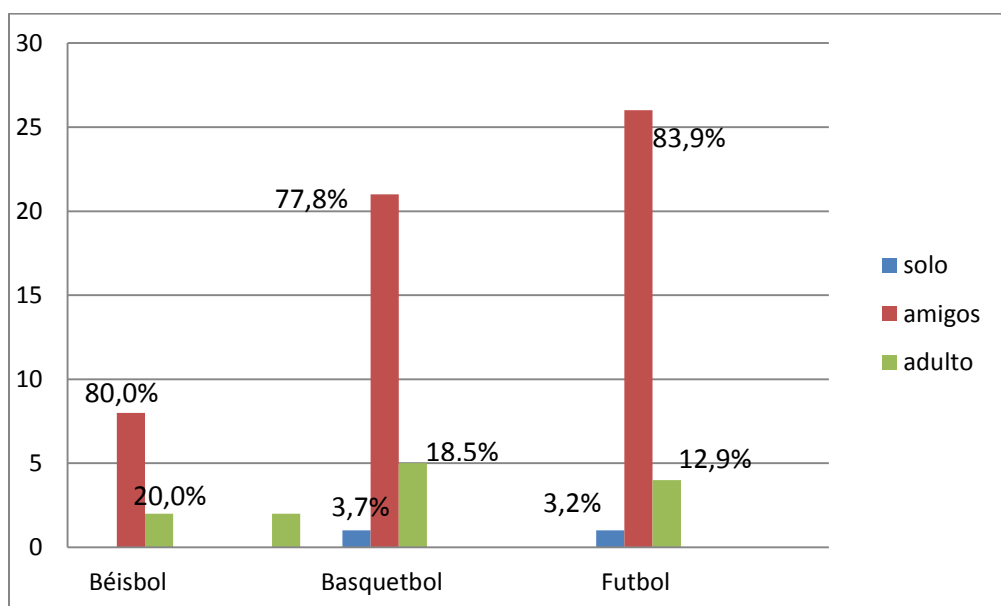
Perfil de acompañamiento en las actividades de juego

Tabla 10. Perfil de acompañamiento en actividades de juego deportivas

	Solo		Con Amigos		Adultos		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Béisbol	0	(0,0%)	8	(80,0%)	2	(20,0%)	10(100%)
Basquetbol	1	(3,7%)	21	(77,8%)	5	(18,5%)	27(100%)
Futbol	1	(3,2%)	26	(83,9%)	4	(12,9%)	31(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 6. Perfil de acompañamiento en actividades deportivas



Fuente: Jimenez, K., 2017

Según el analisis de la siguiente grafica el perfil de acompañamiento en las actividades de juego deportivas, el 83,9% de la población objeto de estudio realiza las actividades con amigos y el 3,7% las realiza solo. Por lo tanto se evidencia participación con acompañamiento acorde a las

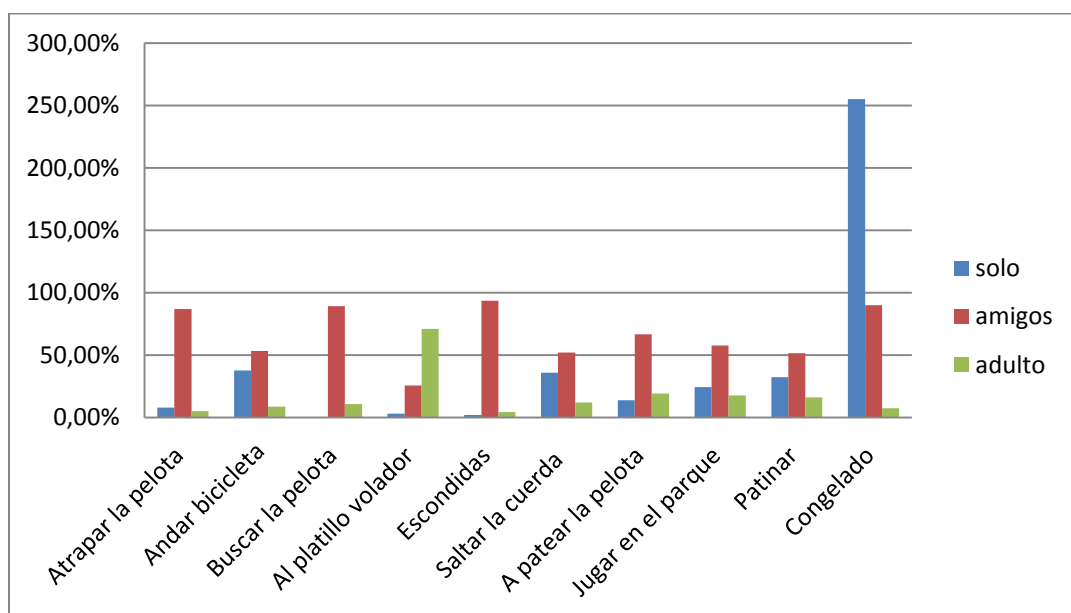
actividades deportivas de basquetbol y futbol en los escolares del Instituto Tecnico Guaimaral. Según Moldes y Spengerber (2008) la experiencia de interacción con los iguales es de suma importancia en el proceso de socialización, ya que a través de esta, el niño aprende a considerar otros puntos de vista además del suyo propio sobre un determinado evento. Es por eso que los escolares al realizar las actividades de juego deportivas interactúan con su grupo de amigos favoreciendo su interdependencia social. Un nuevo estudio que se presenta en las sesiones científicas de 2015 sobre epidemiología y estilo de vida de la Asociación Americana del Corazón; los niños que son físicamente activos con un amigo pueden lograr más que aquellos que realizan ejercicio con uno de los padres o por consejo de ellos. Este estudio nos permite conocer la importancia de que los escolares realicen sus actividades deportivas con los amigos igual que lo encontrado en la investigación planteada a los escolares del Instituto Tecnico Guaimaral.

Tabla 11. Perfil de acompañamiento en actividades de juego al aire libre

	Solo		Amigo		Adulto		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Atrapar la pelota	3	(7,9%)	33	(86,9%)	2	(5,3%)	38(100%)
Andar bicicleta	17	(37,8%)	24	(53,3%)	4	(8,9%)	45(100%)
Buscar la pelota	0	(0,0%)	25	(89,3%)	3	(10,7%)	28(100%)
Al platillo volador	1	(3,2%)	8	(25,8%)	22	(71,0%)	31(100%)
Escondidas	1	(2,1%)	44	(93,6%)	2	(4,3%)	47 (100%)
Saltar la cuerda	9	(36,0%)	13	(52,0%)	3	(12,0%)	25 (100%)
A patear la pelota	5	(13,9%)	24	(66,7%)	7	(19,4%)	36 (100%)
Jugar en el parque	11	(24,4%)	26	(57,8%)	8	(17,8%)	45(100%)
Patinar	10	(32,3%)	16	(51,6%)	5	(16,1%)	31(100%)
Congelado	1	(2,5%)	36	(90,0%)	3	(7,5%)	40(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 7. Perfil de acompañamiento en actividades de juego al aire libre



Fuente: Jimenez, K., 2017

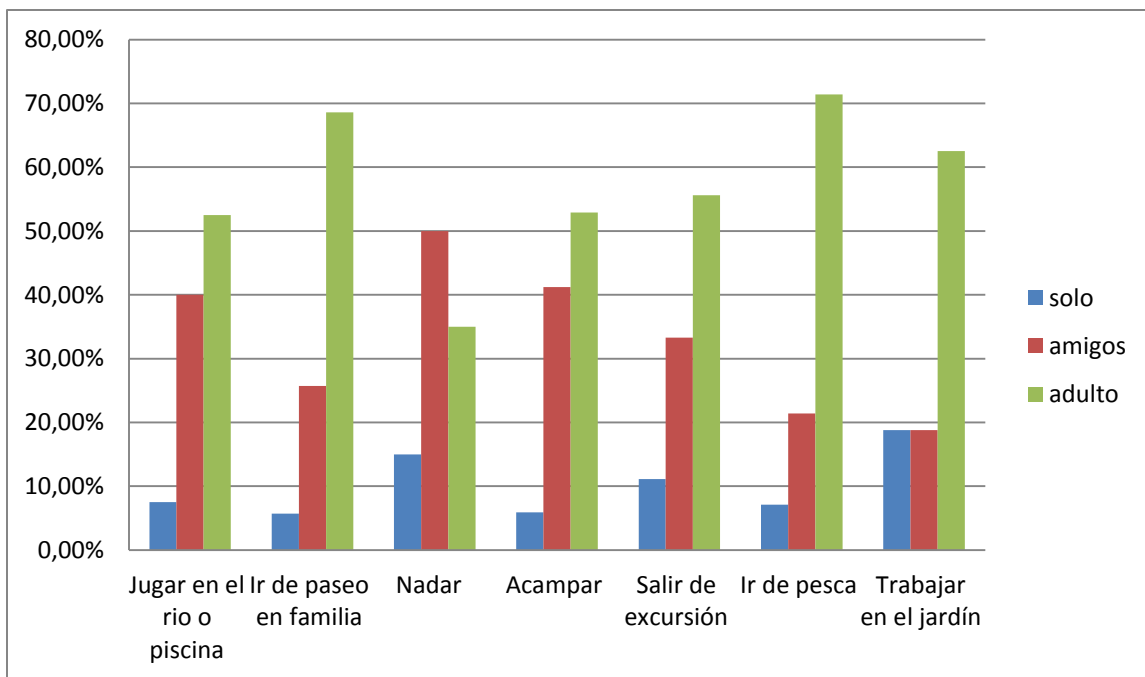
De acuerdo al analisis de la grafica del perfil de acompañamiento en las actividades al aire libre, el 44% realiza la actividad con amigo tales como escondidas; mientras que el 37,8 % las realiza solo como andar bicicleta. Por consiguiente se evidencia que el acompañamiento en las actividades es muy bajo debido a la falta de tiempo de los padres, poca participación y falta de interes en las actividades al aire libre ya que permanecen mas tiempo en la casa realizando actividades academicas y el poco tiempo libre lo emplean viendo television. jugar en el exterior ayuda a los más pequeños a mejorar sus habilidades sociales, ya que están en contacto con otros niños y deben aprender a relacionarse, a compartir, a negociar, y en definitiva, a interactuar con los demás. En este sentido, Nancy Takata (1974) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) hace referencia en la participación a la actividad asociativa en los juegos cooperativos, lo que implica la necesidad de desarrollar las habilidades de liderazgo y cooperación , entre ellas aprender a dirigir pero también a ceder, algo que será muy valioso para el futuro. Asimismo, jugar al aire libre estimula la imaginación y la creatividad de los niños, ya que es un escenario idóneo para inventar juegos e imaginar situaciones. Las oportunidades de aprendizaje son numerosas en los espacios abiertos, donde los niños tienen la posibilidad y total libertad de observar, explorar y experimentar por sí mismos.

