

INFLUENCIA DEL ENTORNO FÍSICO Y SOCIAL EN LA PARTICIPACIÓN
OCUPACIONAL DEL JUEGO EN NIÑOS ESCOLARES DEL COLEGIO BETHLEMITA
BRIGHON DE LA CIUDAD DE PAMPLONA NORTE DE SANTANDER



LEDYS HORTENCIA BARRIOS MARTÍNEZ.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE SALUD
PROGRAMA DE TERAPIA OCUPACIONAL
PAMPLONA NORTE DE SANTANDER

2018

INFLUENCIA DEL ENTORNO FÍSICO Y SOCIAL EN LA PARTICIPACIÓN
OCUPACIONAL DEL JUEGO EN NIÑOS ESCOLARES DEL COLEGIO BETHLEMITA
BRIGHON DE LA CIUDAD DE PAMPLONA NORTE DE SANTANDER



LEDYS HORTENCIA BARRIOS MARTÍNEZ

Proyecto de grado para optar el título de Terapeuta Ocupacional

NUBIA CONSTANZA ZAPATA

ASESORA CIENTÍFICA

MCS. HEDDY YASMIT TUTA GARCÍA

ASESORA METODOLÓGICA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE SALUD

PROGRAMA DE TERAPIA OCUPACIONAL

PAMPLONA NORTE DE SANTANDER

2018

Dedicatoria

A ti que te mereces toda la gloria y honor mi buen Dios, gracias por permitirme ser constante y perseverante en el transcurrir de este camino, gracias por demostrarme cada día con tu infinito amor y misericordia que todo es posible cuando con amor y dedicación se hacen las cosas, gracias por ser luz en medio de la oscuridad y por clarificar cada logro en mi vida.

A ti, mujer de mil batallas, MARLENE ESTHER MARTINEZ MUÑOZ, dedico este triunfo de miles que están por venir, gracias por darme lo mejor de ti, por las noches inalcanzables de compañía, por tu atención brindada sin importar la hora, lugar y tiempo, por brindarme la mejor educación ceñida de valores, por demostrarme que cuando se quiere se puede, por saber comprenderme, por tu paciencia, sin duda; me quedo corta en palabras para agradecerte por todo lo que hiciste por mí en el transcurrir de este camino, por ultimo quiero bendecirte y honrarte el resto de mis días.

A mi padre PEDRO MANUEL BARRIOS RICO, que tu amor y comprensión hicieron de mí lo que soy, por sembrar en mí la palabra responsabilidad y deseo de superación.

A SHIRLEY BARRIOS Y LIZETH BARRIOS, por ser mi ejemplo a seguir, por su apoyo inalcanzable, por demostrarme que la “FE es la certeza de lo que no se ve”, por brindarme una

palabra en medio de las dificultades, pero sobre todo por demostrarme su amor, ese amor que sobre pasa cualquier tipo de dificultad, ese amor de hermandad y fraternidad.

A ti, mi ángel más bello, abuela LEDYS MUÑOZ POLO sé que donde te encuentras estas gozando de mi triunfo, gracias por nunca abandonarme y por el legado que dejaste en toda la familia, sin duda siempre serás parte de todo lo que emprenda y realice en mi vida.

A mi amiga de lucha, como frecuento decirte “Pareja”, sabes que te quiero y que sin duda tengo infinitos motivos por agradecerte y tú sabes cuales son, fuiste, eres y estoy segura que seguirás siendo esa amiga ejemplar, gracias por tu carácter que sin duda forjo el mío en medio de muchas dificultades. Sé que hoy celebras mi triunfo, así como en un tiempo no muy lejano estaré celebrado el tuyo.

Agradecimientos

A la universidad de pamplona por permitirme ser parte del cuerpo estudiantado y recibirme como miembro de la familia Unipamplona.

Al programa de Terapia Ocupacional por sembrar en mí las competencias necesarias para ejercer como Terapeuta Ocupacional, sin dejar a un lado el valor aprendido como lo son la humildad, responsabilidad y entrega.

A la institución educativa Bethlemitas Brighthon, por abrirme las puertas con el fin de desarrollar mi proyecto investigativo el cual fue parte de mi formación académica y personal.

A mi asesora científica Nubia Constanza Zapata por su entrega y dedicación, gracias por ayudarme a cumplir con mi proyecto, es por esto que mis deseos son de bendición para usted.

A mi asesora metodológica Heddy Yasmit Tuta García, gracias por su humildad, compromiso, atención y entrega durante este camino, deseo para su vida infinitas bendiciones y que sea Dios guardándola en cada paso y logro realizado.

A mis compañeras y amigas que hicieron parte durante mi formación académica, gracias por cada sonrisa, tristeza y aventuras vividas, sin duda las atesorare y guardare en mi corazón para el resto de mi vida.

Contenido

	Págs.
Resumen	18
Abstract	19
Capítulo I	24
Titulo	24
Planteamiento del problema.....	24
Descripción del problema.	24
Pregunta problema.	26
Justificación	27
Objetivos	31
Objetivo general.....	31
Objetivos específicos.	31
Capítulo II	32
Marco Referencial	32
Antecedentes Investigativos.....	32
Antecedentes Internacionales.....	32
Antecedentes Nacionales.	36
Antecedentes Regionales.	39
Antecedentes Locales.....	42

Marco Teórico.....	44
Entorno físico y social.	45
Juego.	50
El juego y el placer.	51
.....	51
El juego y la creatividad.	52
El juego y la expresión.....	52
Juego como tiempo	56
Juego como contexto.....	56
Juego como actividad.....	56
Juego como experiencia.....	56
Escolares.	57
Características motrices.	57
Participación ocupacional	60
Enfoques, marcos y paradigmas.	60
Modelo de la Ocupación Humana (Gary Kielhofner).....	60
Modelo de Bienestar Escolar (BIES).....	61
Enfoque sistémico.	61
Marco Legal	62
Constitución política de Colombia. 1991.....	62
Ley 115. 8 de febrero 1994.....	63
Manual de convivencia.	64
Ley 1098 del 8 noviembre 2006 - Código de infancia y adolescencia.	65
Ley 181 de enero 18 de 1995.....	65
Marco Ético.....	66
Ley 949. 17 de marzo 2005.....	67
Área de educación.	67
Consentimiento Informado.	67
Código Nureremberg	67
Código Helsinki	68

Código Bedrossian y Fernández.	69
Marco Conceptual.....	70
Marco Contextual.....	71
Colegio Bethlemitas Brighthon.....	71
<i>Misión.</i>	72
Visión.....	72
Objetivos.	73
Valores.	73
Políticas de calidad.	73
Historia del Colegio Bethlemitas Brighton.....	74
Capítulo III	95
Diseño metodológico	95
Diseño de la investigación	95
Descriptivo.....	95
Explicativos.....	95
Tipo de investigación	96
Cuantitativo.....	96
Investigación no experimental	97
Transaccional.	97
Población y muestra.....	97
Población.....	97
Muestra.	99
Criterios.....	100
Criterios de inclusión.	100
Criterios de exclusión.	100
Técnicas de recolección	100
Fuentes primarias.....	101
Instrumento	101
Validez.....	101

Confiabilidad.....	102
Instrumentos.....	102
Perfil Inicial Ocupacional del Niño (SCOPE).....	102
Propósito del SCOPE.....	105
Factores personales.....	105
Test de jugueteo adaptado.....	106
Descripción del instrumento.....	107
Objetivo principal.....	107
Población.....	107
Forma de aplicación.....	108
<i>Interpretación de resultados</i>	109
Validez y confiabilidad.....	109
Capitulo IV	110
Resultados	110
Análisis e interpretación de resultados	110
Datos sociodemográficos de la población.....	111
Perfil ocupacional inicial del niño SCOPE.....	122
Test de jugueteo adaptado de Annyta Bundy	129
Discusión de Resultados	178
Capítulo V	181
Plan de acción	181
Introducción	181
Justificación	183
Objetivos.....	184
Objetivo General.....	184
Objetivo Especifico.....	185
Cronograma de Actividades.....	185
Población.....	186

Análisis de las Ocupaciones y la Actividad	186
Contexto y Entorno	187
Capítulo VI	219
Producto final	219
Para la institución educativa Bethlemitas Brighthon	219
Adaptación y organización del salón de juego	219
Para la universidad de pamplona	233
Artículo científico	233
Conclusiones	234
Recomendaciones	236
Referentes bibliográficos	238
Apéndices	241

Listado de tablas

	Págs.
Tabla 1. Sistema de variables.....	77
Tabla 2. Población	98
Tabla 3. Población	98
Tabla 4. Muestra	99
Tabla 5. Distribución porcentual de escolares con edades de 6 a 10 años.....	112
Tabla 6. Distribución porcentual de la convivencia familiar de los escolares	114

Tabla 7. Distribución porcentual de si los escolares tienen amigos dentro de la institución educativa....	115
Tabla 8. Distribución porcentual del tipo de juego que genera gusto en los escolares	117
Tabla 9. Distribución porcentual del bienestar en el espacio donde juegan los escolares	118
Tabla 10. Distribución porcentual de la facilidad que los escolares tienen para contar con material didáctico.....	120
Tabla 11. Distribución porcentual del espacio físico de los escolares en la institución	122
Tabla 12. Distribución porcentual de recursos físicos	124
Tabla 13. Distribución porcentual del grupo social	125
Tabla 14. Distribución porcentual de las demandas de la ocupación.....	126
Tabla 15. Distribución porcentual de la rutina familiar	128
Tabla 16. Distribución porcentual si el escolar se involucra activamente	129
Tabla 17. Distribución porcentual si se involucra auto dirigido	131
Tabla 18. Distribución porcentual si se ve seguro	134
Tabla 19. Distribución porcentual si demuestra obvia exuberancia u manifiesta alegría	137
Tabla 20. Distribución porcentual de trata superar dificultades, barreras/u obstáculo para persistir con la actividad.....	140
Tabla 21. Distribución porcentual se involucra en travesuras o comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas.	143
Tabla 22. Descripción porcentual de repite acciones, actividades, se queda con el mismo tema básico..	146
Tabla 23. Descripción porcentual se involucra en los aspectos del proceso de la actividad.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 24. Descripción porcentual de actúa	¡Error! Marcador no definido.

Tabla 25. Descripción porcentual incorpora objetos u otras personas en el juego en forma variables, convencionales, creativas o imaginativas.	153
Tabla 26. Descripción porcentual se involucra en desafíos (motor, cognitivo, social).....	156
Tabla 27. Descripción grafica negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos	158
Tabla 28 Descripción grafica juega con otros.....	161
Tabla 29. Descripción grafica juega interactivamente con otros	164
Tabla 30. Descripción grafica de asume rol de líder.....	167
Tabla 31. Descripción grafica entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad	170
Tabla 32. Descripción grafica inicia juego con otros.....	172
Tabla 33. Descripción grafica de bromea o se burla con otros (verbal o no).....	175
Tabla 34. Cronograma de actividades.....	186
Tabla 35. Actividades terapéuticas	195
Tabla 36. Actividades terapéuticas	204
Tabla 37. Actividades terapéuticas	210

Listado de Figuras

	Págs.
Figura 1. Generalidades de entorno.	47
Figura 2. Organigrama.).....	72
Figura 3. Colegio Bethlemitas Brighton.	74
Figura 4. Distribución porcentual cronológica de la edad de los escolares de 6 a 10 años.	112
Figura 5. Distribución porcentual de la convivencia familiar de los escolares.	115
Figura 6. Distribución porcentual de si los escolares tienen amigos dentro de la institución educativa.	116
Figura 7. Distribución porcentual del tipo de juego que genera gusto en los escolares.	118
Figura 8. Distribución porcentual del bienestar en el espacio donde juegan los escolares.	119
Figura 9. Distribución porcentual de la facilidad que los escolares tienen para contar con material didáctico.	121
Figura 10. Distribución porcentual del espacio físico de los escolares en la institución.	123
Figura 11. Distribución porcentual de recursos físicos.	124

Figura 12. Distribución porcentual del grupo social.....	126
Figura 13. Distribución porcentual de las demandas de la ocupación.....	127
Figura 14. Distribución porcentual de la rutina familiar.	128
Figura 15. Distribución porcentual si el escolar se involucra activamente.	131
Figura 16. Distribución porcentual si se involucra auto dirigido.....	133
Figura 17. Distribución porcentual si se ve seguro.	136
Figura 18. Distribución porcentual si demuestra obvia exuberancia u manifiesta alegría.	139
Figura 19. Distribución porcentual de trata superar dificultades, barreras/u obstáculo para persistir con la actividad.	142
Figura 20. Distribución porcentual se involucra en travesuras o comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas.....	145
Figura 21. Descripción porcentual de repite acciones, actividades, se queda con el mismo tema básico.	148
Figura 22. Descripción porcentual se involucra en los aspectos del proceso de la actividad. ..	150
Figura 23. Descripción porcentual de actúa.....	152
Figura 24. Descripción porcentual incorpora objetos u otras personas en el juego en forma variables, convencionales, creativas o imaginativas. Fuente: Barrios, L., 2018.....	155
Figura 25. Descripción porcentual se involucra en desafíos (motor, cognitivo, social).	157
Figura 26. Descripción grafica negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos. 8.....	160
Figura 27. Descripción grafica juega interactivamente con otros,	166
Figura 28. Descripción grafica de asume rol de líder.	169

Figura 29. Descripción grafica entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad. 172

Figura 30. Descripción grafica inicia juego con otros. 175

Figura 31. Descripción grafica de bromea o se burla con otros (verbal o no). 178

Listado de apéndices

	Págs.
Apéndice A. Consentimiento informado	242
Apéndice B. Consentimiento informado para investigaciones con menores de edad y/o personas con condiciones especiales	244
Apéndice C. Ficha sociodemográfica, aplicada a escolares de primaria del colegio Bethlemitas Brighton.	246
Apéndice D. Test de jugueteo adaptado.....	254

Siglas

OMS: Organización Mundial de la Salud

AOTA: Asociación Americana de Terapia Ocupacional

OMS: Organización Mundial de la Salud

AOTA: Asociación Americana de Terapia Ocupacional

BIEES: Bienestar Escolar

P.O: Participación Ocupacional

D.O: Desempeño Ocupacional.

Resumen

La siguiente investigación realizada desde la disciplina de terapia ocupacional pretende investigar la influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en escolares de primaria con un rango de edad entre 6 a 10 años de la institución educativa Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona. Esta investigación se realizará por medio de la aplicación de la ficha sociodemográfica e instrumentos como el Scope (Kielhofner) y el Test de jugueteo adaptado (Bundy).

Tomando como referencia a Reilly, 1974, donde afirma que en todo comportamiento ocupacional el juego es la base para el desarrollo de la vida donde este se entrelaza con el crecimiento y busca información en las experiencias pasadas a través de la historia ocupacional para poder explicar el comportamiento actual, así mismo, Según Sandman, el entorno es denominado como las características particulares físicas, sociales, culturales, económicas y políticas de los contextos personales que impactan en la motivación, la organización y el desempeño de la ocupación del niño.

Palabras claves: juego, escolares, entorno, influencia, métodos, participación, social.

Abstract

The following research carried out from the discipline of occupational therapy aims to investigate the influence of the physical and social environment on the occupational participation of the game in elementary school children with a range of age between 6 to 10 years of Bethlehemitas Brighton educational institution in the city of Pamplona. This research will be carried out through the application of the socio-demographic card and instruments such as the Scope (Kielhofner) and the adapted Play Test (Bundy).

Taking as reference Reilly, 1974, where he states that in all occupational behavior the game is the basis for the development of life where it is intertwined with growth and seeks information in past experiences through occupational history to explain the current behavior, likewise, According to Sandman, the environment is referred to as the particular physical, social, cultural, economic and political characteristics of the personal contexts that impact on the motivation, organization and performance of the child's occupation.

Keywords: game, school, environment, influence, methods, participation, social.

Influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemita Brighthon de la ciudad de Pamplona Norte de Santander

La siguiente investigación va dirigida a establecer la importancia que tiene el entorno físicos y sociales en el juego de los escolares de la institución educativo Bethlemitas Brighton de la ciudad de pamplona Norte de Santander, considerando que el juego es una etapa que debe ser explorada y vivida por todo niño de manera adecuada, por tanto se denota que la participación ocupacional de un individuo tiene lugar en un entorno físico y social; donde el entorno físico es considerado a todo ambiente natural y estructurado constituido por objetos, perteneciente a un espacio que mantenga características esenciales, de igual forma es considerado el entorno social como la presencia, relaciones y expectativas de las personas, grupos y organizaciones con quienes el escolar tiene contacto.

En relación a lo anterior podemos considerar que estos dos factores juegan un papel importante en el desempeño ocupacional del juego en el escolar dentro de una institución educativa, determinando que el juego, es denominado todas aquellas actividades lúdicas que son llevadas a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, por otra parte (Reilly, 1974) afirma que en todo comportamiento ocupacional el juego es la base para el desarrollo de la vida donde este se entrelaza con el crecimiento y busca información en las experiencias pasadas a través de la historia ocupacional para poder explicar el comportamiento actual, por tanto en el estudio de los últimos tiempos, los juegos han sido utilizados como

herramientas de enseñanza en los colegios, incentivando de esta forma al escolar a adquirir un aprendizaje por medio de la participación ocupacional del juego (Cancelo, 2014, pág. 41).

De igual manera (Ferland, 1994) menciona que hay muchos factores que pueden estar interfiriendo en el juego del niño y limitan su repertorio, dentro de ello podemos encontrar que el ambiente social no les concede tiempo ni oportunidad para jugar, es intolerante al movimiento, al ruido y al desorden; la percepción del juego como una actividad frívola y una pérdida de tiempo, o el entendimiento de la educación formal, como la prioridad absoluta.

Es significativa la importancia que tiene el juego en niños escolares de manera que amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y natural, aumentando continuamente lo que es denominado zona de desarrollo próximo”, esta es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Con todo lo anterior podemos visionar el trabajo y la importancia que desde terapia ocupacional se puede dar al abordaje de la población escolar, tomando el juego como la ocupación principal de los escolares y cómo el ambiente en que se desarrolla permite su desempeño de manera óptima y funcional.

Seguidamente, cabe resaltar que los entornos pueden poner límites o dirigir fuertemente la acción. (Kielhofner, Modelo de la Ocupacion Humana, 2011), tales características de los entornos físicos como rejas, paredes, escalones, pasillos o entradas, restringen el lugar donde uno puede ir o cuanto esfuerzo se necesita para realizarlo. Las expectativas de otros, las leyes, las normas sociales y reglas dentro de una institución educativa, pueden afectar las relaciones de los

escolares, los patrones de actividad de la vida diaria y, aun, la motivación para participar en actividades con propósito.

Para ello es importante que el terapeuta ocupacional revise y comprenda las variables a considerar en cada dimensión del ambiente, y tenga claro el grado de complejidad necesarias de estas con las habilidades, la motivación y los patrones ocupacionales de la persona o grupo, de tal forma que se logre en lo posible el impacto óptimo necesario para la facilitación de la participación ocupacional en cada momento del proceso de cambio. (Kielhofner, Modelo de la Ocupación Humana, 2011)

Es por esto que se retoma la escuela como el ambiente principal en que se desarrollan los escolares, la cual está destinada a impartir enseñanza en todas las esferas de los escolares, cabe resaltar que en ella está inmerso la educación, reconociéndose como un proceso de formación, de hacerse persona, recibir o adquirir una forma de ser, de sentir, de conocer y de actuar que implica aspectos individuales y sociales; en cuanto a lo individual la educación promueve el desarrollo integral de la personalidad, tiende a posibilitar que el escolar llegue a la plenitud humana; a capacitarlo profesionalmente, enriquecerlo con conocimientos y hábitos.

Considerando lo anterior, la población a investigar está inmersa en un contexto educativo el cual denota factores predisponentes para la participación ocupacional del juego en los escolares, por este motivo, se aplicaran instrumentos que nos permitan determinar el grado de influencia que tiene el entorno físico y social en el desempeño ocupacional del juego y así pues, establecer estrategias que permitan mitigar la problemática en la institución educativa Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona norte de Santander.

Por último, se debe tener en cuenta la estructura y conformación de los capítulos que harán parte de la siguiente investigación, los cuales están conformados de la siguiente manera: El

capítulo I debe contener una introducción, título, descripción del problema, formulación del problema, justificación y objetivos, en el capítulo II existirá un marco de referencia, marco legal, marco ético, marco teórico, marco conceptual, marco contextual y el sistema de variable de igual forma el capítulo III contiene todo lo concerniente al diseño metodológico, en el capítulo V se realiza el plan de acción teniendo en cuenta el capítulo anterior y se finalizara con el capítulo VI en el cual se debe construir el producto final de la investigación.

Capítulo I

Titulo

Influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemita Brighthon de la ciudad de pamplona Norte de Santander

Planteamiento del problema

Descripción del problema.

De acuerdo con las cifras del censo nacional realizado en 2005, existen en nuestro país cerca de 4.3 millones de niños y niñas menores de 5 años. Gracias al importante esfuerzo que ha realizado el país, hoy se atienden integralmente, con educación, cuidado y nutrición alrededor de un 35% de ellos, de los cuales el 70% provienen de las familias en condiciones de vulnerabilidad.

En cuanto a los que no son atendidos y según la Encuesta de Calidad de Vida del año 2008, las principales razones tienen que ver con factores combinados de oferta y demanda de la prestación del servicio. Desde el punto de vista de la demanda, en las zonas urbanas el 53% de los padres considera que sus hijos aún no están en edad para asistir a una institución o prefieren que no lo hagan. Por otra parte, el 9% señala que sus hijos menores de 5 años no asisten porque no hay una institución cercana, es muy costoso enviarlos o no encontraron cupo, lo que denota problemas en la oferta. En las áreas rurales esta situación es más crítica pues el 28% de los

padres y madres de familia indica que no hay una institución próxima donde sus hijos puedan recibir atención y educación.

Por otro lado, se establece que el tema del Día Mundial de la Salud, 2003, “Preparemos el futuro de la vida: ambientes saludables para los niños”, constituía un llamamiento a las personas, comunidades, entidades públicas y privadas y administraciones municipales, regionales y nacionales de todo el mundo a redoblar sus esfuerzos para proteger tres de nuestros bienes más preciados: la salud, el medio ambiente y los niños. Proporcionar a éstos un entorno saludable es un elemento básico en nuestro afán de contribuir a preparar el futuro de la vida. Se determina que la participación de los escolares en el juego y en la realización de actividad física es del 22,5% para niñas, y el 20,6% para niños. Menos del 15% de los escolares realizan actividad física vigorosa en el recreo y un mayor porcentaje 62,8% para niñas vs 64,6% para niños realizan actividad física moderada.

Según la OMS, los niños suelen estar expuestos de forma simultánea a varios factores físicos y sociales en un entorno en el cual se desenvuelven frecuentemente como lo es la vivienda, la escuela y las zonas de juego.

Según Sandman, el entorno es denominado como las características particulares físicas, sociales, culturales, económicas y políticas de los contextos personales que impactan en la motivación, la organización y el desempeño de la ocupación; es por esto, la importancia de generar ambientes educativos donde existan espacios lúdicos que le permitan al niño realizar una participación ocupacional del juego.

En efecto, dentro de la institución de estudio Bethlemitas Brighton se evidencian diversidad de factores físicos, tomando en cuenta la infraestructura y la carencia de materiales idóneos para que los niños puedan desarrollar los comportamientos lúdicos, así mismo, existen factores

sociales que les impiden realizar los patrones de comunicación, interacción y desempeño social dentro de la institución. Finalmente se aplicó la ficha sociodemográfica donde los escolares determinaron la falta significativa de materiales y espacios que les permitan realizar la participación ocupacional del juego satisfactoriamente.

Kiernat 1983, refiere, que cuando los entornos demandan un desempeño por debajo de las capacidades, pueden provocar aburrimiento y desinterés e incluso redundar en “el tipo de afecto y comportamiento negativo frente a la realización de una ocupación “, seguidamente, tomando como referencia este autor, dentro de la institución educativa la mayor problemática que se encuentra en el contexto físico son: espacios reducidos, falta de espacios propios que permitan el cumplimiento de la ocupación del juego y en el entorno social; así mismo, se evidencia la poca participación en actividades grupales con propósito y la falta existente en los escolares de las relaciones interpersonales, participación con amigos, compañeros y educadores, por lo tanto, son factores que están interfiriendo directa e indirectamente en la participación ocupacional de los escolares de la institución educativa Bethlemitas Brighton.

Si continúa presente la problemática los escolares no lograrán la participación ocupacional del juego, y no facilitará el desarrollo de las habilidades cognitivas, sensoriales, personales y sociales. por esta razón, terapia ocupacional plantea esta investigación en el análisis de los factores físicos y sociales que están interfiriendo en la participación ocupacional del juego, igualmente se ejecutará un plan de acción y un producto final que permitan mitigar la incidencia de estos factores en la participación ocupacional del juego y el desarrollo de las habilidades cognitivas, sensoriales, personales y sociales de los escolares de la institución educativa Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona.

Pregunta problema.

¿Cómo influye el entorno físico y social en el desempeño ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona?

Justificación

Reconociendo que el entorno en que el niño se desenvuelve, es de vital importancia para que las etapas del juego puedan ser cumplidas satisfactoriamente, se puede estudiar cuales son los factores directos e indirectos tanto físicos como sociales que están influyendo en que la ocupación principal de los niños se esté desarrollando satisfactoriamente; la (AOTA, 2008) refiere que el juego es cualquier actividad organizada o espontánea que proporcione entretenimiento, disfrute o diversión, es por medio de esta ocupación que el niño desarrolla los principales agentes socializadores, siendo el medio por el cual descubre su potencial creativo y tiene oportunidades de aprender, practicar, desarrollar habilidades y destrezas de comunicación e interacción, las cuales serán base fundamental para generar en los niños espacios sociales con los suyos dentro de su rol escolar.

Según, Nancy Takata (1974), consideró al juego como un fenómeno del desarrollo, limitado por el espacio y el tiempo, reflejando las interacciones entre la persona y el ambiente externo. Identificó dos elementos del juego, la formación y el contexto, esto se refiere a la evaluación de la Historia del Juego, según el planteamiento de Takata, los elementos esenciales para la participación ocupacional del juego es la persona y el ambiente, aspectos importantes que se retoman de base para la investigación.

En otro aspecto, Bundy (1990), define el juego como una transacción entre el niño y el ambiente, que está motivada intrínsecamente, controlada internamente y no limitada a la realidad objetiva. Donde establece la importancia de la motivación intrínseca que debe tener el niño para el desempeño del juego.

Así mismo, autores como Gary Kielhofner, destacan la importancia del juego en la vida del ser humano, afirmando que a través de él, se inicia todo comportamiento ocupacional, donde inicialmente el niño empieza a explorar, guiado por el sentimiento de curiosidad el cual le lleva a aprender, descubrir y expresarse, favoreciendo el desarrollo de destrezas; posteriormente se da la etapa de competencia (adolescencia, juventud), la cual se caracteriza por la práctica y repetición del comportamiento, es en esta etapa donde se adquiere el conocimiento de roles, se ensayan bajo demandas ambientales, aceptación social y para finalizar se da la etapa de logro (edad adulta), donde se eligen roles que sean significativos, asumiendo la responsabilidad de los mismos; lo que da a entender que el juego es la base para la selección, disfrute y eficacia en el desempeño en las actividades que realizara la persona en el transcurso de la vida.

Según la (AOTA, 2008), las definiciones de juego y ocio como actividad y como experiencia, son fundamentales para la evaluación en el nivel de áreas de la ocupación. Por esta razón la evaluación es un aspecto importante en el desempeño de juego basado en la experiencia, facilitando la identificación de ventajas y limitaciones, que se pueden presentar en la participación ocupacional del juego.

Es necesario resaltar que el Terapeuta Ocupacional posee los medios necesarios para desarrollar su quehacer en todas las problemáticas que se encuentre el individuo, escatimar su relación con la salud y desempeño de la persona, así están comprometidos no solo con la ocupación, sino también con los factores que fortalecen y hacen posible el compromiso del

cliente y la participación en ocupaciones positivas que promueven la salud (Boyt, Glen, & Marjorie; Willard & Spackman, 2016), es así que el juego es una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje facilitando el desempeño de las destrezas de ejecución. Tanto es así, que jugar es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

De igual manera los Terapeutas Ocupacionales, no limitan la influencia de los entornos y contextos, debido a que según (AOTA, 2008) como tal, la ocupación, tiene lugar dentro de un entorno físico y social, situado dentro de un contexto cultural, personal, temporal y virtual; por tanto, se debe analizar en el niño la amplia variedad de condiciones interrelacionadas tanto internas y externas a él, que influyen en el desempeño ocupacional del juego.

Para la realización de este proyecto, se abordará una población comprendida entre los 6 a 10 años de edad de los grados primero a quinto de primaria, teniendo en cuenta que es la población con las características necesarias para la realización del estudio, los cuales aportaran de manera significativa para el cumplimiento de los objetivos planteados, con el fin de determinar cómo influyen los factores físicos y sociales en la participación ocupacional del juego. Para esta investigación se aplicará a la población objeto de estudio, instrumentos como la ficha sociodemográfica, el scope y el test de jugueteo adaptado, los cuales ayudarán a realizar el análisis e interpretar los resultados de la investigación para que de esta manera se realice la comparación de los dos factores a investigar.

