



UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA

“Santa María de los Buenos Aires”

Facultad “Teresa de Ávila”

LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA

TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 12 AÑOS EN DIFERENTES CONTEXTOS

Trabajo Final de Licenciatura
presentado en cumplimiento parcial
de los requisitos para acceder al título de
Licenciada en Psicopedagogía

Por:

Paloma Fiorotto

Directora:

Licenciada en Psicopedagogía Sofía Llobet

Paraná, Abril de 2021

ÍNDICE

LISTA DE FIGURAS	iv
LISTA DE TABLAS	v
AGRADECIMIENTOS	vi
RESUMEN DE TESIS	vii
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	4
1.3. Objetivos	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Supuestos de investigación	5
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Estado del Arte	7
2.1.1. Antecedentes a nivel nacional	7
2.1.2. Antecedentes a nivel internacional	11
2.2. Encuadre teórico	16
2.2.1. La niñez escolar	16
2.2.2. Juego	18
2.2.3. Juego en la niñez	20
2.2.4. Clasificación de los tipos de juego	21
2.2.5. Espacios lúdicos	23
2.2.6. Interrelación con los contextos	24
2.2.7. Interrelación con el género	26
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	30
3.1. Tipo de Investigación	30
3.2. Muestra	31
3.3. Técnica de Recolección de Datos	33
3.4. Procedimientos de Recolección de Datos	34
3.5. Procedimientos de Análisis de Datos	35

CAPÍTULO IV. RESULTADOS	36
4.1. Tipos de juego	36
4.1.1. Opiniones acerca de las diferencias entre juegos para niñas y para niños	39
4.1.2. Qué es el juego para los niños y las niñas	41
4.2. Espacios lúdicos	42
4.3. Tipos de juego y espacios lúdicos en interrelación con los contextos	43
4.4. Tipos de juego y espacios lúdicos en interrelación con el género	47
4.5. Tipos de juego y espacios lúdicos en relación con la edad	50
 CAPÍTULO V.	 53
5.1. Discusión	53
5.2. Conclusiones	63
5.3. Recomendaciones	65
5.3.1. Recomendaciones para futuras investigaciones	65
5.3.2. Recomendaciones para la práctica profesional	65
5.4. Limitaciones	66
 LISTA DE REFERENCIAS	 68
 ANEXOS	
A. INSTRUMENTOS ADMINISTRADOS	73
B. MODELO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO UTILIZADO	76
C. MATRIZ DE ANÁLISIS	77

LISTA DE FIGURAS

1. Distribución de la muestra según el género	32
2. Distribución de la muestra según las edades	32
3. Distribución de la muestra según los contextos	33
4. Tipos de juego que eligen niños y niñas de 6 a 12 años	37
5. Materiales utilizados con fines lúdicos	38
6. Con quiénes juegan	38
7. Espacios lúdicos elegidos por niños y niñas de 6 a 12 años	43
8. Tipos de juego en contextos barriales y contextos no barriales	44
9. Con quiénes juegan niños y niñas en contextos barriales y no barriales	45
10. Espacios lúdicos en contextos barriales y no barriales	46
11. Opiniones de niñas y niños acerca de si hay diferencias entre juegos para varones y juegos para mujeres en contextos barriales y no barriales	47
12. Tipos de juego en interrelación con el género	48
13. Espacios lúdicos en interrelación con el género	49
14. Tipos de juego en los períodos de la niñez escolar	51
15. Espacios lúdicos según las edades	52

LISTA DE TABLAS

1. Preguntas y respuestas de los cuestionarios.....	78
2. Respuestas de acuerdo a los contextos.....	99
3. Respuestas de acuerdo al género.....	100
4. Respuestas de acuerdo a las edades.....	101

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente:

En primer lugar, a mis padres Marcela y César, quienes me brindaron la posibilidad de estudiar esta carrera, fueron y son sostén incondicional. Y que, junto a toda mi familia, me apoyaron, escucharon y motivaron a lo largo de mi vida y durante este camino.

A mis amigas, que están presentes siempre y me motivan en cada paso. También a las amigas que me dio la facultad, que sin su compañía y apoyo no habría llegado hasta acá.

A Facundo por acompañarme y motivarme en este camino.

A la Lic. en Psicopedagogía Sofía Llobet, por aceptar acompañarme como directora de tesis y, desde un principio, enriquecer este proceso a través del intercambio, la paciencia, dedicación y pasión por la temática y la profesión.

A los niños, niñas y sus familias, que colaboraron con predisposición en este estudio. También a las personas que contribuyeron para que, en medio de la situación atravesada de aislamiento social, pudiera seguir adelante con la investigación.

RESUMEN DE TESIS

La presente investigación se ha realizado con el propósito de conocer y describir los tipos de juego y los espacios lúdicos elegidos por niños y niñas de 6 a 12 años, así como también las relaciones existentes con variables como el contexto, el género y la edad, durante junio y julio de 2020 en la ciudad de Gualeguay, Entre Ríos.

A tales fines, a lo largo del estudio se indagó sobre a qué juegan y por cuáles espacios lúdicos optan los niños y niñas; y si aspectos como el contexto, el género y el período de la niñez escolar influyen sobre dichas elecciones.

La investigación es de diseño mixto, debido a que se complementan los enfoques cualitativo y cuantitativo; de tipo descriptiva y comparativa. En cuanto al propósito, es un estudio no experimental, ya que, por medio del trabajo de campo, se hizo énfasis en los relatos de niños y niñas acerca de los juegos que prefieren y los espacios lúdicos que frecuentan. Además, en cuanto a la dimensión temporal, es de corte transversal, lo que supone una única medición.

Para llevarla a cabo, se empleó un muestreo no probabilístico, de tipo intencional. Por ende, la muestra se escogió a través de un subtipo de “bola de nieve”. La misma estuvo comprendida por 60 niños y niñas de 6 a 12 años, de contextos barriales y no barriales de la ciudad de Gualeguay.

Para la recolección de datos, se empleó el “Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos” elaborado por Stefani, Andrés, y Oanes en 2010, el cual está compuesto por diez preguntas: algunas abiertas, otras cerradas y de elección múltiple; siendo administrado tanto de manera presencial como remota, a través de videollamadas.

Al arribar a los resultados, se pudo conocer que los niños y niñas de 6 a 12 años prefieren, en primer lugar, “juegos motores”, seguido de “simbólicos” y “electrónicos”, mientras que “otros juegos” y “de mesa” fueron elegidos en menor medida. Además, en lo

que respecta a los espacios lúdicos, los lugares donde más juegan las y los niños son la escuela, plaza/parque, casa y patio de la misma, seguido de la vereda/calle y el club. En contextos barriales, además de los mencionados, refirieron espacios públicos dentro de éstos.

Por ende, pueden elucidarse los siguientes corolarios o conclusiones:

- Los niños y niñas de 6 a 12 años eligen, en primer lugar, juegos motores. Luego, se encuentran los simbólicos y electrónicos. Y, por último, otros juegos y juegos de mesa.
- Los niños y niñas aprovechan tanto espacios cerrados como abiertos para jugar. En contextos barriales, se incluye la utilización con fines lúdicos de los lugares públicos dentro de éstos, como centros barriales o comedores.
- Se hallaron desigualdades en cuanto al acceso a juegos, juguetes y elementos tecnológicos en contextos barriales y no barriales.
- En las elecciones de juegos se ven reflejados los discursos y estereotipos convencionales de género. Si bien ambos escogen, en primer lugar, juegos motores; las niñas eligen aquellos que incluyen cuidar un bebé, a la mamá o la maestra; mientras que los niños mencionan juegos electrónicos. Y respecto a los espacios lúdicos, si bien son similares, el club, la vereda y la calle son espacios menos concurridos por niñas con fines recreativos.