Tabla 12. Perfil de acompañamiento en actividades de verano

	Solo		Amigos		Adulto		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Jugar en el rio o piscina	3	(7,5%)	16	(40,0%)	21	(52,5%)	40(100%)
Ir de paseo en familia	2	(5,7%)	9	(25,7%)	24	(68,6%)	35(100%)
Nadar	6	(15,0%)	20	(50,0%)	14	(35,0%)	40(100%)
Acampar	1	(5,9%)	7	(41,2%)	9	(52,9%)	17(100%)
Salir de excursión	2	(11,1%)	6	(33,3%)	10	(55,6%)	18(100%)
Ir de pesca	1	(7,1%)	3	(21,4%)	10	(71,4%)	14(100%)
Trabajar en el jardín	3	(18,8%)	3	(18,8%)	10	(62,5)	16(100)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 8. Perfil de acompañamiento de actividades de juego en verano



Fuente: Jimenez, K., 2017

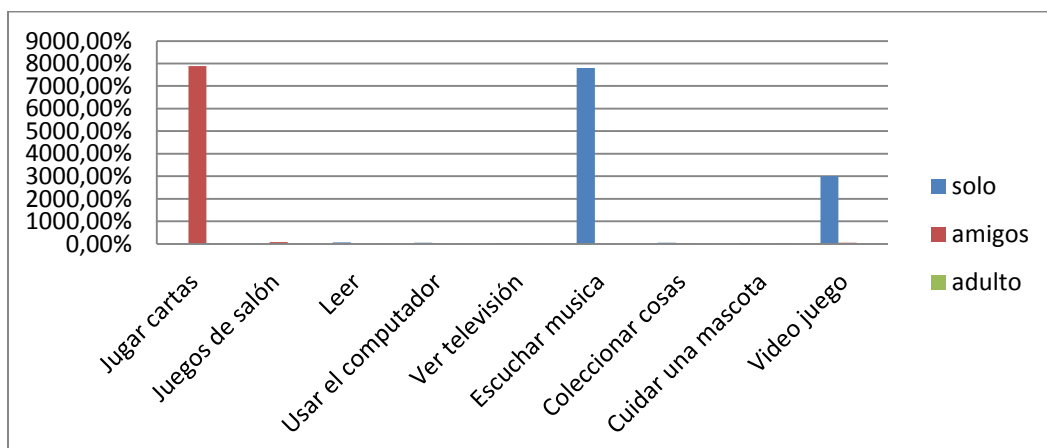
Según el análisis de la gráfica se observa que el perfil de acompañamiento en las actividades de verano el 68,6% las realiza con un adulto “familia”, 50% con amigos; mientras que el 18,8 % las ejecuta solo. Por lo tanto es importante denotar que la interacción con la familia constituye el marco de referencia con el que el niño construye el mundo, siendo el primer agente socializador para la participación, es necesario incluir más actividades en familia que permitan explorar el medio, tener contacto con la naturaleza para la consolidación de nuevos conocimientos y generar actitudes de supervivencia (Moldes y Spangenberg) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008).

Tabla 13. Perfil de acompañamiento en actividades dentro de un lugar

	Solo		Amigos		Adulto		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Jugar cartas	1	(3,0%)	26	(78,8%)	6	(18,2%)	33(100%)
Juegos de salón	1	(3,0%)	25	(75,8%)	7	(21,2%)	33(100%)
Leer	26	(70,3%)	2	(5,4%)	9	(24,3%)	37(100%)
Usar el computador	24	(57,1%)	8	(19,0%)	10	(23,8%)	42(100%)
Ver televisión	19	(42,2%)	12	(26,7%)	14	(31,1%)	45(100%)
Escuchar música	32	(78,0%)	9	(22,0%)	0	(0,0%)	41(100%)
Coleccionar cosas	13	(48,1%)	12	(44,4%)	2	(7,4%)	27(100%)
Cuidar una mascota	14	(43,8%)	6	(18,8%)	12	(37,5%)	32(100%)
Video juego	9	(30,0%)	17	(56,7%)	4	(13,3%)	30(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 9. Perfil de acompañamiento en actividades dentro de un lugar



Fuente: Jimenez, K., 2017

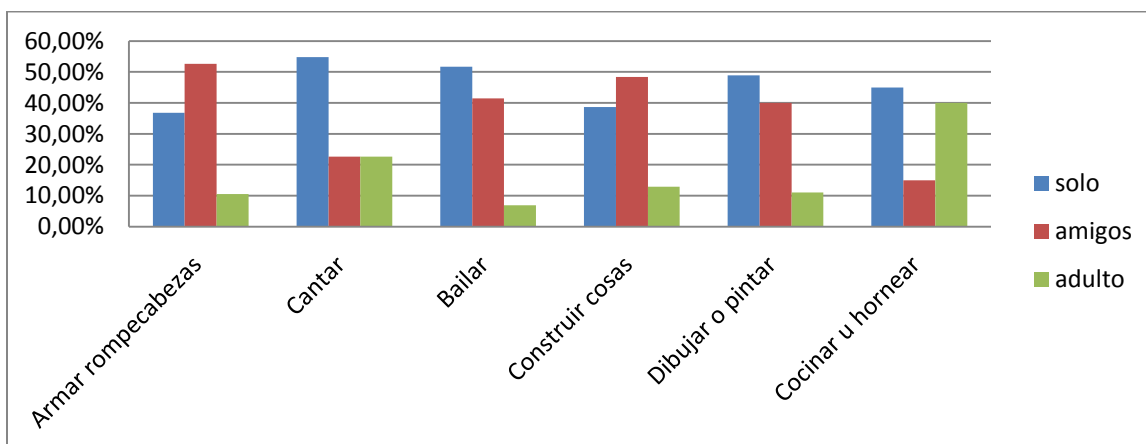
Al analizar la grafica se evidencia que el perfil de acompañamiento en las actividades dentro de un lugar, el 78,8% las realiza con amigos, 78,3% solo; mientras que solo el 7,4% las realiza con adulto. Por lo tanto se evidencia que dentro de un lugar como el hogar es muy bajo el acompañamiento por parte de la familia lo que puede dificultar la interaccion del niño, con otros seres humanos, ya que en esta se engendran las bases de las relaciones sociales y los vinculos afectivos venideros (Moldes y Spangenberg) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008).

Tabla 14. Perfil de acompañamiento en actividades de juego creativos

	Solo		Amigos		Adulto		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Armar rompecabezas	14	(36,8%)	20	(52,6%)	4	(10,5%)	38(100%)
Cantar	17	(54,8%)	7	(22,6%)	7	(22,6%)	31(100%)
Bailar	15	(51,7%)	12	(41,4%)	2	(6,9%)	29(100%)
Construir cosas	12	(38,7%)	15	(48,4%)	4	(12,9%)	31(100%)
Dibujar o pintar	22	(48,9%)	18	(40,0%)	5	(11,1%)	45(100%)
Cocinar u hornear	9	(45,0%)	3	(15,0%)	8	(40,0%)	20(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 10. Perfil de acompañamiento en actividades de juego creativos



Fuente: Jimenez, K., 2017

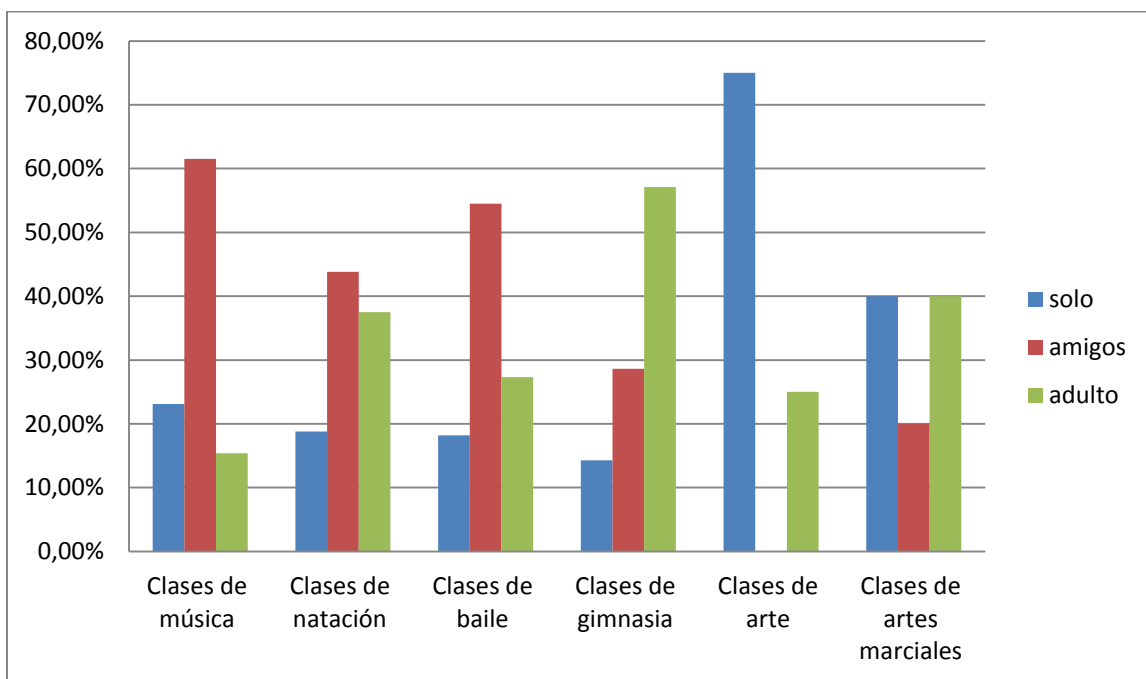
De acuerdo a la grafica del perfil de acompañamiento en las actividades de juego creativo, el 54,6% realiza las actividades de juego solo, el 48,4% con amigos, mientras que el 40,0% esta acompañado por adultos. Por consiguiente se evidencia que las actividades de juego creativo son de interes realizarlas solos, con amigos y con adultos de forma equilibrada en el acompañamiento lo cual beneficia la exploracion, ensayo y desarrollo de maneras de expresion y comunicaci3n (Ferland, 1997; Ellis, 1973) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008).