Seguidamente, el factor diferencial de este proyecto radica en el estudio de las variables del contexto físico y social en la participación ocupacional del juego en escolares de 6 a 10 años de edad de los grados primero, segundo, tercero, cuarto y quinto de la institución educativa Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona.

La elaboración del proyecto de investigación “influencia de los entornos físicos y sociales en la participación ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona” va a permitir al programa de terapia ocupacional incrementar la conceptualización, aprendizaje e intervención que desde el área de educación nos compete, teniendo en cuenta que por medio de las variables a investigar se generará nuevo conocimiento, resaltando que con anterioridad se han realizado investigaciones similares tomando como referencia la variable (juego), sin embargo, no toman la importancia del entorno en la ejecución y participación ocupacional del mismo.

Por otro lado, permitirá a los estudiantes de la misma profesión a fortalecer las bases conceptuales visionando el trabajo que como terapeutas ocupacionales realizamos utilizando el juego como base terapéutica para identificar problemáticas existentes para el desarrollo satisfactorio del mismo.

El beneficio de esta investigación al programa de terapia ocupacional es generar nuevos conocimientos frente a la influencia de los factores físicos y sociales que interfieren en la participación ocupacional del juego en escolares de 6 a 10 años de edad de los grados primero, segundo, tercero, cuarto y quinto de la institución educativa Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona. Así mismo, para la estudiante del Campo de Acción Profesional permitirá fortalecer el conocimiento y el abordaje de la población escolar, detectando la funcionalidad y la disfuncionalidad en el desempeño de la actividad lúdica, también el abordaje desde terapia ocupacional de esta investigación con la población objeto de estudio de la institución educativa, el cual logrará un impacto en los factores sociales y físicos que interfieren en la participación ocupacional del juego y por último un producto final que promoverá la participación ocupacional

funcional en la actividad lúdica dentro de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona N.S.

Objetivos

Objetivo general.

Determinar la influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en niños escolares de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona N.S.

Objetivos específicos.

Caracterizar la población escolar a través de la aplicación de la ficha sociodemográfica.

Evaluar los factores físicos y sociales de la participación ocupacional del juego a través de los instrumentos scope y el test de jugueteo adaptado.

Interpretar los resultados obtenidos de la aplicación del scope y el test de jugueteo adaptado a través de análisis estadístico.

Establecer la influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego.

Capítulo II

Marco Referencial

La presente investigación está dirigida a trabajar en tres variables indispensables en las que retomamos los entornos físicos y sociales como parte fundamental en la realización del juego en el contexto escolar, este es denominado como todas aquellas actividades de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, de igual manera el entorno provee recursos que puedan facilitar el desempeño. Herramientas, instrucciones y guía de otros son algunos ejemplos. Los aspectos del entorno físico y social apoyan los comportamientos rutinarios. Las características estables y recurrentes del entorno (por ejemplo, la disposición conocida de los espacios y de los objetos, sustentan los hábitos y los roles).

Antecedentes Investigativos

En el siguiente capítulo estarán contemplados los aportes que desde la revisión bibliográfica le dan a la investigación, considerando las distintas variables vistas desde la perspectiva interdisciplinar.

Antecedentes Internacionales.

Wildora Castro Fernández. (2012). *“Percepción del clima escolar en estudiantes del cuarto al sexto de primaria de una Institución Educativa del Callao”*. Lima-Perú. Los resultados obtenidos en el presente trabajo sobre el nivel de percepción del clima de convivencia general que tienen los estudiantes del cuarto grado de primaria de una institución educativa del Callao, son satisfactorios, porque la mayoría percibe un clima escolar entre intermedio y positivo, pero es importante tener en cuenta que hay un 14.5% de niños que tienen una percepción negativa del clima. Respecto a la determinación del nivel de percepción del grado de satisfacción y cumplimiento de expectativas que tienen los estudiantes de cuarto grado de primaria de una institución educativa del Callao, igualmente se aprecia que los niños sienten que sus expectativas se cumplen.

Realizando un análisis de lo anterior, se determina que si existe un un clima escolar positivo los escolares tendrán un ambiente de confianza, agradable y de bienestar donde les permitirá desarrollar habilidades y creencias de lo que se aprende, así mismo, les permitirá mantener una identificación con la institución perteneciente donde las interacciones sociales e interpersonales se fortalecerán permitiendo la adquisición de aprendizaje. Tal como señalan Arón y Milicic (1999), los estudiantes se sienten protegidos, acompañados, seguros y queridos, por lo consiguiente les facilitará su aprendizaje.

En cuanto al nivel de percepción del clima de convivencia general y el nivel de percepción del grado de satisfacción y cumplimiento de expectativas que tienen los estudiantes de quinto grado de primaria de una institución educativa del Callao, está por encima del 50% de percepción positiva porque la percepción negativa es bastante baja, esto podría deberse a que los niños y niñas del Callao tienen apoyo en infraestructura, medios y materiales así como se hacen trabajos participativos y ellos intervienen en la elaboración de las normas de convivencia, tal

como Castro (2010) importante en la convivencia democrática, ya que estas influyen sustancialmente en el clima escolar.

Igualmente, los estudiantes de sexto grado reflejan en los resultados que en su institución educativa participan en trabajos en equipo, organizan talleres, participan activamente en las actividades de su escuela, es decir se percibe un clima favorable, representado por un clima abierto, participativo, coherente, en el cual existe mayor posibilidad para la formación del educando, desde el punto de vista académico, social, y emocional, pues existe oportunidad para la convivencia armoniosa.

De esta tesis el aporte a la investigación es la particularidad en los resultados obtenidos, los cuales refieren que al inicio de la investigación el clima en la participación ocupacional de los escolares era hostil, determinándose por medio de la aplicación de instrumentos y la participación ocupacional de los escolares de la institución educativa del Callao, así mismo se plantearon estrategias como medio de solución para mitigar dichos factores en la población escolar. Cabe resaltar que estos investigadores hacen referencia a clima escolar como el entorno o contexto en que es desarrollada una actividad con propósito.

Miguel Gabriel Rivera Valdivieso. (2012). *“Clima de aula y logros de aprendizaje en comunicación integral del quinto grado de 4 instituciones educativas de ventanilla”*. Lima-Perú. Los resultados obtenidos en esta investigación confirman que existe relación entre el clima de aula, percibido como adecuado por los escolares, y sus logros de aprendizaje en el área de comunicación integral. Aunque esta relación no es positiva perfecta (Hernández, Fernández & Baptista, 2006, pp. 453), es posible concluir que a un clima de aula mejor estructurado y

percibido como bueno, en todas sus dimensiones, corresponderá un nivel alto en los logros de aprendizaje. es decir, las buenas relaciones humanas, el orden y respeto mutuo, el ejercicio pedagógico del tratamiento de la indisciplina y los valores, que consolidan un buen clima, coadyuvarán a mejores logros de aprendizaje en nuestros estudiantes.

Se demuestra, además, que existe una relación positiva moderada entre la dimensión interpersonal imaginativa del clima de aula y el nivel de logros de aprendizaje en comunicación integral del alumno del quinto grado. esto nos confirma que la percepción que tienen los escolares acerca de las interrelaciones que se establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro), así como la libertad y confianza del estudiante para desenvolverse dentro de dichos contextos, mejoran los logros de aprendizaje y el desempeño de estos.

De esta tesis el aporte a la investigación son los resultados obtenidos en cuanto a la importancia de los entornos en el ámbito escolar para favorecer los procesos de aprendizaje en los escolares, por otra parte, la interacción, cooperación y proyección social amplían una mayor posibilidad hacia los escolares permitiéndoles fortalecer las relaciones con sus iguales tomando como medio la participación ocupacional en actividades significativas.

Iván Espinoza Astudillo, Patricio Ojeda Soto, Loreto Pinillo Dvorkin, Sandra Segura Richards. (2010). ***“Convivencia escolar en una escuela básica municipal de la reina”***. Santiago-Chile. La convivencia escolar es un tema que lentamente se ha ido instaurando en el vocablo de los especialistas de la educación, pues forma parte -y cada vez en una progresión mayor- de las preocupaciones de la(s) comunidad(es) escolar(es) a nivel macro desde la mirada estatal y micro desde la óptica del “deber ser”

de cada escuela y en particular de la que hemos observado, de carácter básico y municipal. Iniciamos este estudio planteándonos que el conocimiento y/o desconocimiento del Manual de Convivencia por parte de todos los estamentos de la unidad escolar debía tener una clara relación con el manejo disciplinario que se gestiona en el colegio, con el nivel de autodisciplina alcanzado por los estudiantes y también por el apoyo de los apoderados en el manejo conductual de sus hijos.

La información obtenida mediante cuestionarios a docentes y estudiantes sobre dos ejes, el clima de aula y el conocimiento sobre el Manual de Convivencia, respaldó nuestra hipótesis, quedando demostrado cómo la falta de conocimiento sobre este Manual por parte de docentes y escolares termina generando climas de aula donde los conflictos de disciplina obstaculizan el logro de un ambiente adecuado y generan estilos de convivencia poco democráticos, donde la arbitrariedad prima en la toma de decisiones, generándose círculos viciosos de comportamiento donde no se “formalizan” las soluciones frente a conflictos y su resolución se realiza intuitivamente.

De esta tesis el aporte a la investigación va encaminada hacia la importancia de conocer la clarificación de las normativas establecidas dentro de una institución educativa para el desarrollo correcto de toda actividad, así mismo, el valor de establecer, definir y crear espacios sociales que permitan a los escolares mantener una buena convivencia fuera de conflicto y con medios efectivos de resolución de problema.

Antecedentes Nacionales.

Regis Posada González. (2014). *“La lúdica como estrategia didáctica”*. Colombia. El término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista,

divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos. La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

En la relación categorial lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un abordaje reduccionista donde su aplicación se presentó en talleres mediados por el juego. La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica deben ser generadas por los sujetos de aprendizaje. Se emplea la lúdica como medio para lograr un fin, pero no en un fin en sí mismo. En términos generales se puede afirmar que el abordaje satisfizo las expectativas esperadas en torno al uso de la polisemia, ya que se indagó en la apreciación de la lúdica y su uso encontrándola como una manera de posicionarse en la vida a nivel individual emotivo, con una historicidad influyente en lo cultural y político, así como su posibilidad de experiencias estéticas éticas y educativas.

De esta tesis el aporte a la investigación es la conceptualización en referencia a la clarificación de conceptos referentes al juego y los aporte que genera al proceso de aprendizajes, así mismo retoman la evolución del juego, mencionando pues que desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia; de igual forma retoman que esta participación ocupacional está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, social, cognitivo y pedagógico.

Sandra Janeth Cardona Duque. (2013). *“Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”*. Colombia

Se requiere fortalecer metodologías flexibles que se adaptan a las características del grupo, el fortalecer competencias de escuchar, hablar y escribir adquiriendo vocabulario y expresiones en inglés. Utilizando estrategias didácticas donde los estudiantes aprendan de forma dinámica y agradable vocabulario en el idioma inglés.

Es recomendable revisar el trabajo colaborativo en el aula como estrategia para el aprendizaje es importante que se tome en cuenta que el aprendizaje cooperativo facilita en los estudiantes a percibir que pueden alcanzar sus metas de aprendizaje y ayudar a los compañeros también a alcanzar sus objetivos. El procesamiento de grupo desarrolla y promueve el aprendizaje activo y el pensamiento crítico y de largo plazo de la retención donde los estudiantes están alcanzando sus objetivos y aprendizajes.

De esta tesis el aporte a la investigación es el referente conceptual, debido a que toma el juego enfocado desde autores y sus respectivas teorías que soportan todo lo concerniente a la importancia y el impacto que éste tiene en el ámbito escolar; resaltando pues, que el niño a través del juego construye su aprendizaje, su propia realidad social, cultural e impulsa a su desarrollo cognitivo.

Ángela María Gaviria Vargas, Nelsy Amanda Guzmán Barrero, Olga Lucía Mesa Hincapié, Paula Andrea Rendón Sánchez. (2016). *“Experiencias de convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa María Jesús Mejía Sede primaria”*. Colombia. Las posibilidades de

vinculación directa de los niños y niñas con la naturaleza, favorece la construcción de convivencia democrática y dialógica y contribuye a un redimensionamiento de las concepciones y prácticas en torno a la comunicación y el trato humano y social. La experiencia identificada en la investigación demuestra como la disposición de infraestructura y espacio para el cultivo de plantas y la manutención de animales de granja, ayuda a la generación de prácticas de convivencia y a la potenciación del diálogo cordial entre niñas y niños. De otro lado las concepciones de convivencia se amplifican hacia concepciones que involucran no sólo la necesidad de pensar la relación entre los seres humanos sino también entre éstos y la naturaleza o la tierra.

Los conflictos y las formas de comunicación y trato entre los niños y niñas muestran de un lado las tensiones propias en sus relaciones e intercambios, que pueden repetirse en diversos contextos, pero también las singularidades de los modos de constitución subjetiva de niños y niñas que habitan realidades sociales y familiares específicas. El condicionamiento que ejerce la vida y las relaciones familiares en las actitudes de los niños con mayor aptitud para producir tensiones, malestar y conflictos entre sus compañeros, es bastante manifiesto en la institución escolar. Familias que maltratan, no dialogan, gritan, o tienen múltiples conflictos de convivencia tienen una fuerte influencia en los niños y niñas que agreden y hacen matoneo a los otros.

De esta tesis el aporte a la investigación es la metodología que fue empleada con los escolares tomando como referencia el juego para el proceso de aprendizaje, así mismo, diariamente los escolares se enfrentan a situaciones que les generan límites que los cuestionan en su capacidad de entender y atender.

Antecedentes Regionales.

Jhonathan Alfredo Romero Rodríguez. (2016). *“El juego como técnica para el fortalecimiento de la conducta prosocial en niños de cuarto de primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela Sede C”*. Colombia – Bucaramanga. La importancia que tiene la conducta prosocial en el mejoramiento de las interacciones sociales entre los estudiantes, pues este fue un fenómeno permanentemente observado en los participantes en el estudio. A través del juego los niños experimentaron nuevos retos que le ayudaron a superar algunos miedos que no le dejaban avanzar, como, por ejemplo, ser más expresivo con su compañero en el momento de comunicarle algo, tener más confianza a la hora de compartir alguna cosa, ayudar al compañero que lo necesita sin importar si es su mejor amigo o no, entre otras.

Se toma como referencia para la siguiente investigación la metodología presente, considerando el juego como una técnica que refuerza y aumenta las conductas sociales positivas en los niños, orientándoles a contribuir y participar más en situaciones sociales que les permitan participar en actividades ocupacionales de forma activa y de esta manera generen aprendizaje en su rol escolar, además de esto, se fomenta las relaciones sociales con pares permitiendo de esta manera brindar características como dar, recibir, compartir, regalar, prestar y devolver.

Zuly Karina Caicedo Osorio Diego Armando Celis Mora. (2016). *“Caracterización de las prácticas de convivencia escolar de estudiantes del Centro Educativo Rural Román de Cucutilla. Colombia- Cúcuta”*. Cúcuta N.s. La lúdica es una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes, como se evidencia en su artículo, en el que se realizó

un estudio con el grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa, jornada de la tarde. En este documento se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego triádico y al respeto de los derechos humanos.

De esta tesis el aporte a la investigación es el reconocimiento que se hace referente a la convivencia dentro de una institución, viéndose desde otro punto de vista como el entorno social manejado desde la perspectiva humanista, donde los niños y jóvenes en edad escolar se fortalecen los procesos de aprendizaje y aprendizaje, así mismo, la búsqueda de una identidad personal que los defina o que los ubique dentro de un determinado grupo social.

Adriana Gabriela Peñalosa Goenaga - María Isabel Rojas Serna. (2015). *“Impacto de la aplicación de herramientas motivacionales y de aprendizaje para minimizar el riesgo de deserción escolar en un colegio en la ciudad de Bucaramanga – Santander”*. Colombia-Bucaramanga.

Se evidencia que es un factor de riesgo ya que influye en el rendimiento escolar y por ende en la deserción escolar, como lo es la extra edad, tiempo de estudio, condición escolar, incentivos por parte de docentes y padres; siendo igual con los factores motivacionales/cognitivos como la Auto eficacia, Valoración del estudio, Regulación Meta cognitiva y Estrategias de Organización, evidenciando un alto interés para la adquisición de estrategias de estudio y la necesidad de reconocimiento por parte de los demás y los mismos estudiantes.

De esta tesis el aporte a la investigación es el estudio que fue realizado en cuanto a las condiciones escolares y la influencia de las mismas en el proceso de aprendizaje, considerándose un factor de riesgo que influye en el rendimiento escolar y por ende en la deserción escolar. Es por esto que se conjuga con la importancia de identificar los factores físicos y sociales

Antecedentes Locales.

Jorge Mario Ávila Tous Rafael Escaño Bolaño Octavio Cortés Pereira Niyer E. Vargas Marin. (2008). *“Como el juego y la lúdica contribuyen para mejorar la coordinación y la calidad de vida en los niños de 5° grado de la escuela Santa Marta”*. Colombia Pamplona N.S. Desde el punto de vista estadístico se prueba en un grupo de control que la falta de práctica deportiva y carencia de destreza de movimientos básicos con pequeño implementos y aumentos en la ineficiencia y el poco desarrollo de coordinación óculo-manual óculo- predica y óculo manual pedico.

En cambio, en el grupo experimental de este mismo grado se observa que las actividades de adiestramiento conducen necesariamente, a un mayor rendimiento y eficiencia, no sola deportiva si no en general. Es de observar la significancia obtenidas en este grupo es mayor obtenida en el primer grupo, lo cual indica que es necesario implementar las actividades específicas con aparatos manuales en, nuestro caso, a los escolares no solo de cuarto grado, sino de quinto grado y posiblemente en los siguientes grados. queda aquí un inconveniente investigar en un futuro.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe

realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

De esta tesis el aporte a la investigación es todo lo concierne a el juego, denotándolo como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, así mismo es considerado como Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión y el aprendizaje que puede generar a los escolares.

Jhon Jairo Carrero Albarracin. (2015). ***“Informe final de prácticas docente Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco De Asis”***. Colombia Pamplona N.S. El objetivo fundamental de este trabajo fue mejorar las capacidades físicas por medio del juego y los deportes con pelota en el colegio san francisco de asís ya q se veía la gran falencia en algunos estudiantes lo cual era necesario de implementar para así buscar una mejoría en aquellos niños y jóvenes esto se pudo lograr de la mejor manera gracias a él buen desempeño de los estudiantes durante las clases.

Los objetivos se cumplieron a cabalidad debido a que los estudiantes mejoraron en muchos aspectos en el desarrollo de las clases. Demostraron tener habilidades y destrezas en las actividades de la clase de educación física recreación y deportes.

De esta tesis el aporte a la investigación es considerada desde el punto de vista metodológico, donde la implementación de juegos y deportes a los niños generan impacto en el

proceso de aprendizaje y de su rol social. De igual forma, se hace un análisis de los objetivos y se retoman como base para sustentar que por medio de un desempeño ocupacional los niños pueden generar aprendizaje y si es por utilizando como estrategia el juego, este se intensifica un poco más.

Erwin Acuña Carreño, Juan Miguel Peña Acuña Javier Alonso Suarez Medina. (2003). *“El juego como estimulación oportuna y adecuada en las áreas del desarrollo (cognitiva, socioafectiva, motora y del lenguaje) para niños de escasos recurso de la escuela de Santa Marta”*. Colombia Pamplona N.S. La aplicación de talleres tales como juegos al aire libre, dibujo y rallado, danzas y audio visuales, permitieron crear un ambiente agradable donde los niños y niñas pudieron expresar facetas como la creatividad, la comunicación, la integración y la interpretación entre otras. A grandes rasgos podemos concluir que, un programa de estimulación oportuna y adecuada debe extenderse hacia los niños y niñas de escasos recursos ya que se encuentran en desventaja económica y social.

La estimulación a través del juego mejoró en los niños y niñas de la escuela, aspectos neuromotores como coordinación, motricidad fina y gruesa; además, se disminuyeron los niveles de agresividad, desobediencia y se ganó más concentración en el momento de ejecutar tareas.

De esta tesis el aporte a la investigación es considerando principalmente en la teoría aplicativa de la estimulación temprana para la adquisición de habilidades propias de los niños en edad escolar, las cuales son, habilidades motoras, perceptuales, sociales y personales.

El entorno puede ser definido como las características particulares físicas y sociales, culturales, económicas y políticas de los contextos personales que impactan en la motivación, la organización y el desempeño de la ocupación. Como esta definición lo sugiere, varias dimensiones del entorno pueden afectar la vida ocupacional de un individuo. Además, muchos operan en una variedad de contextos (hogar, colegios). Dentro de estos contextos las personas encuentran diferentes espacios físicos, objetos, personas, expectativas y oportunidades para hacer las cosas.

De acuerdo a esta conceptualización, podemos prever que el entorno incluye dimensiones como: objetos que las personas usan cuando hacen las cosas, los espacios dentro de los cuales las personas hacen las cosas, las formas ocupacionales o tareas requeridas por el contexto y los grupos sociales (amigos, familia). (Kielhofner, Modelo de la Ocupación Humana Teoría y Aplicación, 2011).

Entorno físico y social.

Los espacios son contextos físicos que están delineados y dispuestos, de forma que influyen sobre lo que las personas hacen dentro de ellos. Estos espacios tienen características únicas que determinan lo que hacemos en ellos. Las propiedades físicas de los espacios naturales, junto con el clima, ofrecen oportunidades, sustentos y demandas de comportamiento. Así mismo, las ocupaciones, a menudo ocurren en espacios específicos construidos, tales como un colegio, un estadio o un salón (Kielhofner, Modelo de la Ocupación Humana Teoría y Aplicación, 2011).

Es por esto, que, en la etapa de la educación, los escolares generan la oportunidad de experimentar, explorar y realizar la acción frente a la participación ocupacional del juego; los niños/as se van apropiando del ambiente y de su organización a medida que fortalecen sus

relaciones sociales, ampliando de tal manera el segundo grupo que después de la familia aporta significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje ocupacional.

Por otro lado, con la incorporación a la escuela, los niños/as amplían sus posibilidades de relación, pueden intervenir en situaciones distintas a las habituales, tienen la posibilidad de crecer y desarrollarse en otros contextos; La integración del niño/a en el área escolar y en los procesos de aprendizaje les permite ir adquiriendo progresivamente un conocimiento del mundo que les rodea, la existencia de sentimientos de pertenencia, respeto, interés y valoración de todos los elementos que componen su entorno social.

Así mismo, a través del medio físico y social pretendemos que éste se adueñe de la realidad que le rodea, aprovechando las experiencias que aporta desde su propia vivencia, para que partir de ellas y desde lo más cercano a él, ir ampliando progresivamente su ámbito de conocimiento, creándose un proceso de interrelación entre el sujeto y el medio. De igual modo, el estudio del medio sirve también como motivación adecuada para poder presentar los distintos proyectos, de manera globalizada, se trabajarán en el aula, convirtiéndose así el medio físico y social en el ámbito en el que se experimentan distintas áreas, entre ellas las de comunicación e interacción.

Según Chiesa, el entorno no solo se entiende como el medio físico, sensorial y el inmediatamente perceptible, sino el complejo de elementos y relaciones en los que el individuo se encuentra inmerso directa o indirectamente". Para cualquier individuo el medio no es sólo la familia, los amigos, la escuela, etc., sino estructuras más amplias de costumbres, mentalidades, organización social y política, en la que los individuos se encuentran; ahora bien, para un mayor entendimiento podemos decir que existe una generalidad en el entorno como lo es:



Figura 1. Generalidades de entorno. Fuente: Barrios, L., 2018

De modo similar, el impacto ambiental depende de la intersección del entorno físico y social con los valores, la causalidad personal, los hábitos, los roles y las capacidades de desempeño de aquellos que se encuentran dentro del entorno; (Kielhofner, Modelo de la Ocupacion Humana, Teoria y aplicacion., 2011), es por esto que, si nos referimos a la educación Infantil, debemos tener en cuenta una serie de aspectos a la hora de hablar del entorno:

Espacios donde éstos desarrollan su actividad: la casa, la escuela.

Elementos que incluyen estos espacios: personas, animales

Relaciones que se establecen entre ellos.

Condiciones que incluyen cada contexto.

En otras palabras, el entorno de los escolares se configura como resultado de una serie de variables que se generan al poner en relación los sistemas naturales y socioculturales, presentes en cada contexto, que determinan un ecosistema idiosincrático que condiciona el desarrollo de cada grupo humano; el entorno, no se puede entender como algo estático, más bien, hay que entenderlo de forma dinámica. Por ejemplo, existen autores que desde su experticia en el área referente al medio y el entorno en ambientes educativos refieren lo siguiente:

Fröebel: Considera que la educación del niño no puede hacerse de manera aislada, sino que debe ser educado en una comunidad de coetáneos, dando importancia al desempeño ocupacional del juego en los escolares como medio de aprendizaje, auto conocimiento y fortalecimiento de redes sociales.

Hermanas Agazzi: Afirman que el ambiente es uno de los factores básicos de la educación; sobre todo el que debe existir entre el ambiente escolar y familiar. Su propuesta consiste en acoger al niño con su bagaje de experiencias y su preocupación por establecer relaciones entre escuela y entorno, de igual manera, proponen actividades que generan ayuda al momento de la cooperación y las relaciones interpersonales.

M^a Montessori: Da importancia en determinar la cantidad y cualidad de estímulos, de manera que éstos se constituyesen en factores de desarrollo y de autoafirmación. Por otra parte, tiene interés porque se cree un ambiente rico y estimulante, lo que conlleva a replantearse la organización y estructuración de los espacios internos y externos de la escuela, finalmente, atribuye a diseñar materiales y actividades que incidan tanto en los aprendizajes escolares como en todo el desarrollo de la vida del niño, incluyendo actividades de la vida cotidiana, potenciando la auto-educación del niño y el juego.

Decroly: declara teóricamente un principio: “Por la vida y mediante la vida”, del mismo modo, establece que debe haber una estrecha relación entre el niño y su entorno, formulando conceptos de globalización y desarrollo, partiendo de las necesidades de los niños y niñas. En

otras palabras, afirma que el niño debe acceder al entorno relacionándose activamente con el medio natural y socio-cultural, como fuente de conocimiento y desarrollo vital.

C. Freinet: En primer lugar, su pedagogía está basada en la cooperación y la solidaridad grupal y colectiva.

Dewey: Influyó notablemente en la creencia que la enseñanza debe tener en cuenta las iniciativas del niño, tomando dos aspectos fundamentales (Democracia y la educación).

C. Kami: Plantea un conocimiento del entorno que va más allá de la simple observación y descripción de los objetos, de los sucesos, de las situaciones. Propone que los niños y niñas operen con los elementos de su entorno, se impliquen en ellos y sugieran propuestas que brinden satisfacción personal.

F. Frabboni: Escribió el libro “El primer abecedario: El ambiente”. Es decir, aboga por la creación de una escuela infantil abierta y experimental, propone utilizar ambientes en la escuela donde se fundamenten los hábitos científicos con programas centrados en las necesidades del niño/a.

Es, así pues, que se debe tener en cuenta, tanto aquellos conocimientos relativos al entorno en que el niño se desenvuelve e incorpora, como los procedimientos y habilidades necesarias que les permitan estar inmersos en los procedimientos, en suma, deben poseer habilidades que generen la posibilidad de integración en ocupaciones significativas, por otro lado, para determinar los contenidos básicos de cada niño/a, es necesario indagar tanto en el ambiente

natural como en el sociocultural. Por último, los niños captan la realidad desde la perspectiva integradora que contienen en el entorno y su descubrimiento.

Juego.

El juego es la ocupación principal de la vida del niño, los Terapeutas Ocupacionales que trabajan con la población infantil necesitan conocer y comprender el valor del mismo, con el fin de aclarar la contribución de este en el desarrollo de sus experiencias.

Según (Boyt, Glen, & Marjorie, 2016) en la actualidad hay muchas definiciones del juego, donde en todas se precisa que es a través de este que los niños aprenden y practican habilidades y refinan otras, experimentan con roles sociales, sienten emociones y desarrollan amistades. Los niños se encuentran intrínsecamente motivados para jugar y pasan la mayor parte del tiempo 'jugando'; naturalmente prefieren explorar sus ambientes y crear situaciones de juego. Por otro lado, se han desarrollado muchas definiciones de juego, como también formas de categorizar los comportamientos y las habilidades de este, sin embargo, algunos elementos básicos comunes ayudan a definir una actividad u ocupación como juego y distinguirlo de otros tipos de ocupaciones o actividad.