Ambos perciben y conocen las diferencias entre los juegos para varones y para mujeres, y lo que caracteriza a cada uno, según apreciaciones subjetivas. También se observaron posturas contrahegemónicas o de resistencia a las estructuras de género más convencionales en las elecciones lúdicas y en las opiniones circundantes.

- Se evidenciaron algunas diferencias en los tipos de juego según el período de la niñez escolar, asociadas a los intereses y características propias de cada franja etaria. Las elecciones acerca de los espacios lúdicos no variaron de acuerdo a las edades.

Si bien se pudieron alcanzar los objetivos propuestos, se considera pertinente mencionar que a lo largo de este estudio se presentaron algunas limitaciones, debido a que

por la situación de aislamiento social por pandemia por Covid-19, las respuestas de los y las participantes pudieron estar influenciadas por el contexto de cuarentena, donde sus rutinas cotidianas y relaciones sociales con pares se vieron condicionadas. Además, en las administraciones virtuales de los cuestionarios a través de videollamadas, se vivenciaron algunas intromisiones de padres debido a la falta de privacidad para responderlo, lo cual pudo influenciar en cierta medida los relatos de los y las niñas. Otra limitación es que los resultados de esta investigación no pueden ser generalizados a todos los infantes plausibles de ser incluidos en el período de niñez escolar, debido a que se focaliza en una muestra con características propias del contexto y la idiosincrasia de la ciudad escogida.

Por último, se recomienda realizar estudios que complementen la presente investigación para profundizar sobre la temática Juego en relación a la Psicopedagogía. También se puede replicar éste en ciudades con otras características, en diversidad de contextos o con nuevas variables. Asimismo, se considera imprescindible pensar y promover prácticas que fomenten, habiliten y posibiliten el despliegue del juego en diferentes contextos, implicando también a familias, docentes, directivos y profesionales de disciplinas afines. Permitiendo de esta manera, la libre elección y acompañando el despliegue de capacidades lúdicas en niños y niñas, para que puedan experimentar con creatividad, flexibilidad, imaginación y libertad y no se vean condicionados por estereotipos tradicionales de género. Además, se sugiere efectuar capacitaciones y formaciones sobre Juego, dada su trascendencia para el quehacer psicopedagógico en diferentes ámbitos y áreas laborales.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

El juego tiene un lugar central en psicopedagogía, ya que desde esta disciplina se promueven y trabajan situaciones de aprendizaje, y el mismo está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, lo cual permite abordar desde allí distintos objetivos acordes a cada encuadre y contexto. Asimismo, es una herramienta indispensable en la tarea psicopedagógica en los diferentes ámbitos, ya sea desde lo preventivo como desde lo terapéutico, y a través de éste, los niños exploran su entorno, se expresan, se comunican con el otro, siendo “canal” más directo para establecer una relación, un vínculo. Es importante que los psicopedagogos puedan reconocer, comprender y respetar aquel tiempo y espacio diferente en el que se desarrolla el juego; para no correr el riesgo de interrumpir el jugar ni invadir zonas del juego que no corresponda (Öfele, 2002).

Para comenzar a describir algunos puntos, la directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego afirma que éste es una característica inherente al ser humano, que en todas las épocas se ha jugado, sin limitarse tampoco a una edad determinada; lo que varía son las expresiones, estilos y tipos, pero el juego forma parte del ser humano y es éste un aspecto que lo mantiene vital (Öfele, 2002).

El juego requiere, además de recursos u objetos, de un escenario físico denominado “espacio lúdico”, que se encuentre disponible para jugar y siendo de gran importancia para su desarrollo (Stefani, Andrés y Oanes, 2014).

En los niños, el juego es una actividad central que facilita la expresión y elaboración de conflictos, el conocimiento del mundo y la constitución subjetiva. En la niñez escolar,

período que abarca desde los 6 a los 12 años, se denotan dos características específicas del desarrollo, como son: la capacidad de realizar aprendizajes sistemáticos y su inserción en ámbitos extrafamiliares, de manera concomitante a los procesos de socialización secundaria que se inician a partir de allí. En estas edades, si bien comparten tareas y juegos, resulta frecuente la separación para efectuar actividades con pares del mismo sexo, ya que las diferencias entre éstos se vuelven más profundas y evidentes, distinguiéndose gustos, vocabulario, vestimenta y/o actividades (Pizzo, 2006).

En este sentido, Griffa y Moreno (2012) subdividen esta etapa en dos: el período inicial de la niñez escolar, comprendido entre los 6 y 9 años, y la madurez infantil, de los 10 a los 12 años. El primero está caracterizado por el ingreso al mundo de la escolaridad primaria, donde se intensifican las relaciones interpersonales con el grupo de pares y se descubre la importancia de otros adultos significativos, como pueden ser los docentes. En el segundo, los niños alcanzan cierto grado de autonomía y autodeterminación, debido a la mayor distancia afectiva respecto a los padres y a la pertenencia a grupos que son cada vez más estables, consistentes y homogéneos.

“El juego, como actividad innata en el ser humano, es reforzado por todos los ambientes externos y las experiencias de movimiento que el niño va adquiriendo. (...) Es, en parte, un reflejo del entorno que lo rodea; es una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo social, emocional y físico del infante” (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2004, p. 2).

Así como se puede inferir, si bien el juego es una característica inherente al ser humano y sin el mismo no sería factible pensar a las infancias, se vislumbran varios aspectos que podrían influir sobre éste, transversalizarlo, condicionarlo y/o repercutir sobre las elecciones de temas de juego. Es por este motivo que en la presente investigación se toman las variables:

contextos, género y períodos de la niñez infantil, para indagar su relación con las elecciones de tipos de juegos y espacios lúdicos.

En ese sentido, en su estudio Esteve et al. (2012) demuestran que, si bien niños y niñas generalmente despliegan temas de juego similares, se evidencian diferencias específicas valoradas según el sexo de los niños, como, por ejemplo, el juego con bebés es más frecuente en las niñas, mientras que en los niños prevalecen aquellos de competencia, luchas y peleas; lo cual elucida la influencia de los factores socioculturales al momento de su elección.

Algunos juegos siguen atravesados por estereotipos de rol de género, los cuales son reforzados por discursos que los validan según sean niños o niñas y conforme a los juegos que se consideren “femeninos” o “masculinos” (Albacete y Carrano, 2016).

Asimismo, la sociedad transmite roles a través de los juguetes, presentándolos como especialmente creados para niños o para niñas y, en este sentido, pueden considerarse uno de los tempranos parámetros culturales de identidad (Glanzer, 2000).

El contexto cultural en el que se desarrolla la infancia y el género de los niños influyen en los patrones emocionales y de comportamiento (Delgado Egido y Contreras Felipe, 2008).