Tabla 15. Perfil de acompañamiento en actividades de clases y talleres

	Solo		Amigos		Adulto		Total
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
Clases de música	3	(23,1%)	8	(61,5%)	2	(15,4%)	13(100%)
Clases de nataci3n	3	(18,8%)	7	(43,8%)	6	(37,5%)	16(100%)
Clases de baile	2	(18,2%)	6	(54,5%)	3	(27,3%)	11(100%)
Clases de gimnasia	1	(14,3%)	2	(28,6%)	4	(57,1%)	7(100%)
Clases de arte	6	(75,0%)	0	(0,0%)	2	(25,0%)	8(25,0%)
Clases de artes marciales	4	(40,0%)	2	(20,0%)	4	(40,0%)	10(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 11. Perfil de acompañamientos en actividades de clases y talleres



Fuente: Jimenez, K., 2017

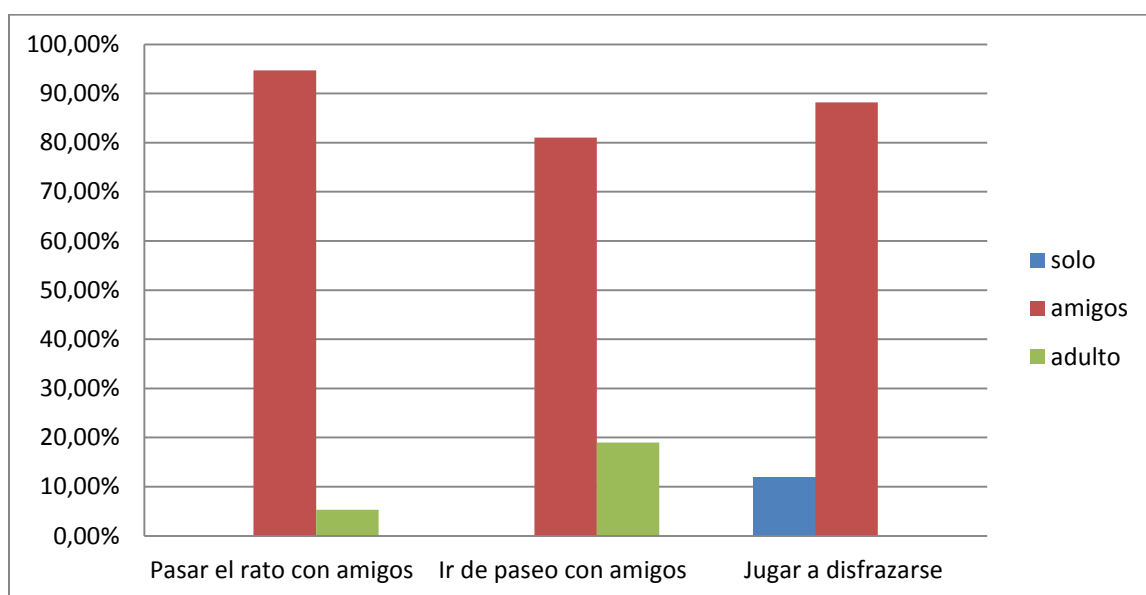
Según el análisis de la grafica el perfil de acompañamiento en las actividades de clases y talleres el 75,0% las realiza solo, 61,5% amigos, mientras que el 40,0% acompañado con un adulto “familia”. De acuerdo a lo anterior se puede evidenciar que las clases de musica, clases de baile, y natación tienen un acompañamiento por parte de los amigos o adultos, mientras que las clases de arte las realizan solos y las clases de gimnasia les gusta acompañadas por un adulto, por lo tanto se observa que la cultura influye en la preferencia de las actividades, según (Gregory, 1981) citado por (Gillen, Scaffa, & Boyt, 2016), el juego de cada cultura refleja sus requerimientos de modo que los escolares aprenden como participar en la cultura a traves de su juego.

Tabla 16. Perfil de acompañamiento en actividades de juego sociales

Actividades Sociales	Solo		Amigos		Adulto		Total
	N°	%	N°	%	N°	%	
Pasar el rato con amigos	0	(0,0%)	36	(94,7%)	2	(5,3%)	38(100%)
Ir de paseo con amigos	0	(0,0%)	17	(81,0%)	4	(19,0%)	21(100%)
Jugar a disfrazarse	2	(11,8%)	15	(88,2%)	0	(0,0%)	17(100%)

Fuente: Jimenez, K., 2017

Figura 12. Perfil de acompañamiento en actividades de juego sociales



Fuente: Jimenez, K., 2017

De acuerdo al análisis de la gráfica el perfil de acompañamiento en las actividades de juego sociales el 94,7% las realiza con amigos, 19,0% con adulto “familia”, mientras que el 11,8% las realiza solo. Se puede denotar que a los escolares les gusta participar en las actividades de juego sociales con los amigos más que estar acompañados de un adulto o miembro de la familia, sin embargo, es importante la supervisión de un adulto en las actividades de juego, así mismos patrones de conducta organizados. Para jugar deben existir las normas, que establecen las bases para relacionarse en la sociedad, siendo la familia el primer grupo que refuerza, inhibe o estimula los tiempos de juego, horarios, objetos o espacios, entre otros (Ainsworth, 1978) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008).

Perfil de interes en el juego

Tabla 17. Perfil de interes en el juego

Actividades de juego	Cuanto le gusta la actividad	
Jugar béisbol	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3779645
Jugar basquetbol	Cuanto te gusta esta actividad	-0.05760426
Jugar futbol	Cuanto te gusta esta actividad	-0.2703576
Jugar a atrapar la pelota	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3530636
Andar bicicleta	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3047371
Jugar a buscar la pelota	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1405727
Jugar al platillo volador	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1374237
Jugar a las escondidas	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3056809
Saltar la cuerda	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3089371
Jugar a patear la pelota	Cuanto te gusta esta actividad	-0.02795391
Jugar en el parque	Cuanto te gusta esta actividad	-0.003103854
Patinar	Cuanto te gusta esta actividad	0.02824395
Jugar al congelado	Cuanto te gusta esta actividad	-0.4622502
Jugar el río y piscina	Cuanto te gusta esta actividad	0.2032374
Ir de paseo en familia	Cuanto te gusta esta actividad	0.7019834
Nadar	Cuanto te gusta esta actividad	-0.2800996
Acampar	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1175359
Salir de excursión	Cuanto te gusta esta actividad	-0.2388294
Ir de pesca	Cuanto te gusta esta actividad	-0.01436685
Trabajar en el jardín	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3023942
Jugar las cartas	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1681344
Jugar a juegos de salón	Cuanto te gusta esta actividad	-0.02847067

Leer	Cuanto te gusta esta actividad	-0.03369125
Usar el computador	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3344949
Ver televisión	Cuanto te gusta esta actividad	-0.5671364
Escuchar música	Cuanto te gusta esta actividad	-0.02180933
Coleccionar cosas	Cuanto te gusta esta actividad	-0.0907938
Cuidar una mascota	Cuanto te gusta esta actividad	0.06045635
Jugar videojuegos	Cuanto te gusta esta actividad	0.01184781
Armar rompecabezas	Cuanto te gusta esta actividad	0.02323697
Cantar	Cuanto te gusta esta actividad	-0.04912755
Bailar	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1230915
Construir cosas	Cuanto te gusta esta actividad	-0.04415108
Dibujar o pintar	Cuanto te gusta esta actividad	0.08333333
Cocinar u hornear	Cuanto te gusta esta actividad	0.4961389
Clases de musica	Cuanto te gusta esta actividad	-0.3535534
Clases natación	Cuanto te gusta esta actividad	0.2795085
Clases de baile	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1673597
Clases de gimnasia	Cuanto te gusta esta actividad	-0.2982794
Clases de arte	Cuanto te gusta esta actividad	-0.1673597
Clases de artes marciales	Cuanto te gusta esta actividad	-0.2982794
Pasar el rato con amigos	Cuanto te gusta esta actividad	-0.09553254
Ir de paseo con amigos	Cuanto te gusta esta actividad	-0.07844645
Jugar a disfrazarse	Cuanto te gusta esta actividad	0.06492275

Fuente: Jimenez, K., 2017

Mediante el software R studio 3.0, se logro establecer que la actividad de juego que los escolares tienen mayor interes son las de verano como ir de paseo con la familia con 0.7019834. Según (Matsutsuyu, 1969) citado por (Kielhofner, 2004) los intereses en el juego son lo que uno

disfruta o le satisface hacer apartir de las experiencias de placer. Es por esto que los escolares muestran gran interes en las actividad como ir de paseo con la familia ya que estan acompañado de su familiares en la que puede tener una gran participación social y satisfacción en el juego. Es asi como (Moldes y Spangenberg, 2004) refiere que la familia es el primer agente socializador, el primer grupo que refuerza y estimula el desarrollo de valores y cultura del niño, para ir ampliando el grupo de pertenencia. Es importante que los escolares según lo mencionado participen con su familia en actividades de juego como” ir de paseo” lo que le permite conocer el mundo de las relaciones interpersonales y fortaleciendo los lazos intrafamiliares.