Estas características comunes del juego incluyen: Diversión y placer, involucra hacer o participar, sea el juego sedentario o pasivo (de mesa) o activo (como saltar), así mismo, involucra elección libre, no es obligatorio, y es intrínsecamente motivador, permite al 'jugador' guiar la situación y aumenta las reglas con la edad, está enfocado en el proceso u objetivos más que en el resultado. Seguidamente se establecen diferentes etapas tomando como referencia la ocupación principal de los escolares (juego).

El juego y el placer.

Cuando se piensa en el juego la primera característica que nos viene a la mente probablemente sea el aspecto de placer de la actividad. Como afirma Epstein-Zau (1996), el placer es el motor de toda acción lúdica, mientras que, el no estar en placer lleva de cara una autocensura de la exploración y frena la actividad del niño. Por estar el placer presente en el juego el niño, es incitado a continuar su actividad hasta hacer un mayor esfuerzo.

Según Ellis (1973), el placer asociado al jugar viene de ciertas características propias de la situación lúdica: la novedad, la incertidumbre y el desafío, el cual debe, sin embargo, ser considerado posible de ser traspasado al niño.

El juego y el descubrimiento. El descubrimiento del mundo a través del juego tiene efectos evidentes a la evolución de las habilidades de los niños. Como ha mencionado Reilly (1974), el niño desarrolla un proyecto experimental para saber cómo se puede utilizar en la vida cotidiana, entonces descubre los objetivos, persona, eventos que lo rodea y qué relaciones mantienen entre sí con el fin de cumplir con su base ocupacional. así mismo, cabe resaltar que a partir del conocimiento de las normas que rigen su medio ambiente, los niños/a puede desarrollar estrategias para su actuar, permitiéndole construir con lo desconocido y con las diversas situaciones de la vida. Sin embargo, al jugar el niño descubre el mundo del placer y desarrolla sus estrategias de acción y adaptación.

El juego y el dominio de la realidad. Jugar es también dominio de la realidad. De hecho, en el juego del niño construye un puente entre lo conocido y desconocido, se encarcela gradualmente en la realidad. Erikson escribió: “el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana de experimentar la creación de situaciones modelo y dominar la realidad experimentando y presidiendo” (1982). Es decir, no existe procedimiento propio ni reglas rígidas a seguir; cualquier intención de jugar es válida.

Por otra parte, el niño puede tener iniciativa creando, enfrentando el riesgo de fracasar ya que se trata solamente de un juego. En esta misma acción el niño aprende a solucionar problema a medida que ellos aparecen (Lewis, 1993).

El juego y la creatividad.

En el juego el niño decide lo que es realidad, la transforma y la adapta a sus deseos; la relación entre él y el mundo exterior se expresa según su fantasía (Soulayrol E Catherine 1984), el niño crea el juego con toda libertad actuando así y manifestando sus habilidades creativas (Barretta y Privette, 1990), la creatividad del niño está asociado al concepto del pensamiento divergente, ósea, la forma del pensamiento que busca toda la solución posible de un problema.

El juego y la expresión.

Incluso, sin utilizar palabras, los niños pueden comunicar sus sentimientos, tanto positivos como negativos. El jugar es el lenguaje primario del niño, por su juego les habla a otros, y le habla de sí. No hay ninguna necesidad de sobre-estimular al niño normal, de incentivarlo a hacer aprendizaje precoz. El juego considerado como vida real de aprendizaje del niño, proveerá el aprendizaje de forma más natural.

Durante el desarrollo de una actividad o juego el niño involucra ciertos componentes que ayudaran a que su desempeño en el mismo sea óptimo:

Componente sensorial.

Componente cognitivo.

Componente afectivo.

Componente motor.

Componente social.

Es por esto que parece sorprendente que, apesar de las numerosas búsquedas sobre el juego, la propia definición de este fenómeno no sea unánime entre los investigadores. En otras palabras, conceptualizar el juego como una definición que lo delimite o concretice parece peligroso, sin embargo, universalmente el fenómeno es conocido por todos, pero para intentar limitarlo con palabras o darle una explicación teórica, lo caracterizamos como: lo que se consigue no es más que un juego. Chance resalta que “el juego es como el amor; todo el mundo sabe lo que es, más ninguno puede definirlo” (1979). El juego implica una predisposición interna, un estado espiritual particular.

Según Chandler 1997 desde el corazón, el cuerpo y la mente del participante el juego nos conduce a un comportamiento, pero más allá a una actitud sugestiva; esta concepción es de Parhan Y Fazio, quienes definen el juego como “una actitud o experiencia que implica una motivación intrínseca” (Parhan & Fazio, 1997).

Según (Piaget, 1979) citado por (Polonio, 2008) afirma que el tipo de juego progresa según la madurez cognitiva del niño, para lo cual explica en su teoría que, durante el desarrollo del niño el juego adquiere diferentes connotaciones que se dan porque hay transformaciones de las estructuras intelectuales favoreciendo la capacidad de pensamiento abstracto; señalando que, en cada etapa evolutiva, el niño desarrolla un tipo de juego específico que es característico de dicha etapa.

El primer periodo es el sensoriomotor (0-2años) y el tipo de juego para esta etapa es el sensoriomotor; el segundo periodo es el preoperatorio (2-7 años) dándose en ella un juego simbólico, posteriormente aparece el periodo operatorio concreto (7-12 años) donde en dicho periodo el niño realiza juegos de reglas (Jaimes, 2017).

Vygotsky, (1996). Basa su teoría en un enfoque sociocultural del desarrollo, realizando dos grandes aportes a la comprensión del juego infantil, según (Polonio, 2008) el juego proporciona el entendimiento de como el niño, a través del juego, se apropia de los símbolos de la cultura a la cual pertenece y como de forma natural, el juego permite al niño hacer aprendizajes significativos en su contexto de vida.

Bundy (1990), define el juego como una transacción entre el niño y el ambiente, que está motivada intrínsecamente, controlada internamente y no limitada a la realidad objetiva.

Entonces ¿Qué es jugar? Jugar es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer. El juego es el fin de sí mismo, si se aprende algo es por “casualidad”, ya que no es el motivo de realizar la actividad. En el juego, el niño desarrolla el saber hacer y aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizara en su vida cotidiana. (López, 2008, pág. 71)

Muñigan, (2003) refiere que, en los niños escolares de primaria, el juego tiende a ser más estructurado y social, con la introducción de actividades, como los deportes organizados, programas de campamento de verano y participación en actividades de niños exploradores, así mismo, los niños de la edad escolar pasan más tiempo en actividades grupales que solos y muestran una clara preferencia por jugar con pares del mismo sexo. Por lo contrario, las actividades sedentarias, como mirar televisión, hablar con amigos, leer, jugar, jugar videojuegos y con juegos de mesa, son también ocupaciones lúdicas frecuentes en estos niños. Dependiendo del ambiente físico y del vecindario, los niños mayores de 5 o 6 años a menudo pueden aventurarse a jugar afuera con otros niños con supervisión limitada, andar en bicicleta o monopatines, organizar y jugar basquetbol, jugar a las escondidas o solo estar con los amigos.

Los niños de edad escolar obtienen más placer pasando el tiempo jugando en las casas de sus amigos o invitando amigos a jugar en la suya. La cantidad de tiempo ocupado en el juego

decrece en el periodo preescolar, con la introducción de las actividades escolares y obligaciones, a medida que los niños de escolar comienzan a tener más responsabilidad escolar.

Para Knox, (1997) una manera de categorizar y describir el juego es por el nivel de interacción social y participación, donde el juego solitario se refiere, cuando el niño juega solo con un juguete u objeto, permaneciendo de esta manera ajeno a lo que ocurre a su alrededor, está presente a partir de los dos años; el juego paralelo ocurre cuando los niños juegan individualmente pero disfruta de la presencia de otros niños a su alrededor, la interacción se limita a algún altercado por querer el juguete del otro; aparece a partir de los 3 años de edad cronológica, posteriormente aparece el juego asociativo, donde el niño juega con otros niños, intercambia juguetes, conversan y mantienen una interacción general, pero sin compartir un proyecto común, este tipo de juego se da a partir de los 4 años, para finalizar aparece el juego cooperativo, involucra actividades de juego que son compartidos y requiere que los niños interactúen entre ellos durante el juego desarrollado, debido a que juntos buscan llevar a cabo un proyecto común, involucrando cooperación, acuerdo mutuo en los roles y en reglas e intercambio social, aparece a partir de los 6-7 años.

La cantidad y calidad del comportamiento del juego cambian a medida que una persona pasa de la infancia a la niñez y a la adultez. (Jaimes, 2017, pág. 41). Teniendo en cuenta lo anterior, la forma para que el niño obtenga la participación social y permita interactuar con sus iguales es por medio del juego, sin embargo, este puede ser ejecutado de forma solitaria permitiéndole al niño explorar su entorno.

Según (Boyt, Glen, & Marjorie,) las definiciones de juego, convergen en cuatro categorías principales:

Juego como tiempo. En esta perspectiva el tiempo para el desarrollo del juego, es el tiempo restante o residual, después de las actividades obligatorias, como actividades educativas y de automantenimiento, donde el terapeuta ocupacional hace un análisis para conocer como utilizan el tiempo sus clientes en desarrollo de las actividades y su relación con la salud y el bienestar, teniendo en cuenta los contextos en los cuales se desarrolla el juego y la experiencia del niño en estas actividades.

Juego como contexto. Identifica y describe en término de las condiciones bajo las cuales ocurre el juego; es más probable que se genere en contextos que son amistosos, seguros y cómodos con distintos materiales, objetos personas y actividades, la libertad de elección para participar y la ausencia de hambre, enfermedad u otros factores estresantes, conducen al juego. No obstante, los terapeutas ocupacionales retoman esta categoría cuando evalúan los soportes y las barreras en los contextos de sus clientes que facilitan u obstaculizan su participación en el juego.

Juego como actividad. En este enfoque se considera el juego, como una conductas o actividades que pueden ser observadas y nombradas, donde el terapeuta ocupacional retoma las diferentes teorías del juego e instrumentos de valoración, que les permite identificar intereses, fortalezas y áreas de problemas en el desempeño de la actividad de juego.

Juego como experiencia. Se considera el juego como una experiencia global de participación de un cliente, donde los significados personales del juego, surgen a partir de las experiencias subjetivas; el terapeuta ocupacional tiene en cuenta, la libertad percibida (ausencia de

restricciones y la libertad de elección), la motivación intrínseca (influencia de factores internos en la experiencia de juego), la competencia percibida (confianza en las destrezas relacionadas con los desafíos con la experiencia de juego) y el estado de ánimo positivo (sensación de goce relacionado con la capacidad de elección y control del proceso de la experiencia), esta información, puede ser obtenida mediante entrevistas, observaciones y evaluaciones formales específicas. (Jaimes, 2017, págs. 42-43).

Escolares.

Es la etapa comprendida entre los 7 y 11 años de edad, también llamada niñez intermedia. En esta etapa, los niños y escolares adquieren razonamiento lógico con respecto a sus experiencias personales, más concentración, crecimiento a un ritmo lento y constante, los varones son más pesados y altos que las niñas, los sistemas de su cuerpo maduran más, y cuentan con un desarrollo cerebral casi completo. En este periodo establece su sentido de independencia, define su papel social, pasan la mayor parte del tiempo fuera de casa, participan en actividades de la comunidad, presentan el conflicto de laboriosidad- inferioridad, si encuentran fracasos o desalientos constantes experimentaran sentimientos de inferioridad, son coordinados y auto controlados, por último, forma valores relacionados a su entorno académico.

Gesell, establece estadios del crecimiento, sintetizando aspectos importantes en 10 puntos:

Características motrices.

Higiene personal.

Expresión emocional.

Miedos y sueños.

El yo y el sexo.

Relaciones interpersonales.

Juegos y pasatiempos.

Vida escolar.

Sentido ético

Perspectiva filosófica

Al comienzo de la década de los noventa, en Colombia, cuando la participación del Terapeuta Ocupacional en las instituciones educativas era una realidad, se enfrentaron a constantes planteamientos sobre la importancia de mejorar la calidad de la educación. Luego, en el “Salto Educativo y Cultural”, la educación se conceptualizó como pieza fundamental del desarrollo humano sostenible y de extensión.

Alvares, Diaz, Pautassi, 1994, desarrollo el modelo humanista para la educación formal denominado Bienestar Escolar (BIES), el cual se propone como marco de acción interdisciplinar para las áreas de lenguaje, desarrollo social y moral valorativo. La autora se compromete con el proyecto, no solo como un componente deseable, si no como una realidad tangible que se impone por el tipo de relaciones que se suscitan entre los participantes en todo proceso educativo (Bello, 2010).

En este contexto de acción, puede considerarse que la práctica educativa del Terapeuta Ocupacional ha evolucionado desde una actividad básicamente diagnóstica y de carácter puntual a un enfoque más amplio, comprensivo, procesual, inclusivo y diferencial, tomando tanto las distintas etapas del desarrollo del individuo, como la complejidad del proceso educativo.

Desde esta perspectiva, en Terapia Ocupacional se asume la práctica en el campo educativo como un proceso de acción y reflexión que implica una continua definición de acciones y

estrategias que respondan a las necesidades, expectativas y motivaciones del individuo en las diferentes etapas de su desarrollo. En esta línea, se plantea que la formación del sujeto no puede estar separada de su componente afectivo y experiencial; ambos procesos son necesarios para interiorizar los principios y valores de una educación en la diversidad, que refleje la esencia del desarrollo humano y la cultura. Por ello, se plantea una relación dialógica entre el educador y el educando, entre los educadores y los ejes administrativos de la institución, y entre educadores-familia-institución. En resumen un proceso escolar que basado en la interacción, propicie el “bienestar” de la comunidad involucrada (Bello, 2010).

El modelo de Bienestar Escolar (BIES), tiene un carácter humanista y propone el análisis de las acciones educativas desde dos dimensiones: conceptual y operativa. El eje central del modelo es el “potencial individual de aprendizaje” sobre el cual giran las acciones educativas que configuran un entorno contingente y unos procesos coherentes, que permiten visualizar la integridad del bienestar de la comunidad educativa. Por tanto, establece que las vertientes del desarrollo humano están expuestas alrededor de cuatro modalidades: la cognitiva, la social, la moral y la comunicativa. Es por esto que hacemos énfasis en:

Dimensión de desarrollo social: Entendido como un proceso ininterrumpido de negociaciones culturales, mediante el cual la persona (escolar) toma identidad cultural y reacciona al mismo tiempo la cultura estableciendo que el ser biológico individual se transforma en ser social. Ese desarrollo integrador, mediado por la interacción y denominado socialización, se realiza en todas las instancias de la vida cotidiana, en las cuales el individuo aprende a interactuar en y con el mundo; se forja así su particularidad, la cual no es más que el reflejo de actividades sociales más globales. Es, entonces, en la vida cotidiana en la que se construyen simultáneamente la historia individual y social de cada ser humano. Por tanto, la escuela

considerada como escenario cotidiano de una comunidad en convivencia es agente socializador, y su misión es contribuir a una educación para la convivencia social en armonía o bienestar (Bello, 2010).

Participación ocupacional.

El MOHO define a la participación ocupacional como la participación en las actividades de la escuela, juego, y las actividades de la vida diaria que son parte del contexto social, cultural y que son necesarias para el bienestar. La Participación ocurre cuando los niños se desempeñan en una variedad de tareas relacionadas a estas actividades de la vida cotidiana. El desempeño ocupacional es el resultado de una dinámica entre la volición, la habituación, la capacidad de desempeño del niño y las variables ambientales.

A medida que los niños participan en sus actividades diarias, adquieren, reafirman, forman y cambian sus capacidades, creencias, y disposiciones. El desempeño y participación ocupacional de los niños emerge como consecuencia de esta interacción. La participación ocupacional de un niño puede limitarse por un ambiente físicamente inaccesible, por equipos de movilidad poco seguros, o juguetes inapropiados (Kielhofner, Modelo de la Ocupacion Humana Teoria y Practica , 2004).

Enfoques, marcos y paradigmas.

Modelo de la Ocupación Humana (Gary Kielhofner).

El entorno provee recursos que pueden facilitar el desempeño. Herramientas, instrucciones y guía de otros son algunos ejemplos. Los aspectos familiares del entorno físico y social apoyan los comportamientos rutinarios.

El entorno también puede proveer recursos, para mantener la motivación. De hecho, los miembros de amigos pueden ofrecer apoyo emocional para mantener los esfuerzos hacia un objetivo (Kielhofner, Modelo de la Ocupación Humana, 2011).

Es importante la aplicación del siguiente modelo para la presente investigación puesto que un adecuado entorno dentro de la institución educativa, genera a los escolares periodos de tranquilidad y permite que su desempeño ocupacional en el juego sea proporcional a los mismos, teniendo en cuenta las edades y el tipo de juego.

Modelo de Bienestar Escolar (BIES).

El genuino bienestar de una persona es una combinación de factores externos e internos y atinadamente escoge los factores humanos como los objetos en los que hay que fijarse si queremos evaluarlo; se relaciona las nociones de bienestar y felicidad, y considera que la segunda es el bien al que aspiran todos los hombres por naturaleza.

El siguiente modelo aplica a la siguiente investigación, puesto que determina y mira al escolar en el desarrollo de su disciplina, así mismo genera un bienestar dentro del aula y fuera del mismo, con el fin de garantizar una estabilidad dentro del entorno donde se realiza una ocupación.

Enfoque sistémico.

El modelo familiar sistémico se concentra en la influencia de la familia sobre la conducta individual, sostiene que todos los miembros de una familia están fusionados en una red de papeles, posiciones, valores y normas interdependientes, lo que hace que un individuo afecte de manera directa al sistema familiar entero y de manera correspondiente, las personas se comportan típicamente de manera que reflejan las influencias familiares.

El siguiente enfoque da soporte a la investigación puesto que establece lineamientos para la ejecución de la misma, debido a que permite a los usuarios actuar dentro de un entorno con valores y patrones familiares, los cuales generan un apoyo al grupo social de los escolares dentro de una institución educativa.

Marco Legal

Es considerable mencionar la importancia de reconocer las legislaciones que rigen la siguiente investigación teniendo en cuenta las variables que forman parte de la misma.

Constitución política de Colombia. 1991.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado, regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

Ley 115. 8 de febrero 1994.

El objeto principal de la ley es considerar la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes; La presente Ley 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. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación, cátedra y en su carácter de servicio público.

El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

Manual de convivencia.

Que la Constitución Política de Colombia en los artículos 67 y 68, ampara el derecho a la educación y a la participación en la dirección de las instituciones educativas. Que la ley 115 de 1994 en sus artículos 73 y 87, exige y establece para toda institución educativa un Manual de Convivencia que responda a las necesidades de la comunidad educativa. Sobre la base del reconocimiento al derecho fundamental a la educación y dentro del marco general establecido por la misión, la visión y los principios educativos del Gimnasio de Los Cerros, en razón a que los padres hicieron uso de su derecho a escoger libremente el tipo de educación que deben recibir sus hijos, los estudiantes tendrán los siguientes derechos y obligaciones:

Recibir una educación de excelente calidad, acorde con los principios educativos del colegio.

Derecho a recibir normalmente las clases.

Recibir un trato digno y respetuoso por parte de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Derecho a recibir oportunamente los certificados que acrediten sus calificaciones y a conocer, oportunamente, los resultados de sus evaluaciones parciales.

Derecho a continuar sus estudios, al final del año escolar, siempre y cuando esté a paz y salvo por todo concepto con el Gimnasio de Los Cerros.

Derecho a recibir una explicación con relación a los resultados de las evaluaciones, cuando así lo soliciten.

Derecho al debido proceso, que les permita la defensa de sus derechos y obtener una absolución o la medida correctiva que corresponda.

El estudiante, como su representante, tienen derecho a ser oídos en sus quejas sobre compañeros, profesores, empleados, directivos del colegio, y del servicio que se les brinda, respetando el conducto regular.

Cuando el Gimnasio programe actividades libres extraescolares, el estudiante tiene derecho a ser aceptado sin más requisito que su voluntad y el cubrimiento de los gastos de dicha actividad, siempre y cuando no tenga medidas correctivas pendientes.

Ley 1098 del 8 noviembre 2006 - Código de infancia y adolescencia.

Este código tiene por finalidad 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 presente código tiene por objeto 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.

Para todos los efectos de esta ley son sujetos titulares de derechos todas las personas menores de 18 años. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 34 del Código Civil, se entiende por niño o niña las personas entre los 0 y los 12 años, y por adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad.

Ley 181 de enero 18 de 1995.

Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.

Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

El objetivo especial de la presente Ley, es la creación del Sistema Nacional del Deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

Marco Ético

Debemos tener claro el papel de la Terapia Ocupacional en todas las etapas del ser humano reconociendo que esta promueve la salud y el bienestar a través de la ocupación, fomenta la capacidad de las personas para participar en actividades básicas e instrumentales de la vida diaria, en el descanso y sueño, en la educación y trabajo, juego, ocio y tiempo libre y en la participación social.

En el caso de los niños, su participación en las ocupaciones antes mencionadas puede verse limitada y restringida por diferentes factores tanto físicos como sociales, logrando causar problemas a lo largo de su vida. En educación el Terapeuta brinda un servicio de apoyo al escolar contribuyendo a que los niños realicen actividades relacionadas con la escuela, satisfagan su papel de estudiantes y participen activamente en su entorno por medio del desempeño ocupacional del niño (juego). Los terapeutas ocupacionales apoyan resultados académicos y no

académicos incluyendo las habilidades para relacionarse con otros compañeros y fortalecer vínculos sociales.

Ley 949. 17 de marzo 2005.

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.

Área de educación.

En el sector de educación el Terapeuta Ocupacional, tiene competencia para organizar y prestar servicios a la comunidad educativa con el fin de realizar el desarrollo de programas de promoción, prevención, y determinar el desempeño ocupacionale relacionado con el juego, el deporte, el autocuidado y la actividad académica. Involucra procesos de orientación escolar. Asimismo, 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.

Consentimiento Informado.

Código Nureremberg.

El Código de ética médica de Núremberg recoge una serie de principios que rigen la experimentación con seres humanos, que resultó de las deliberaciones de los Juicios de Núremberg, al final de la Segunda Guerra Mundial El Código de Núremberg fue publicado el 20 de agosto de 1947, tras la celebración de los Juicios de Núremberg (entre agosto de 1945 y

octubre de 1946). En él se recogen principios orientativos de la experimentación médica en seres humanos, porque durante el juicio varios de los acusados argumentaron que los experimentos diferían poco de los llevados a cabo antes de la guerra, pues no existían leyes que categorizaran de legales o ilegales los experimentos.

Es absolutamente esencial el consentimiento voluntario del sujeto. Esto significa que la persona implicada debe tener capacidad legal para dar consentimiento; su situación debe ser tal que pueda ser capaz de ejercer una elección libre, sin intervención de cualquier elemento de fuerza, fraude, engaño, coacción u otra forma de constreñimiento o coerción; debe tener suficiente conocimiento y comprensión de los elementos implicados que le capaciten para hacer una decisión razonable e ilustrada.

Este último elemento requiere que antes de que el sujeto de experimentación acepte una decisión afirmativa, debe conocer la naturaleza, duración y fines del experimento, el método y los medios con los que será realizado; todos los inconvenientes y riesgos que pueden ser esperados razonablemente y los efectos sobre su salud y persona que pueden posiblemente originarse de su participación en el experimento. El deber y la responsabilidad para asegurarse de la calidad del consentimiento residen en cada individuo que inicie, dirija o esté implicado en el experimento. Es un deber y responsabilidad personales que no pueden ser delegados impunemente.

Código Helsinki.

Es misión del médico salvaguardar la salud de las personas. Su conocimiento y conciencia están dedicados al cumplimiento de esta misión. La Declaración de Ginebra de la Asociación Médica Mundial vincula al médico a la aseveración: «La salud de mi paciente será mi empeño

principal», y el Código internacional de Ética Médica declara que «cuando un médico proporcione una asistencia médica que pudiera tener un efecto de debilitamiento del estado físico y mental del paciente el médico deberá actuar únicamente en interés del paciente». La finalidad de la investigación biomédica que implica a personas debe ser la de mejorar los procedimientos diagnósticos, terapéuticos y profilácticos y el conocimiento de la etiología y patogénesis de la enfermedad.

El progreso médico se basa en la investigación que, en última instancia, debe apoyarse en parte en la experimentación realizada en personas. En el campo de la investigación biomédica, debe efectuarse una diferenciación fundamental entre la investigación médica en la cual el objetivo es esencialmente diagnóstico o terapéutico para los pacientes y la investigación médica cuyo objetivo esencial es puramente científico y que carece de utilidad diagnóstica o terapéutica directa para la persona que participa en la investigación.

Código Bedrossian y Fernández.

Definen el consentimiento informado como todo proceso de comunicación entre el profesional de la salud y el usuario, que culmina con la autorización o no de una intervención clínica específica, así mismo es un derecho del paciente; proporcionar la información es un deber del médico o profesional encargado. La información debe especificar los riesgos de un procedimiento en orden de su frecuencia y gravedad; no debe ser la síntesis de un tratado de patología.; La información debe adecuarse a las condiciones particulares de cada paciente, familiares o representantes.

Según el (Ministerio de protección social), Consentimiento informado se define como la aceptación libre por parte de una paciente de un acto diagnóstico o terapéutico después de

haberle comunicado adecuadamente su situación clínica. Los requerimientos básicos necesarios para que sea válido son: libertad de decisión, competencia para decidir e información suficiente. Es una autorización dada por el paciente sin ninguna coacción o fraude, basada en el entendimiento razonable de lo que sucederá, incluyendo la necesidad del tratamiento, los riesgos y beneficios del mismo, cualquier alternativa disponible. Quedando constancia de la anuencia mediante la firma de un documento (ver Apéndices).

Marco Conceptual

Entorno Físico: Se refiere al ambiente natural y construido, no humano, y a los objetos dentro de éste. Como por ejemplo el entorno natural que incluye el terreno geográfico, características sensoriales del entorno, plantas y animales y el entorno construido y sus objetos que incluye los edificios, los muebles, herramientas o dispositivos.

Entorno Social: Está formado por la presencia, relaciones y expectativas de las personas, grupos y organizaciones con quienes el cliente tiene contacto. Como por ejemplo la disponibilidad y expectativas de individuos significativos, tales como el esposo/a, amigos y cuidadores, así mismo las relaciones con individuos, grupos u organizaciones.

Escolares: Este nombre puede llegarse a utilizar para hacer referencia a los estudiantes que constantemente acuden a una escuela para obtener el proceso de enseñanza.

Escuela: Cabe denominar el termino escuela como cualquier centro donde se imparte enseñanza, en cualquiera de los niveles de educación: preescolar, primario, secundario, preparatorio, universitario, también puede ser denominada al lugar, real o ideal, donde una persona modela su personalidad, forja su carácter y vive experiencias enriquecedoras; pueden existir escuelas tradicionales y clásicas, donde la escuela tradicional es aquella donde un docente

imparte lecciones al alumnado, con la finalidad de que estos adquirieran los conocimientos mediante métodos de memorización y repetición.

Juego: Cuando hablamos de juego hacemos referencia a una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Es por esto que los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica.

Participación ocupacional: Es denominada como herramienta de inclusión social a personas con alguna condición física y social. Analizando la relación entre ocupación, entorno y bienestar.

Marco Contextual

Colegio Bethlemitas Brighthon.

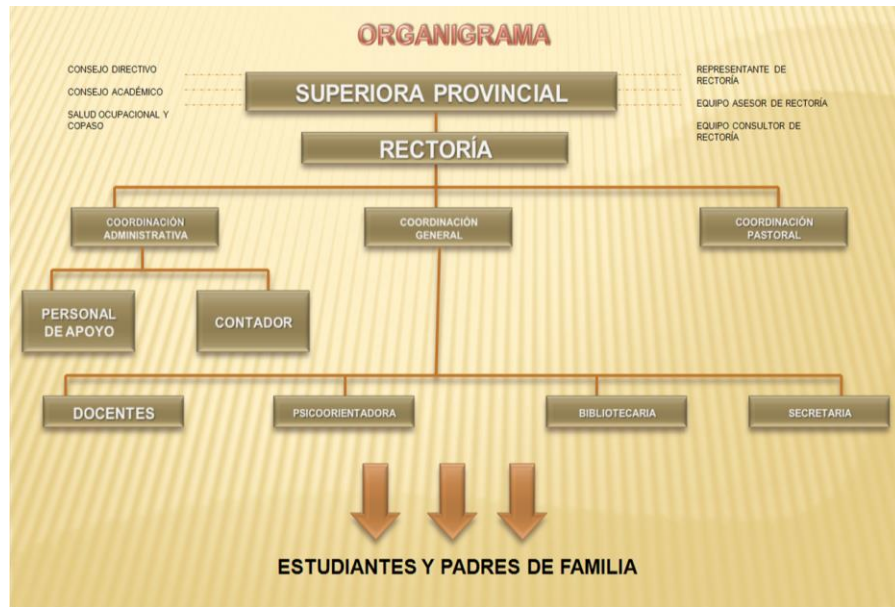


Figura 2. Organigrama. Fuente: Tomado de [https://www.google.com.co/search?q=organigrama+colegio+bethlemitas&tbm=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjMztPJ2fXAhXqSd8KHWufDMUQsAQIKg&biw=1366&bih=613#imgsrc=MMhrchqQ15-XtM:\)](https://www.google.com.co/search?q=organigrama+colegio+bethlemitas&tbm=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjMztPJ2fXAhXqSd8KHWufDMUQsAQIKg&biw=1366&bih=613#imgsrc=MMhrchqQ15-XtM:)

Misión.