En este marco, los barrios se construyen en la interrelación de procesos identitarios, territoriales e históricos que delimitan, jerarquizan y significan el espacio físico. Es por esta razón que, para entender los contextos barriales, hay que considerar tanto la localización como la identidad territorial, que presenta un proceso en el cual se construyen, destruyen y reconstruyen sentidos y representaciones de manera constante. Allí están implicadas las relaciones internas al territorio y las que se establecen hacia afuera del mismo, lo que conlleva a momentos de clasificación y estigmatización, y las desiguales relaciones sociales (Decándido, Ferrero y Truccone, 2009).

En situaciones de vulnerabilidad, se da lo que Lázaro González, et. al. (2014) definen como “exclusión social”, la cual es un proceso multicausal ya que comprende los ámbitos:

social-familiar (entorno, estructura, desprotección, maltrato familiar y/o conflicto social), económico (pobreza, desempleo, desprotección social), socio-educativo (diversidad educativa) y sociosanitario (salud al nacer, sexualidad, consumo de drogas, salud mental, hábitos de vida saludables); la vulneración de estos aspectos afecta el proceso de maduración física, psicológica, afectiva y relacional, la pérdida de bienestar y el deterioro de los derechos de la infancia para su desarrollo integral. Es por esto, que la exclusión social no debe ser entendida sólo como una pérdida de bienestar, sino principalmente como un deterioro de los derechos de la infancia, de los que depende su desarrollo integral. Además, es importante tener en cuenta que los niños carecen de autonomía suficiente para hacer valer sus derechos como sector de la sociedad, por lo que requieren del compromiso y responsabilidad de los adultos que los rodean para que éstos sean garantizados.

En base a lo anteriormente referenciado, se elucida como problema de investigación indagar y conocer si aspectos como el contexto, ya sea barrial o no barrial, el género y los períodos de la niñez escolar pueden influir en las elecciones de tipos de juego y espacios lúdicos en los participantes de la muestra tomada en la ciudad de Gualeguay. Además, se considera significativo destacar que esta información es recabada directamente de los niños y niñas, poniendo énfasis en sus relatos, dejando de lado la mirada adultocentrista que frecuentemente predomina cuando de infancias se trata.

1.2. Formulación del Problema

En base a lo expuesto con antelación, emergen preguntas que orientaron esta investigación, a saber:

¿Qué tipos de juego prevalecen y qué espacios lúdicos frecuentan los niños y las niñas de 6 a 12 años?

¿Varía el tipo de juego y los espacios lúdicos según el contexto?

¿Qué tipos de juego y espacios lúdicos prefieren niños y niñas según el género?

¿Qué tipos de juego y espacios lúdicos eligen niños y niñas de acuerdo a la edad?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Conocer los tipos de juego y los espacios lúdicos elegidos por niños y niñas de 6 a 12 años, y su relación con el contexto, el género y la edad, en la ciudad de Gualaguay, Entre Ríos.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Describir los tipos de juego y espacios lúdicos que prevalecen en niños y niñas de 6 a 12 años.
- Discernir si los tipos de juego y espacios lúdicos difieren de acuerdo al contexto.
- Indagar si el género influye sobre las elecciones de tipos de juego y espacios lúdicos.
- Conocer si existen diferencias en cuanto a los tipos de juego y espacios lúdicos según la edad.

1.4. Supuestos de Investigación

- Los tipos de juego que prevalecen en niños y niñas de 6 a 12 años son los juegos motores y juegos electrónicos.
- Los espacios lúdicos que prevalecen en niños y niñas de 6 a 12 años son: casa y escuela.

- Existe desigualdad entre los tipos de juego y los espacios lúdicos de acuerdo a los contextos.

- El género influye sobre las elecciones de tipos de juego y espacios lúdicos, ya que los niños prefieren los juegos motores y, las niñas, aquellos de cuidado.

- Existen diferencias en los tipos de juego según los períodos de la niñez escolar, debido a los intereses de cada franja etaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Estado del Arte

Para este apartado, se indagaron y analizaron diferentes investigaciones, tanto a nivel internacional como nacional, las cuales son tomadas como antecedentes al presente trabajo para dar cuenta del estado de conocimiento previo acerca de las variables referenciadas.

2.1.1. Antecedentes a nivel nacional

Stefani et. al. (2014) llevaron a cabo una investigación denominada “Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos” en la que explican la importancia del juego para los niños y su desarrollo. El objetivo era describir y analizar las transformaciones lúdicas a partir de los juegos de los niños, los espacios y la percepción, y el recuerdo sobre ello de personas adolescentes, jóvenes y adultas.

La población que formó parte de la muestra era de estrato social medio. Participaron 516 personas de Buenos Aires, de los cuales 206 eran niños. A tal fin, confeccionaron y administraron el *Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos* en sus dos versiones: Niños (N) y Adolescentes, Jóvenes y Adultos (A). Asimismo, elaboraron una clasificación de los tipos de juego y enumeraron distintos espacios lúdicos.

Con los resultados evidenciaron qué tipos de juego y espacios lúdicos eran preferidos por los niños y que los mismos se habían modificado según las distintas generaciones; concluyendo en que los juegos han viajado por el mundo, adaptándose, mezclándose con las distintas culturas, respondiendo y haciendo converger en su formalidad de juego el momento histórico determinado en el cual eran conocidos. Por ejemplo, los juegos motores fueron los más mencionados por todas las generaciones. Solo los nativos digitales prefieren juegos

electrónicos en lugar de juegos simbólicos, difiriendo de las demás generaciones. Además, elucidaron que los juegos y los espacios lúdicos se fueron transformando, llevando a los niños a realizar dichas actividades cada vez más puertas adentro.

Para llevar a cabo la recolección de datos de la presente investigación, se solicitó el cuestionario que elaboraron las autoras del estudio recientemente mencionado. Además, se toman como aportes la clasificación de tipos de juego y algunos de los resultados que obtuvieron como sustento teórico.

En el Congreso “Disparidades sociales en los procesos de crianza y cuidado de la primera infancia desde una perspectiva de derechos”, Tuñón y Fourcade (2017) se propusieron analizar, las desigualdades en la organización del cuidado de niños y niñas que transitan la primera infancia, es decir, desde el nacimiento hasta los 8 años. Se interrogaron sobre: ¿Cómo son cuidadas y criadas las infancias en el marco de diferentes estructuras de oportunidades y características de los hogares? ¿Cuáles han sido los cambios entre 2010 y 2016 en términos de tendencias y brechas de desigualdad social?

Las fuentes utilizadas fueron la Encuesta de la Deuda Social Argentina (EDSA) 2010-2016 sobre una muestra probabilística de 5700 hogares, 36 entrevistas en profundidad y observaciones realizadas a madres de niños y niñas de las edades mencionadas acerca de la vivienda familiar.

Las autoras explicitan que los datos cualitativos de la investigación reflejan que el medio ambiente barrial en el que viven los niños y niñas y las condiciones de las viviendas son un factor diferenciador en muchos aspectos de su vida. En el caso de los espacios destinados al juego, los niños de estrato alto generalmente cuentan con espacios destinados al juego, mientras que, en los niños de estrato bajo, se encuentran limitadas sus posibilidades de juego debido a la falta de espacio y situaciones de hacinamiento.

Además, hay diferencias en relación a los espacios de juego al aire libre, ya que, en su estudio, observaron que los niños urbanos juegan en plazas, mientras que los niños que viven en villas tienen más posibilidades de jugar en la calle.