Discusión de resultados

En la investigación realizada que ha tenido como objetivo general conocer la relación que existe entre la participación social y las actividades de juego en la población objeto de estudio de escolares de 6 a 9 años de tercero y cuarto grado de primaria del Instituto Técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta.

En el presente estudio se describen diferentes dimensiones de la participación, incluyendo por un lado la realización de la actividad, el interés, y el perfil de acompañamiento en las diferentes actividades, mediante la aplicación del instrumento del perfil de interés pediátrico (PIP). Se encontró en los hallazgos obtenidos en el perfil de acompañamiento con la familia las actividades de juego que menos participación tienen son las realizadas dentro de un lugar y las actividades de juego al aire libre son las que menos realizan con amigos. Así mismo las actividades que menos interés tienen son actividades deportivas.

Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2002) citado por (Avila, Martínez, & Matilla, 2008) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ámbitos doméstico, escolar, laboral y comunitario.

Otros estudios aportados por la publicación de N Shield, subrayan la importancia de tener en cuenta las preferencias de las actividades de los niños al implementar intervenciones dirigidas a aumentar la participación en actividades extraescolares. Esto permite conocer que a través de la caracterización del perfil de juego de escolares conocer los intereses que tienen en las actividades de juego y como estas permiten la participación en los diferentes contextos familia, amigos y comunidad.

Descripción cuantitativa de actividades académicas

El presente documento dará a conocer un recuento estadístico de las actividades realizadas de acuerdo al plan de acción establecido para el CAP *“caracterizar el perfil de juego en escolares de 6 a 9 años”*

Tabla 18. Actividades realizadas según el tipo

Tipo de actividad	Cantidad	Porcentaje
Psicomotoras	6	100%
Total	6	100%

Fuente: Jimenez, K., 2017

De un total de 12 actividades planteadas se realizó la primera fase del plan de acción del proyecto “*caracterizar el perfil de juego*”. Con un total de 6 actividades con el 100% las cuales fueron de tipo psicomotora.

Capitulo V

Plan de Accion

Titulo: El juego como estrategia de la participación en los escolares

Introducción

Este plan de acción titulado “*El juego como estrategia de la participación en los escolares*” esta dirigido a los niños y niñas entre los 7 y 9 años de los grados tercero y cuarto de primaria del Instituto Técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta; basado en los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento “*Perfil de Interes Pediatrico*”; que los escolares tienen menos interes en las actividades deportivas como basquetbol, beisbol. Tambien se identifico en el perfil de acompañamiento que los escolares prefieren realizar las actividades acompañado de sus amigos.

Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002) citado por (Avila, Martinez, & Matilla, 2008) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ambitos domestico, escolar, laboral y comunitario.

La metodologia de esta investigación esta basada en la realización de tres fases; *primera fase* “El juego motrices y cooperativos para la promoción de la participación con amigos” donde se basa en actividades de juego dentro de un lugar; tales como: juego o me relaciono con mis amigos, trabajando en equipo con amigos, jugando en equipo con amigos, paticipando y relacionandome con amigos, apoyandome con mi amigo, participo y juego con amigos; la segunda fase comprende “ Actividades sensoriales para la promoción de la participación en la familia” donde se implementan actividades de juego al aire libre como son: reconociendo sensorialmente a mi hijo, trabajando en equipo en familia, jugando cooperativamente entre padres e hijos; asi mismo la tercera fase se basara en “las actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad (colegio) ” a traves de una miniolimpiada con las actividades de juego fútbol tenis, balonmano y atletismo. Estas fases, se realizan en un

periodo comprendido desde la ultima semana del mes de abril hasta el mes de mayo; los dias lunes, martes y viernes; dos horas a la semana en el espacio dado por el Instituto Tecnico Guaimaral.

Este plan de acción se realizo con el objetivo de implementar el programa de Terapia Ocupacional “El juego como estrategia de la participación en los escolares 6 a 9 años” del Instituto Tecnico Guaimaral mediante actividades terapeuticas: a nivel grupal de tipo motrices y sensoriales promoviendo la participación en la familia, amigos, comunidad (colegio).

Justificación

Este plan de acción esta dirigido a promover la participación en las actividades de juego en los escolares de 7 a 9 años de los grados 3 y 4 primaria del Instituto Tecnico Guaimaral; según los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento Perfil de Interes Pediatrico, se encontro que en la actividades de juego dentro de un lugar son las que menos acompañamiento tienen es con la familia 5,4%, seguidamente se encontró que las actividades de juego que menos acompañamiento tienen con los amigos son las que se realizan al aire libre 7,9% ; asi mismo las actividades de juego que menos interes tienen son las deportivas como basquetboll y beisbol con 68%.

según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA,2002) citado por (Avila, Martinez, & Matilla, 2008) la participación en juego se define como la participación del cliente en ocupaciones de juego que se esperan típicamente para una persona de la misma edad y cultura en los ambitos domestico, escolar, laboral y comunitario. siendo esta la necesidad de la población objeto de estudio asi como el juego es primordial para lograr mitigar esta problemática, teniendo en cuenta que según Bettelheim (1988) citado por (Begoña, Castellanos, & Moldes, 2008) refiere que el juego es la actividad favorita del niño, es el medio a través donde el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, motivación y placer de la acción. Con fundamento en lo anterior se lleva a cabo este plan de acción se basa en la participación y el juego que promuevan en los escolares el trabajo en equipo, cohesion del grupo, interacción social en la familia, amigos y comunidad, motivación en la realización de actividades de juego.

Por consiguiente el plan de acción se realiza actividades semiestructuradas, de modalidad directa entre escolares y Terapeutas Ocupacional, la cual se ejecutan en tres fases, que se lleva a cabo en un periodo comprendido desde la última semana del mes de abril hasta el mes de mayo; los días lunes, martes y viernes; dos horas a la semana en el espacio dado por el Instituto Tecnico Guaimaral. Es así como en la primera fase hace referencia a “Los juegos motrices y cooperativos para la promoción de la participación con amigos”; la segunda fase comprende “Juegos sensoriales para la promoción de la participación en la familia”; así mismo la tercera fase se basará en “Las actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad (colegio)” haciendo énfasis en las actividades juego deportivas debido a que son las que menos interés tienen los escolares.

Se fundamenta en la realización de actividades terapéuticas a nivel grupal en el Instituto Tecnico Guaimaral que formen parte del contexto sociocultural de los niños donde puedan llevar a cabo actividades de juego cuyo objetivos terapéuticos estén orientados a la participación en las actividades de juego. Es importante para la Terapia Ocupacional brindar un abordaje terapéutico desde el juego en los escolares que permitan la participación en la familia, amigos y comunidad para que la intervención pueda dar respuesta a las necesidades de la población.

Marcos de referencia y modelos propios de Terapia Ocupacional

Modelo de la ocupación humana (Gary Kielhofner).

Este modelo, nos dice que la participación ocupacional se refiere a la participación en actividades, cotidianas o recreativas, que forman parte del contexto sociocultural de la persona, las cuales son deseadas o necesarias para su propio bienestar. Teniendo en cuenta que a medida que se realiza una ocupación se genera el interés para experimentar placer y satisfacción para participar con otros.

Por lo tanto, este plan de acción, se enfatiza únicamente en actividades de juego. Teniendo en cuenta que la ocupación más importante del niño es el juego siendo este la base para promover la participación en la familia, amigos y comunidad que le permitan tener la capacidad de explorar, imaginar, celebrar en los escolares de tercero y cuarto de primaria; es así

como el plan de acción se desarrolla en tres fases como son : primera fase “El juego motriz y cooperativos para la promoción de la participacion con amigos”, segunda fase “Actividades sensoriales para promover la participación en la familia” y tercera fase “Actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad (colegio)”.

Marco del Desarrollo (Lela Llorens).

Este marco de referencia, fue desarrollado por Lela Lloren, quien formulo una visión de sentido comun de crecimiento y desarrollo, el dominio de destrezas particulares, habilidades y relaciones en cada una de las areas neurofisiologicas, fisica, psicosocial y psicodinamica, lenguaje social, destreza socioculturales y de la vida diaria, tanto horizontal (madurativa) como longitudinalmente (cronologicamente), es necesario para enfrentarse con éxito a situaciones y relaciones adaptativas.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente al ejecutar este plan de acción “El juego como estrategia de la participación en los escolares” es importante el desarrollo del dominio de habilidades y relaciones en las diferentes áreas enfocandose en las destrezas socioculturales para enfrentar con éxito las situaciones y relaciones adaptativas en la participación con la familia, amigos y comunidad que permitan su desarrollo madurativo (horizontalmente) y (cronologico) a medida del tiempo que permita en los escolares de 6 a 9 años desarrollar destrezas como el juego cooperativo, cohesion en grupo, relaciones interpersonales y resolución de problemas que le permitiran tener las competencias con sus iguales.

Marco de Referencia de la Integracion Sensorial (Jean Ayres).

En estes marco de referencia, los parametros de tratamientos incluyen el control de estimulo sensorial a traves de actividades sensoriales, que destaca la integracion intersensorial, subcortical a traves de la intervencion se busca una respuesta adaptativa que produzca un comportamiento motor que apoye la interacción efectiva con el ambiente, especialmente respuesta al estimulo de la gravedad y tactil. El movimiento es implicito de la Terapia se utiliza una variedad de equipamiento, que proporciona la experiencia del movimiento. Con fundamento en lo anterior, este plan de acción, en la segunda fase se estipula la ejecución de actividades sensoriales al aire

libre para promover la participación en la familia que proporcione lazos familiares, integración familiar, relaciones intrafamiliares.