Somos una institución educativa que a la luz educativa Bethlemitas, busca la participación, actualización y el servicio de la evangelización. Contribuimos a la formación integral brindando una educación de calidad e inclusiva, fundamentada en principios éticos, científicos, técnicos, investigativos, participativos y medioambientales. Contamos con las fuerzas de Dios y los santos fundadores, las políticas del estado y el compromiso de la comunidad educativa.

Visión.

La institución educativa Bethlemitas Brighton será reconocida en la sociedad como una entidad con proyección hacia el liderazgo hacia la innovación educativa, investigativa, pedagógica, técnica e inclusiva, consolidada en sus procesos de formación integral de personas altamente calificadas.

Objetivos.

Persona como ser único e irrepetible.

Dimensión comunitaria del ser humano.

La pastoral educativa.

La excelencia académica.

La proyección a la comunidad.

La educación ciudadana.

Nueva cultura global.

La cultura institucional Bethlemitas.

María “nuestra señora de belén”.

Valores.

Fé.

Trascendencia.

Justicia.

Servicio.

Respeto.

Responsabilidad.

Gratitud.

Políticas de calidad.

La institución educativa Bethlemitas Brighton, ofrece una formación integral bajo los principios de la filosofía Belethmitas, con un personal idóneo y competente, que promueve la excelencia académica, el respeto de lo público, la exigencia de los derechos el cumplimiento de los deberes

para una sana convivencia y la optimización de los procesos que garanticen el sentido de la equidad, el cuidado de los recursos naturales, la mejora continua y la capacitación para el eficiente desempeño en el mundo laboral.



Figura 3. Colegio Bethlemitas Brighton. Fuente: Barrios, L., 2018

Historia del Colegio Bethlemitas Brighton.

El 13 de abril de 1896 llegaron a Pamplona las primeras Bethlemitas y el 17 del mismo mes se instalaron y tomaron bajo su cuidado la Institución con el nombre de “Asilo De La Sagrada Familia, Brighton”.

El Padre Numa por iniciativa de la madre general Ignacia González se constituyó en padre y protector de las Bethlemitas de Pamplona hasta su muerte 1 de mayo de 1911.

La Quinta donde hasta el presente funciona el Asilo, fue obsequiada por él a la Comunidad, que se trasladó a ella en 1906, cuando vino la R. M. Superiora General, María

Luisa Salinas, recibiendo ella misma la escritura de la donación hecha por el benemérito Benefactor.

El Asiló empezó con 20 huérfanos, a las que se adiestraba en los oficios domésticos sin olvidar la instrucción religiosa e intelectual.

A las primeras Bethlemitas que trabajaron en esta obra, les tocó un período de mucha pobreza y privaciones, pero a pesar de las dificultades llevaron adelante la obra, hasta llegada de la Madre Magdalena Restrepo, que lo transformó y le dio vida; con su exquisito don de gentes consiguió un buen número de benefactores que le prestaron valiosa ayuda.

El 17 de abril se verificó la inauguración solemne del Asilo bajo la presidencia del Ilustrísimo Señor Obispo diocesano y con asistencia del prelado de Mérida y de la mayor parte del clero de la ciudad. Tomaron la palabra en ese acto el Ilustrísimo Señor Parra, el Doctor Numa Calderón, el venerable señor Cura del Carmen y el venerable Cura de Chinácota.

Empezó el asilo, que se llamó de la Sagrada Familia por la devoción especial del Padre Numa a la familia santa de Nazareth, con veinte huérfanas. La primera superiora fue la Madre de Concepción Pubiano, “religiosa virtuosísima y muy ilustrada quien tuvo siempre un cariño especial para las niñas del departamento.

Años más tarde se cambió un poco la modalidad de la obra consiguiendo del gobierno la fundación de la Escuela Sagrada Familia en las mismas Instalaciones del Hogar con la básica Primaria, posteriormente fue creciendo hasta lograr la Básica Secundaria, como Centro Educativo; en el momento contamos con aprobación de la Secretaría de Educación como “Institución Educativa Bethlemitas Brighton” con orientación del SENA, en la Media Técnica (10° y 11°). Cuenta con un número de 916 estudiantes, de Transición a Once grados

y un excelente cuerpo de docentes, muy bien calificados y apto para el desempeño de su misión Bethlemita.

También la Institución, es bien reconocida en la ciudad de Pamplona y tiene un buen posicionamiento.

Las madres de familia llevan sus hijas al hogar, para librarlas de sus padrastros, evitando cualquier daño físico y moral; otras porque viven en zonas de conflicto y están amenazados y así otros casos por el estilo.

Fuera de la formación permanente e integral que reciben, tienen la oportunidad de recibir una charla espiritual con el Padre Capellán, orientación y ayuda psicológica con las tres psicólogas en formación de la Universidad; aprendizaje de algún arte con el grupo de Laicos de la Institución y una señora que bondadosamente se ofrece para hacerlo.

Tabla 1. Sistema de variables

Conceptualización	Dimensión	Categorías	Índices	Subíndices	Ítem	Indicador	Valoración
(V.A)	Ficha sociodemográfica	Numérica	Datos personales	Datos personales	Fecha Ciudad Edad Sexo		Cuantitativa
			Datos generales		Grado de escolaridad ¿Con quien convive? ¿Participas en los diferentes		

juegos escolares?

¿Tienes amigos dentro del colegio?

¿Qué tipo

de juego te gusta?

¿Tienes un espacio dentro de la institución apropiado para jugar?

¿Cómo se siente dentro del espacio donde juega en el colegio?

¿Tiene facilidad para contar con material didáctico dentro de la institución?

Datos Espacios
ambientales físicos

La disposición del medio físico es accesible y ofrece oportunidades para participar en diversas actividades; estimula y apoya la participación ocupacional en los roles valorados del niño.

Perfil inicial

V.I ocupacional del
niño (SCOPE)

La disposición del medio físico
no apoya de manera adecuada la
participación ocupacional. Es
algo accesible; plantea algunas
limitaciones a la participación del
niño en los roles valorados.

F = 4
P = 3
R = 2
I = 1

Numérica

La disposición del medio físico
ofrece una gama limitada de
oportunidades, limitada
accesibilidad y apoyo para la
participación del niño en roles
valorados.

La inaccesibilidad de la disposición del medio físico y la falta de oportunidades impiden la participación del niño en los roles valorados.

Los recursos físicos (objetos tales como juguetes, materiales del colegio, dispositivos de movilidad) apoyan de manera satisfactoria y segura la participación ocupacional.

Recursos
físicos

Los recursos físicos (objetos tales como juguetes, materiales del colegio, dispositivos de movilidad) satisfacen de manera adecuada y segura la participación ocupacional, pero no son totalmente compatibles con la satisfacción de la participación en ocupaciones valoradas.

Los recursos físicos (objetos tales como juguetes, materiales del colegio, dispositivos de

movilidad) reducen las posibilidades de satisfacer de manera segura la participación ocupacional.

Los Recursos físicos (objetos tales como juguetes, materiales del colegio, dispositivos de movilidad) están ausentes, son inapropiados y/o inseguros.

El entorno social está dispuesto, o es capaz de ofrecer una actitud

óptima y apropiada para apoyar la participación ocupacional del niño.

El entorno social del niño (debido a demasiada o poca participación) permite una participación ocupacional limitada

El entorno social del niño proporciona un apoyo mínimo y limita la participación, o este es contradictorio a la participación

Grupos

sociales ocupacional.

El entorno social del niño no es compatible con el funcionamiento ocupacional debido a una mínima participación y/o éste oponerse a la participación ocupacional.

Las demandas de la ocupación coinciden con las capacidades, intereses, energía y tiempo disponible del niño.

Las demandas de la ocupación no son totalmente consistentes con las capacidades, intereses, energía y tiempo disponible del niño.

Las demandas de la ocupación con frecuencia afectan a la participación ocupacional debido a inconsistencia con las capacidades, intereses, energía y tiempo disponible del niño.

Las demandas de la ocupación

impiden la participación ocupacional ya sea por demasiada o muy baja exigencia.

Demandas

ocupacional

es

La rutina familiar del niño proporciona un apoyo óptimo para que el niño participe en los roles ocupacionales.

La rutina familiar del niño proporciona algunos apoyos para que el niño participe en los roles ocupacionales.

La rutina familiar del niño proporciona un apoyo limitado y restringe la participación ocupacional en los roles ocupacionales.

La rutina familiar del niño impide la participación en los roles ocupacionales.

Se involucra activamente

Se involucra auto dirigido

(decide que hacer y cómo hacerlo)

Rutina
familiar

Se ve seguro

Demuestra obvia exuberancia,
manifiesta alegría.

Trata de superar dificultades,
barreras u obstáculo para persistir
con la actividad.

Se involucra en travesuras o

comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas

Repite acciones, actividades; se queda con el mismo tema básico.

Se involucra en los aspectos del proceso de la actividad.

Actúa.

Incorpora objetos u otras personas en el juego en forma²⁼
^{3=casi siempre}

V.D

Duración variables poco convencionales, frecuentemente creativas, imaginativas o novedosas. 1= ocasionalmente

Test de jugueteo adaptado (Annita Numérica Bundy)

Se involucra en desafíos (motor, cognitivo o social) 0= rara vez o nunca

Negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos. No aplicable

Juega con otros. 3= Alta

Juega interactivamente con otros. 2= Moderada 1= Leve

	Asume rol de líder.	0= No	
		No aplicable	Cuantitati
Intensidad	Entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad.		va
	Inicia juego con otros.	3= Altamente hábil	
	Bromea o se burla con otros2= (verbal o no)	Moderadament e hábil	
		1= Ligeramente hábil	
		0= No tiene	

Habilidad

habilidad

No aplica

Comentario

Capítulo III

Diseño metodológico

Diseño de la investigación

Descriptivo.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas (Sampieri & Fernandez, 2010, pág. 80 cap.5).

La siguiente investigación se realizará con un estudio descriptivo debido a que permitirá describir y recolectar información exhaustiva sobre la influencia del entorno físico y social en la participación del juego en escolares con edades de 6 a 10 años de los grados primero a quinto de primaria de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona.

Explicativos.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Sampieri & Fernandez, 2010, págs. 83-84 cap.5).

Se retoma el diseño explicativo para la investigación teniendo en cuenta la descripción que se debe hacer sobre los factores físicos y sociales que están interfiriendo en la ejecución del desempeño ocupacional del juego en los escolares de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona, cabe resaltar que en la actualidad no se conocen investigaciones que establezcan prioridad en estas variables, las cuales permitan dar solución y establecer estrategias para el cumplimiento de la misma.

Tipo de investigación

Cuantitativo.

Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías; El enfoque cuantitativo representa, (un conjunto de procesos), es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica (Sampieri & Fernandez, 2010, pág. 4 cap. 1).

Se Retoma la investigación cuantitativa para el desarrollo de la siguiente investigación puesto que se establece la necesidad de recolectar datos exactos de cuáles son esos factores físicos y sociales que interfieren en el libre desempeño ocupacional del juego en los escolares de primaria del colegio Bethlemitas Brighton, al igual de generar estadísticas que describan la prevalencia y afectación directa hacia cuantos y cuales escolares están más expuestos a entornos que interfieran el proceso de ejecución de dicha ocupación.

Investigación no experimental

Transaccional.

Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. (Sampieri & Fernandez, 2010, pág. 151 cap. 7)

La investigación se basará en este tipo de diseño considerando que es necesaria la recolección de datos específicos desde características de la población a trabajar, como el entorno escolar; así mismo se tomara la incidencia en el ocio y tiempo libre de los escolares tomando como referencia el juego. Por otro lado, se realizará el análisis de la influencia social, gustos y la participación de los mismos en el desempeño ocupacional del juego.

Población y muestra

Población.

Se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (Tamayo & Tamayo; 1997).

Para el desarrollo de la investigación se toma en cuenta los escolares de primaria del colegio Bethlemitas Brighton el cual tiene como población total 594 estudiantes en los grados de primaria.

Tabla 2. Población

Población	Población	Participantes	Características de la población
Total participantes	594	De transición a 5 de 1. primaria	Diversidad cultural y étnica 2. Situación demográfica 3. Relaciones interpersonales

Fuente: Barrios, L., 2018

Tabla 3. Población

Grado	Numero estudiantes
Transición	93
Primeros	96
Segundos	103
Terceros	109
Cuartos	88
Quintos	105
Total	594

Fuente: Barrios, L., 2018

Muestra.

Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra " es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico".

El colegio Bethlemitas Brighthon, cuanta con 594 estudiantes de primaria, es por esto que para el desarrollo de la investigación se toman en cuenta 50 escolares con ninguna característica específica; cabe resaltar, que para la totalidad de la población a trabajar se extraen 10 niños de cada grado (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto).

Tabla 4. Muestra

Edad	Grado	Número de población	Total
6 años	Primero	10	10
7 años	Segundo	10	10
8 años	Tercero	10	10
9 años	Cuarto	10	10
10 años	Quinto	10	10
			50

Fuente: Barrios, L., 2018

Criterios

Criterios de inclusión.

Pertenecer y estar matriculado en la institución

Diligenciamiento del consentimiento informado por parte del padre de familia

Pertenecer a los grados de 1 a 5 primaria

Escolares que tengan de 6 a 10 años de edad

Escolares que participen activamente en el juego

Criterios de exclusión.

No pertenecer y estar matriculado en la institución

Niños en condición de discapacidad

Niños que no cumplan la edad establecida para la investigación

Los niños que no diligencien y entreguen el consentimiento informado

No diligenciamiento del consentimiento informado por parte del padre de familia

No pertenecer a los grados de 1 a 5 de primaria

Escolares que no participen en actividades de juego.

Técnicas de recolección

“Define a las fuentes y técnicas para recolección de la información como los hechos o documentos a los que acude el investigador y que le permiten tener información” (Méndez, 1999).

Fuentes primarias.

Es la información oral o escrita que es recopilada directamente por el investigador a través de relatos o escritos transmitidos por los participantes en un suceso o acontecimiento.

fuentes secundarias.

Es la información escrita que ha sido recopilada y transcrita por personas que han recibido tal información a través de otras fuentes escritas o por un participante en un suceso o acontecimiento.

Para la realización de la siguiente investigación se utilizaron técnicas primarias y secundarias como artículos de investigaciones, tesis nacionales e internacionales, así mismo, se utilizaron libros de Terapia Ocupacional referentes al tema investigado, donde se realizó una investigación exhaustiva sobre las variables a investigar.

Instrumento

Según Arias, (1999),” Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Para recoger datos e información relevantes, la investigadora utilizó como instrumentos de recolección de datos el guion de entrevista, el registro de observación documental e igualmente el registro del diario de observación directa, cuyos resultados fueron triangulados. Los instrumentos a utilizar en la siguiente investigación son:

Ficha sociodemográfica

Perfil inicial ocupacional del niño (SCOPE)

Test de jugueteo adaptado (Bundy)

Validez.

El término en cuestión puede entenderse como el grado en que un instrumento, realmente mide la variable que pretende medir, esto significa que un determinado instrumento debe medir estrictamente la variable que se desea medir y no otra, aunque sea muy parecida. En cuanto a la validación del instrumento, se puede indicar, que para ser validado un determinado instrumento, se debe atender a los criterios de validez de contenido, validez de criterio y validez de constructo, que sumados generan lo que se conoce como validez total (Hernández).

Para la siguiente investigación se tomará como referencia este aporte en el momento de determinar que el instrumento a aplicar tenga un grado de validez, lo cual permitirá que los resultados de las variables a investigar sean oportunos para determinar la problemática de la investigación y futuras soluciones.

Confiabilidad.

Esta se da, cuando un instrumento se aplica repetidas veces, al mismo sujeto u objeto de investigación, por lo cual, se deben obtener resultados iguales o parecidos dentro de un rango razonable, es decir, que no se perciban distorsiones, que puedan imputarse a defectos que sean del instrumento mismo según Hernández (1991).

En la siguiente investigación se retomarán instrumentos que cuenten con cierto grado de validez y confiabilidad, así mismo que hayan sido base fundamental para diversas investigaciones con el objetivo de dar especificidad en cuanto a las variables a investigar.

Instrumentos

Perfil Inicial Ocupacional del Niño (SCOPE).

El SCOPE está diseñado para ser un instrumento de evaluación basado en la ocupación, centrado en el cliente, y basado en la teoría que puede integrarse rápidamente en la práctica con niños y adolescentes desde su nacimiento a los 21 años.

La fortaleza del SCOPE se basa en su habilidad para delinear patrones claros de fortalezas y desafíos ocupacionales que pueden ser utilizados para planificar intervenciones usando la teoría del Modelo de Ocupación Humana (MOHO) (Kielhofner, 2008).

El Perfil Inicial Ocupacional del Niño (SCOPE) provee una visión amplia de la participación ocupacional del niño y permite al terapeuta evaluar sistemáticamente los factores que facilitan o restringen la participación ocupacional. El SCOPE reconoce que la perspectiva del desarrollo evolutivo corresponde a una de las varias perspectivas que los terapeutas ocupacionales utilizan para enmarcar la evaluación desempeño ocupacional de los niños. Sin embargo, los activistas de los derechos de la discapacidad enfatizan que basarse demasiado en las normas del desarrollo, inevitablemente penaliza a un niño o joven con discapacidad.

Refieren que la pregunta que los terapeutas deben hacerse no es si el niño se desvía de la norma, sino que si el niño es capaz de lograr el tipo de participación en la vida que corresponda a sus deseos/capacidades y a lo que sus ambientes esperan de él (por ejemplo: familia, escuela).

El SCOPE no excluye ni no encuentra importante las consideraciones del desarrollo evolutivo, pero lo deja al razonamiento terapéutico del terapeuta para evaluar su significado relativo y aplicabilidad al realizar la puntuación de cada niño. El término “trayectoria de desarrollo individual” es utilizado en este manual para conceptuar el potencial único de cada niño como un ser ocupacional.

En lugar de comparar el desempeño del niño con el nivel general de la población (escalas del desarrollo “normativas”), los terapeutas proyectan cuales capacidades tienen el potencial de

adquirirse en el futuro según la edad, el problema presentado, las experiencias pasadas, y el contexto ambiental de cada niño. Los terapeutas deben considerar esta trayectoria de desarrollo individual al determinar cuál es el impacto que el estatus de desarrollo del presente tiene en la puntuación del SCOPE.

El SCOPE ayuda a los terapeutas a considerar el rango de factores que impactan la participación ocupacional más allá del retraso del desarrollo. Por ejemplo: un terapeuta que trabaja con un niño que presenta retraso del desarrollo de sus habilidades motoras finas y problemas de escritura, tiene varias opciones de intervención:

El terapeuta puede decidir modificar el ambiente (por ejemplo: usar un computador para completar el trabajo escrito).

El terapeuta puede otorgar oportunidades de mayor práctica en la escritura (ejemplo: mejorar las habilidades de escritura a través de la manipulación repetida de los objetos de la tarea).

El terapeuta puede remediar el problema de base (por ejemplo: incrementar la fuerza intrínseca de la mano del niño a través de juegos y otras actividades que requieran el uso de las habilidades pertinentes).

Los puntajes del SCOPE en conjunto con la teoría del Modelo de Ocupación Humana ayudan al terapeuta identificar la opción de intervención que es posible de realizar y que resulte en el mejor impacto en la participación ocupacional. Al administrar y puntuar el SCOPE, se debe tener en cuenta que el SCOPE no es un instrumento normativo, ni tampoco un instrumento de criterio. Un instrumento normativo compara los resultados de un individuo con los de otros. Un instrumento de criterio compara el desempeño de un individuo con un conjunto de estándares preestablecidos.

Propósito del SCOPE.

El SCOPE está diseñado para lo siguiente:

Describir la participación ocupacional del niño sin considerar síntomas, diagnóstico, edad, o lugar de tratamiento.

Capturar tanto las fortalezas como los desafíos considerando la trayectoria individual de desarrollo de cada niño.

Evaluar factores que representen los conceptos de habilidades, volición, habituación, y el ambiente. Identificar áreas que necesiten mayor evaluación y orientar al terapeuta a otros instrumentos de evaluación para niños del MOHO para obtener una mejor comprensión de ella.

Ser simple y rápido de utilizar.

Facilitar la comunicación con el equipo multidisciplinario, cuidadores, y otras personas generando la participación ocupacional.

Apoyar y guiar la intervención basada en la ocupación.

Evaluar cambios en la participación ocupacional del niño a través del tiempo con el objetivo de evaluar los resultados de la intervención.

El SCOPE consiste de 25 ítems basados en los conceptos del Modelo de Ocupación Humana organizados en seis secciones.

Factores personales.

Volición

Habituación

Habilidades de Comunicación e Interacción

Habilidades de Procesamiento

Habilidades Motoras

Ambiente

Las cinco primeras secciones (volición, habituación, habilidades de comunicación e interacción, habilidades de procesamiento, y habilidades motoras) se relacionan directamente con los factores personales del niño y su impacto en el desempeño y participación ocupacional.

La inclusión de la sección del ambiente en el SCOPE pone en perspectiva el desempeño de un cliente dentro de un contexto. El ambiente influencia la participación ocupacional al proveer oportunidades y recursos, y al crear condiciones que demandan y limitan el desempeño. El ambiente incluye tanto las dimensiones físicas como sociales. La dimensión física incluye los espacios (naturales o contruidos) en los cuales las personas se desempeñan, y los objetos (naturales o fabricados) con los cuales las personas interactúan y usan durante su desempeño.

El ambiente social incluye los grupos sociales que definen las expectativas de los roles y constituye el medio en el cual esos roles se practican.

El ambiente en el cual el niño desempeña sus ocupaciones combina estas dos dimensiones.

Estos lugares ocupacionales comprenden espacios, objetos, actividades relevantes y grupos sociales que generan un medio significativo para el desempeño. Los ambientes ocupacionales de los niños incluyen su hogar, jardines infantiles/guardería infantil, el colegio, plazas del barrio. El Hospital puede considerarse un ambiente ocupacional, para aquellos niños que deben seguir una hospitalización prolongada. El desempeño y la participación ocupacional se desarrollan a través de las oportunidades y demandas propias de los ambientes ocupacionales del niño (ver apéndice D)

Test de jugueteo adaptado.

Descripción del instrumento.

El test de condición jugadora (1997) consta de 24 ítems ejemplificando el manejo que el niño posee en cuanto a la percepción del control, la motivación intrínseca, la suspensión de la realidad y la estructura o marco de juego, en su conducta lúdica. Los ítems son observados a través de 3 escalas de calificación: extensión, intensidad y habilidad según corresponda a cada ítem en particular.

Haciendo énfasis en la utilización del juego con un cuerpo teórico utilizado únicamente en terapia ocupacional. Presenta una diferencia entre los ambientes físicos que influyen en la ocupación del niño en el juego. Dichos ambientes son por una parte el humano que hace referencia a la interacción del niño con quienes lo rodean, por otro lado el ambiente no humano que involucra los materiales y objetos del juego.

Objetivo principal.

Es una prueba de observación con el fin de examinar el criterio de disfrute del juego incluida la motivación intrínseca, libertad de suspender la realidad y el control interno, en el contexto del juego libre.

Población.

El test es aplicable a niños con discapacidades físicas y de integración sensorial. Puede ser utilizado también en la mayoría de las poblaciones dentro de los parámetros normales, en edades

comprendidas de 2 años a 10 años. Sin embargo, Hutchinson, 1995, (citado por Bundy, 1997) encontró que también la escala era válida hasta con niños de 18 meses de edad.

Forma de aplicación.

Para el procedimiento de aplicación del test, la administración involucra 4 pasos según Bundy (1997):

Selección de niños y edades: el test de condición juguetona puede ser dispuesto a cualquier niño después de los 18 meses de edad hasta los 10 años, que presenten alteraciones en el juego. Esta evaluación también puede ser aplicada a niños con problemas de integración sensorial u otras disfunciones.

Preparación del ambiente de juego: el ambiente a realizar la prueba debe ser facilitador del juego; en lo posible el niño debe estar en la elección del lugar en donde se realizará la evaluación. Quien esté a cargo de la evaluación (evaluador) deberá asegurarse que los compañeros de juego y los juguetes sean familiares para el niño; el ambiente juega un papel fundamental ya que debe ser agradable para que el niño se sienta seguro. La prueba no se podrá llevar a cabo mientras el niño este hambriento, cansado o enfermo y se le debe ofrecer la gama de actividades para que escoja la que sea de mayor preferencia. En lo posible no debe haber presencia de personas adultas ajeno al evaluador, que interfieran en el libre desenvolvimiento del niño en la actividad de juego que esté realizando.

Observación del niño-videofilmación: El test de condición juguetona (TCJ) es una evaluación observacional; mira al niño en un ambiente de juego ya sea interior o exterior. El tiempo de observación - filmación es de aproximadamente 15 a 20 minutos de tiempo, donde se incluye el tiempo que el niño gasta en la transición de una actividad a otra. (el video no se edita).

Registro de datos: en el test de condición jugadora (TCJ) hay 24 ítems los cuales se puntúa de 0 a 1. Cada ítem, indica la extensión, la habilidad y/o la intensidad con que el comportamiento se observa. No todos los ítems del test, requieren de los tres parámetros de calificación; cuando uno de los ítems no puede ser observado se califica como no aplicable (NA).

Interpretación de resultados.

El modelo de la conducta juguetona descrito anteriormente, plantea que las áreas lúdicas (percepción de control, fuente de motivación, libertad de suspender la realidad) evaluadas por el instrumento no se excluyen mutuamente, y así más de una puede ser reflejado en otros ítems. Sin embargo, los ítems parecen estar fuertemente asociados por un elemento que con otro. Esto significa que ciertos comportamientos pueden sugerir más de un elemento presente de la conducta de juego del niño, de esta manera se determina si es o no juego.

Validez y confiabilidad.

Teniendo en cuenta las tres categorías (motivación intrínseca, percepción del control y suspensión de la realidad) nombradas por Bundy, parte de la reflexión acerca de los instrumentos ya existentes evalúan aspectos externos al juego y mas no a la conducta en si, de este modo se dice que no es válido ya que no miden lo que pretenden medir. Por tal motivo elaboró el Test of Playfulness que en español como Test de condición Jugadora (TCJ). Desde sus inicios fue revisado por diferentes autores con el fin de determinar su validez.

Versión inicial del TCJ fue examinada por Metzger, 1993 con el fin de examinar la validez del contenido. Se interrelaciono con la confiabilidad de los porcentajes de 77 niño (68 con

desarrollo normal y 9 con retardo en el desarrollo) con edades promedio entre los 22 y los 118 meses.

El análisis de la primera versión del (TCJ) fue muy prometedor, ya que un total de 53 de 60 ítems definieron aparentemente una elaboración unidimensional que reflejaba el juego. Sabiendo a si mismo que esta elaboración parecía adecuada para describir el 95% de los niños con desarrollo normal. Por otro lado, la escala registrada de la mitad de los niños con necesidades especiales se diferenció notablemente de los niños con desarrollo normal, razón que exigía investigaciones adicionales (Ramirez & Agudelo) (ver apéndice E).

Capitulo IV

Resultados

Análisis e interpretación de resultados

Los siguientes resultados se lograron obtener por medio de la aplicación de la fichas sociodemográfica, la cual permitió determinar los aspectos relevantes de cada escolar como datos personales, grado de escolaridad, interés de los niños con respecto a el juego, así mismo, se implementaron instrumentos como el perfil ocupacional inicial del niño (SCOPE) del MOHOT, el cual permitió evaluar cómo el ambiente interfiere en la participación ocupacional del juego en niños escolares; cabe resaltar que este instrumento no da importancia a la respuesta que el niño pueda tener hacia el ambiente.

De igual manera se aplicó el test de jugueteo adaptado de (Bundy); el cual permitió por medio de una prueba de observación examinar el criterio de disfrute del juego incluida la motivación intrínseca, libertad de suspender la realidad y el control interno, en el contexto del juego libre. Por otra parte, para obtener los datos estadísticos, fue necesario utilizar el programa estadístico SPSS el cual nos permitió determinar en medios porcentuales los datos de cada variable estudiada. Finalmente se planteará un plan de acción teniendo en cuenta la problemática hallada en la Institución Educativa Bethlemitas Brighthon con estructuración de actividades las cuales permitan mitigar la problemática.