Dichos aspectos vislumbran cumplimientos diferentes del derecho al juego en la infancia y a las relaciones sociales en los niños y niñas que fueron observados. Aquellos de estratos altos tienen la posibilidad de participar de diversas actividades deportivas o artísticas y de diversificar sus relaciones sociales; en tanto que los niños y niñas en hogares de estrato bajo tienen posibilidades de juego y recreación en los espacios barriales en los que viven, sumado a que muchos de ellos cuentan, además, con familia extendida que reside en viviendas aledañas. En este sentido, si bien las agencias de socialización son distintas, ambos presentan diferentes espacios que les permiten vincularse y jugar.

El mencionado Congreso, es tomado por sus aportes teóricos sobre el cumplimiento de derechos al juego en relación a los estratos y contextos en el que viven niños, niñas y sus familias; revistiendo utilidad como antecedente al presente estudio.

Esteve et. al. (2012) realizó una investigación denominada “Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes” para indagar sobre los temas de juego en 32 niños y niñas preescolares filmados/as durante quince minutos de juego libre con sus madres, cuyo objetivo fue comparar los resultados de acuerdo al género y según sean los niños oyentes o no. Para llevarlo a cabo, utilizaron como instrumentos la recolección de datos observacionales y entrevistas semi-dirigidas con las madres de los niños; en una muestra integrada por dos grupos de madres y niños de entre 42 y 54 meses: 17 díadas madre oyente - niño oyente y 15 díadas madre oyente - niño no oyente (N total = 32; niñas N=18, niños N=14).

Concluyen que, si bien niños y niñas despliegan, en general, temas de juego similares, se hallaron diferencias específicas en los temas jugados según el género; siendo los juegos de

cuidado, por ejemplo, con bebés, más frecuentes en las niñas y, aquellos vinculados a competencias, luchas y peleas, de mayor frecuencia en los varones.

Estos resultados son considerados como sustento teórico para la presente investigación, ya que explicitan la influencia de los estereotipos de género en las elecciones de temas de juego en niños y niñas. Sin embargo, cabe la aclaración acerca de que, en este estudio, no se tienen en cuenta condiciones individuales como lo es la discapacidad auditiva.

En su Tesis “El juego infantil y las desigualdades sociales”, Llamosas (2017) planteó como objetivo explorar las modalidades de juego infantil en niños y niñas de 6 a 8 años, de diferentes estratos socioeducativos y configuraciones familiares. Con una metodología empírico-cualitativa, estudió dos grupos de estratificación socioeducativa y teniendo en cuenta la variable de la configuración de los hogares. Realizó entrevistas semi-dirigidas acerca de la actividad lúdica de los infantes en sus respectivos hogares para poder obtener registros de los mismos.

Los resultados de su investigación destacan que el juego es un tema de interés para todos los niños. Se refleja que los juegos tradicionales siguen teniendo un rol importante en sus vidas, ya que juegos como “la mancha” continúan siendo elegidos. Se evidenció una gran diferencia en los lugares donde prefieren jugar, ya que los niños de estratos altos eligieron espacios privados (su cuarto, la plaza del colegio, su casa) y los de estratos bajos optaron por lugares públicos en su barrio (vereda, cancha de fútbol). En cuanto a los juguetes preferidos, se destacan distinciones relativas a aspectos cualitativos; en estratos altos disponían de gran cantidad de éstos y, por este motivo, se les dificultó elegir uno solo como favorito, mientras que, en estratos bajos, lo hacían con facilidad y algunos no eran propios, sino de amigos o primos.

La misma, es considerada como sustento teórico sobre cómo influyen los diferentes estratos socioeducativos en las experiencias de juego de niños y niñas.

2.1.2. Antecedentes a nivel internacional

En el estudio “Inclusión y juego en la infancia temprana” desarrollado en Chile, Cáceres Zúñiga, Granada Azcárraga y Pomés Correa (2018) conceptualizaron acerca del juego y cómo favorece procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico u otros que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidades. Establece una relación entre el juego y la inclusión social en la infancia, ya que este proceso puede desplegarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales a través del mismo.

Las autoras explican que una propuesta integral que permita a niños y niñas interactuar en forma sistemática con sus padres y familias en sesiones de juego andamia el tránsito desde un juego dirigido y con altos niveles de acompañamiento hacia el logro de otros dominios del desarrollo, incluyendo un juego espontáneo con formas de comunicación más complejas y respetando, en todo momento, ideas, necesidades y requerimientos que propongan los niños en este proceso.

Por dichos motivos, sugieren el juego como base para la inclusión en edades tempranas, tomando las posibilidades que brinda para favorecer en forma intencionada el mayor despliegue emocional y social en niños con desarrollo típico y especialmente en aquellos que requieren de apoyos específicos para avanzar en su proceso evolutivo.

Esta investigación destaca la importancia de posibilitar espacios de juego, para garantizar la inclusión social en la infancia a través del mismo; lo cual se tiene en cuenta como sustento teórico para la presente Tesis.

En España, Puerta Sánchez y González Barea (2015), en su investigación titulada “Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes” analizaron los comportamientos de niños y niñas de cinco años en el denominado

juego sociodramático para demostrar si se perciben diferencias en relación a la construcción social de género.

Para efectuarla, observaron ocho sesiones de juego en una clase de Educación Infantil, en dos rincones distintos, utilizando una metodología cualitativa.

Dicha técnica comenzó en dos escenarios diferentes: el rincón de la casita y el rincón de las construcciones. El primero es un ámbito de dominación femenina y, el segundo, de dominación masculina.

Luego del análisis de datos, afirmaron que niños y niñas desarrollan juegos muy distintos. Dichas elecciones se asocian a la dirección de los estereotipos convencionales de género. Desde los primeros años de vida, los discursos alusivos diferenciados están presentes en lo lúdico. Ello también pudo ser observado cuando preguntaban qué personaje prefieren representar en los juegos; frente a este interrogante las niñas respondían que optan por roles de hermana mayor, mamá, bebés y princesas; en tanto que los niños elegían superhéroes, monstruos y animales.

No obstante, destacan que también encontraron algunas posturas contra-hegemónicas o de resistencia a las estructuras de género más convencionales en las elecciones lúdicas de los niños y las niñas.

Concluyeron que estos juegos son el reflejo de la ideología que impera en el ámbito social en el que vive el niño o la niña, aunque con avances respecto a otros tiempos. Sus discursos vienen marcados por las estructuras de género que mantienen la desigualdad y, al mismo tiempo, se pone de manifiesto la vigencia de los patrones tradicionales que centran el papel primordial femenino en lo doméstico, lo familiar y la belleza; mientras que el patrón masculino que se sigue imponiendo es el que fomenta la fuerza, la agresividad, la competitividad y el poder.

Los resultados expuestos en dicha investigación, demuestran que hay diferencias entre los juegos que despliegan los niños y las niñas. Y también describen que se encontraron algunas posturas de resistencia frente a las estructuras de género. Ambos corolarios resultan de utilidad a modo de sustento y antecedente acerca de la influencia de los estereotipos de género en los niños y niñas y sus respectivas elecciones de juego.