Modelo Persona Ambiente Ocupación

El modelo de persona-ambiente-ocupación fue desarrollado para facilitar el conocimiento por parte de los terapeutas ocupacionales de la naturaleza dinámica del desempeño ocupacional, describe el desempeño ocupacional como el resultado de una relación interactiva entre las personas, sus ocupaciones y los ambientes en los que viven, trabajan y juegan.

Premisa a utilizar: la persona es un ser dinámico, motivado y siempre en desarrollo, que está interactuando constantemente con el ambiente.

Teniendo como base lo anterior se realizó el plan de acción encaminado a la promoción de la participación en las actividades de juego en la población objeto de estudio que permita la interacción en los diferentes contextos como son la familia, amigos y comunidad.

Objetivo General

Desarrollar el plan de acción “El juego como estrategia de la participación en los escolares de 6 a 9 años del Instituto Técnico Guaimaral mediante actividades terapéuticas a nivel grupal de tipo motriz y sensorial promoviendo la participación en la familia, amigos, comunidad (colegio).

Objetivos Específicos

Promover la participación con amigos a través del juego motriz y cooperativos

Fomentar la participación en la familia mediante las actividades de juego sensoriales a nivel visual, auditivo y vestibular.

Favorecer la participación en la comunidad por medio de actividades de juego deportivas “Mini olimpiadas”.

Metodología

El plan de acción tiene tres fases: La primera fase denominada *“El juego motriz y cooperativo para la promoción de la participación con amigos”* que inicia en la primera semana del mes de abril y finaliza la primera semana del mes de mayo, en la que se establecen diferentes actividades semiestructuradas a nivel grupal, de tipo motriz; las cuales se desarrollan en la cancha en un espacio abierto dentro del Instituto Técnico Guaimaral. Estos juegos están dirigidos hacia los escolares de los grados tercero y cuarto de primaria; en la que se ejecutan juegos motores y cooperativos tales como: juego y me relaciono con mis amigos, trabajando en equipo con amigos, jugando en equipo con amigos, participando y relacionándome con amigos, apoyándome con mi amigo, participo y juego con amigos, Con estas actividades se favorece la cooperación, trabajo en grupo, habilidades sociales, satisfacción y disfrute de una actividad. Al finalizar de cada actividad se realiza el proceso de retroalimentación a los niños y niñas en el salón de apoyo de la institución.

En la segunda fase que lleva como nombre *“Actividades sensoriales para promover la participación en la familia”* que se realiza en la segunda semana del mes de mayo. Aquí se establecen actividades semiestructuradas y juegos sensoriales tales como: reconociendo sensorialmente a mi hijo, trabajando en equipo con la familia, jugando cooperativamente entre padres e hijos. Estas actividades se realizan con los padres de familia y los escolares, en la cancha del Instituto Técnico Guaimaral. Estos juegos promueven las relaciones intrafamiliares, interacción social y cooperatividad entre los miembros de la familia.

Así mismo la tercera fase *“Actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad (colegio)”* que inicia en la tercera semana del mes de mayo y finaliza en la última semana del mismo. En la que se ejecuta una miniolimpiada con los escolares del Instituto Técnico Guaimaral de los grados 3 y 4 de primaria, en la que se desarrollan diferentes actividades al aire libre utilizando diferentes lugares como son la cancha en la que se establecen juegos como: fútbol, tenis, balonmano y atletismo. Esta actividad iniciará ubicando todo el grupo en la entrada de la institución para hacer el recorrido por el parque y terminar nuevamente en la Institución. Estas actividades permiten a los escolares promover la cohesión y participación

dentro de un grupo para favorecer las relaciones interpersonales. Al terminar cada juego se premiara al ganador .

Medios terapeuticos

Se estructura el plan de acción “*El juego como estrategia de la participación en los escolares*” realizado bajo los medios de intervención:

Ambiente terapeutico.

Ambiente humano

I fase: conformado por los escolares de tercero y cuarto de primaria, la terapeuta ocupacional y la docente del grupo.

II fase: conformado por: los escolares, padres de familia, terapeuta ocupacional y docente del grupo.

III fase: conformado por los escolares de tercero y cuarto de primaria, la terapeuta ocupacional y la docente del grupo.

Ambiente no humano para las actividades terapeuticas; se utilizaran en la primera fase espacios cerrado como la cancha, contando con iluminación natural, con los materiales necesarios para las mismas; en la segunda fase se realizara al aire libre el parque, con iluminación natural; la tercera fase se realizara en un espacio cerrado en la cancha de la institución y un espacio al aire libre en el parque.

Ambiente temporo espacial

I fase: 6 actividades

Tiempo: 45 minutos por actividad

II fase : 3 actividades

Tiempo: 45 minutos por actividad

III fase: 3 actividades

Tiempo: 45 minutos por actividad

Relación terapeutica sera empatica, bajo parametros de respeto mutuo, confianza, autoridad, comunicacion clara entre los escolares y terapeuta ocupacional para la exploracion del juego ,cooperacion y motivacion e interes en los escolres para cumplir los objetivos propuestos en el plan de accion; encaminada hacia el seguimiento de instrucciones, para la participacion voluntaria y activa de los escolares durante el desarrollo de las actividades, garantizando el exito de la misma.

Proceso de enseñanza y aprendizaje al terminar las actividades se realizara retroalimentación donde se haran preguntas referente a los objetivos del juego y como se desarrollan para que la terapeuta ocupacional evalúe lo aprendido en las actividades de juego.

Verbal se explica cada paso de la actividad de forma clara y sencilla para que comprenda como se realiza la actividad.

Demostrativa al realizar las acciones de cada uno de los pasos por la terapeuta ocupacional de la actividad para que permitan el entendimiento de la misma.

Modalidad de intervención directa debido a que está presente la terapeuta ocupacional y los escolares interesados en la ejecución del proyecto. semi-estructurado debido a que puede haber cambios en la elaboración de los pasos, gradual o secuencial que va de lo sencillo a lo complejo, que cuentan con tiempo, espacio en el desarrollo de las actividades.

Tabla 19. Cronograma

Fases	Abril				Mayo			
	1 semana	2 semana	3 semana	4 semana	1 semana	2 semana	3 semana	4 Semana
Fase I								
Fase II								
Fase III								

Fuente: Jimenez, K., 2017

Tabla 20. Fase I El juego motriz y cooperativos para la promocion de la Participación con amigos

Fecha	Actividad	Descripcion de la actividad	Objetivos terapeuticos	Recursos
25 Abril	Juego y me relaciono con mis amigos	Se forman dos hileras, una frente a la otra con la misma cantidad de escolares posteriormente el pasillo formado por las dos hileras debe tener una anchura de unos cuatro o cinco metros. Por dicho pasillo pasaran de uno en uno los diversos jugadores. Seguidamente deberan pasar por el pasillo y se debe detener delante de quien quiera, mirandole a los ojos. El niño escogido debe decirle algo simpatico y agradable,sonreir,darle un beso o un abrazo, o cualquier cosa que le haga sentir bien. Despues la persona escogida retoma el	Facilitar la participacion social con amigos a través del juego “Juego y me relaciono con mis amigos” favoreciendo la cooperación entre los amigos.	Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Ninguno Herramientas: Ninguna

		juego, paseando para repetir el proceso.		
26 de abril	Trabajando en equipo con amigos	Se realizaran grupos de 5 a 6 niños, cada grupo (“una gallina”) forma un circulo cogiéndose por los codos y mirando todos hacia afuera.Con sus espaldas tienen que aguantar un globo y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro de un aro que se encuentra situado a unos diez o quince metros del punto de salida.	Favorecer la participacion social con amigos mediante el juego “Trabajando en equipo con amigos” facilitando el trabajo de grupo entre los escolares en la institucion.	la Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: 1 globo por grupo, 1 un aro por gurpo Herramientas: Ninguna
28 de abril	Participando y relacionándote con amigos	Se formaran grupos de 5 0 6 jugadores donde un miembro del grupo se sienta o estira encima de un tapiz, mientras el resto de compañeros del grupo, arrastrándola por el suelo, le dan una pequeña vuelta por el espacio de juego. posteriormente se hace cambio de roles.	Promover la participación entre grupos de amigos a traves del juego “Participando y relacionandote con amigos ” favoreciendo las habilidades sociales	la Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Costales Herramientas:

					Ninguna
3 de Mayo	Apoyandome con mi amigo	Se inicia ubicando a los jugadores dispersos por el salon. Seguidamente deberan escuchar la musica de fondo mientras los jugadores bailan a su ritmo. Cundo ésta se detiene, dos personas tienen que abrazarse. Nuevamente la musica suena y se reinicia el baile. Para luego interrumpir y ahora son tres las personas que se abrazan. Se continua del mismo modo hasta llegar al “ gran abrazo”.	Facilitar participación con amigos mediante el juego “Apoyandome con mi amigo” promoviendo la cohesion del grupo.	la Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Equipos: Grabadora Herramientas: Ninguna	
5 de mayo	Participo y juego con mis amigos	Se inicia ubicando a los jugadores en grupos de 6. Posteriormente se le entregara una pelota a cada grupo para que la desplazen entre todos los jugadores del grupo, empleando para ello cualquier parte del cuerpo,	Promover la disposición favorable para realizar actividad a traves del juego “Participo y juego con mis amigos” fomentando las relaciones interpersonales.	la Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeutas ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales:	

			excepto las manos.			Pelota Herramientas: Ninguna
8 de mayo	Jugando en equipos con amigos	Se inicia ubicando un jugador con el balon frente al otro jugador. El portador del balón realiza un saque y el compañero recoge el balón del suelo antes de que caiga al suelo. Desde alli efectuara un nuevo lanzamiento que sera recogido por el sacador anterior. Se alternan los saques y las recpciones hasta llegar a la meta, intentando hacerlo con el menor número de saques posible. Si en algún momento el balon cae al suelo, se vuelve a empezar. S intenta ajustar saques y recepciones de modo que el número necesario para completar el recorrido sea, progresivamente.	Favorecer la cooperacion del equipo mediante el juego “Jugando en equipos con amigos ” promoviendo la interacción social.	la	Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación.	Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Pelota Herramientas: Ninguna