Datos sociodemográficos de la población

Tabla 5. Distribución porcentual de escolares con edades de 6 a 10 años

Edad del escolar		
Edad	Frecuencia	Porcentaje
6	6	12
7	10	20
8	14	28
9	9	18
10	11	22
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

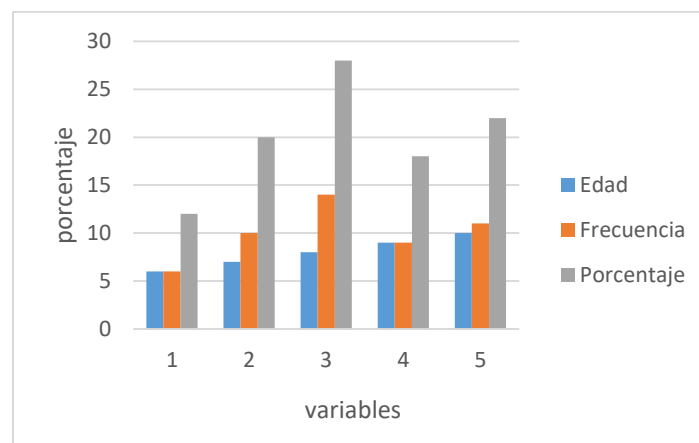


Figura 4. Distribución porcentual cronológica de la edad de los escolares de 6 a 10 años. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio cuya muestra fue de 25 niñas y 25 niños, seleccionando 10 niños por curso de básica primaria, se encontró que el 28% de los escolares están en un rango de edad de 8 años siendo esta la mayoría y un 12% corresponde a los escolares con la edad inferior. Según Vygotsky, la edad es una variable de extremo interés, pues proporciona un parámetro comparativo con el nivel de desarrollo esperado, contextualizado en su medio cultural. Esto orientara el razonamiento clínico del terapeuta ocupacional, ayudándole a comprender el ritmo de desarrollo del niño y a determinar la ayuda que se le pueda prestar en la zona de desarrollo próximo o en un lugar óptimo para conseguir destrezas que todavía están en proceso de maduración. En relación con lo anterior se puede determinar que la edad que mayor prevalece en los escolares a intervenir es de 8 años de edad.

Según Begoña Polonio, 2008, a lo largo de la historia, el género ha sido una fuente de dominio, poder y estigma social. Hoy en día existen sociedades que priman el nacimiento del varón sobre el nacimiento de la mujer y, desde esa óptica, organizan las políticas de natalidad. En la mayoría de las sociedades, el género masculino influye en los juegos y juguetes que utiliza, puesto que los roles y las funciones sociales que se espera que desarrollen en la etapa adulta son distintas y deben prepararse para ellas, adquiriendo las habilidades necesarias a través del juego y demás acciones durante el proceso de socialización.

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se indica que los grados a trabajar durante la investigación están estipulados de 10 escolares por cada grado donde esto corresponde a un 20% por cada grado para que de esta manera obtener la totalidad de la muestra. Según Piaget (1979), afirma que toda necesidad tiende, primero a incorporar las cosas y las personas a actividades del sujeto y, por consiguiente, a acomodarlas a

los sujetos externos. Así mismo, determina que el desarrollo mental aparece, en su organización progresiva, como una adaptación cada vez más precisa a la realidad dentro de una escuela y dentro de un entorno escolar. Teniendo en cuenta lo anterior se puede determinar que la incorporación de los escolares en un grado escolar es de vital importancia para incorporar conocimientos los cuales serán determinantes en la vida cotidiana.

Tabla 6. Distribución porcentual de la convivencia familiar de los escolares

Con quien convives en tu casa

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Padres	18	36
Padres y Hermanos	31	62
Hermanos	1	2
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

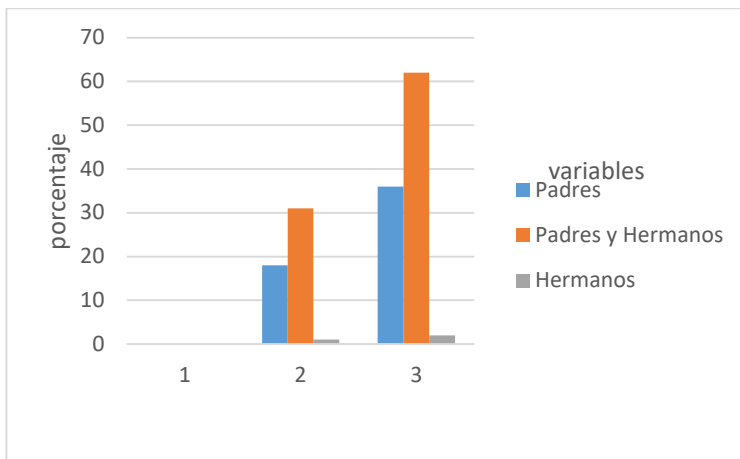


Figura 5. Distribución porcentual de la

convivencia familiar de los escolares. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se indica que un 62% de los escolares de la muestra conviven en un núcleo familiar el cual está constituido por pagar y hermanos. Según la AOTA, 2002, la variedad de la composición familiar no implica la existencia de diferencias cualitativas en el desarrollo del infante, si no que indica que la familia de cada niño es única y que las interrelaciones y funciones de los miembros serán igualmente variables, por lo que es necesario conocer estos datos.

De igual manera determina que en la realidad las familias están compuestas por una combinación variada en cuanto a su estructura y organización interna de funciones y roles. De lo anterior se puede determinar que la mayoría de los escolares están inmersos dentro de una familia estructurada, la cual permite la incorporación de valores y roles en los mismos.

Tabla 7. Distribución porcentual de si los escolares tienen amigos dentro de la institución educativa

Tienes amigos dentro del colegio

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	49	98
No	1	2
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 6. Distribución porcentual de si los escolares tienen amigos dentro de la institución educativa. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se indica que un 98% de los escolares sostiene una relación de amistad dentro de la institución educativa, según Polonio, los primeros contactos con los iguales ocurre como iniciativa de los adultos y suelen tener lugar en el entorno familiar o escolar, es frecuente que el niño vaya construyendo una referencia de los iguales permanentes (hermanos, vecinos, demás niños de clase), cualitativamente distinta a la de los iguales temporales u ocasionales.

La experiencia de interacción con los iguales es de importancia en el proceso de socialización, ya que, a través de ésta, el niño aprende a considerar otros puntos de vista además del suyo propio sobre un determinado evento y/o conocimiento a respetar el turno de la palabra y acción y a integrar normas de convivencias comunes a todos los miembros. De lo anterior podemos determinar la importancia que tienen los escolares dentro de la institución para pertenecer a un grupo social el cual les genere la oportunidad de tener amigos dentro del mismo.

Tabla 8. Distribución porcentual del tipo de juego que genera gusto en los escolares

Qué tipo de juego te gusta

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mesa	5	10
Solitario	2	4
Competitivo	25	50
Tradicional	12	24
Todos	6	12
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 7. Distribución

porcentual del tipo de juego que genera gusto en los escolares. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se indica que un 50% se inclina por la realización de juegos competitivos, así mismo, un 24% determina sentir interés por la realización de juegos tradicionales. Relly (1969) define, que la formación de todo comportamiento ocupacional se produce a través de un continuum de desarrollo que abarca este concepto en tres etapas jerárquicas: etapa de exploración, etapa de competencia y etapa de logro; todo comportamiento se inicia en una etapa de exploración, en la que el niño tiene la oportunidad de aprender, descubrir, expresarse, generándose un sentimiento de curiosidad y excitación, que nutre el desarrollo de las destrezas. Esta etapa está motivada intrínsecamente, es decir, existe un predominio del placer funcional en la realización, de igual manera el ambiente debe ser seguro el cual ofrezca estímulos de desafío justos y de exigencias alcanzables.

Tabla 9. Distribución porcentual del bienestar en el espacio donde juegan los escolares

Cómo te sientes en el espacio donde juegas dentro de la institución

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Bien	28	56
Regular	15	30
Mal	7	14
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 8. Distribución porcentual del bienestar en el espacio donde juegan los escolares. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que el 56% dice sentirse bien en el espacio donde juega dentro de la institución y un 30% señala que su satisfacción es regular. Neumann (1971) define la motivación intrínseca como la motivación que “empuja al jugador”, la fuerza que surge de la naturaleza ocupacional del niño que origina la actividad, en la cual el propósito y proceso son inherentes a la misma. También señala que el niño que está motivado intrínsecamente está 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 sí mismo. De lo anterior se determina que todo niño tiene la capacidad de experimentar y realizar su juego de interés e incluso si el lugar donde se desarrolla no es el apropiado.

Tabla 10. Distribución porcentual de la facilidad que los escolares tienen para contar con material didáctico.

Tiene usted facilidad para contar con el material didáctico para realizar el juego de su interés

Variabes	frecuencia	porcentaje
Si	13	26
No	37	74
	50	100

Total

Fuente: Barrios, L., 2018

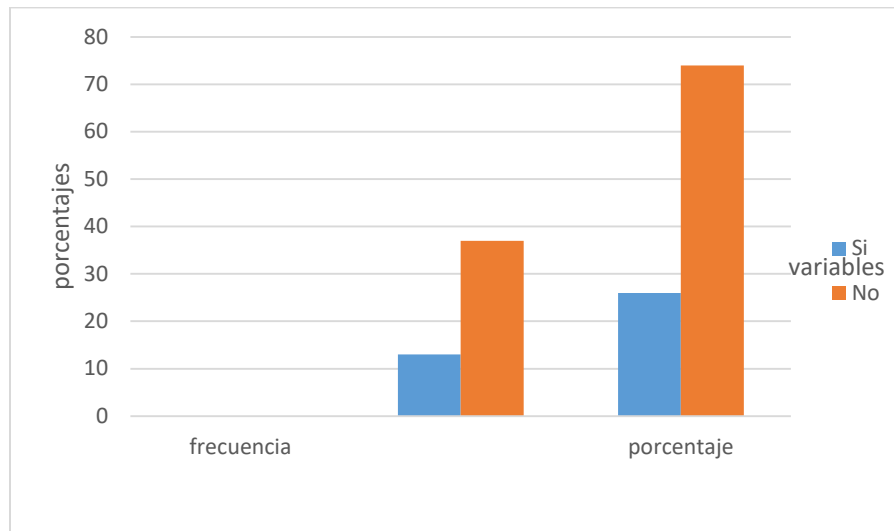


Figura 9. Distribución porcentual de la facilidad que los escolares tienen para contar con material didáctico. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que un 74% no cuenta con materiales dentro de su ambiente para la realización del juego de su interés dentro de la institución. White (1971) analizó los requerimientos relacionados con el ámbito del juego que son objetos (juguetes, materiales) y personas.

Así mismo, determino que el ámbito de los objetos de ser moderadamente novedoso para que surja la motivación intrínseca; es decir, debe proporcionar objetos familiares y nuevos (cuando todos los objetos son novedosos producen miedo e inhibición y, en el caso contrario, si todos los objetos son conocidos, el nivel de curiosidad y excitación necesaria para que la motivación intrínseca fluya no existe y surge el aburrimiento).

Los ambientes enriquecidos con juguetes favorecen el desarrollo, siempre que estos se presenten con moderación, pues tanto por exceso como por defecto, su incidencia podría ser negativa en el desarrollo del niño. De lo anterior se determina la importancia de los objetos que deben existir dentro de la institución con el fin que los niños interactúen con los mismos y adquieran un aprendizaje.

Perfil ocupacional inicial del niño SCOPE

Tabla 11. Distribución porcentual del espacio físico de los escolares en la institución

Espacios físicos		
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Permite	7	14
Restringe	43	86
	50	100
Total		

Fuente: Barrios, L., 2018

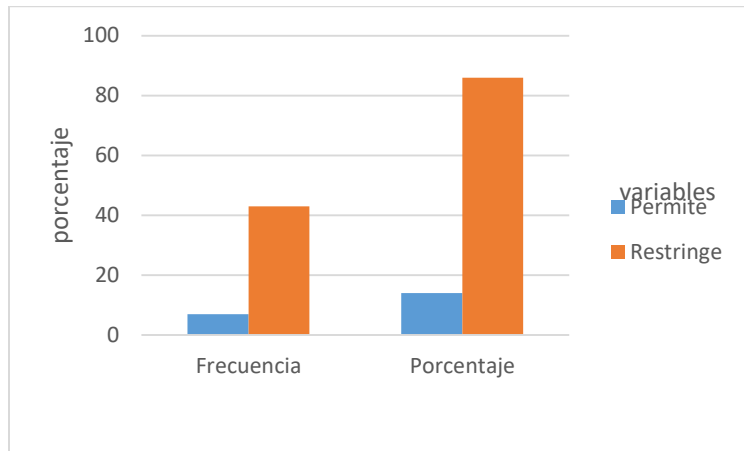


Figura 10. Distribución porcentual del espacio físico de los escolares en la institución. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que al 86% del espacio físico no es el apropiado para realizar la participación en el juego de los escolares. Lawton, (1980), determina que tales características de los entornos físicos, como paredes, escalones, pasillos o entradas, restringen el lugar a donde uno puede ir o cuanto esfuerzo se necesita. Las expectativas de otros, las leyes y reglas, los requerimientos del trabajo y las normas sociales pueden afectar las acciones de las personas, los patrones de la actividad y, aun, la motivación. De lo anterior se puede determinar que las demandas y las restricciones del entorno también influyen el desarrollo de los hábitos y los roles (Kielhofner, 2011).

Tabla 12. Distribución porcentual de recursos físicos

Recursos físicos			
	Variables	Frecuencia	Porcentaje
	Restringe	42	84
	Inhibe	8	16
	Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

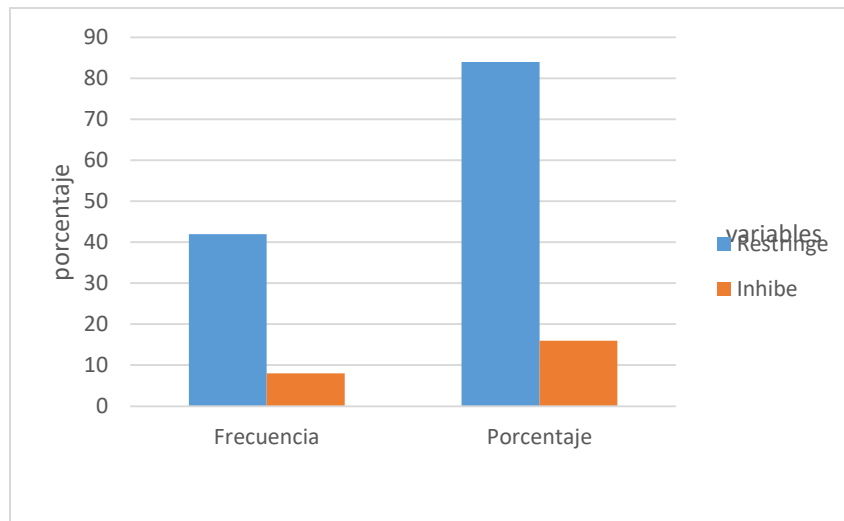


Figura 11. Distribución porcentual de recursos físicos. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que el 84% de los recursos físicos restringe la participación ocupacional del juego de los escolares. Los objetos son cosas naturales o fabricadas con las cuales las personas interactúan

y cuyas propiedades determinan lo que hacen con ellas, de igual manera los objetos también repercuten frecuentemente sobre la ocupación. De hecho, que los niños participen en el juego solitario o social depende del tipo de juguetes y equipamientos que esté presente. (Quilitch y Risley, 1973), De lo anterior se determina la importancia de contar con materiales y juguetes propios los cuales permitan a los escolares realizar la ocupación del juego y que este sea de su interés (Kielhofner, 2011).

Tabla 13. Distribución porcentual del grupo social

Grupos Sociales		
Variables	Frecuencia	porcentaje
Permite	14	28
Restringe	36	72
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

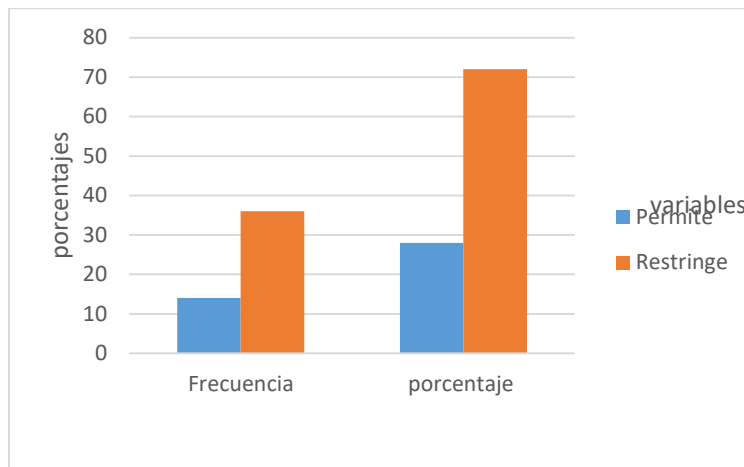


Figura 12. Distribución porcentual del grupo social. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que un 72% de los grupos sociales restringe la participación del juego de los escolares. Se determina que gran parte de la ocupación humana involucra interactuar con otros grupos sociales, los cuales incluyen, de hecho, una persona en interacción con un amigo, un familiar, un compañero de clases o un club u organización a la que uno pertenece; durante la participación de un grupo social, los escolares pueden llegar a adquirir valores, intereses y comportamientos los cuales pueden aportar significativamente a el aprendizaje. (Kielhofner, 2011).

Tabla 14. Distribución porcentual de las demandas de la ocupación

Demandas de la ocupación		
Variable	Frecuencia	porcentaje
Permite	19	38

Restringe	27	54
Inhibe	4	8
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

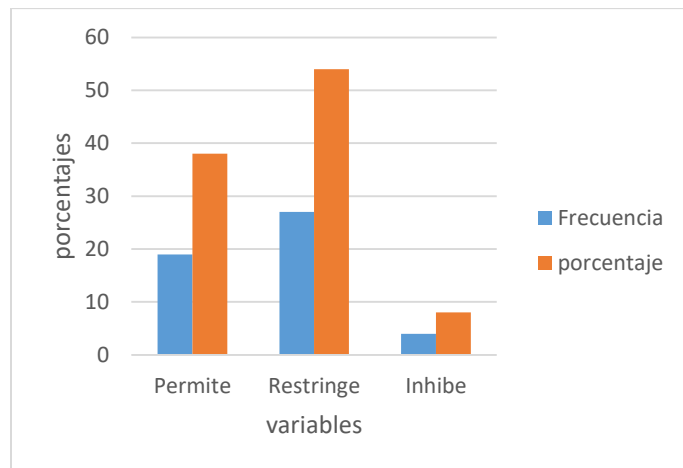


Figura 13. Distribución porcentual de las demandas de la ocupación. Fuente: Barrios, L., 2018.

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que un 54% de las demandas de la ocupación se ven restringidas dentro de la participación ocupacional del juego. El medio ofrece oportunidades de hacer cosas. Estas formas convencionales de hacer cosas son comúnmente llamadas tareas. (Nelson, 1988), de lo anterior se determina que las demandas del medio y del entorno interfieren en la participación del juego de los escolares.

Tabla 15. Distribución porcentual de la rutina familiar

Rutina familiar		
Variables	Frecuencia	porcentaje
Permite	46	92
Restringe	4	8
Total	50	100

Fuente: Barrios, L., 2018

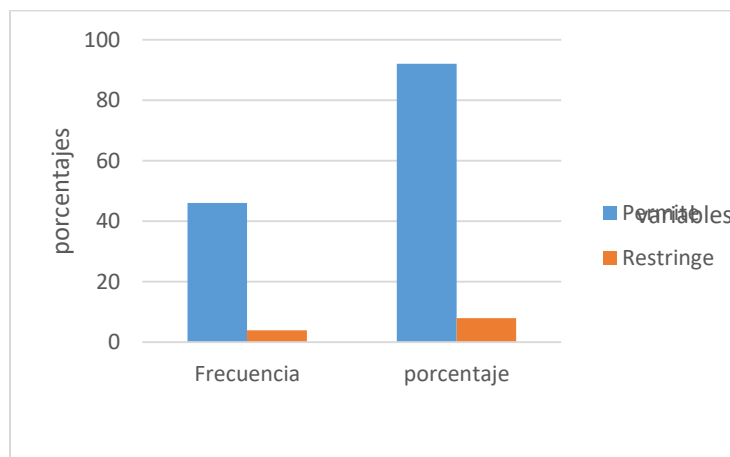


Figura 14. Distribución porcentual de la rutina familiar. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que un 92% de la rutina familiar permite significativamente la participación ocupacional de los escolares dentro de un entorno escolar. La realidad estas compuesta por una combinación variada de familias en cuanto a su estructura y organización interna de funciones y

roles. En nuestra sociedad coexisten diferentes tipos de familias: familias tradicionales con padres y madre presentes en el mismo domicilio; familias que conviven con familiares extensos.

De lo anterior se evidencia que el núcleo familiar es de vital importancia para que los escolares pertenezcan a una institución educativa y se les permitan adquirir los conocimientos necesarios para su ciclo vital.

Test de jugueteo adaptado de Annyta Bundy

Tabla 16. Distribución porcentual si el escolar se involucra activamente

Característica	Se involucra activamente	
	1.	Número de niños
1. DURACIÓN		
Casi siempre	25	62%
Frecuentemente	23	38%
Ocasionalmente	0	0%

Rara vez o nunca	0	0%
------------------	---	----

No aplicable	0	0%
--------------	---	----

2. INTENSIDAD

Alta	26	52%
------	----	-----

Moderada	24	48%
----------	----	-----

Leve	0	0%
------	---	----

No	0	0%
----	---	----

No aplicable	0	0%
--------------	---	----

3. HABILIDAD

Altamente hábil	20	40%
-----------------	----	-----

Moderadamente hábil	26	52%
---------------------	----	-----

Ligeramente hábil	4	8%
-------------------	---	----

No tiene habilidad	0	0%
--------------------	---	----

No aplica	0%	0%
-----------	----	----

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 15. Distribución porcentual si el escolar se involucra activamente. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran activamente en una actividad de juego con una duración del 62%, con una alta intensidad del 52% y se determinan que son moderadamente hábil con un 52%. Según Rowles, 2005, propone un análisis interesante sobre las dimensiones de pertenencia a un lugar: uso del espacio (compuesto por actividad física inmediata y actividad cotidiana) (López, 2008), según lo anterior se puede determinar que los escolares son pertenecientes a un entorno estudiantil, donde cada uno de ellos retoma la importancia de pertenecer allí y de participar en actividades que son placenteras para los mismos.

Tabla 17. Distribución porcentual si se involucra auto dirigido

Se involucra auto dirigido (decide que hacer y cómo hacerlo)

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	23	46%
Frecuentemente	25	50%
Ocasionalmente	2	4%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	23	46%
Moderada	26	52%
Leve	1	2%
No	0	0%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		
Altamente hábil	12	24%
Moderadamente hábil	27	54%
Ligeramente hábil	10	20%

No tiene habilidad	0	0%
No aplica	1	2%

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 16. Distribución porcentual si se involucra auto dirigido. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran auto dirigido en una actividad de juego con una duración frecuente del 50%, con una intensidad moderada del 52% y se determinan que son moderadamente hábil con un 54%. según avanza el crecimiento del niño, la relación con los demás adquiere nuevas dimensiones interactivas y autónomas: enfocados por juguetes, muestra de afecto y preocupación por el otro. (López, 2008), de lo anterior se determina que la capacidad que los escolares tengan para involucrarse auto dirigido en un grupo donde se realiza una

actividad, va más allá, donde le abre las puertas a la interacción social y al fortalecimiento de su autonomía al realizar una actividad de juego.

Tabla 18. Distribución porcentual si se ve seguro

Se ve seguro		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	25	50%
Frecuentemente	17	34%
Ocasionalmente	6	12%
Rara vez o nunca	2	4%
No aplicable	0	0%

2. INTENSIDAD

Alta 16 32%

Moderada 25 50%

Fuente:
2018

Leve 9 18%

No 0 0%

No aplicable 0 0%

Barrios, L.,

3. HABILIDAD

Altamente hábil 15 30%

Moderadamente hábil 25 50%

Ligeramente hábil 9 18%

No tiene habilidad 0 0%

No aplica 1 2%

Figura 17. Distribución porcentual si se ve seguro. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares muestran seguridad en la realización de una actividad de juego con una duración casi siempre del 50%, con una intensidad moderada del 50% y se determinan que son moderadamente hábil con un 50%. Según Vygotsky 1996, señala que un niño pequeño necesita ver que su deseo se cumple de modo inmediato, sin embargo, en la edad escolar aparecen varias situaciones irrealizables y deseos que no podrán cumplirse inmediatamente. Es evidente que entre el niño pequeño y el escolar se ha producido un cambio importante en la manera de relacionarse con las situaciones y sus propios deseos. (López, 2008). De lo anterior podemos decir que es por esto la falta de seguridad que se evidencia en los demás escolares, teniendo en cuenta que durante la investigación se están manejando escolares pequeños los cuales no muestran seguridad al momento de realizar una actividad por el deseo de que ésta sea realizada de manera inmediata.

Tabla 19. Distribución porcentual si demuestra obvia exuberancia u manifiesta alegría

Demuestra obvia exuberancia, manifiesta alegría		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	29	58%
Frecuentemente	15	30%
Ocasionalmente	6	12%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	20	40%
Moderada	24	48%
Leve	6	12%
No	0	0%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		

	Altamente hábil	13	26%	
	Moderadamente hábil	24	48%	
	Ligeramente hábil	12	24%	
Fuente:	No tiene habilidad	0	0%	Barrios, L.,
2018	No aplica	1	2%	

porcentual si demuestra obvia exuberancia u manifiesta alegría.

Figura 18. Distribución

Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares manifiestan alegría en una actividad de juego con una duración casi siempre del 58%, con una intensidad moderada del 48% y se determinan que son moderadamente hábil con un 48%. Según Reilly 1969, establece la etapa de logro, la cual se caracteriza por una motivación de excelencia y expectativa de logro/fracaso. La persona planifica estrategias, asume riesgos y realiza esfuerzos para mantener y mejorar su nivel desempeño ocupacional, (López, 2008). De lo anterior se puede deduce que toda actividad lúdica realizada por los escolares genera de tal manera una gratificación la cual puede llegar a cumplir con las expectativas de logro generando de esta manera alegría frente a la misma.

Tabla 20. Distribución porcentual de trata superar dificultades, barreras/u obstáculo para persistir con la actividad.

Trata de superar dificultades, barreras y/u obstáculo para persistir con la actividad

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	20	40%
Frecuentemente	19	38%
Ocasionalmente	8	16%
Rara vez o nunca	3	6%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	10	20%
Moderada	30	60%
Leve	9	18%
No	1	2%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	11	22%
Moderadamente hábil	23	46%
Ligeramente hábil	13	26%
No tiene habilidad	3	6%
No aplica	0	0%

Fuente:
2018

Barrios, L.,

Figura 19. Distribución

porcentual de trata superar dificultades, barreras/u obstáculo para persistir con la actividad.

Fuente:

Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares tratan de superar dificultades por medio de la resolución de problemas para persistir en la actividad de juego planteada con una duración casi siempre del 40% con una intensidad moderada del 60% y con una habilidad moderadamente hábil del 46%. Según Ferland 1997 y Ellis 1973, 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 cómo combinar sus habilidades con los medios, de manera que logre generar alternativas para solucionar los desafíos que surgen en él. (López, 2008) De lo anterior se determina que la mayoría de los escolares intentan resolver dificultades intentando resolver cada una de las etapas del juego presentes en el transcurso de la de la actividad con el fin de cumplir el objetivo planteado.

Tabla 21. Distribución porcentual se involucra en travesuras o comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas.

Se involucra en travesuras o comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	2	4%
Frecuentemente	4	8%
Ocasionalmente	18	36%
Rara vez o nunca	26	52%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	1	2%

Moderada	8	16%
Leve	27	54%
No	14	28%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	1	2%
Moderadamente hábil	9	18%
Ligeramente hábil	22	44%

Fuente:
2018

No tiene habilidad	18	36%
No aplica	0	0%

Barrios, L.,

Figura 20. Distribución porcentual se involucra en travesuras o comete una infracción de las reglas implícitas o explícitas. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en travesuras durante la ejecución del juego rara vez o nunca en una duración del 52% con una intensidad leve del 54% y con una habilidad ligeramente hábil del 44%. Según Piaget, describe que, en cada etapa evolutiva, el niño desarrolla un tipo de juego específico que es característico de dicha etapa. Así mismo, refiere que durante el desarrollo el juego adquiere diferentes connotaciones de las propias estructuras intelectuales del niño. De lo anterior se puede describir que los escolares evaluados realizan correctamente el juego de su interés y de la etapa que les corresponde, es por esto que la mayoría de los mismos, nunca se involucran en una travesura alguna, cumpliendo con el desarrollo del juego y con las normas establecidas.

Tabla 22. Descripción porcentual de repite acciones, actividades, se queda con el mismo tema básico.