En la investigación “El juego infantil en un mundo de cambio” realizada en España, Gordillo Gordillo, Gómez Acuña, Sánchez Herrera, Gordillo y Castro (2011) tuvieron como objetivo principal conocer el desarrollo del juego infantil en las etapas de Educación Infantil y Primaria; observar las variaciones que pueden apreciarse en el juego en función de distintas variables: sexo, edad, liderazgo y comprobar si los juegos electrónicos y los medios de comunicación influyen sobre el juego en el contexto del patio de recreo.

Como técnicas de recolección de datos, utilizaron una escala de observación, complementada con entrevistas personales y sociogramas, en una muestra de 150 niños de entre 3 y 12 años.

Según lo observado en los patios de recreo de las escuelas, un 80% de los niños prefieren jugar en grupo, un 17% en pareja y un 3% solos. La mayoría opta por el juego con personas del mismo sexo en primer lugar, seguido del juego mixto y, por último, con un porcentaje muy bajo, el juego con el sexo opuesto.

En cuanto a los tipos de juego, es notoria la diferencia entre niños y niñas. Los primeros eligen juegos motores (saltar, correr, deslizarse, fútbol), mientras que las niñas prefieren los juegos simbólicos (mamás y bebés, cocinitas), de imitación de personajes y coreografías.

Los autores concluyen que, a pesar de la invasión de las nuevas tecnologías en el mundo actual, los patios de recreo siguen siendo espacios donde imperan los juegos psicomotrices.

Dicha investigación ha resaltado que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten satisfacer sus necesidades, descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, y relacionarse con los demás; por lo que estimular la actividad lúdica es importante para potenciar el desarrollo infantil.

Estos aportes son de utilidad para el presente estudio, debido a que analiza el juego en relación a las nuevas tecnologías y cotejan las elecciones en niños y niñas. Además, describe la importancia del juego en la infancia.

En España, Escofet Roig y Rubio Hurtado (2007) realizaron un estudio denominado “La Brecha Digital: Género y Juegos de Ordenador”, de metodología de carácter descriptivo-cuantitativa para reflexionar sobre los juegos de ordenador desde la perspectiva de género, ya que la describieron como una práctica concreta creadora de desigualdad social en la era digital. Su objetivo fue analizar desde una perspectiva de género los juegos informáticos educativos dirigidos al alumnado de los primeros cursos de educación primaria, considerando tanto las características objetivas de diseño, contenido, actividad e interacción, como las preferencias y necesidades del alumnado.

Para llevarla a cabo, seleccionaron 12 escuelas de Barcelona de diferentes distritos, de las cuales se obtuvo una muestra total de 160 participantes: 78 niños y 82 niñas. Revisaron el software lúdico más representativo para las edades de 6 a 10 años y seleccionaron tres juegos: uno dirigido a niñas, otro a niños y uno neutral.

Los instrumentos que eligieron para el análisis del uso y las referencias del software por parte de los y las participantes fue la observación sistemática mediante una escala de estimación numérica, durante el tiempo en el cual los niños y las niñas interactuaron con los tres juegos, y una entrevista estructurada efectuada al finalizar la interacción. La primera

permite describir la capacidad o dominio de los niños y las niñas hacia el software y sus actitudes, y la segunda proporciona datos sobre los aspectos que más gustan a cada género.

De los resultados del estudio concluyeron que existen preferencias desiguales hacia los juegos en función del género, es decir, niños y niñas optan por los que representan los personajes y roles atribuidos tradicionalmente a su género y rechazan los del otro. Ésta es una diferencia mucho más evidente en niños que en niñas; ellas tienen menos prejuicios para jugar con juegos diseñados para niños. Además, existen diferencias en los juegos de ordenador que usan habitualmente, ya que las niñas prefieren hacer un uso más funcional del ordenador y se inclinan por los juegos publicitados en los medios de comunicación o personajes conocidos; lo que demuestra la influencia de la industria, la publicidad, la familia y la escuela, quienes deberían evitar los mensajes estereotipados y estimular la equidad en los juegos. Otro resultado que obtuvieron es que niños y niñas parecen tener un acceso igualitario al ordenador en el contexto familiar, tanto de uso como de frecuencia. También observaron que los niños son más independientes y competentes que las niñas a la hora de enfrentarse con el juego, especialmente en aquellos que son más difíciles.

La última investigación citada, indaga puntualmente los juegos informáticos desde una perspectiva de género. Esto adiciona otro aporte teórico a la presente tesis, ya que ponen de manifiesto que existen diferencias entre niños y niñas en relación a los juegos de ordenador, el acceso a los mismos y las elecciones de temas; evidenciando la influencia en relación a los estereotipos de género de la industria, la publicidad, la familia y la escuela.

A modo de corolario final, los trabajos citados previamente dan cuenta sobre lo que se ha investigado acerca de tipos de juegos, espacios lúdicos, contextos y géneros; forjando bases y sirviendo de sustento a la presente investigación.

2.2. Encuadre Teórico

2.2.1. La niñez escolar

La niñez escolar es el período de la vida que abarca desde los 6 a los 12 años, durante el cual se producen cambios significativos en el desarrollo de los niños, en aspectos cognitivo, social y emocional (Delgado Egido y Contreras Felipe, 2008).

Así como explica UNICEF (2005), es la etapa de la vida cuyo eje es el aprendizaje, que se logra en las clases, en juegos y en relaciones con los demás. La escuela es el centro del aprendizaje, y es importante enfatizar que todos los niños y niñas tienen derecho a asistir a ella y recibir educación de alta calidad.

En este período, se acrecienta su desarrollo intelectual, consolidan sus capacidades físicas, aprenden los modos de relacionarse con los demás y aceleran la formación de su identidad y su autoestima. Por ende, se trata de una etapa decisiva, donde además los niños y niñas dedican toda su energía e interés a aprender, jugar y descubrirse en relación a los demás, que son las tres bases o actividades esenciales para su desarrollo en esta fase de la vida (UNICEF, 2005).

Por su parte, Griffa y Moreno (2012) explican que, los niños a los 6 años comienzan una etapa signada por el desarrollo de su iniciativa personal, donde logran cristalizar metas e intereses individuales y cierto grado de control en la expresión de sus emociones y sentimientos, que se suma a una relativa estabilidad psicológica y corporal, lo que permite que el aprendizaje comience a desempeñar un rol central en el desarrollo. Al vivenciar nuevas experiencias y mediante el contacto con sus compañeros de la misma edad, intentan hallar su lugar y es allí, en el ámbito extrafamiliar, donde irán encontrando sus límites psicológicos y sociales y, a la vez, sentimientos de autoestima.

Los autores subdividen esta etapa en dos: el período inicial de la niñez escolar, comprendido entre los 6 y 9 años, y la madurez infantil, de los 10 a los 12 años. El primero

está caracterizado por el ingreso al mundo de la escolaridad primaria, la cual implica un ambiente más neutro, menos continente y más exigente. Es allí donde se intensifican las relaciones interpersonales con el grupo de pares y se descubre la importancia de otros adultos significativos, como pueden ser los docentes. En el segundo período, los niños alcanzan cierto grado de autonomía y autodeterminación, debido a la mayor distancia afectiva respecto a los padres y a la pertenencia a grupos que son cada vez más estables, consistentes y homogéneos (Griffa y Moreno, 2012).