Tabla 21. Fase II Actividades sensoriales para promover la participación en la familia

Fecha	Actividad	Descripcion de la actividad	Objetivos terapeuticos	Recursos
9 de mayo	Reconociendo sensorialmente a mi hijo	Se inicia la actividad realizando una fila de escolares. Posteriormente se le taparan los ojos a cada padre con una bufanda, para cada uno pase por la fila donde se encuentran los escolares y debera tocar cada uno de ellos y reconocer cual es su hijo. Posteriormente deberan ir pasando el resto de padres para realizar el mismo paso.	Promover la participacion social en la familia mediante el juego sensorial “Reconoce sensorialmente a mi hijo” fortalecer los lazos familiares.	Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: En el parque Materiales: Venda Herramientas: Ninguna

12 de mayo	Trabajando en equipo con la familia	Se ubicaran dos equipos. Cada equipo se coloca en un extremo de la cancha y tiene frente a el tres cajas de cartón. En el punto medio entre ambos equipos esta la cesta. Posteriormente de cada equipo sale un jugador corriendo. Va hacia la cesta, coge un objeto y lo lleva hasta una de las cajas de cartón. Inmediatamente sale el siguiente jugador y hace lo mismo con otro objeto. Seeguidamente se debera llenar cada caja de cartón con una categoria diferente de	Favorecer relaciones interpersonales entre los miembros de la familia mediante el juego “Trabajando en equipo con la familia” facilitando la integración familiar.	las	Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Objetos de diferentes formas y texturas Herramientas: Ninguna
-------------------	-------------------------------------	--	--	-----	--

objetos. Gana el equipo cuyos componentes acaben primero el relevo, colocando correctamente los objetos.

15 de mayo	Jugando cooperativamente entre padres e hijos	Se inicia haciendo varios equipos de cinco usuarios, los cuales deberan agarrar de cada punta el saco para colocar dos globos llenos de agua los cuales desplazar sin dejarlos caer hasta llegar al otro extremo de la cancha donde se encuentra una cesta en la que deberan ubicar las bombas, seguidamente deberan devolverse al	Facilitar la comunicaci3n familiar a traves del juego "Jugando cooperativamente entre padres e hijos" promoviendo las relaciones intrafamiliares.	Humanos: usuarios de 6 a 9 a1os, y terapeuta ocupacional en formaci3n. F3sico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Globos y sacos Herramientas: Ninguna
-------------------	---	--	---	--

punto de partida y repetir el paso anterior hasta haber desplazado todos los globos a la cesta. El ganador sera el que primero lleve todas los globos a la cesta.

Fuente: Jimenez, K., 2017

Tabla 22. Fase III Actividades deportivas para la promoción de la participación en la comunidad “ Colegio” miniolimpiada

Fecha	Actividad	Descripcion de la actividad	Objetivos terapeuticos	Recursos
16 de mayo	Participando activamente en las mini olimpiadas de Futbol tenis	El grupo se divide en dos mitades que se situan a ambos lados de la red y dentro de un espacio delimitado. Se pone el balón en juego pasandolo sobre la red tras golpearlo con el pie. El balón debe dar el primer bote	Favorecer la comunicación intragrupal mediante actividad deportiva “Futbol tenis” promoviendo participación comunidad.	la Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y la terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Balon, malla Herramientas: Ninguna

dentro de un espacio prefijado. Los jugadores que estan en el otro campo devuelven el balon antes de que de el tercer bote utlizando el número de toques que crean necesario, sin que dos de ellas sean dados de forma consecutiva por la misma persona. Quien impulsa el balon al otro lado de la red cambia de campo y se integra en la otra mitad del grupo. Se intenta mantener el balon en juego durante el mayor tiempo

		<p>posible. El ganador es el equipo que más puntos tenga.</p>		
<p>19 de mayo</p>	<p>Participando activamente en las mini olimpiadas de balonmano</p>	<p>Los jugadores se distribuyen por el espacio dentro de la cancha de modo que consideran mas adecuado. Cada jugador se encuentra dentro de un aro que no debe abandonar. Tres jugadores, uno en cada porteria y otro por toda la cancha, tienen libertad de movimiento. En cada porteria hay varios balones. Los jugadores de cada porteria inician el juego mediante pases, y el grupo trata de conseguir gol</p>	<p>Promover la satisfaccion por contribuir a los logros colectivos a traves de la actividad deportiva “Balonmano” favoreciendo la cohesion grupal</p>	<p>Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacional en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral Materiales: Balon Herramientas: Ninguna</p>

en la porteria
contraria a la
que ha dejado el
balón en
movimiento.

Nadie abandona
su arco. Cuando
un balon cae al
suelo, es
recogido por un
jugador libre
que lo pone en
movimiento
desde la porteria
mas roxima. Se
juega en
periodos de 2
minutos, en los
que se intenta
conseguir el
mayor número
posible de goles
sumando los de
todo el equipo.
A partir de hay
pueden cambiar
los roles. El
ganador es el
que tenga mas
puntos.

22 de mayo	Participando activamente en las mini olimpiadas de Atletismo	Se ubicando a escolares en el parque donde deben correr hasta llegar nuevamente a la institución primero llegar sera ganador.	Se inicia a los en el donde correr llegar el “atletismo” en el sera el de un grupo	Facilitar relaciones diadicas entre el grupo de iguales mediante deporte “atletismo” promoviendo la satisfaccion participar dentro de un grupo	las Humanos: usuarios de 6 a 9 años, y terapeuta ocupacionale en formación. Físico: Instituto Tecnico Guaimaral cancha Materiales: Balon Herramientas: Ninguna
-------------------	--	---	--	--	--

Fuente: Jimenez, K., 2017

Capitulo VI

Producto final

En este apartado se aborda la temática relacionada con los productos finales que arroja este proceso investigativo, pues dentro de los requisitos de las investigaciones desarrolladas por el programa de Terapia Ocupacional se encuentra, ofrecer como resultado un producto final a la institución donde se llevó a cabo el proyecto, así como también aportar al programa de Terapia Ocupacional con los resultados obtenidos.



Producto Instituto Tecnico Guaimaral

Teniendo en cuenta que la Institución Técnico Guaimaral sede A es el primer proyecto de investigación realizado desde el programa de Terapia Ocupacional en la practica del Campo de Accion Profesional (CAP) referente a caracterizar el perfil de juego en escolares.

El producto final que se entregara a la institución es un poster que permite la transmisión concisa, clara y permanente , de su contenido, sin la fugacidad que impone una comunicación oral. De esta manera, puede ser analizado con detenimiento por los asistentes como son los docentes, estudiantes y directivos.

Figura 13. Producto Instituto Técnico Guamaral

La participación social y el juego en escolares de 6 a 9 años
 Katherin Jiménez Lascarro
 uniponplonak@hotmail.com

Introducción

El presente proceso de investigación realizada con los escolares de 6 a 9 años de los grados de tercero y cuarto de primaria del Instituto Técnico Guzmán se abordan aspectos relevantes tales como, la participación social y el juego libre, según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2008) refieren que la participación social son patrones organizados de conducta característicos y esperables de un individuo o una población determinado en un sistema social. Es por esto que se promovió la participación social en las actividades de juego de los escolares para fomentar la interacción social, relaciones interpersonales con la familia, compañeros, amigos y comunidad.

Objetivos

Objetivo general.

Establecer la relación entre la participación social y las actividades de juego de los escolares entre 6 a 9 años.

Objetivos específicos.

Caracterizar a la población objeto de estudio a través de la ficha sociodemográfica en cuanto a edad, género, grado escolar, ocupación de los padres y lugar de procedencia.

Valorar la participación social según las actividades de juego por las variables sociodemográficas género y edad de la población objeto de estudio a través del instrumento del perfil de interés pedagógico.

Identificar el perfil de acompañamiento (según criteria de: solo, con amigos, con un adulto) durante la participación en las actividades de juego mediante el perfil de interés pedagógico.

Aplicar el plan de acción basado en la participación social a través de actividades de juego.

Evaluar la relación entre la participación social y el juego a través del análisis de resultados y graficación correspondiente.

Técnicas y métodos

Teniendo en cuenta las variables de la investigación, las medidas de recolección de información y los instrumentos a aplicar la investigación es de tipo experimental, descriptivo-aplicativo y evaluativo, por consiguiente se establece un diseño cuantitativo puesto que sus la recolección de datos para probar hipótesis. La población objeto son los escolares del Instituto Técnico Guzmán sede A que cuenta con 288 escolares de los grados tercero, cuarto de primaria de la jornada de la mañana y tarde en la cual se tiene una muestra de 55 escolares de ambos comprendidos de 6 a 9 años.

Resultados y discusiones

Perfil de acompañamiento en actividades de juego al aire libre

	Solo		Junto Amigos		Total	
	N	%	N	%	N	%
Grado de tercero	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de cuarto	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de quinto	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de sexto	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de séptimo	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de octavo	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de noveno	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de décimo	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de undécimo	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%
Grado de duodécimo	17 (31%)	31	38 (70%)	70	55	100%

Conclusiones

Caracterización de la población objeto de estudio mediante la aplicación de la ficha sociodemográfica de los escolares de tercero y cuarto de primaria del Instituto Técnico Guzmán arrojando que el mayor rango de edad es de 6 años con 52%, el género varones es el que mayor porcentaje es el 52%, el grado escolar que más prevalencia es el tercero 48%, la ocupación que más porcentaje tiene es mayor prevalencia es la de ama de casa con un 48%, en el caso de lugar de procedencia que más prevalencia es Cúcuta con un porcentaje de 48%.