Repite acciones, actividades; se queda con el mismo tema básico

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	7	14%
Frecuentemente	4	8%
Ocasionalmente	15	30%
Rara vez o nunca	24	48%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	6	12%
Moderada	5	10%
Leve	22	44%
No	17	34%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	2	4%
Moderadamente hábil	8	16%
Ligeramente hábil	14	28%
No tiene habilidad	21	42%
No aplica	5	10%

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 21. Descripción porcentual de repite acciones, actividades, se queda con el mismo tema básico. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares repiten acciones/actividades o se quedan con el mismo tema durante la realización de una actividad, con una duración de rara vez o nunca 48% con una intensidad leve del 44% y con no tienen habilidad del 42%. Según Dunn, 1998, Cuando se observan brechas en la naturaleza, la calidad, la frecuencia o la duración de la participación, los terapeutas deben evaluar los contextos de juego y ocio del cliente para identificar las formas de trazar un puente entre ellas (Willard y Spackman, 2015).

De lo anterior se puede determinar que cuando una actividad no cumple con las características de los escolares es ahí donde con frecuencia los escolares tienden a repetir una acción del juego, sin embargo, en esta ocasión sus acciones fueron repetidas rara vez o nunca.

Tabla 23. Se involucra en los aspectos del proceso de la actividad

Se involucra en los aspectos del proceso de la actividad

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	39	78%
Frecuentemente	9	18%
Ocasionalmente	2	4%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	31	62%
Moderada	18	36%
Leve	1	2%
No	0	0%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		
Altamente hábil	33	66%

Moderadamente hábil	15	30%
Ligeramente hábil	1	2%
No tiene habilidad	1	2%
No aplica	0	0%

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 22. Descripción porcentual se

involucra en los aspectos del proceso de la actividad. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en los aspectos del proceso de la actividad, con una duración de casi siempre 78% con una intensidad alta de 62% y con el 66% altamente hábil. El niño que está motivado intrínsecamente está centrado y adsorbido completamente por el juego, de modo que se olvida del mundo y el placer es funcional, es decir, no depende de nada que o sea el juego en sí mismo. (López, 2008).

Tabla 24. Descripción porcentual de actúa

Actúa		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	38	76%
Frecuentemente	10	20%
Ocasionalmente	2	4%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	35	70%
Moderada	14	28%
Leve	1	2%
No	0	0%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

	Altamente hábil	35	70%	
	Moderadamente hábil	13	26%	
	Ligeramente hábil	2	4%	
Fuente:	No tiene habilidad	0	0%	Barrios, L.,
2018	No aplica	0	0%	

Figura 23. Descripción porcentual de actúa.

Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares actúan durante la realización de una actividad de juego, con una duración de casi siempre 76% con una alta intensidad de 70% siendo un 70% altamente hábil. Según Mailloux y Burke, 1997, los intereses infantiles y la manera de actuar de un niño reflejan capacidades de expansión. Los niños son atraídos por las actividades que permiten el ejercicio de la capacidad y brindan nuevas experiencias. Gran parte del placer infantil proviene del dominio de nuevas acciones al momento de actuar frente a una actividad (Kielhofner, 2011).

Tabla 25. Descripción porcentual incorpora objetos u otras personas en el juego en forma variables, convencionales, creativas o imaginativas.

Incorpora objetos u otras personas en el juego en forma variables poco convencionales, creativas, imaginativas o novedosas

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	10	20%
Frecuentemente	34	68%
Ocasionalmente	6	12%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%

2. INTENSIDAD

Alta	5	10%
Moderada	36	72%
Leve	9	18%
No	0	0%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	9	19%
Moderadamente hábil	21	42%
Ligeramente hábil	20	40%
No tiene habilidad	0	0%
No aplica	0	0%

Figura 24. Descripción porcentual

incorpora objetos u otras personas en el juego en forma variables, convencionales, creativas o imaginativas. Fuente:

Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares incorporan objetos u otra persona en el juego, con una duración frecuentemente 68% con una intensidad moderada de 72% y con el 42% moderadamente hábil. Los niños durante la participación en el juego y la socialización con sus iguales aprenden a conocerse mejor y a formar el autoconcepto y la autonomía, a conocer a los demás y a y comprender sus intenciones o a desarrollar habilidades de negociación y resolver conflictos.

Tabla 26. Descripción porcentual se involucra en desafíos (motor, cognitivo, social)

Se involucra en desafíos (motor, cognitivo, social)

Característica	1.Total de la población	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	42	84%
Frecuentemente	3	6%
Ocasionalmente	2	4%
Rara vez o nunca	3	6%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	29	58%
Moderada	18	36%
Leve	3	6%
No	0	0%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		
Altamente hábil	30	60%

Moderadamente hábil	13	26%
Ligeramente hábil	4	8%
No tiene habilidad	3	6%
No aplica	0	0%

Fuente: Barrios, L., 2018

Figura 25. Descripción

porcentual se involucra en desafíos (motor, cognitivo, social). Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en desafíos ya sea cognitivos, social y motor inmerso en una actividad de juego con una duración casi siempre del 84%, con una intensidad alta del 58% y se determinan que son altamente hábil con un 60%. Según Vygotsky 1996, el juego

infantil es una oportunidad para que el niño se maneje, es decir, en el juego el niño recrea situaciones que le suponen un desafío, y estas le permiten explorar y desarrollar andamiajes o puentes de significados entre la información proveniente de su experiencia previa y las aportaciones producidas durante el propio juego guiadas por otros niños y por el medio. De lo anterior se determina la necesidad de los escolares al pertenecer y experimentar los desafíos concurrentes dentro de la realización de una actividad.

Tabla 27. Descripción grafica negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos

Negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	2	4%
Frecuentemente	9	18%
Ocasionalmente	22	44%
Rara vez o nunca	17	34%
No aplicable	0	0%

2. INTENSIDAD

Alta	2	4%
Moderada	14	28%
Leve	25	50%
No	9	18%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	3	6%
Moderadamente hábil	4	8%
Ligeramente hábil	28	56%
No tiene habilidad	12	24%
No aplica	3	6%

Figura 26. Descripción

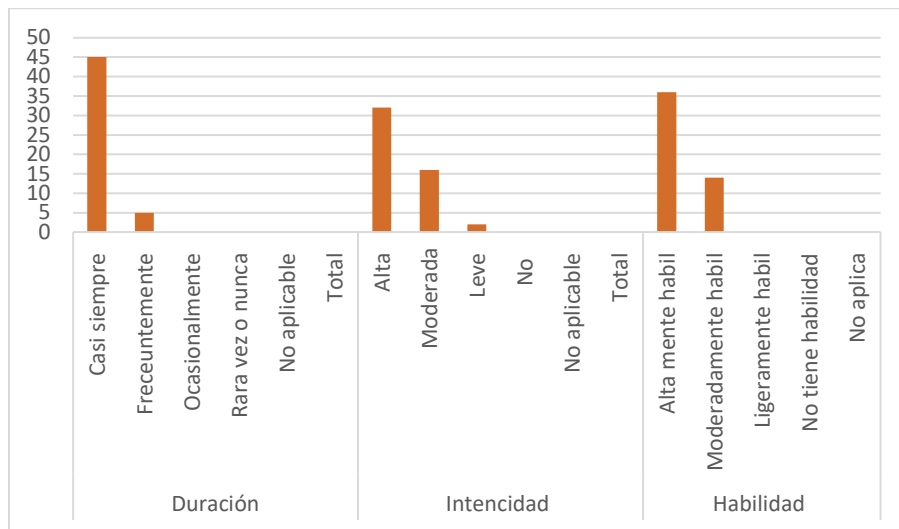
grafica negocia con otros para satisfacer necesidades o deseos. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en los aspectos del proceso de la actividad, en una duración ocasionalmente de 44% con una intensidad leve del 50% y siendo ligeramente hábil con un 56%. Cada niño va construyendo la base de sus valores a través de diferentes experiencias y apreciaciones: que intereses tiene, que puede llegar a esperar del otro, que satisfacción de genera el realizar un acto y que sea él quien salga beneficiado o simplemente con quien tiene más afinidad dentro de la escuela o su grupo social (López, 2008).

Tabla 28 Descripción grafica juega con otros.

Juega con otros		
Característica	Número de niños	porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	45	90%
Frecuentemente	5	10%
Ocasionalmente	0	0%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	32	64%
Moderada	16	32%
Leve	2	4%
No	0	0%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		
Altamente hábil	36	72%

Moderadamente hábil	14	28%
Ligeramente hábil	0	0%
No tiene habilidad	0	0%
No aplica	0	0%



Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares juegan con otros durante un juego en particular, con una duración de casi siempre 90% con una intensidad alta de 64% y con el 72% altamente hábil. El trabajo en equipo siempre resulta beneficioso para nuestros hijos porque les ayuda a darse cuenta de que sus compañeros pueden pensar de otra manera. Normalmente los niños se relacionan con sus amigos de siempre y no con otros que no comparten sus gustos y aficiones. Trabajar en equipo con otros compañeros les obliga a intercambiar experiencias y a aprender de los demás. El trabajo en equipo funciona si todos pueden participar y compartir sus ideas e información. (Bonachera, 18).

Tabla 29. Descripción grafica juega interactivamente con otros

Juega interactivamente con otros

Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	43	86%
Frecuentemente	5	10%
Ocasionalmente	2	4%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	22	44%
Moderada	25	50%
Leve	3	6%
No	0	0%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	23	46%
Moderadamente hábil	19	38%
Ligeramente hábil	7	14%
No tiene habilidad	0	0%
No aplica	1	2%

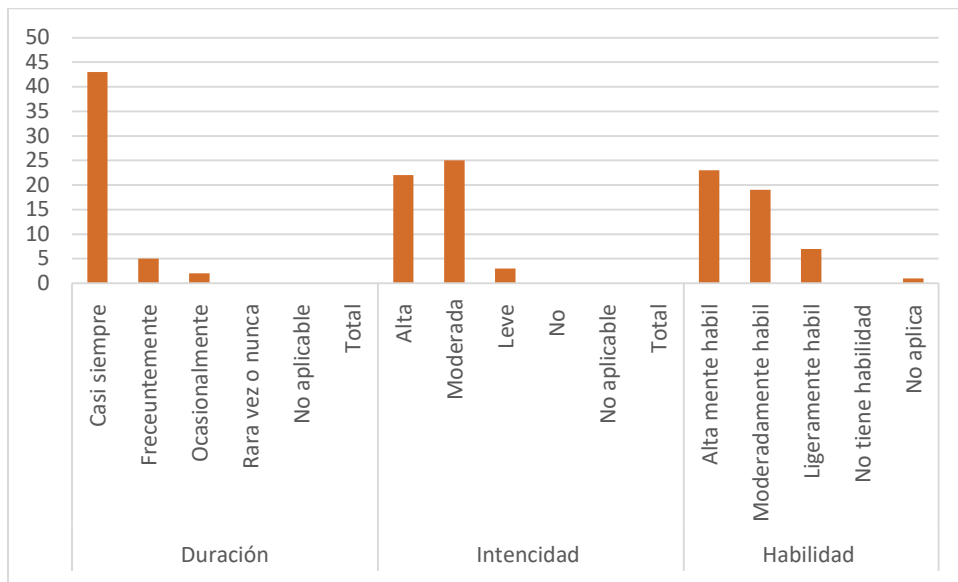


Figura 27. Descripción grafica juega interactivamente con otros, Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en los aspectos del proceso de la actividad, con una duración de casi siempre 86% con una intensidad moderada de 50% y con el 46% altamente hábil. Los juegos interactivos tienen múltiples beneficios en el aprendizaje de los niños. Permiten reforzar la educación estimulando habilidades que le permiten fortalecer las relaciones interpersonales y sociales, así mismo, el niño aprende las reglas del juego, el incremento de su motivación por jugar y la resolución del problema durante el juego. También se puede destacar el fortalecimiento de los procesos de atención y comprensión (Corona, 2018).

Tabla 30. Descripción grafica de asume rol de líder

Asume rol de líder		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	10	20%
Frecuentemente	5	10%
Ocasionalmente	12	24%
Rara vez o nunca	23	46%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	2	4%
Moderada	19	38%
Leve	23	46%
No	5	10%
No aplicable	1	2%
3. HABILIDAD		

Altamente hábil	2	4%
Moderadamente hábil	17	34%
Ligeramente hábil	22	44%
No tiene habilidad	8	16%
No aplica	1	2%

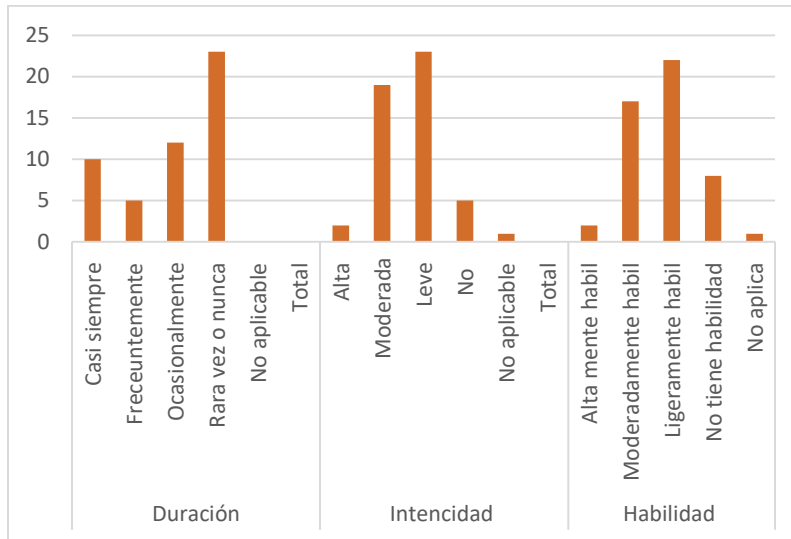


Figura 28. Descripción gráfica de asume rol de líder. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares asumen el rol de líder dentro de la participación de una actividad, con una duración rara vez o nunca del 46% con una intensidad leve de 46% y con el 44% ligeramente hábil. Las habilidades de liderazgo en los niños son una combinación de muchas características personales que permiten que los niños sean capaces de racionalizar ideas y pensamientos, y ser constructivos. De hecho, si un niño tiene características de liderazgo o es incentivado para tenerlas, tendrá muchas más posibilidades de beneficiarse de sus logros cuando sea mayor.

Tabla 31. Descripción grafica entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad

Entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad		
Característica	Número de niños	Porcentaje
1. DURACIÓN		
Casi siempre	13	26%
Frecuentemente	29	58%
Ocasionalmente	3	6%
Rara vez o nunca	5	10%
No aplicable	0	0%
2. INTENSIDAD		
Alta	7	14%
Moderada	31	63%
Leve	10	20%
No	2	4%
No aplicable	0	0%
3. HABILIDAD		

Altamente hábil	7	14%
Moderadamente hábil	23	46%
Ligeramente hábil	15	30%
No tiene habilidad	4	8%
No aplica	1	2%

Fuente: Barrios, L., 2018

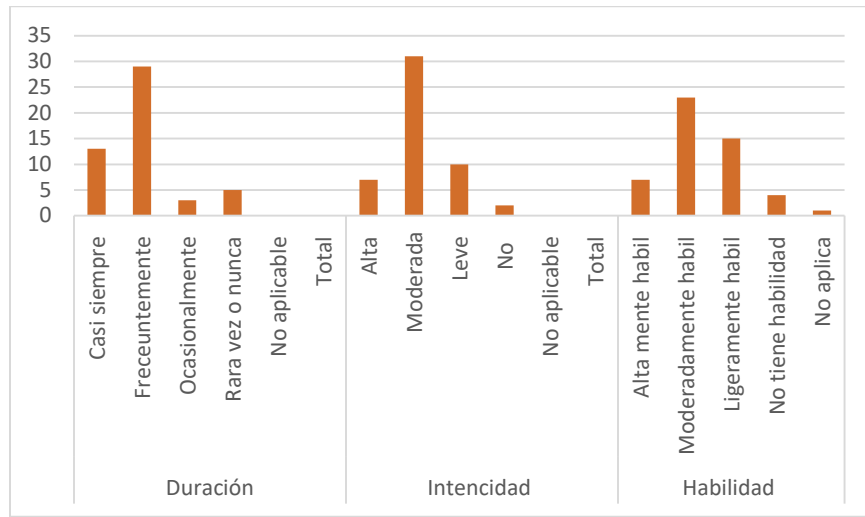


Figura 29. Descripción grafica entra a un grupo que ya está involucrado en una actividad. Fuente: Barrios, L., 2018.

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares entran en un grupo que ya está involucrado en una actividad, con una duración frecuentemente 58% con una intensidad moderada de 63% y con el 66% de una habilidad moderadamente hábil. La escuela constituye un nuevo referente social y para que la adaptación a ese nuevo lugar sea funcional, el niño deberá realizar las exploraciones e imitaciones oportunas para descubrir las pautas o guiones de participación en actividades específicas, es decir, pautas de comportamientos esperados y como establecer las relaciones interpersonales con los demás niños de la escuela (López, 2008).

Tabla 32. Descripción grafica inicia juego con otros

Inicia juego con otros

Característica	Número de niños	Porcentaje
----------------	-----------------	------------

1. DURACIÓN

Casi siempre	43	86%
Frecuentemente	4	8%
Ocasionalmente	3	6%
Rara vez o nunca	0	0%
No aplicable	0	0%

2. INTENSIDAD

Alta	26	52%
Moderada	23	46%
Leve	1	2%
No	0	0%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	28	56%
Moderadamente hábil	15	30%
Ligeramente hábil	6	12%

No tiene habilidad	0	0%
No aplica	1	2%

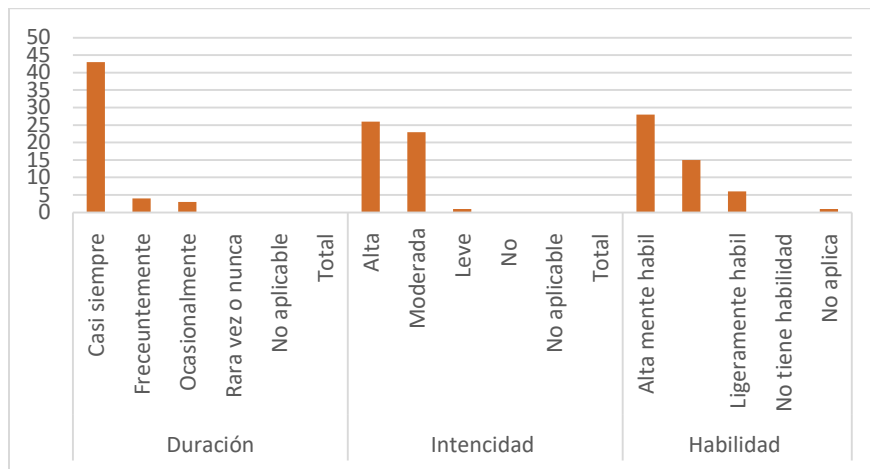


Figura 30. Descripción grafica inicia juego con otros. Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares inician juego con otros con una duración de casi siempre 86% con una intensidad alta de 52% y con el 56% altamente hábil. El aspecto del juego se denomina como elemento integrador el cual es fácilmente apreciable cuando se relacionan niños de diferentes culturas e idiomas, que se adaptan e integran los unos a los otros sin mayores dificultades o necesidades de apoyo (López, 2008).

Tabla 33. Descripción grafica de bromea o se burla con otros (verbal o no)

Bromea o se burla con otros (verba o no)

Característica	Número de niños	Porcentaje
----------------	-----------------	------------

1. DURACIÓN

Casi siempre	6	12%
Frecuentemente	15	30%
Ocasionalmente	13	26%
Rara vez o nunca	16	32%
No aplicable	0	0%

2. INTENSIDAD

Alta	1	2%
Moderada	11	22%
Leve	22	44%
No	16	32%
No aplicable	0	0%

3. HABILIDAD

Altamente hábil	1	2%
Moderadamente hábil	8	16%
Ligeramente hábil	23	46%
No tiene habilidad	17	34%

No aplica	1	2%
-----------	---	----

Fuente: Barrios, L., 2018

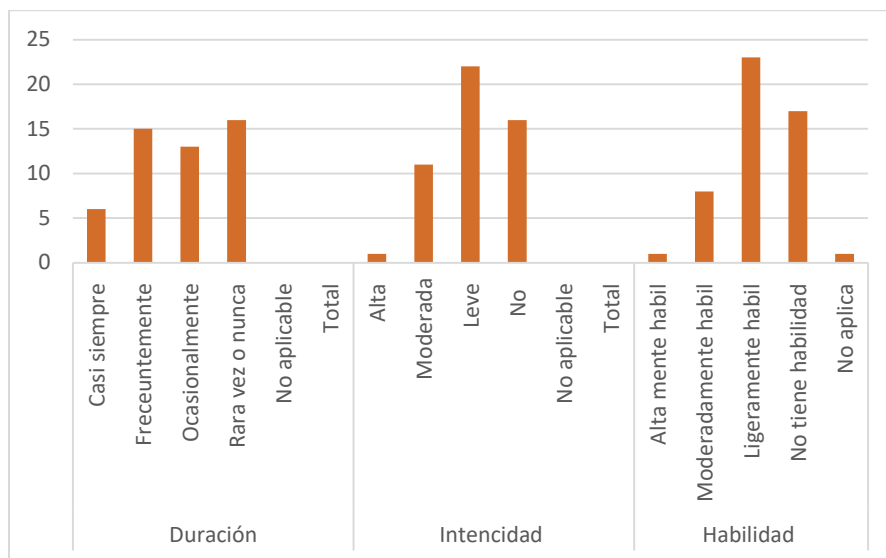


Figura 31. Descripción grafica de bromea o se burla con otros (verbal o no). Fuente: Barrios, L., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la población objeto de estudio se determina que los escolares se involucran en los aspectos del proceso de la actividad, con una duración de rara vez o nunca 32% con una intensidad leve de 42% y con el 46% ligeramente hábil. 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. De lo anterior se puede deducir que durante el juego se pueden evidenciar infinitas características de estados, sin embargo, la intensidad de los escolares para realizar este tipo de acción de broma es menor.

Discusión de Resultados

Según la Organización Mundial de la Salud y el Marco de Trabajo de Terapia Ocupacional usan el término de participación para referirse a la participación de una persona en situaciones de vida. La participación implica a las personas tomando parte en la sociedad junto con sus experiencias

dentro de sus contextos de vida. En congruencia con este uso, el termino participación ocupacional se refiere a la participación en el trabajo, el juego o las actividades de la vida diaria que son parte del contexto socio cultural propio y que son deseadas o necesarias para el bienestar personal. Por lo tanto, la participación ocupacional es tanto personal como contextual; es personal debido a que los tipos de participación en los que una persona se involucra están influenciados por motivos, roles, hábitos, capacidades y limitaciones particulares del individuo; de igual manera es contextual, debido a que el entorno puede facilitar o restringir la participación ocupacional.

Teniendo en cuenta lo anterior y la edad cronológica, de los 50 escolares participantes en el proceso de investigación se puede evidenciar que el 86% presenta dificultad en la restricción de espacios físicos, un 84% en recursos físicos y un 72% en grupos sociales; esto enfocado en la participación ocupacional del juego, datos que se obtuvieron por medio de la aplicación del instrumento Perfil Inicial del Niño SCOPE el cual permitió analizar la influencia de los entornos en la participación ocupacional de los niños, encontrándose énfasis en las necesidades de los recursos y espacios físicos como falta de materiales y un espacio propicio para el desarrollo del juego de interés de los escolares; Según el Test de Jugueteo Adaptado se logra evidenciar que los escolares se involucran en desafíos motores, cognitivos, juegan con otros y actúan en la realización del juego, sin embargo en éste interfieren los entornos al momento de ser ejecutados pese a que el juego es la principal ocupación de los escolares sin dejar a un lado la educación que reciben en la institución, los escolares deciden hacer el juego utilizando los escasos recursos con los que cuentan y desenvolviéndose en el entorno sin medir si el juego se está realizando de la forma correcta o no.

En las demandas de la ocupación restringen en la participación ocupacional del juego teniendo en cuenta aspectos como la necesidad de materiales lúdicos, la limitación del espacio para el desarrollo de las actividades, la falta de tiempo necesaria para que los escolares realicen su juego de interés, esta se ve reflejada en un 54%, así mismo, se debe tener en cuenta que esta área evalúa aspectos importantes y necesarios para que el escolar se desempeñe funcionalmente en los roles propios de la edad como lo son, el rol escolar, jugador, amigo y compañeros, en especial la del juego, siendo una de las habilidades que más prevalece en la vida del menor y la cual es de vital importancia para su desarrollo y desempeño ocupacional.

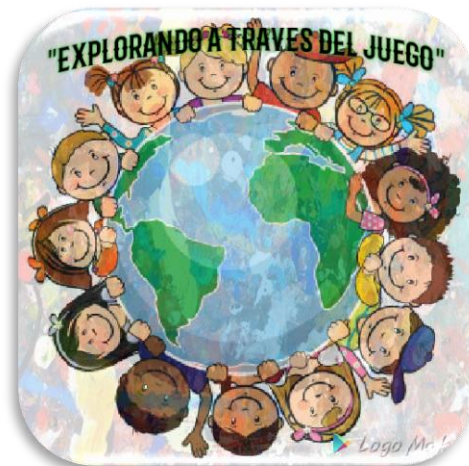
Así mismo, se logra observar claramente que la rutina familiar del 92% de los escolares permite la participación de los escolares en la realización del juego debido a la permeabilidad que le dan a los niños de pertenecer a una institución educativa, de igual manera permiten dentro de su cultura y hogar realizar el juego de interés de los escolares, lo cual le permite adquirir los conocimientos propios para su edad y fortalecer las relaciones sociales.

Capítulo V

Plan de acción

Título: El juego como fin y el ambiente como medio; una mirada hacia la participación.

“explorando a través del juego”



Introducción

El entorno puede ser definido como las características particulares físicas y sociales, culturales, económicas y políticas de los contextos personales que impactan en la motivación, la organización y el desempeño de la ocupación. Como esta definición lo sugiere, varias dimensiones del entorno pueden afectar la vida ocupacional de un individuo. Además, muchos operan en una variedad de contextos (hogar, vecinos y colegio). Dentro de estos contextos las personas encuentran diferentes espacios físicos, objetos, personas, expectativas oportunidades

para hacer cosas. El entorno provee un gran rango de oportunidades y de recursos que nos permiten elegir y hacer cosas. (Dunn, Brown, 1988). (Kielhofner, 2011).

El proceso de valoración e identificación de las variables antes mencionadas en la población muestra, se determinaron por medio de la aplicación de la ficha sociodemográfica, la cual permitió determinar datos relevantes de cada escolar; así mismo, se realizó la aplicación de instrumentos como el Test de Jugueteo de (ANNITA BUNDY), el cual nos permitió determinar datos sobre la participación del niño en la ocupación del juego y los determinantes del mismo, finalmente se aplicó el Perfil Ocupacional Inicial del Niño (SCOPE) del MOHOT, donde se obtuvieron datos sobre el impacto que tienen los entornos en la ejecución de las ocupaciones dentro de un contexto particular.

Los cuales permitieron determinar problemas existentes dentro de la institución, como la falta de materiales propios para la realización del juego y alteraciones en la participación social, es por esto que se pretende estructurar un plan de acción que nos permita mitigar dicha problemática y permitir la participación ocupacional del juego en los escolares.

El presente plan de acción se llevará a cabo en la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona Norte de Santander con los escolares de básica primaria, específicamente con 10 escolares de cada grado (primero-quinto) que presentan limitación en la participación ocupacional del juego por motivos físicos y sociales; es por esto, que desde terapia ocupacional se diseñaran actividades lúdicas encaminadas a mitigar las necesidades identificadas en la población muestra y a todo el colegio en general. Con el fin de permitir espacios propios que les permitan fortalecer sus habilidades sociales y personales por medio de la ejecución de su ocupación principal como lo es el juego.

Justificación

El siguiente plan de acción se desarrollará desde terapia ocupacional teniendo en cuenta el título planteado del proyecto investigativo, influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en población escolar; reconociendo que hay muchos elementos del contexto social y físico que inciden sobre el desarrollo del niño, como estructuras sociales relacionadas con el medio infantil, como la familia y la escuela. Tanto el entorno familiar y escolar, son ambientes en los que se producen interacciones y ocupaciones específicas, por lo que el terapeuta ocupacional debe conocerlos para trabajar en lo significativo para el niño y en su contexto inmediato y único.

Según Gary Kielhofner, los espacios son contextos físicos que están delineados y dispuestos, de forma que influyen sobre lo que las personas hacen dentro de ellos. Estos espacios tienen características únicas que determinan lo que hacemos en ellos. Las propiedades físicas de los espacios naturales, junto con el clima, ofrecen oportunidades, sustentos y demandas de comportamiento. Así mismo, las ocupaciones, a menudo ocurren en espacios específicos contruidos, tales como un colegio, un estadio o un salón.

Bundy (1990), define el juego como una transacción entre el niño y el ambiente, que está motivada intrínsecamente, controlada internamente y no limitada a la realidad objetiva. Entonces ¿Qué es jugar? Jugar es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer. En el juego, el niño desarrolla el saber hacer y aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizara en su vida cotidiana.