Desde una perspectiva psicoanalítica, a la edad escolar le corresponde, según Erikson (2000), el estadio del desarrollo psicosocial denominado “industria versus inferioridad”. La industria es un sentimiento básico de actividad competente adaptada a las leyes del mundo, a las reglas de cooperación y a los roles de trabajo. En este estadio, el niño aprende a amar el aprender y también el jugar. La antítesis del sentimiento de industria es el de inferioridad, tan distónico como necesario, aunque puede acarrear muchos conflictos que impulsen al niño a una competencia excesiva o inducirlo hacia una regresión.

Esta franja etárea coincide con lo que Freud conceptualiza como “período de latencia”, en la cual la implementación de mecanismos de defensa, en especial la sublimación, posibilita logros en el aprendizaje y otras actividades socialmente aceptadas. Asimismo, se caracteriza por el nuevo ordenamiento intrapsíquico, debido a la declinación del Complejo de Edipo y la instauración del superyó, que encarnará a la ley y prohibirá su transgresión, desempeñará la función de conciencia moral y formador de ideales. Además conlleva un distanciamiento de los padres, lo que produce un movimiento exogámico del núcleo familiar (Pizzo, 2006).

El juego es reconocido como una necesidad vital y como parte fundamental del desarrollo integral en la infancia, siendo esencial para la construcción de la subjetividad, para

conocer su entorno y favorecer la interacción con Otros. Es así, que en el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño se manifiesta que:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (UNICEF, 1989, p. 23 y 24).

2.2.2. Juego

Diversos son los autores que han teorizado respecto al juego a lo largo del tiempo, desde diferentes perspectivas y focalizando en sus variadas aristas o aspectos. Para este apartado, se efectuó una selección a la luz de los objetivos de la presente investigación, es decir, autores que actualmente se dedican a estudiar la temática, además de otros más tradicionales e históricos en la disciplina psicopedagógica.

Piaget (1961) afirma que la evolución del juego interfiere constantemente con la evolución de la imitación y la representación en general. En sus comienzos, el juego es complemento de la imitación. Resulta factible considerar que el juego en un niño comienza desde las adaptaciones puramente reflejas en el primer estadio, reconociéndose por una modificación, de grado variable, de las relaciones de equilibrio entre lo real y el Yo.

Dicho autor plantea criterios para el juego, a saber: que encuentra su fin en sí mismo; que emerge como una asimilación de lo real al Yo por oposición al pensamiento serio que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas; puede reducirse a una búsqueda de placer subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al Yo; carece de

estructura organizada; y permite la liberación de los conflictos, ya que éste los ignora o, si los encuentra, es para liberar el Yo mediante una solución de compensación (Piaget, 1961).

Por otra parte, Cañeque (1993) considera al juego como “aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía” (p. 25).

Más recientemente, Öfele (2002) destaca la dificultad de definir qué es el juego, por lo que explicita ciertas características del mismo, las cuales son: un tiempo y espacio diferente al de la vida real, reglas propias que lo definen y lo posibilitan, y la libertad en cuanto a las elecciones ligadas a participar en el juego y acerca de qué camino seguir dentro del mismo.

Otro autor dedicado a la temática es Huizinga (1938), quien sostiene que el juego es “una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados; tiene reglas obligatorias, pero libremente aceptadas y su fin en sí mismo, siendo acompañado por un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”.

Filidoro et. al. (2018) aduce que “el juego no es natural ni espontáneo, ni viene inscripto en los genes: es de orden simbólico y requiere de un trabajo de construcción” (p. 17).

Por su parte, Marín (2009) diferencia juego de jugar, explicando que jugar es una actividad libre y espontánea, una fuente inagotable de placer y satisfacción; mientras que el juego evoca una actitud, que va mucho más allá de la simple manipulación de un juguete.

Duek (2014), investigadora argentina en CONICET, describe el jugar como una actividad seria, ya que involucra las formas en las que los sujetos se vinculan con el mundo y es allí donde se ponen en circulación significados socialmente contruidos, es decir, en las prácticas lúdicas se ve cómo ingresa la vida social en los juegos infantiles. Las dinámicas,

interacciones y posibilidades del jugar construyen diversas síntesis de las experiencias cotidianas en los niños y las niñas.

2.2.3. Juego en la niñez

Es tal su relevancia en la niñez que Filidoro et. al. (2018) afirma que “*el juego hace al niño*” (p. 15). La autora lo considera como una función central en el proceso de constitución de la subjetividad, por lo que las condiciones para el juego van a permitir habitar alguna forma de infancia posible, de ser niña o niño. Una particularidad del juego es que es un lugar sin riesgos; por lo que permite a los niños y las niñas desplegar posibilidades, poner a prueba, ensayar, confrontar con los obstáculos, encontrarse con los errores sin que “pase nada”.

Así mismo, Tonucci (2019), pedagogo italiano, afirma que el juego es la experiencia más importante de la vida y que a través de él se conocen nuevos amigos, se descubren capacidades y límites, se aprende a afrontar obstáculos, elaborando estrategias útiles para superarlos, se aprende a trabajar junto a los demás y a respetar las reglas.

Marín (2009), presidenta de IPA: Asociación Internacional por el Derecho de la Infancia al Juego en España, elucida que la vida infantil no puede concebirse sin juego, debido a que es ese impulso primario que empuja a niños y niñas a descubrir, explorar y dominar el mundo que los rodea. Jugar es la principal actividad de la infancia, es una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje; fomenta las ganas de saber, sentir, crear, descubrir, disfrutar, esforzarse, aceptar retos. Asimismo, posibilita un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Siendo especialista en la temática destaca el valor psicopedagógico que adquiere el juego en la infancia, ya que en él se desarrollan todas las funciones psíquicas fundamentales para un crecimiento equilibrado, como son percepciones, pensamiento, razonamiento lógico, creatividad, imaginación. Y es por eso que los padres, madres y educadores tienen una

función fundamental como garantizadores y favorecedores del juego de los niños y las niñas, propiciando una actitud abierta, confiada y positiva ante su actividad lúdica, debiendo facilitarles recursos, estar atentos a sus necesidades y al desarrollo del juego (Marín, 2009).

Meneses Montero y Monge Alvarado (2004) expresan que el juego es una actividad necesaria porque contribuye al desarrollo integral del infante. Por medio de éste, los niños aprenden a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantean y resuelven problemas propios de la edad. Las autoras afirman que las razones por las que los niños deben jugar son para contribuir con su desarrollo físico, cultural y emocional.

Damián Díaz (2007) explica que el juego es el medio por el cual avanza el desarrollo psicológico del niño, con o sin discapacidad, desempeñando un papel crucial, debido a que propicia la curiosidad y motiva al niño a involucrarse en situaciones interactivas y sociales. Además del aspecto psicológico, contribuye a mejorar el equilibrio, la flexibilidad, el dominio y la armonía de los movimientos. A través del juego, el niño también despliega sus facultades de análisis, la sintetización y el acceso a la lógica, lo que le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar.

Pavía (2006) aduce que “jugar implica siempre jugar-se, en el sentido de que es muy difícil que otro pueda hacerlo por mí”. El grado de confianza y permiso de cada sujeto o de cada jugador influye, en gran medida, en la posibilidad de entrar, mantenerse y salir de esa zona de riesgo y exposición.

2.2.4. Clasificación de los tipos de juego

Stefani et. al. (2014) elaboraron la siguiente clasificación de los tipos de juego:

➤ Juegos simbólicos: En ellos, los niños reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades, pasan continuamente de lo real a lo imaginario.