Aplicación del instrumento Perfil de Interés Pedagógico se arrojando que los escolares en las actividades que menos participan social son las deportivas con el 48%, en el perfil de acompañamiento en las actividades de juego en las que menos participación social son al aire libre con la familia con 25% y los actividades de juego en las mismas actividades son con los amigos al aire libre con el 48%.

En el plan de acción aplicado "El juego como estrategia de la participación social en los escolares" enfocando a promover la participación social en las actividades de juego, fortaleciendo la interacción en la familia, amigos y comunidad.

Agradecimiento

Agradecemos al Instituto Técnico Guzmán sede A, a los docentes, estudiantes y padres de familia, confianza y compañía en la ejecución del proyecto titulado "La participación social y el juego en escolares de 6 a 9 años".

Referencias bibliográficas

Alvarez, M. A., Martínez, G. E., Pérez, E. M., Escobar, M. N., Méndez, M. E., & Tolosa, V. M. (2008). *Manual de juegos para la práctica de terapia ocupacional*. Guzmán y provincia. 2 edición. AOTA, (2011). *Terapia y Medios*. Medellín. No. Querecoba.

Beggs, J. P., Castellanos, D. C., & Moffitt, T. E. (2008). *Terapia ocupacional en la infancia: teoría y práctica* (1 ed.). Buenos Aires, Madrid: Médica Panamericana.

Wilson, M. S., Hopkins, A. L., Spockman, C. S., & Smith, H. B. (1998). *Wilson & Spockman's Especificas Terapia Ocupacional* (8 ed.). Houston, Texas: Eubank Publications.

Producto final para el programa de Terapia Ocupacional de la Universidad de Pamplona

Al programa de Terapia Ocupacional se hará entrega del artículo debido a que sirve para informar los resultados de una investigación científica: “proceso sistemático, organizado y objetivo, cuyo propósito es responder a una pregunta o hipótesis y así aumentar el conocimiento sobre algo desconocido” (Villanil, 2009).

El artículo científico fue creado por las Terapeuta Ocupacional en Formación katherin Jiménez Lascarro, bajo la constante supervisión y aporte de los docentes supervisores Adriana

Torres Contreras (Científico), Benito Contreras Eugenio (Metodológico), como producto final del proyecto investigativo titulado “caracterizar el perfil de juego en escolares” (ver [apendice](#)).

Conclusiones

Se realizó la caracterización de la población objeto de estudio mediante la aplicación de la ficha sociodemografica de los escolares de tercero y cuarto de primaria del Instituto Técnico Guaimaral encontrando que el mayor rango de edad es la de 8 años con 52%, el genero hay igualdad en los porcentajes con el 50% , el grado escolar que mas prevalece es el tercero 64% , la ocupación que realizan sus padres con mayor prevalencia es la de ama de casa con un 34%, es asi como el lugar de procedencia que mas prevalencia es Cúcuta con un porcentaje de 94%

Con la aplicación del instrumento Perfil de Interes Pediatrico se evidencio que los escolares en las actividades juego de menos interes son las deportivas con el 68%; en el perfil de acompañamiento en las actividades de juego en las menos participan con la amigosson al aire libre con el 7,9% y las actividades de juego en las menos participan con la familia es dentro de un lugar con el 5,4%.

En el plan de accion titulado “ El juego como estrategia de la participación en los escolares “ encamino a promover la participación en las actividades de juego, fomentando la interacción social en la familia, amigos y comunidad.

El articulo investigativo implementado como producto final para la Universidad de Pamplona, permitió dar a conocer la experiencia y labor ejecutada, con una nueva problemática abordada desde la terapia ocupacional, sirviendo como base para demás investigaciones o como material de referencia para demás estudiantes o profesionales interesados en esta comunidad.

Se finaliza este proyecto el cual me brindo satisfacción al aplicar todos los conocimientos obtenido durante el tiempo cursado en la Universidad de Pamplona en el Programa de Terapia Ocupacional.

Recomendaciones

A los escolares

Continuar ejecutando actividades de juego que permitan la participación e interacción exitosa con su familia, amigos y comunidad.

A la institución

Gestionar material interactivo , espacios físicos y plantear actividades que permitan fortalecer las relaciones interpersonales, interaccion social favoraciendo la participacion en las actividades de juego con la familia, amigos y comunidad .

Así mismo se recomienda a la institución permitir que estudiantes de la universidad de Pamplona de los diversos programas de salud y educación que realizan proyectos, programas e investigaciones, tengan fácil acceso a la institución para permitir que lleven a cabo sus actividades académicas contribuyendo así de manera significativa al rol escolar.

Al progama de Terapia Ocupacional

Se recomienda realizar investigaciones en cuanto a las prácticas formativas en el área de educación promoviendo la participación en las actividades de juego en los escolares con el fin de fomentar la interacción con la familia, amigos y comunidad.

A la universidad

Se recomienda que la universidad de pamplona proporcione recursos económicos al programa de Terapia Ocupacional con el fin de mejorar las intervenciones planteadas en los planes de acción requeridos por las directrices del programa.

Referentes Bibliográficos

- Alvarez, A. A., Martínez, p. R., Mora, R. M., Bocanegra, M. M., Méndez, M. B., & Talavera, V. M. (2008). *Marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional : Dominio y proceso*. 2 edición.
- Begoña, L. P., Castellanos, O. C., & Moldes, I. V. (2008). *Terapia ocupacional en la infancia: teoría y práctica* (1 ed.). Buenos Aires, Madrid : Medica Panamericana.
- Cidh, P., Díaz, A. M., Pérez, M. V., & Valderrama, M. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar.
(http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532008000200004, Ed.) *Scielo*, 14(2).
- Congreso de la república de Colombia ley 949 de 2005, Norma para el ejercicio de la profesión de terapia ocupacional en Colombia ,y se establece el código de Ética profesional y el régimen disciplinario correspondiente Bogotá , DC Recuperado de <http://www.umariana.edu.co/pdf/ley949.pdf>
- Gillen, G. M., Scaffa, B. A., & Boyt, S. (2016). *Willard & spackman Terapia Ocupacional* (12 ed., Vol. Asesora de edición Ellen S Cohn). Madrid, España: Panamericana.
- Helen S. Willard, H. L. (1998). *Terapia Ocupacional* . Madrid : Panamericana .
- Kielhotner. (2004). *Terapia ocupacional Modelo de la Ocupación Humana teoría y aplicación* . Buenos Aires : Panamericana .
- Ley 1098 de 2006 a nivel Nacional, Código de infancia y adolescencia, Congreso de Colombia.
<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=22106>

Ley 115 de Febrero 8 de 1994 Por la cual se expide la ley general de educación. EL
CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA.
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Willard, H. S., Hopkins, H. L., Spackman, C. S., & Smith, H. D. (1998). *Willard & SpaWillard
& Spackman Terapia Ocupacional* (8 ed.). Madrid , España : Editorial panamericana .

Apendices

Apendice A. Consentimiento Informado

He sido invitado a participar de la investigación formativa LA PARTICIPACIÓN SOCIAL Y EL JUEGO DE LOS ESCOLARES DE 6 A 9 AÑOS , realizado por la investigadora Katherin Jimenez Lascarro, aspirante al último semestre de Terapia Ocupacional en el Campo de Acción Profesional.

Entiendo que recibiré información para realizar el Instrumento del Perfil de Interes Pediatrico de 6 a 9 años. Con el objetivo de establecer la relación entre la Participación social y el juego en los escolares del Instituto Técnico Guaimaral.

He sido informado que esta investigación no contiene ningún tipo de riesgo y sus respuestas tendrán un tratamiento confidencial. De igual manera, no hay beneficios para mi persona y que no se me recompensara más haya de mis casesres académicos, se me ha proporcionado el nombre de la investigadora.

Nombre del Padre de familia _____

Firma del padre de familia _____

Fecha_____

Día/mes/año

He leído con exactitud o he sido testigo de la lectura exacta del documento de consentimiento informado para el potencial participante y el individual ha tenido la oportunidad de hacer preguntas. Confirmo que el individuo ha dado consentimiento libremente.

Nombre del investigador_____

Firma del investigador _____

Fecha _____ Día/mes/año

Apendice B. Ficha sociodemografica

LA PARTICIPACIÓN SOCIAL Y EL JUEGO EN ESCOLARES DE 6 A 9 AÑOS

Descripción del formulario

DATOS SOCIODEMOGRAFICOS

Descripción (opcional)

1. EDAD *

- 6 AÑOS
- 7 AÑOS
- 8 AÑOS
- 9 AÑOS

Activ
It a Co

2. GENERO *

- MASCULINO
- FEMENINO

3. GRADO ESCOLAR

- TERCERO
- CUARTO
- Añadir opción o **AÑADIR RESPUESTA "OTRO"**

Selección múltiple

×

×

^ . *

4. OCUPACIÓN DE LOS PADRES *

- AMA DE CASA
- TRABAJO INDEPENDIENTE
- COMERCIANTE
- CONSTRUCCIÓN
- ZAPATERIA
- RAMA JUDICIAL
- MAGISTERIO
- OFICIOS VARIOS
- OTRO

Acti
if a C


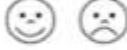





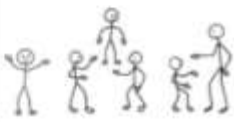

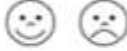


5. LUGAR DE PROCEDENCIA *






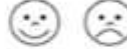


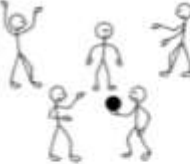



- CÚCUTA
- VENEZUELA
- OTRO PAIS
- COSTA ATLANTICA
- LLANOS ORIENTALES
- INTERIOR DEL PAÍS BOGOTA
- OTRO

111





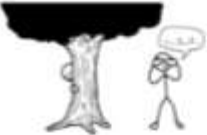







Apendice C. Perfil de Interes Pediatrico

Perfil del Juego del Niño

Actividades deportivas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 1. Jugar Béisbol	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 2. Jugar Béisquetbol	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 3. Jugar Fútbol	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto




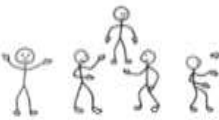



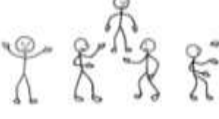



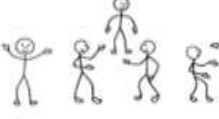
Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 4. Jugar a atrapar la pelota	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 5. Andar en bicicleta	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 6. Jugar al "tonillo"	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Perfil del Juego del Niño

Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>7. Jugar con frisbee o platillo volador</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>8. Jugar a la escondida</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>9. Saltar la cuerda</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

15

Perfil del Juego del Niño









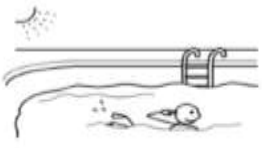



Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>10. Jugar a patear la pelota</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>11. Jugar en los juegos de la plaza</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>12. Patinar</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

16




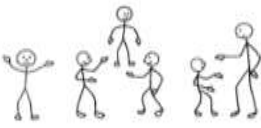
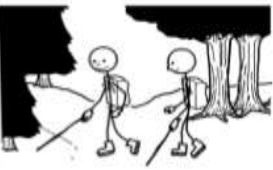


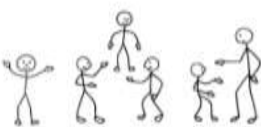



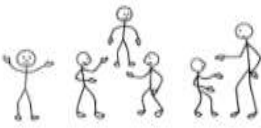
Perfil del Juego del Niño

Actividades al aire libre	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>13. Jugar a la pinta o al pillarse</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

Perfil del Juego del Niño

Actividades de verano	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>14. Jugar en la playa, el lago o el río</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>15. Ir de picnic</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>16. Nadar</p>	 <p>Si No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

Perfil del Juego del Niño




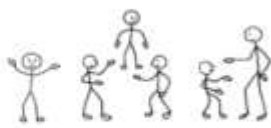







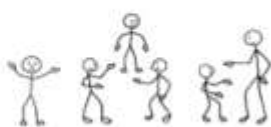
Actividades de verano	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>17. Acampar</p>	 <p>Sí No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>18. Salir de excursión</p>	 <p>Sí No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p>19. Ir a pescar</p>	 <p>Sí No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

Activar Windows
 Información de PC para




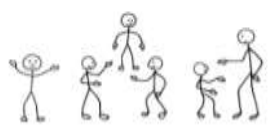
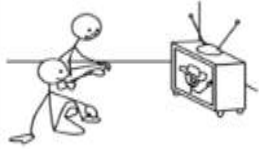


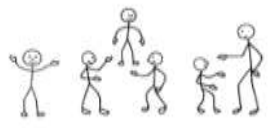



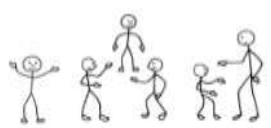
Perfil del Juego del Niño

Actividades de verano	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p>20. Trabajar en el jardín</p>	 <p>Sí No</p>	 <p>Mucho Un poco Nada</p>	 <p>Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

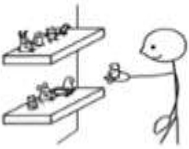

Perfil del Juego del Niño

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 25. Jugar a las cartas	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 26. Jugar con juegos de salón	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 27. Leer	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

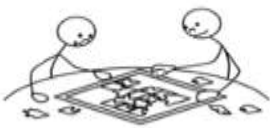


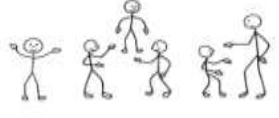



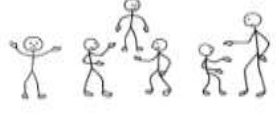




Perfil del Juego del Niño

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 28. Usar el computador	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 29. Ver televisión	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 30. Escuchar música	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

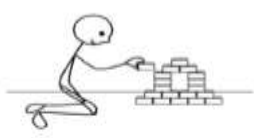


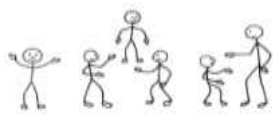



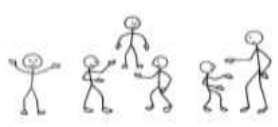
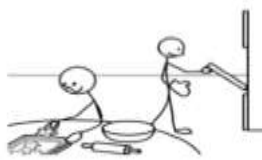


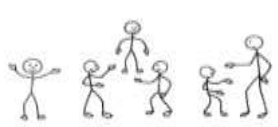
Perfil del Juego del Niño

Actividades dentro de un lugar	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 31. Coleccionar cosas	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 32. Cuidar una mascota	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Perfil del Juego del Niño




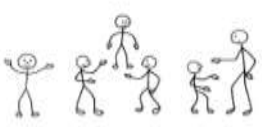








Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 33. Armar puzzles o rompecabezas	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 34. Cantar	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 35. Bailar	 Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Wonders para Configuración de PC para

Actividades creativas	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 36. Construir cosas	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 37. Dibujar o pintar	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 38. Cocinar u hornear	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto





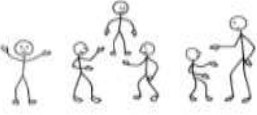
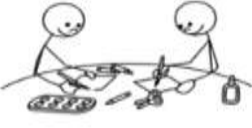



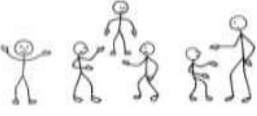





Activar Windows
 Ir a Configuración de PC para
 27

Perfil del Juego del Niño





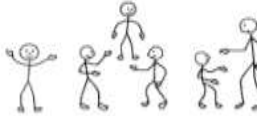




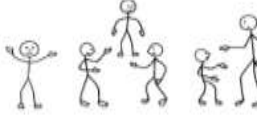




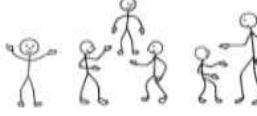
Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 39. Clases de música	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 40. Clases de natación	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 41. Clases de baile o danza	 Si No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

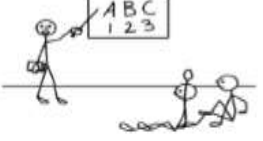


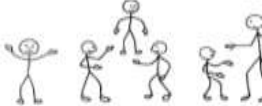
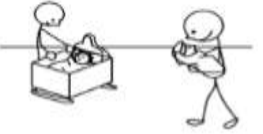






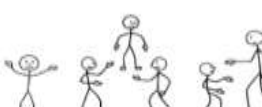
Activar Windows
 Ir a Configuración de PC para

Perfil del Juego del Niño




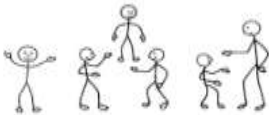



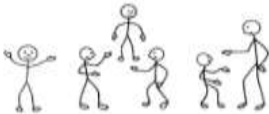



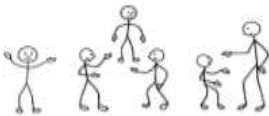
Clases y talleres	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 42. Clases de gimnasia	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 43. Clases de arte y manualidades	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 44. Clases de artes marciales	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Perfil del Juego del Niño

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 45. Pasar el rato con los amigos	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 46. Ir a Scout	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
 47. Jugar a los superhéroes	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Actividades sociales	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
 <p data-bbox="315 405 477 426">48. Jugar al colegio</p>	 <p data-bbox="634 405 748 426">Sí No</p>	 <p data-bbox="878 405 1105 426">Mucho Un poco Nada</p>	 <p data-bbox="1187 405 1414 426">Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p data-bbox="315 625 477 646">49. Jugar a la casa</p>	 <p data-bbox="634 625 748 646">Sí No</p>	 <p data-bbox="878 625 1105 646">Mucho Un poco Nada</p>	 <p data-bbox="1187 625 1414 646">Solo Con Amigos Con un Adulto</p>
 <p data-bbox="293 835 500 856">50. Jugar a disfrazarse o maquillarse</p>	 <p data-bbox="634 835 748 856">Sí No</p>	 <p data-bbox="878 835 1105 856">Mucho Un poco Nada</p>	 <p data-bbox="1187 835 1414 856">Solo Con Amigos Con un Adulto</p>

Perfil del Juego del Niño

Otras actividades	¿Realizas esta actividad?	¿Te gusta esta actividad?	¿Con quién haces esta actividad?
51. Rellénalo tú mismo	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
52. Rellénalo tú mismo	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto
53. Rellénalo tú mismo	  Sí No	 Mucho Un poco Nada	 Solo Con Amigos Con un Adulto

Activar Windows
 Antiguamente de PC para

Apendice D. Certificado de publicacion del articulo.

San José de Cúcuta, 08 de junio del 2017

Señores:
Directivos del programa de Terapia Ocupacional

Cordial saludo.

Asunto: Publicación artículo.

La presente es para informar que el artículo titulado "La participación social y el juego en escolares de 6 a 9 años" de la estudiante del programa de Terapia Ocupacional de decimo semestre, Katherin Jiménez Lascarro y coautores Mcs Adriana Torres Contreras, Mcs Benito Contreras Eugenio. Cumple con todos los requisitos establecidos por nuestra revista el cual será publicado en Quiz Digital.

Agradezco la atención prestada y quedo atenta a comentarios.

Cordialmente,



Directora del Programa de Comunicación Social



Editor de la revista Quiz Digital

Activar V
Ir a Configu

Apendice E. Evidencias fotograficas



Trabajando en equipo con amigos



Juego y me relaciono con mis amigos



Apoyandome con mi amigo



Participando y relacionándote con amigos