Por lo tanto, se realizó la evaluación a la población objeto de estudio mediante instrumentos como el scope y test de jugueteo adaptado, donde se evidenciaron hallazgos en el factor físico en cuanto a la restricción de recursos en un 84%, espacios un 72% y grupos sociales en un 72%, los

cuales están interfiriendo en la participación ocupacional del juego de los escolares de la institución educativa Bethlemita Brighthon.

Seguidamente, se evidencio que a un 74% de los escolares determinaron que no se cuenta con la facilidad de adquirir algún material didáctico para realizar el juego de su interés en horas de descanso o en su tiempo libre dentro de la institución, por ello la necesidad de realizar actividades que vallan encaminadas a mitigar la problemática y permitir a la población infantil cumplir con la realización de su etapa escolar y del juego en particular.

Teniendo en cuenta los datos arrojados durante las valoraciones pertinentes en los escolares objetos de estudio, se implemente el siguiente plan de acción llamado “El juego como fin y el ambiente como medio; una mirada hacia la participación” con el fin de promover espacios propios dentro de la institución educativa que les permita a los escolares ejercer el disfrute del juego de su interés y que este les genere fortalecer las habilidades sociales, personales y cognitivas.

Objetivos

Objetivo General.

Promover la participación ocupacional del juego en niños de básica primaria a través de la adaptación de entornos y la realización de actividades lúdicas con el fin de favorecer el desempeño ocupacional del juego.

Objetivo Especifico.

Favorecer la expresión de placer en los escolares a través de la participación en actividades lúdicas.

Promover la participación en juegos simbólicos en niños de 6 a 7 años de edad a través de actividades lúdicas.

Favorecer el juego reglado en escolares de 8 a 10 años de edad mediante actividades asociadas a la participación cooperativa.

Promover el juego simbólico y reglado a través de la adquisición de material lúdico con material reciclable favoreciendo la creatividad y participación ocupacional del juego.

Cronograma de Actividades

La ejecución del plan de acción está direccionado a la planeación y realización de actividades terapéuticas de tipo grupal, las cuales estarán organizadas por fases de acuerdo a las edades de la población trabajando actividades lúdicas que favorezcan las necesidades de los escolares dentro de la institución educativa, dichas actividades se ejecutarán de forma directa en un tiempo aproximadamente de 3 semanas, interviniendo en horas de tiempo libre y descanso de los escolares.

Tabla 34. Cronograma de actividades

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Horario	Fase el plan del acción
Octubre y noviembre	Semana 1.	2.	3.	4.	5.	08:00 am 12:00 pm	Primera fase
Noviembre	Semana 6.	7.	8.	9.	10.	08:00 am 12:00 pm	Segunda fase
Noviembre	Semana 11.	12.	13.	14.	15.	08:00 am 12:00 pm	Tercera fase

Fuente: Barrios, L., 2018

Población

El siguiente plan de acción llamado “EL JUEGO COMO FIN Y EL AMBIENTE COMO MEDIO; UNA MIRADA HACIA LA PARTICIPACIÓN”, será implementado con los escolares de básica primaria de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de Pamplona Norte de Santander, específicamente con 50 escolares entre edades de 6 a 10 años, los cuales estén matriculados en la institución, estos estarán distribuidos de 10 niños por cada grado.

Análisis de las Ocupaciones y la Actividad

Desde Terapia Ocupacional se analizan las actividades para entender las partes que la componen, sus posibles significados para los clientes y su potencial terapéutico, los profesionales analizan las ocupaciones de los clientes para obtener una apreciación de las fortalezas específicas del

desempeño y los problemas potenciales que los clientes están encontrando. El análisis de actividad se utiliza para diseñar la intervención terapéutica y permitir a los usuarios participar o volver a participar en aquellas ocupaciones que tienen un significado y un valor particular (Elizabeth, 2014).

La intervención que se genera desde terapia ocupacional se basa principalmente en garantizar la participación de los escolares en actividades significativas para ellos y que les permitan adquirir un conocimiento frente a lo que se desarrolla.

Contexto y Entorno

La participación ocupacional está inmersa por naturaleza en los entornos social y físico, situado en un contexto de desempeño (Ocupacional, 2007), el entorno incluye los ambientes físicos, sociales y culturales en los cuales el cliente desempeña sus ocupaciones y la persona funciona, así como los aspectos internos o personales, como la edad, sexo y motivación de la persona. El compromiso y la participación en la ocupación tienen lugar en un entorno social y físico situado dentro de contexto, los términos entorno y contexto a menudo se usan indistintamente. Es así, que los entornos en los que ocurra una participación proporciona a los escolares un aprendizaje que influyen generalmente de forma subyacente en su vida cotidiana.

Demandas de la actividad

Desde Terapia Ocupacional se analizan las demandas de una actividad para comprender las estructuras y funciones corporales, las destrezas y patrones de ejecución que son necesarios para determinar las demandas de la actividad u ocupación que realiza el escolar.

Proceso de Intervención

El proceso de intervención desde Terapia Ocupacional consiste en brindar y facilitar la participación en la ocupación relacionada a un estado de bienestar. De esta manera se retoma la información obtenida de las evaluaciones de los escolares y se soporta bajo principios teóricos al dirigir las intervenciones centradas en la participación del juego de los escolares. (Ocupacional, 2007), Por lo tanto, la intervención se direcciona a brindar a los escolares espacios donde puedan realizar su juego de interés con el fin de alcanzar un estado de bienestar físico, mental y social; de igual manera se permitirá mitigar factores físicos y sociales que estarían influyendo directa e indirectamente en el desarrollo oportuno del juego de los escolares.

Medios de intervención

En el presente plan de acción se tendrán en cuenta los medios de intervención para favorecer el desarrollo de la actividad, así mismo con el fin de facilitar la participación en el desempeño de las ocupaciones como resultado de la elección, motivación, y significado dentro de un contexto y ambiente.

Ambiente terapéutico.

Según (Kielhofner, 2011), define el ambiente como el agregado de fenómenos que rodean a una persona e influyen en el desarrollo y existencia de la misma. El ambiente se compone de factores no humano, como condiciones físicas, cosas e ideas, y componentes humanos, como individuos y grupos; es por esto, que el ambiente terapéutico debe ser apto para la realización de cualquier tipo de actividad de manera que se lleve a buen término la actividad, considerando el espacio y

las condiciones según demande la actividad, se determina que el ambiente terapéutico está constituido por:

Ambiente humano.

Las actividades terapéuticas se realizarán de manera grupal y estas estarán conformadas por la Terapeuta Ocupacional y los escolares pertenecientes en la investigación.

Ambiente no humano.

Físico. Las actividades lúdicas se llevarán a cabo en lugares cerrados teniendo en cuenta las exigencias de cada actividad, donde se cuente con materiales y un espacio apropiado que no genere la distracción y que permita la realización y cumplimiento de los objetivos de la misma, este espacio será preferiblemente el salón de Terapia Ocupacional.

Ambiente tempero-espacial.

Las intervenciones se realizarán de forma directa teniendo en cuenta la edad y el grado que cursan los escolares para la planeación y ejecución de las mismas, se contara con una duración aproximadamente de 45 minutos, específicamente en horas de descanso y en horas de religión, las cuales fueron asignadas por la institución, con el fin de no interferir en la formación académica de los escolares. Recurso humano.

Recurso humano

Se contará con la participación de los escolares pertenecientes a la investigación y la Terapeuta Ocupacional en formación.

Recurso financiero

Se determina que todo material y herramienta necesaria para la realización de cada actividad, estarán a cargo de la Terapeuta Ocupacional en formación.

Relación terapéutica

Es un proceso interactivo complejo, en el que se toman parte dos o más personas que intercambian información, emociones, sensaciones, etc., para el cual son necesarias una serie de habilidades. Cuando esa interacción tiene lugar entre un terapeuta ocupacional y un paciente o cliente, requiere unas habilidades más complejas que las que se utilizan en las interacciones humanas corrientes (Lopez, 2008)

Es así, que la relación terapeuta que se manejara durante las intervenciones estará guiada por el respeto y la tolerancia, en vista de mantener una interacción amena con cada uno de los escolares y que su atención se centre para la realización de cada una de las actividades planteadas, del mismo modo, se permitirá un canal de comunicación asertiva; la cual permite a los escolares fortalecer los patrones sociales y personales, mejorando de tal manera su diario vivir dentro de su entorno o escolar.

Proceso enseñanza aprendizaje

Este proceso hace referencia a las señales y respuestas que se dan durante la ejecución de una actividad en específica, Así mismo, los escolares y el Terapeuta Ocupacional aprenden a interactuar el uno con el otro generando un aprendizaje particular, es por esto que el Terapeuta Ocupacional determina cuidadosamente el estilo de aprendizaje del paciente y establece la manera de realizar sus intervenciones ya sea de manera grupal e individual.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso de enseñanza aprendizaje que se maneja dentro de la realización del siguiente plan de acción estará consolidado en mantener una comunicación verbal de forma clara la cual permita a los escolares atender a las indicaciones dadas, utilizando palabras adecuadas al momento de explicar en que consiste la actividad a desarrollar, de igual manera se basara en el seguimiento de órdenes y respeto por la misma y se brindaran refuerzos verbales constante facilitando la participación en las actividades de juego.

Complementando lo antes mencionado, se tienen en cuenta los tipos de comunicación:

Verbal. Se realizará a través de lenguaje oral de forma clara y sencilla teniendo en cuenta las edades de los escolares, de tal forma que les permita comprender las instrucciones realizadas durante el transcurso de las actividades.

Demostrativo. Estará presente en el momento en que la Terapeuta Ocupacional le explique los pasos necesarios para la realización de cada actividad haciendo uso de las herramientas necesarias.

Ilustrativo. Se tendrán en cuenta materiales que faciliten la realización y el cumplimiento de los objetivos de la actividad, el cual puede ser por medio de la exposición de láminas e imágenes que demuestren cada paso de la actividad.

Modalidad de intervención

Las siguientes actividades se desarrollarán con el fin de Facilitar los entornos físicos y sociales en niños por medio de actividades lúdicas, las cuales permitan favorecer la participación en el juego dentro de su entorno escolar.

Por lo tanto, para el desarrollo del plan de acción se realizarán actividades de tipo:

Grupal. Según (Kielhofner, 2011), se caracteriza por la participación de varios usuarios en la realización de las actividades terapéuticas, promoviendo la cooperación y solidaridad. Por lo tanto, las actividades se llevarán a cabo con los escolares objetos de muestra, los cuales están ubicados en básica primaria.

Semiestructuradas. Es aquella que dentro de su estructura y proceso contiene pasos establecidos y otros donde se promueve la creatividad de los usuarios. Tomando como referencia lo anterior se aplicará en el momento en que los escolares determinen y tomen aporte sobre la realización de las actividades.

Directa. Para el desarrollo de estas actividades la población estará bajo el acompañamiento constante de la Terapeuta Ocupacional en formación durante la ejecución de cada una de las actividades planteadas.

Tipos de actividades

El siguiente plan de acción estará dirigido a realizar actividades como:

Actividades lúdicas. Se realizarán actividades de tipo lúdico teniendo en cuenta que por medio del juego se permitirá a los escolares la exploración y manipulación de nuevas herramientas y materiales que les genere un aprendizaje del mismo dentro de un entorno propicio para la ejecución de la actividad, cabe resaltar la importancia del juego, siendo este un recurso didáctico por el cual se puede concluir que es a través del donde se puede adquirir un conocimiento y explorar el entorno en que se encuentra un individuo.

Actividades creativas. Se realizarán actividades de este tipo, teniendo en cuenta que, en el mundo imaginario constituido en el juego, el infante es el director, guionista y actor de la película: en este escenario, todo está permitido. Las normas del mundo adulto y la manipulación

de los objetos pueden reproducirse, reinventarse, cuestionarse, saltarse, sin que sus acciones tengan repercusiones en la realidad. Los elementos, materiales decoran la escena, pero no son determinantes para que se produzca el juego, pues la creatividad supera, transforma y proporciona soluciones a las necesidades encontradas (Lopez, 2008).

Sustentación por Modelos y Enfoques.

Modelo Ocupación Humana (MOHO). (Gary Kielhofner)

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

Sustentación. La premisa se ajusta al proyecto de investigación debido a que la participación ocupacional del juego de los escolares está direccionada hacia las demandas del entorno donde con se desenvuelven frecuentemente los escolares, es por esto que estos entornos pueden interferir positiva o negativamente en las tareas ocupacionales realizadas por los escolares, por lo tanto las actividades planteadas pretenden favorecer y mitigar las demandas de dichos factores y de esta manera permitir el libre desarrollo de la participación del juego en lo escolares.

Modelo de Bienestar Escolar (BIES)

Premisa. El genuino bienestar de una persona es una combinación de factores externos e internos y atinadamente escoge los factores humanos como los objetos en los que hay que fijarse si queremos evaluarlo; se relaciona las nociones de bienestar y felicidad, y considera que la segunda es el bien al que aspiran todos los hombres por naturaleza.

Sustentación. La siguiente premisa se ajusta a las necesidades del presente proyecto de investigación, puesto que el autor refiere las necesidades del entorno como medio para que los escolares realicen una actividad o juego el cual les proporcione sentido de felicidad y bienestar en su vida cotidianas dentro de un entorno social.

Modelo de Desempeño Ocupacional del Escolar (DOS)

Premisa. El desempeño es entendido como la realización de las funciones y los roles propios de un cargo o de una ocupación (estudio-juego) con el máximo grado de satisfacción al concluirla. Es decir, el nivel de logros escolares de in individuo, conseguido únicamente tras la realización de esfuerzo.

Sustentación. La presente premisa se ajusta claramente a las necesidades del proyecto de investigación, considerando que la principal ocupación del niño dentro del escolar es el juego y cómo este busca el máximo grado de satisfacción en los escolares al momento de implementarlo, así mismo se determina el grado de importancia que los mismos dan a la realización de las actividades.

Descripción de las actividades a realizar dentro del plan de acción

Fase 1. “explorando lo tradicional”

Es de vital importancia implementar la fase de exploración del juego tradicional en los escolares, debido a que permite establecer contacto con el entorno, conocer otro tipo de juego y de materiales los cuales enriquecen el proceso en su participación ocupacional que es la del juego; cabe resaltar que para la ejecución de esta fase se realizaran los diferentes juegos teniendo en cuenta la edad y grado de escolaridad, esto con el fin de permitirles familiarizarse con la participación ocupacional del juego y la importancia que este genera para su vida cotidiana.

Tabla 35. Actividades terapéuticas

Fecha	Actividad	Objetivo	Descripción	Recursos	Control y evaluación	Indicador
29/10/2018	Circuito lúdico tradicional.	Promover la participación	El circuito se desarrollará con 10 Ula ula niños cada día, donde la terapeuta ocupacional en formación les dará las indicaciones y explicara que la	Cucharas plásticas	Formato de control asistencia	Actividad programada/ actividad
30/10/2018	Escolares de (6-7	grupal a través del circuito lúdico		Pelotas de pin pon		

años) tradicional, actividad consiste en cumplir 5 Costal realizada

Primero y favoreciendo las estaciones donde en cada una Vasos desechables Registros

segundo de relaciones encontraran un juego el cual Pitillos fotográficos y

primaria. interpersonales. deben cumplir para poder dar paso Cuerdas videos

a la siguiente, estas actividades serán desarrolladas en el salón de terapia ocupacional, dando al final la retroalimentación sobre la importancia y necesidad de implementar juegos tradicionales dentro de la institución educativa.

1 Estación: en esta estación los escolares deberán adargar la ula ula y realizar 10 movimientos (5 con el brazo derecho y 5 con la

cintura)

2 Estación: En esta estación encontraran una cajita con cucharas plásticas y bolitas de pin pon, deben tomar una cuchara con una bolita, ponerla en la boca y trasladarla hasta la siguiente estación sin utilizar las manos y sin que se le caiga la misma, de lo contrario deberá regresarse y cumplir con la actividad.

3 Estación: en esta estación los escolares encontraran un costal, deben ingresar en y saltar en dirección de las líneas encontradas

en el piso hasta llegar hasta la siguiente estación.

4 Estación: En esta estación los escolares encontraran en una mesa 10 vasos desechables y 10 pitillos plásticos, la idea es que a medida que pasen, cada uno debe tomar un pitillo y seleccionar 1 vaso el cual debe hacer caer al otro extremo de la mesa soplando por medio del pitillo, una vez finalizada pasara a la última estación donde deben reunirse todos los 10 escolares para dar cumplimiento a la 5 estación de

forma grupal.

5 Estación: En esta estación la terapeuta en formación divide el grupo en subgrupos de 5 escolares, los cuales deben agarrar una cuerda y estar detrás de la línea de vida, al cual estará dibujada en piso, todos los participantes de cada grupo deben hallar e intentar pasar al grupo oponente sobre la línea. El grupo que lo logre será el ganador.

31/10/18	Círculo lúdico tradicional. Escolares de (8-	Promover cumplimiento de reglas e	El círculo se desarrollará con 10 niños cada día, donde la terapeuta ocupacional en formación les dará	Formato de control asistencia	Actividad programada/ actividad
----------	---	-----------------------------------	--	-------------------------------	---------------------------------

6/11/18	10 años) tercero, instrucciones a cuarto, quinto.	instrucciones a través del circuito lúdico tradicional actividad consiste en cumplir 4 estaciones donde en cada una	realizada
7/11/18	logrando habilidades de procesamiento superior.	encontraran un juego el cual deben cumplir y jugar por 10 minutos de forma grupal y al cumplir el tiempo requerido deben dar paso al siguiente juego hasta cumplir con todos los juegos, estas actividades serán desarrolladas en el salón de terapia ocupacional, dando al final la retroalimentación sobre la importancia y necesidad de implementar juegos tradicionales dentro de la institución educativa.	Registros fotográficos y videos

1 Estación: En esta estación los escolares encontraran “metras” con las que deben jugar teniendo en cuenta que se deben respetar las reglas establecidas para las mismas.

2 Estación: En esta estación los escolares encontraran un camino el cual representa una “estación de carros” así mismo, encontraran tapas de gaseosas, deben escoger una y cuando las terapeutas en formación de la orden deben trasladar su tapa utilizando sus dedos con los que debe realizar pequeños golpes para que la tapa

pueda rodar hasta llevarlas todas a la meta.

3 Estación: en esta estación los escolares encontraran 5 “Cocas” con las cuales deben turnarse y cada niño debe jugar con el fin de lograr 10 aciertos con el juguete.

4 Estación: En esta estación la terapeuta en formación les hace entrega de 5 tarjetas y una bolsa con papeles; las tarjetas tendrán una frase y esta estará incompleta,

por tanto, los escolares deben identificar qué palabra falta y utilizando los papeles deben completar la frase. Al finalizar de la actividad se realiza la retroalimentación de la misma.

Fuente: Barrios, L., 2018

Fase 2. "Me divierto jugando"

Esta fase se denomina “Me divierto jugando” donde se implementarán actividades y juegos reglados que permitan a los escolares adquirir características como el respeto de turno, el respeto de materiales, y el cuidado de los mismos, de igual manera se permitirá fomentar las relaciones sociales con el cumplimiento de cada una de ellas, con el fin de favorecer la participación ocupacional y el entorno en el cual se desenvuelve el niño.

Tabla 36. Actividades terapéuticas

Fecha	Actividad	Objetivo	Descripción	Recursos	Control y evaluación	Indicador
8/11/2018	“Diviértete con el jacksys”	compromover la construcción de estrategias lúdicas medio de los juegos reglados con el fin de favorecer	Este juego puede ser realizado en un espacio cómodo, donde los participantes de cuarto pueden sentarse cómodamente en el suelo. Los jacks se lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras las bolitas están en el aire se escogen los jacks de uno en uno en el primer turno. Luego se recogen de la dos en dos, tres en tres y así sucesivamente	Fichas jacksys	Formato de control asistencia Registros fotográficos y videos	Actividad programada a/ actividad realizada

participación hasta recoger todos los jacks. Se debe recibir ocupacional. la bolita con 1 sola mano, no se debe mover ninguno de los otros jacks cuando se estén recogiendo los demás. Gana el jugador que logre obtener un mayor puntaje.

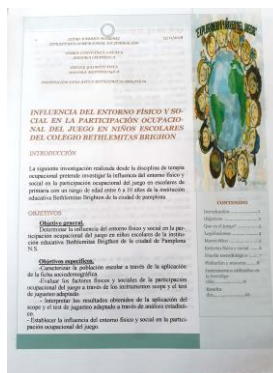
9/11/2018	“Cantando stop”	Promover manejo tiempo y espacio por medio de juego favoreciendo relaciones sociales.	<p>elPara dar inicio a la actividad se ubican losHojas de escolares de 5 de primaria en su silla stop correspondiente, se les entrega una hoja donde estarán descritas cada sesión para el juego, Para empezar el juego Stop, alguien dirá una letra por lápiz la sej: H , las personas deben llenar las secciones con la letra indicada, La primera persona en llenar la columna debe gritar STOP y los demás tendrán que detenerse y no podrán escribir más respuestas La persona quien Grito Stop empieza diciendo las palabras que escribió con la letra y luego dicen los demás, cabe resaltar que el puntaje para los que</p>	<p>Formato de control asistencia</p>	<p>Actividad programada/ actividad realizada</p>
				<p>Registros fotográficos y videos</p>	

respondieron las palabras que no se repiten es de 100 y para las palabras que se repiten es de 50, por último se contabiliza y gana el escolar que al finalizar el juego después de haber dicho como mínimo 10 letras tenga más puntos.

13/11/2018	“Que soy yo”	Promover aceptación normas implícitas por medio del juego reglado favoreciendo el respeto del turno y las relaciones sociales.	El juego Qué soy yo consiste en adivinar quién puede ser el personaje que los escolares llevan en la cabeza. Todos saben quiénes serás, menos el escolar que porta su tarjeta. Por lo que ese escolar tienes que descubrir quién es haciendo preguntas a los otros jugadores. Así pasaran todos los escolares y el primer jugador que consiga tres tarjetas ¡¡gana!!	Formato de control asistencia Tarjetas Cinta para la cabeza	Actividad programada/ actividad realizada Registros fotográficos y videos
------------	--------------	--	--	---	--

La actividad consiste en dar a conocer a los

“Boletín informativo”
 Dar a conocer adocentes de la institución educativa Bethlemitas docentes de laBrighthon el proyecto de investigación que se está institución llevando a cabo por el programa de terapia educativa el ocupacional de la universidad de pamplona, es proyecto por esto que la Terapeuta en formación se dirige a investigativo cada salón donde y le hace entrega y socialización realizado desde del “boletín informativo” a cada docente. el programa de Terapia Ocupacional, por medio del “boletín informativo”



Actividad programada/actividad realizada
 Formato de control asistencia
 Boletín informativo impreso
 Registros fotográficos y videos

14/11/2018 “encuentra laPromover unSe revuelven las cartas y se colocan boca abajo

Formato de Actividad

pareja” contexto social sobre la mesa 40 tarjetas control programad a/
 por medio del Al inicio 1 jugador del grupo voltea 2 cartas de la impresas de asistencia actividad
 juego reglado mesa, si las 2 cartas son del mismo número y el colores y realizada
 favoreciendo las mismo color, las toma y las deja en su montón de figuras
 habilidades captura. El jugador obtiene un nuevo turno y Registros
 intrapersonales e destapa otras 2 cartas. Si las 2 cartas no fotográficos y
 interpersonales coinciden en número o en color, entonces voltea Mesa videos
 las 2 cartas en su lugar.
 - Cuando el jugador falla una pareja termina su turno.
 - Cuando se han volteado todas las cartas de la mesa se cuentan los puntos. Obtiene un punto por cada pareja descubierta.
 - Gana el jugador que ha conseguido más puntos en cada ronda.

15/11/2018 “Tira el dado y Favorecer la Los jugadores de tercero comienzan con una Formato de Actividad
 avanza” resolución de ficha y se turnan para lanzar un dado que les control programad a/

conflictos por indicará la cantidad de casillas que deben Escalera asistencia actividad
 medio del juego avanzar. Las fichas se mueven según la realizada
 reglado numeración del tablero, en sentido ascendente. Si
 fortaleciendo el al finalizar un movimiento un jugador cae en una Dado Registros
 rol social y casilla donde comienza una escalera, sube por ella fotográficos y
 ocupacional. hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el videos
 contrario, cae en una en donde comienza la cabeza
 de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla
 donde finaliza su cola.
 Si un jugador obtiene un 6 podrá mover y tirar
 nuevamente el dado. Si un jugador obtiene
 tres 6 consecutivos, deberá regresar a la casilla
 inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener
 nuevamente un 6. El jugador que logra llegar a la
 casilla final es el ganador.

Fase 3. “construyendo nuevos juegos”

Una vez que ya se haya permitido la exploración en los juegos tradicionales y la realización de los juegos reglados de los escolares, se da puertas abierta a la creación y renovación de nuevos juegos teniendo en cuenta las habilidades y el grado de escolaridad de los niños, estos juegos se realizaran con materiales reciclables los cuales permitan cumplir con el objetivo, así mismo, se renovaran juegos que están dentro de la institución pero no se encuentran actos para que los escolares hagan de ellos la utilidad necesaria.

Tabla 37. Actividades terapéuticas

Fecha	Actividad	Objetivo	Descripción	Recursos	Control y evaluación	Indicador
16/11/2018	La tangara	Favorecer integración	Para dar inicio a la actividad se trasladan los escolares de cuarto de primaria a la	Pinturas	Formato de control	Actividad programad

social a través de la institución, se divide el grupo de la actividad en sub grupos de 5 personas grupal cony se le asigna al primer grupo la parte logrando la superior de la tangara y al segundo grupo interacción la parte inferior, se les hace entrega de los con sus pares. materiales y se les explica que deben pintar la tangara teniendo en cuenta los parámetros ya establecidos y respetando los colores ya establecidos.

Pinceles asistencia a/ actividad realizada
 Papel periódico Registros fotográficos y videos

19/11/2018 Contrayendo Promover laPara dar inicio a la actividad se trasladan los escolares de quinto de primaria a la cooperativa acancha, se dividen en grupos de 10 en 2 través de subgrupos de 4 personas y se explica que actividad se debe renovar el Twiaster, el cual debe ser pintado con los colores ya establecidos, se les hace entrega de los

Pinturas Formato de Actividad control programad
 Pinceles asistencia a/ actividad realizada
 Brochas
 Papel periódico Registros fotográficos y

fomentando la interacción grupal. donde deben pintar solo los círculos; los otros 2 estudiantes se encargaran de pintar el nombre del mismo utilizando los materiales como pinceles y papel periódico y estos dan inicio a la actividad donde deben pintar solo los círculos; los otros 2 estudiantes se encargaran de pintar el nombre del mismo utilizando los materiales también necesarios.

videos

20/11/2018	La “caja inteligente”	<p>Promover la participación cooperativa de actividad grupales a través de la actividad creativa</p> <p>Para dar inicio a la actividad se divide el grupo en 2 sub grupos, seguidamente la terapeuta en formación da las indicaciones a cada grupo las cuales consisten en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: el primer grupo debe construir 3 “cajas inteligentes” utilizando las señales de 2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: 10: 11: 	<p>Caja de cartón</p> <p>Botella plástica</p> <p>Cordón</p> <p>Pelotas de colores</p>	<p>Formato de control asistencia</p> <p>Registros fotográficos y videos</p>	<p>Actividad programada a/ actividad realizada</p>
------------	-----------------------	--	---	---	--

favoreciendo colores.

12. Chazos

la interacción

13. Impresiones

social.

2: el segundo grupo debe construir la 14. Marcadores

misma cantidad de “cajas inteligentes”

15. Lápiz

pero en esta ocasión deben hacerlo

utilizando la parte numérica en las

señalizaciones en cada agujero donde será

arrojada la pelota.

Para la construcción de estas “cajas

inteligentes” 3 de los escolares de cada

subgrupo encargarse de dibujar los

agujeros en las cajas utilizando un lápiz,

luego deben abrir los agujeros y colocar

los chazos; los otros 2 colares deben cortar la parte de debajo de la botella, abrirle un agujero en cada extremo, portar el cordón e ingresarlo.

Al finalizar cada escolar utilizara el juego con fin de probar el objeto final.

21/11/2018	Helados de colores	Promover participación cooperativa en actividades grupales a través de la actividad creativa	<p>laPara dar inicio a la actividad se divide el grupo en 2 sub grupos, seguidamente la formación da las indicaciones a cada grupo las cuales consisten en:</p> <p>1: el primer grupo debe recortar las imágenes que serán entregadas, deben</p>	<p>Pelotas de colores</p> <p>Marcadores</p> <p>Cajas</p> <p>Tijeras</p> <p>Impresiones</p>	<p>Formato de control asistencia</p> <p>Registros fotográficos y videos</p>	<p>Actividad programada/ actividad realizada</p>
------------	--------------------	--	--	--	---	--

<p>favoreciendo pintar las paletas bajo lenguas de 21. la interacción diferentes colores y luego a que estos se sequen, las imágenes deben ser pegadas en las paletas.</p>	<p>21. Paletas baja lengua</p> <p>22. Pegamento</p>
--	---

2: el segundo grupo debe pintar en tres cajas la imagen de un cono de helado y abrir 3 agujeros en la parte superior del mismo los cuales representen las “bolas de helado” estas se irán construyendo con las pelotas de colores a medida que se juegue y se descubra la imagen de los colores que correspondan.