Dentro de esta categoría, se incluyen juegos como jugar a la mamá o al papá, a la secretaria, disfrazarse, entre tantos otros similares.

Piaget (1961), con antelación, lo define explicando que “el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia, ya que dicha comparación consiste en una asimilación deformante” (p. 155).

➤ Juegos motores: Son aquellos que implican la puesta en práctica de las capacidades y habilidades motoras. En estos, se incluyen la mancha, escondidas, con pelotas, rayuela, soga, entre otros.

Ayuda a desplegar la capacidad creativa, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad de los niños, carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas (Baena Extremera y Ruiz Montero, 2016).

➤ Juegos de mesa: Se incluyen los juegos que utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas, tales como ajedrez, dominó, ta te ti, cartas, etc.

➤ Juegos electrónicos: Todo juego digital o interactivo, independientemente de su soporte.

“Los videojuegos, como evolución del juego convencional, son producto de la convergencia de lo lúdico y lo tecnológico” (Cabañes Martínez, 2012, p. 65). Esta autora explica que los videojuegos afectan en los modos de percibir el tiempo y el espacio, siendo importante ya que son dos grandes paradigmas a través de los cuales se configura la relación de las personas con el universo simbólico.

➤ Otros juegos: Esta categoría se construye como residual y se incluyen juegos como rompecabezas, de construcción, de habilidad, dibujar, pintar, de creación, donde se

reconstruye el mundo con diferentes elementos como piezas de madera, de plástico o de montaje para reproducir barcos, aviones, dinosaurios, etc.

2.2.5. Espacios lúdicos

Stefani et. al. (2014) afirman que el juego requiere de un espacio para poder desarrollarse, un escenario físico disponible para jugar, que es tan importante como los juguetes.

La directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego en Argentina, Öfele (2008), expresa que el espacio de juego tiene dos vertientes: el físico/real y aquel que el jugador crea para desplegar su juego. El primero es importante pero no definitorio; ella aduce que el espacio físico no delimitará las posibilidades de jugar del otro, aunque pueda colaborar con ello. En este sentido, vale la pena analizar los espacios que la comunidad pone a disposición para jugar, ya sea para los niños como para los jóvenes y también para los adultos; lo cual refleja el lugar que ocupa el juego para esa sociedad (Öfele, 2005).

Glanzer (2000) plantea que uno de los componentes básicos del juego es el espacio, definiéndolo como potencial donde se desarrolla la actividad lúdica. Explica que es como una esfera limitada por la complicidad de los jugadores, entendiéndola en su significado de contenedora, que encierra en su interior a personas que despliegan una actividad compartida y que los hace cómplices de un entendimiento común. Dicha esfera es simbólica y se diferencia del campo de juego, que es el lugar físico.

Para jugar debe haber un espacio especial, privado y que sea respetado por los adultos, acorde a los intereses e inquietudes del niño. Éste debe permitir que el niño juegue sin peligro ni temor y que pueda hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2004).

Tal como referencia Altschul (2014), psicopedagoga psicoanalista, Winnicott adjudica una especial importancia a la construcción espacio de juego, dado que el mismo implica la constitución de fronteras que le dan origen a un nuevo espacio. Para poder habilitar el advenimiento de éste, los límites resultan fundamentales en tanto barreras que le otorgan una identidad propia que lo caracteriza.

2.2.6. Interrelación con los contextos

Se toma el concepto de *contexto*, ya que éste puede definirse como el “entorno físico o de situación, político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el que se considera un hecho” (Real Academia Española, s.f., definición 3).

Tal como explican Decándido, et. al. (2009), los barrios se constituyen en la interrelación de procesos identitarios, territoriales e históricos. Éstos demarcan, delimitan, jerarquizan y significan el espacio físico. Para entender los contextos barriales, hay que considerar: la *localización*, un espacio concreto; y la *identidad territorial*, ya que se presenta un proceso en el cual se construyen, destruyen y reconstruyen sentidos y representaciones de manera constante. En esta identidad, están implicadas las relaciones internas al territorio y también las que se establecen hacia afuera del mismo. Allí se encuentran instancias de clasificación y estigmatización que pueden ser apropiadas o entrar en contradicción con las identidades creadas internamente.

En relación a lo barrial, se entiende como identidad aquellas producciones de sentidos y/o significados que las personas construyen de acuerdo al espacio físico y, por lo tanto, a las desiguales relaciones sociales. El barrio adquiere la función de ser referente de una representación (Decándido, et. al., 2009).

Las características y aspectos descriptos anteriormente explican lo que define y transversalizan a los contextos barriales, y otorgando una idiosincrasia a sus habitantes. Esto,

resulta ser diferente en las personas que viven en zonas urbanas, con localización más céntrica o cuando el territorio no pertenece puntualmente a un barrio determinado.

Recientemente, Tuñón (2019) explicó que “existe consenso en torno a que la pobreza meramente económica no es suficiente determinante de los problemas de desarrollo en la infancia, sino más bien su asociación con otras situaciones familiares, sociales y emocionales” (p. 48). Por lo tanto, como manifiesta dicha autora, es importante conocer los aspectos materiales, el acceso a la alimentación, las condiciones ambientales y habitacionales, las características de los vínculos emocionales y sociales, ya que éstos en interrelación hacen al desarrollo de las competencias sociales, cognitivas y emocionales de la niñez.

Con antelación, Tuñón y Fourcade (2017) afirman que, a partir de los 6 años, los niños ya gozan de autonomía de movimiento, pueden expresarse a través del lenguaje verbal, se encuentran escolarizados y tienen una vida social activa; aunque destacan que sus capacidades están en pleno desarrollo. Los datos relevados de su investigación reflejan que el entorno barrial y las condiciones de las viviendas que habitan los niños son un factor diferenciador en muchos aspectos de su vida. Los niños de estrato alto, por lo general, cuentan con espacios destinados al juego, mientras que, los de estrato bajo, encuentran limitadas sus posibilidades lúdicas por falta de espacio. De acuerdo a lo analizado, destacan que se evidencian cumplimientos disímiles del derecho al Juego y a las relaciones sociales en niños de los distintos estratos.

Por su parte, Öfele (2008) explicita que, en zonas marginales de Argentina, no hay espacios disponibles para jugar para los niños, lo que se suma a que dicha población, en su mayoría, no tiene espacio físico amplio en sus viviendas, además de otras inseguridades latentes, como por ejemplo la violencia.

Si bien los procesos de crianza y socialización mantienen estrecha relación con el entorno familiar y los recursos de los hogares, el logro de la socialización se ve favorecido

por la multiplicación de los espacios de interacción social alternativos al familiar y al escolar (Tuñón, 2019, p.48).

2.2.7. Interrelación con el género

Se toma el concepto de “género”, ya que, así como afirma Laski en la entrevista: “El juego: motor del desarrollo en la infancia y adolescencia” (Albacete y Carrano, 2016), “sexo” refiere a lo biológico con lo que se nace; y “género” es una categoría construida cultural y socialmente, asociada con roles, funciones, formas de relacionarse y de vestirse que los seres humanos atribuyen a las personas, sean mujeres o varones.