Al finalizar los escolares jugaran con el

material construido.

22/11/2018	“Armando figuras con los cubos”	<p>Promover la participación cooperativa en actividades grupales a través de la actividad creativa favoreciendo la participación social</p>	<p>La actividad consiste en dividir al grupo de tercero en 3 subgrupos, la Terapeuta en formación procede a explicarles que cada grupo debe encargarse de realizar un 4. arompecabezas utilizando las cajas y las 3 imágenes que de les entregaran, siguiendo los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deben forrar las cajas utilizando el 6. papel de colores 2. Deben agarrar cada parte de las 7. imágenes y pegarlas en un respaldo de cada una de ellas hasta 	<p>3 cajas del mismo tamaño Papeles de colores Pegante Imágenes impresas Tijeras</p>	<p>Formato de control asistencia Registros fotográficos y videos</p>	<p>Actividad programada/ actividad realizada</p>
------------	---------------------------------	---	--	--	---	--

que queden todos los lados de las cajas con una parte de la imagen.

Al finalizar los escolares jugaran con las mismas intentando buscar el orden de las imágenes y armarlas.

23/11/2018	“corre y arma el triqui”	<p>Promover la participación cooperativa en actividades grupales a través de la actividad creativa favoreciendo</p>	<p>laPara la realización de la actividad se les hace entrega a los escolares de una imagen impresa sobre la manera en que deben realizar el triqui en el suelo, el cual debe ser diseñado utilizando cinta de papel, esta también debe ser utilizada para hacer el nombre en la parte superior de la imagen; al finalizar deben recortar las fichas y pegarlas en cartón paja las cuales servirán para realizar el juego.</p>	<p>8. Cinta de papel 9. Tijeras 10. Cartón paja 11. Imágenes impresas</p>	<p>Formato de control asistencia Registros fotográficos y videos</p>	<p>Actividad programada/ actividad realizada</p>
------------	--------------------------	---	---	---	--	--

Fuente: Barrios, L., 2018

Capítulo VI

Producto final

Para la institución educativa Bethlemitas Brighthon

Adaptación y organización del salón de juego.

Introducción

Teniendo en cuenta la problemática evidenciada dentro de la institución desde Terapia Ocupacional se realizó la adaptación y organización del salón de juego de la institución. En éste contexto lúdico, los escolares encontraran un espacio propicio, tranquilo y con materiales lúdicos que les permitirá desarrollar y realizar el juego de su interés, específicamente podrán utilizar este salón en las horas de cátedras recreativas y en intervenciones, desde el programa de terapia ocupacional; esto con el fin que los escolares cumplan las normas y parámetros establecidos, dentro del salón de juego. Cabe resaltar que el salón se organizó y adaptó con recursos elaborados por los mismos escolares durante las intervenciones y con demás juegos donados por la Terapeuta Ocupacional en formación.

Justificación

La siguiente adaptación y organización del salón de juego se desarrolló con el fin de facilitar a los escolares y a la institución en general, un espacio que proporcione la oportunidad de desarrollar juegos a partir de sus intereses, tomando éste como la ocupación principal de los escolares en etapa escolar; esto con el fin de mitigar la problemática hallada dentro de la

institución con respecto a la necesidad de un espacio físico adaptado con materiales lúdicos, reconociendo que hay muchos elementos del contexto social y físico que inciden sobre el desarrollo y participación normal del niño, estas pueden ser estructuras sociales y físicas relacionadas con el medio infantil donde constantemente se desenvuelven los escolares como lo es, la escuela.

Para Kielhofner, los espacios son denominados contextos físicos que están delineados y dispuestos, que influyen sobre lo que las personas hacen dentro de ellos, estos espacios tienen características únicas que determinan lo que hacemos. Es por esto que las propiedades físicas de los espacios naturales, ofrecen oportunidades, sustentos y demandas de comportamiento dentro de una participación ocupacional.

Teniendo en cuenta lo anterior, se diseña una guía de manejo para el salón de juego, donde se plasmaron las normas, reglas y objetivo del salón y la adaptación del entorno físico del salón de juego dentro de la institución. Finalmente se hace entrega a la coordinación y directivos de la institución en una actividad de clausura y apertura del mismo.

Objetivo

Promover entorno y recursos físicos dentro de la institución educativa por medio de la adaptación y organización del salón de juego y juegos tradicionales con el fin de favorecer la participación ocupacional y las relaciones sociales en los escolares del colegio Bethlemitas Brighon de Pamplona.

Metodología

El juego, es una ocupación fundamental que permite identificar procesos de desarrollo sensorial, físico, motor, cognitivo, perceptual, biológico, psicológico y hasta cultural; además, contribuye al crecimiento personal. Esto es aplicado en todo el ciclo vital y tiene consideraciones para las personas con o sin discapacidad.

Es por esto, que para la estructuración del producto final para la institución, se logró la adecuación e implementar en el salón, variedad juegos y materiales, los cuales cumplen con un propósito desde la disciplina de terapia ocupacional, así mismo, el objetivo es generar al grupo interdisciplinar la importancia del buen uso de los materiales y el enfoque oportuno para cada actividad que se emplee en el salón de juego; dentro de los juegos hallados se encuentran juegos cognitivos, motores, didácticos y de mesa.

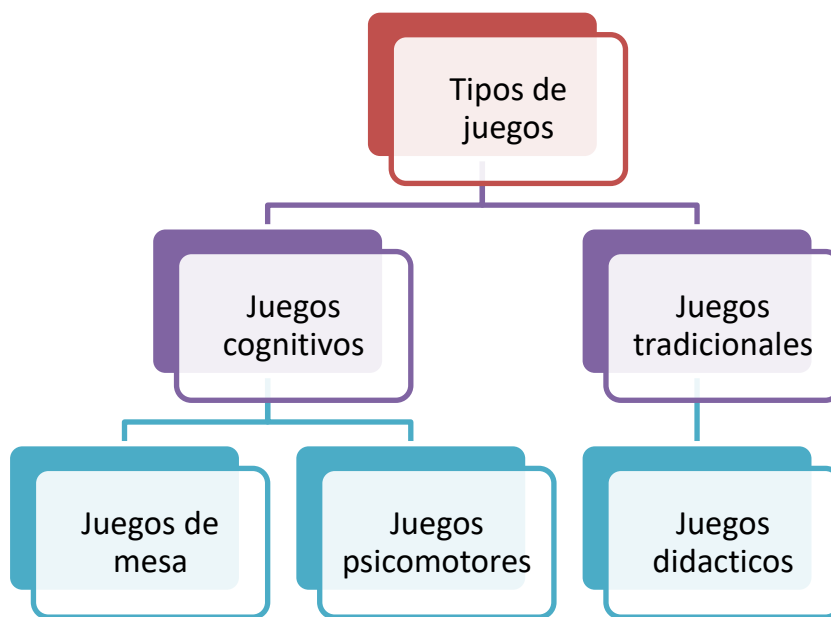


Figura 32. Tipos de juegos implementados dentro del salón de juego. Fuente: Barrios, L, 2018

Juegos cognitivos

Son los juegos que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas. Son, por ejemplo, los juegos de construcción, de experimentación y de memoria; es por esto, que dentro del salón de juego quedaron establecidos juegos cognitivos como:

1. Rompecabezas
2. Cartilla de sopas de letras
3. Adivina quien

Juegos tradicionales

Se denominan juegos tradicionales aquellos que forman parte del acervo cultural de una sociedad, y se transmiten de generación en generación como parte del folklore o las costumbres; de hecho, en muchas ocasiones se encuentran ligados a rituales. Aunque se consideran específicos de cada pueblo, es posible que un mismo juego o una variante muy parecida del mismo se conozca también en otro lugar. Por su parte, los juegos populares son aquellos que han logrado una gran discusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos. (El juego infantil y su Metodología, 2012)

Por medio de los juegos tradicionales, la civilización ha dado a conocer su cultura, sus formas de ocio, e incluso su organización, sus normas sociales y forma de trabajo. Dentro de la institución se dejan juegos tradicionales como:

4. Tangaras
5. Triquis
6. Cocas
7. Jackses

8. Metras

Juegos de mesa

Los juegos de mesa son aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

A lo largo de la historia, los juegos de mesa han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre. El ajedrez junto con las damas chinas son considerados los juegos de mesa más antiguos que existen. Generalmente los juegos de mesa se juegan a través de la utilización de figuras, fichas o símbolos sobre una mesa, sin embargo, en algunos juegos se usan cartas.

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños, dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje; por esta razón, se dejan como juego de mesa los siguientes juegos:

9. Cartas
10. Parqués
11. Ajedrez
12. Dominós tradicionales
13. Dominós con figuras de animales
14. Piza numérica en madera

Juegos didácticos

Los juegos didácticos son aquellos en los que se benefician tanto el desarrollo del aspecto cognitivo del niño como el resto de elementos en su crecimiento. A través de los juegos se puede impulsar la capacidad de aprendizaje de los niños, de ahí que muchas veces los juegos didácticos se utilicen en las aulas como una forma más de romper con la monotonía que suponen los métodos tradicionales y permitir a los niños enfocar su aprendizaje de forma distinta. Estos juegos representan un estímulo más para aprender y una motivación extra al hacerlo jugando, de forma más amena y divertida.

Por otra parte, constituyen una forma más de potenciar sus habilidades sociales, de impulsar el trabajo en equipo a través del seguimiento de las reglas, la negociación a la hora de fijar unas normas, el seguimiento de los turnos de juego y el cumplimiento de las propias normas. También hay juegos didácticos con los que podemos reforzar la autoconfianza de los escolares más pequeños, ya que el simple hecho de completarlos por sí solos les permite sentirse más seguros de sí mismos. Teniendo en cuenta lo anterior, dentro de la institución se dejan juegos didácticos como:

15. Juegos de encajado
16. Juegos de ensartado
17. Plastilinas
18. Cuadros de dibujos para colorear

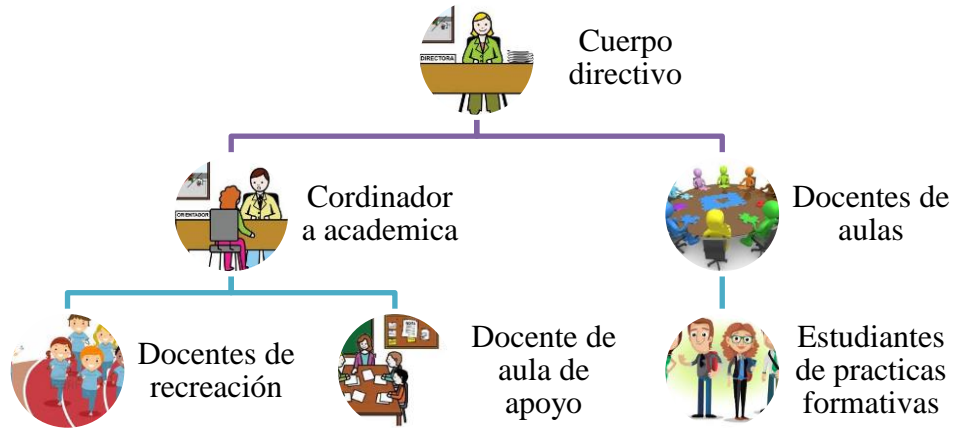
Juegos psicomotores

Los juegos psicomotores son los que desarrollan capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal. Los juegos psicomotores ayudan a mejorar las capacidades tónicas, emocionales y físicas, como la coordinación, el equilibrio, la orientación y la estructuración espacial, el ajuste emocional, el conocimiento corporal y los sentimientos. Dentro del salón de juego, se dejan los siguientes juegos los cuales permiten el libre desarrollo del juego psicomotor.

19. Bolos
20. Lazos
21. Pelotas de diferentes tamaños (grandes, medianas, pequeñas)
22. Ulu ulas

Red de apoyo dentro de la institución

Finalmente, dentro de la institución educativa se evidencia una red de apoyo, la cual puede ser parte del liderazgo dentro del salón de juego, esto con el fin de dar el uso adecuado a los materiales didácticos y hacer cumplir las reglas establecidas, cabe resaltar que los materiales serán utilizados por diferentes disciplinas profesionales, las cuales darán su enfoque a las actividades desarrolladas dentro del salón.



Entorno Físico

Los espacios son contextos físicos que están delineados y dispuestos, de forma que influyen sobre lo que las personas hacen dentro de ellos. Estos espacios tienen características únicas que determinan lo que hacemos en ellos. Las propiedades físicas de los espacios naturales, junto con el clima, ofrecen oportunidades, sustentos y demandas de comportamiento. (Gary Kielhofner, 2011).

Es por esto, que al momento de incorporar a la escuela un espacio de juego, los niños/as amplían sus posibilidades de relación, pueden intervenir en situaciones distintas a las habituales, tienen la posibilidad de crecer y desarrollarse en otros contextos; La integración del niño/a en el área escolar y en los procesos de aprendizaje en el juego, les permite ir adquiriendo progresivamente un conocimiento del mundo que les rodea, la existencia de sentimientos de pertenencia, respeto, interés y valoración de todos los elementos que componen su entorno social. Así mismo, a través del medio físico y social pretendemos que éste se adueñe de la realidad que le rodea, aprovechando las experiencias que aporta desde su propia vivencia, para

que partir de ellas y desde lo más cercano a él, ir ampliando progresivamente su ámbito de conocimiento, creándose un proceso de interrelación entre el sujeto y el medio.

El Juego

El juego es la ocupación principal de la vida del niño, los Terapeutas Ocupacionales que trabajan con la población infantil necesitan conocer y comprender el valor del mismo, con el fin de aclarar la contribución de este en el desarrollo de sus experiencias.

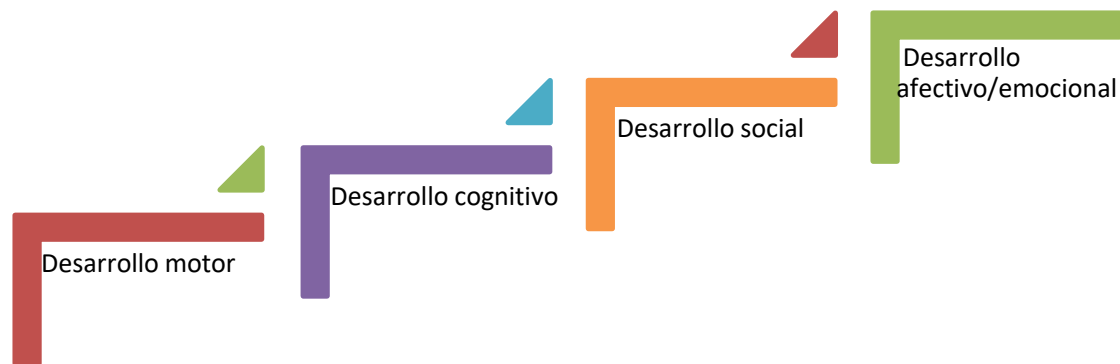
Las características comunes del juego incluyen: Diversión y placer, involucra hacer o participar, sea el juego sedentario o pasivo (de mesa) o activo (como saltar), así mismo, involucra elección libre, no es obligatorio, y es intrínsecamente motivador, permite al ‘jugador’ guiar la situación y aumenta las reglas con la edad, está enfocado en el proceso u objetivos más que en el resultado.

Por otro lado, Bundy (1990), define el juego como una transacción entre el niño y el ambiente, que está motivada intrínsecamente, controlada internamente y no limitada a la realidad objetiva. Entonces ¿QUÉ ES JUGAR? Jugar es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer. El juego es el fin de sí mismo, si se aprende algo es por “casualidad”, ya que no es el motivo de realizar la actividad. En el juego, el niño desarrolla el saber hacer y aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizara en su vida cotidiana. (López, 2008, pág. 71)

Importancia del juego en los niños

El juego permite un desarrollo de los ámbitos psicomotor, cognitivo y afectivo, ajustado para lograr la integración de los niños en el ámbito social, donde se tiene que desenvolver en el transcurso de su vida.

Todo lo que los niños aprenden a través del juego, lo asimilan de un modo más rápido y eficaz con el fin de ser aplicado en cada una de las etapas de su vida a nivel social y personal.



Características del juego

1. Es libre, espontáneo, voluntario y recreativo
2. Es una actividad placentera
3. Tiene un carácter universal, constante
4. Es acción e implica participación activa
5. No necesita un material concreto
6. Es innato, es la actividad propia de la infancia
7. Se desarrolla en un espacio y en un tiempo
8. Cualquier actividad puede ser convertida en juego
9. Implica un fin en sí mismo, carácter autocrítico
10. Favorece las relaciones sociales

Aportes del juego al desarrollo social

Desarrolla la comunicación asertiva

Fortalece las relaciones sociales

Permite a los niños esperar y respetar el turno

Satisfacen sus deseos

Permite que los escolares compartan (juguetes)

Favorece la cooperación Aparecen los primeros vínculos de amistad

Reglamento del salón de juego

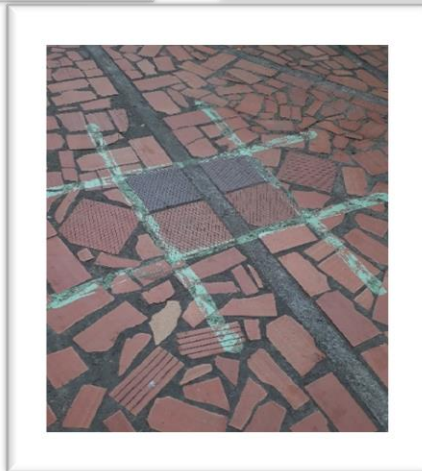
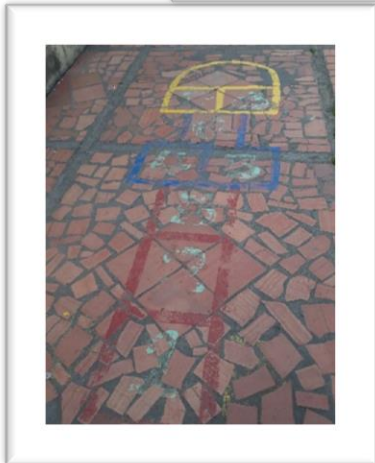
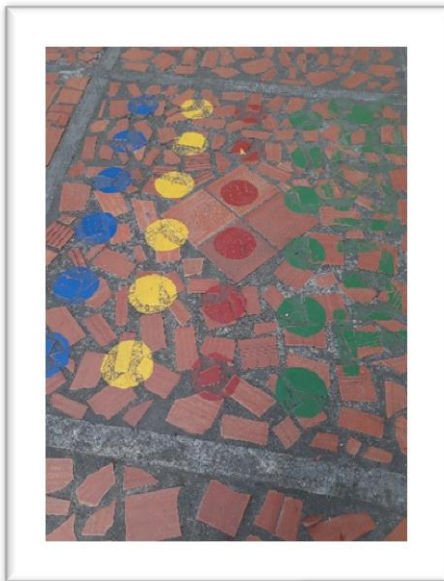
1. Entrar de manera ordenada al salón de juego
2. Respetar a los compañeros de juego
3. Evito correr dentro del salón
4. Organizar los juegos en su respectivo lugar
5. Respetar el turno en los juegos
6. Cuido a los compañeros más pequeños
7. Evito gritar mientras juego
8. Respetar a la figura de autoridad dentro del salón
9. Cuidar los materiales de juego
10. Arrojar la basura en su lugar

Estado inicial del salón de juego





Estado inicial de los juegos tradicionales



Estado Final Del Salón De Juego



Estado Final De Los Juegos Tradicionales





Para la universidad de pamplona

Artículo científico.

Como producto final a la Universidad de Pamplona y al programa de Terapia Ocupacional se realizó, un artículo científico titulado “Influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemitas Brighthon de Pamplona durante

el segundo semestre de 2018” el cual fue implementado para dar a conocer la problemática analizada en la población y en la institución con respecto a los entornos y la participación ocupacional del juego, donde se utilizaron actividades terapéuticas de tipo lúdicas como herramienta para mitigar la problemática y la adaptación al entorno la cual fue realizada por medio de la organización de ESPACIOS físicos y dotación de material lúdico, esto con el fin de permitir la participación ocupacional del juego en los escolares, generando de esta manera, el cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación; Este producto final es entregado a la universidad de pamplona y al Programa de Terapia Ocupacional el cual será publicado en una revista científica.

Conclusiones

La caracterización de la población total correspondiente a 50 escolares de básica primaria de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de pamplona, los datos obtenidos durante el proceso investigativo fueron los siguientes; la prevalencia de edades corresponde a 8 años lo que equivalen al 28% de la totalidad de los escolares, con presencia de limitaciones y restricciones en la participación ocupacional del juego dentro de la institución, de igual manera el 62% de los escolares

conviven en un núcleo familiar construido por padres y hermanos, siendo ésta una herramienta fundamental para el proceso participativo dentro y fuera de la institución, así mismo, un 98% de los escolares refirieron tener amigos dentro de la institución con los cuales realizan algún tipo de juego que generan interés y satisfacción, sin embargo cabe resaltar que el 50% de los escolares se interesan por realizar el tipo de juego competitivo.

En la evolución de los factores físicos y sociales, se aplicaron instrumentos como el Perfil Ocupacional Inicial del niño scope y el Test de jugueteo adaptado (Annita Bundy), arrojando datos estadísticos relevantes que conllevaron a concluir la influencia de los entornos físicos y sociales en la participación ocupacional del juego niño y la manera de examinar el criterio de disfrute del juego, incluyendo la motivación intrínseca, la libertad de suspender la realidad y el control interno en el contexto del juego libre.

Se puede concluir que existe un alto índice de dificultad en el entorno físico, para que los escolares participen activamente en el juego, ya que se evidencia que éste se ve restringido en un 86%, de igual manera se determina que el 84% de los recursos físicos restringe la participación ocupacional del juego, puesto que los escolares no cuentan con el material lúdico para realizar su juego de interés, finalmente se ve restringido el grupo social en un 72% debido a la dificultad que presentan ciertos escolares para involucrarse y participar en actividades u juegos establecidos, lo cual interfiere en sus relaciones sociales y personales.

La influencia del entorno físico y social en la participación ocupacional del juego en niños escolares del colegio Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona N.S, se evidencia que existen un grado relevante en la influencia del entorno físico, específicamente en el espacio, para que los escolares realicen su principal ocupación como lo es el juego, de igual manera se evidencia que los recursos dentro de la institución no permiten esa participación de forma oportuna, que les permita a los

escolares desarrollar habilidades a nivel social, personal, cognitivas, las cuales favorecen la ejecución de las actividades que demanda su rol escolar.

Desde Terapia Ocupacional es importante abordar esta problemática en el ámbito educativo, puesto que se brindan las herramientas necesarias para permitir a los escolares participar en otra ocupación, que aparte de sus asignaturas también brinda un potencial de aprendizaje, es por esto que con el fin de mitigar esta problemática se planteó y desarrolló un plan de acción, el cual cumplió con los objetivos establecidos, dando respuesta en su tiempo y horas estipuladas; así mismo, el producto final (salón de juego) favorece a los escolares y permite que estos tengan la oportunidad de disfrutar y cumplir con su participación del juego en un lugar propicio para el desarrollo del mismo.

Recomendaciones

A la institución

Se recomienda a los directivos de la institución educativa Bethlemitas Brighthon de la ciudad de Pamplona Norte de Santander que permitan mas espacios donde los escolares puedan realizar la ocupacion del juego, asi mismo que den buen uso a los materiales que se dejan a la institucion en el salon de juego y a sus reglas establecidas, con el fin que los escolares disfruten y participen de manera activa en las actividades programadas dentro y fuera de ese entorno ya que este bridan apoyo y favorecen el desempeño en toda el área escolar. Asi mismo, se recomienda a los docentes de la institucion, brindar una mayor participación en programas de juego establecidos dentro de la institucion con los escolares, a través de la asignatura de recreación según el plan de estudio.

A la población escolar

Se recomienda a la población educativa que durante las jornadas y periodos de descanso utilicen de manera adecuada el salón de juego, con el fin de que sean estimuladas las habilidades cognitivas, sociales y personales de cada escolar.

Al programa Terapia Ocupacional

Se recomienda al programa de Terapia Ocupacional, implementar prácticas formativas en el área de educación, con el fin de cumplir con los lineamientos identificados desde la investigación realizada en el campo de acción profesional, de igual forma, es necesario desarrollar programas con los escolares, donde el juego sea la herramienta principal con el fin de lograr un desempeño y participación dentro de la institución educativa.

A la universidad de Pamplona

Se recomienda a la universidad de Pamplona la continuidad en el apoyo de los grupos investigativos estipulados en las facultades, con el fin de seguir fortaleciendo el área investigativa de los estudiantes durante la realización de artículos investigativos.

Referentes bibliográficos

- Bello, L. (2010). *Terapia Ocupacional en educacion Un enfoque sensorial en la escuela*. Bogota: Martha Ortiz.
- Bonachera, Á. R. (17 de 10 de 18). *Hacer Familia*. Obtenido de <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-liderazgo-ninos-formar-lider-20150128093821.html>
- Cancelo, P. M. (junio de 2014). *La Terapia Ocupacional y el Aprendizaje creativo: una contribucion hacia un nuevo modelo educativo*. Obtenido de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/14110/MarcosCancelo_Pablo_TFG_2014.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- CIF. (2001). *guia para el uso de la de cotejo de la CIF*. (I. D. Clasificacion Internacional del Funcionamiento, Productor) Obtenido de https://www.wcpt.org/sites/wcpt.org/files/files/ICF-LISTA_DE_LA_CIF_mexicana.doc
- Corona, E. (18 de 10 de 2018). *totopapas*. Obtenido de <https://www.todopapas.com/ninos/cuidados-infantil/causas-y-tratamiento-del-acne-infantil-9566>
- Jaimes, I. (2017). *Influencia de la obesidad o sobrepeso en el área ocupacional de juego en niños de 6-12 años, en etapa escolar de la escuela normal superior de pamplona y el colegio José Antonio Galán*. Pamplona N.S.
- Kielhofner, G. (2004). *Modelo de la Ocupacion Humana Teooria y Practica* . Bogota : Medica Panamericana S.A .

Kielhofner, G. (2011). *Modelo de la Ocupacion Humana* (4 ed.). BOGOTA: Panamericana.

Kielhofner, G. (2011). *Modelo de la Ocupación Humana*. Bogota, colombia :
panamericana.

Kielhofner, g. (2011). *Modelo de la ocupación humana* (4 Edición ed.). Bogota D.C,
Colombia : Panamericana.

Kielhofner, g. (2011). *Modelo de la ocupación humana teoría y aplicación* (vol. 4 edición).
Bogotá d.c: médica panamericana s.a.c.f.

Kielhofner, g. (2011). *Modelo de la ocupacion humana teoria y practica* (4 edición ed.).
Bogota d.c, colombia : panamericana.

Kielhofner, G. (2011). *Modelo de la Ocupacion Humana, Teoria y aplicacion*. (4 Edicion
ed.). Bogota, D.C: Panamericana.

Kielhofner, G. (s.f.). *Modelo de la Ocupacion Humana Teoria y Practica* (Vol. 3 edición).
Bogota: panamericana.

Laguado, W. V. (2005-2010). *redicción publica de cuantas sobre la garantia de los
derechos de la infancia, adolescencia y juventud* . Obtenido de
www.nortedesantander.gov.co/.../0/.../145rendicion_informerendiciondecuentas

López, B. P. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia* . Bogota : medica,
paramericana.S.A .

Lopez, B. P. (2008). *Terapia Ocupacional En La Infancia Teoria y Practica* .
Panamericana .

López, B. P. (2008). *Terapia Ocupacional En La Infancia Teoria y Practica* .
Panamericana .

Quiroz, G. Y., Cogollo, O. R., & Sierra, A. (noviembre de 2015). Una apuesta lúdica para disminuir la agresividad en los niños y.

Ramirez, J., & Agudelo, S. (s.f.). conducta juguetona.

<http://conductajuguetona.blogspot.com/p/test-del-bundy.html>.

S, Herrera Castanedo. (s.f.). La Clasificación Internacional del Funcionamiento, la discapacidad y de la salud. pág. 271.

Sampier, R., & Fernandez, C. (s.f.). capitulo 5, pagina 80.

Sampieri R, f. C. (capitulo 7 pagina 151).

Sampieri, R., & Fernandez, C. (2010). *Metodologia de la investigacion*. Bogota: Mc Graw Hill . Recuperado el 20 de Marzo de 2018

Sampierri R, f. C. (capitulo 5, pagina 83-84).

<https://www.google.com.co/search?q=organigrama+colegio+bethlemitas&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjMztPJ2-fXAhXqSd8KHWufDMUQsAQIKg&biw=1366&bih=613#imgrc=MMhrchqQ15-XtM:> (s.f.).

Willard y Spackman (12 ed.). (2015). Bogota: Panamericana.

Willard/Spacman. (s.f.). *Wuillard Spackman* (12 ed.). Panamericana.