Rincón Sánchez explica que, incluso hoy en día, algunos juegos siguen atravesados por estereotipos de rol de género, siendo reforzados por una visión adultocentrista como verdaderos y válidos según sean niños o niñas y conforme a los juegos que se consideran “femeninos” y “masculinos” (Albacete y Carrano, 2016).

Es significativo que la sociedad transmita roles a través de los juguetes, presentándolos como especialmente creados para niños o para niñas y, en este sentido, puede considerarse uno de los tempranos parámetros culturales de identidad (Glanzer, 2000). En línea con lo antedicho, la Ludoeducadora IPA, Zacarías, describe que, a través del juguete, se transmite una red de representaciones de valores que están en correlación con las tareas que consideran indispensables para una mujer y para un hombre, como son: protección, educación y atención a los hijos, cocinar, limpieza; y el trabajo y la mecánica respectivamente (Albacete y Carrano, 2016).

Laski explica que, más allá del uso de juguetes que acompañan el juego y que permiten a los niños y niñas proyectarse a futuro, la posibilidad de experimentar con diferentes juguetes permite mayor flexibilidad, creatividad y desarrollo; es por ello que es importante, ya que va más allá de una cuestión meramente preventiva a futuro, sino que tiene que ver con

la realidad concreta en la misma infancia, por las posibilidades de despliegue. Esto permitiría ser más plásticos, creativos y espontáneos, disfrutar más de las posibilidades del jugar, porque el abanico de oportunidades se abre desde una mirada que no recorta las elecciones de los niños y las niñas (Albacete y Carrano, 2016).

Puerta Sánchez y González Barea (2015) afirman que los niños y las niñas desarrollan juegos muy diferentes, donde se ven reforzados los estereotipos convencionales de género y se mantiene la desigualdad, ya que los juegos de las niñas están marcados por lo doméstico, el cuidado y la belleza, mientras que los de los niños prosiguen condicionados por los discursos de poder, la competitividad y la independencia.

Esteve et. al. (2012) describen que, al jugar, el niño crea con los elementos que conoce un espacio nuevo, desplegando su imaginación, ensayando roles e interactuando; es, de esta manera, que aprende a discriminar las rotulaciones de género que corresponden a los comportamientos aprobados y a emplear tal etiqueta para sí mismo. Dicho proceso será reforzado por sus padres y entorno social, quienes transmiten modelos y modos de hacer vinculados a diferencias de género en su cultura.

Tal como afirman los investigadores de CONICET, no hay juegos de niñas ni de niños, sino construcciones hegemónicas que los clasifican de ese modo y éstas se sostienen con los medios de comunicación, los discursos de los adultos y los contenidos digitales (Duek, Benítez Larghi, y Moguillansky, 2017).

Por último, la Profesora en Nivel Inicial y Ludoeducadora IPA comparte “*Este juego es de...*”, una narración poética y crítica que resulta congruente con la argumentación teórica desarrollada:

Este juego es de nena, este juego es de varón.

¿De quién es la aventura, de quién es la diversión?

¿Sobre ruedas solo ríen quienes llevan pantalón?

¿Los autos, motos y aviones llevan sueños de qué color?

Los abrazos, hacer upa, cocinar y el arorró

¿Solo pueden disfrutarse si de rosa visto yo?

Este juego es de nena, este juego es de varón.

No bailes, no te emociones, no te pintes por favor

No construyas, no seas brusca y nunca grites un gol.

Te propongo transformar todo a nuestro alrededor

Este juego no es de nadie, no tiene sexo, ni color

Deja prejuicios lejos, muy lejos en un rincón

Y porque “juguemos juntos” no es solo una invitación.

Es la oportunidad perfecta de hacer un mundo mejor... (Albacete y Carrano, 2016).

A modo de cierre, Öfele (2004) hace hincapié en la importancia de pensar la inclusión desde el Juego, ya que éste es un ámbito en el que todos se pueden integrar, independientemente de la franja etaria, del género, de la condición socioeconómica, de su origen étnica, de los aprendizajes previos, de las posibilidades físicas, entre otros aspectos; y donde pueden compartir un mismo objetivo y fin: el juego y el jugar.

Así como describe la especialista, es un espacio sin fronteras, de creación, intercambio y de expresión de la que todos pueden formar parte. Por lo tanto, es importante crear nuevas estrategias de inclusión desde el juego, que favorezcan la expresión de diferentes habilidades y que permitan la misma desde diversos ángulos, sin que esto lleve a otra segregación. Dichas estrategias deberían permitir el acceso irrestricto y libre a diferentes niños, posibilitando la participación y la inclusión de todos los que deseen hacerlo; donde puedan compartir un mismo escenario lúdico y todos participen como pares, y de ese modo, cada uno desde sus diferencias, enriquecerá el proceso.

Por consiguiente, si se tiene en cuenta el juego como una de las actividades que nos humaniza, vale la pena pensar estrategias para promover la inclusión social desde el juego y con ello favorecer un acercamiento entre sistemas que aíslan y divergen y traen consecuencias deshumanizantes (Öfele, 2004).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación se encuadra desde un diseño mixto, en el que se complementan equilibradamente los enfoques cualitativo y cuantitativo, dado que los datos de carácter medicinal se utilizan para complementar la información cualitativa, otorgando un mayor nivel comprensivo sobre la temática abordada. Teniendo en cuenta los aportes de Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo tiene como meta de la investigación describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes. En tal sentido, este estudio apuntó a conocer, comprender, describir y comparar los tipos de juegos y espacios lúdicos que eligen los niños y las niñas de 6 a 12 años en contextos barriales y no barriales, de la ciudad de Gualeguay, durante los meses de junio y julio de 2020. Tal como afirman los autores, dicho enfoque proporciona profundidad a los datos, riqueza interpretativa, contextualización del entorno, detalles y experiencias únicas.

De acuerdo a los aportes de Yuni y Urbano (2006), es una investigación de tipo descriptiva y comparativa, ya que tuvo como finalidad realizar una descripción e interpretación del fenómeno de estudio, mediante la caracterización de sus aspectos singulares. Además, se proyectó dilucidar si las variables poseen algún tipo de asociación y ayudar a establecer las relaciones existentes entre ellas.

En cuanto al propósito, corresponde a un estudio no experimental, ya que, por medio del trabajo de campo, se hizo énfasis en los relatos de los niños y niñas acerca de los juegos que prefieren y los espacios lúdicos que frecuentan; es decir, no se generó una situación experimental que tienda a la manipulación deliberada e intencional de variables

independientes, a fin de observar o medir los efectos que producen en un grupo control (Yuni y Urbano, 2006).

Según el tipo de fuente, corresponde a una investigación de campo, debido a que los datos de interés se recogieron en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y los sujetos que participaron en las técnicas de recolección de datos (Sabino, 1992).

Por último, en cuanto a la dimensión temporal del estudio, es de corte transversal, debido a que supone una única medición, lo cual permite obtener información acerca de la situación del fenómeno en un momento dado del tiempo (Yuni y Urbano, 2014).

3.2. Muestra

Tal como explica Sabino (1992), una muestra es una parte del todo que sirve para representarlo.

En el presente estudio, tomando los aportes de Hernández Sampieri et. al. (2014), se empleó un tipo de muestreo no probabilístico; ya que la selección no se realizó por medio de un procedimiento mecánico o fórmulas de probabilidad, sino que fue de acuerdo a las características de la investigación y decisiones de la investigadora.

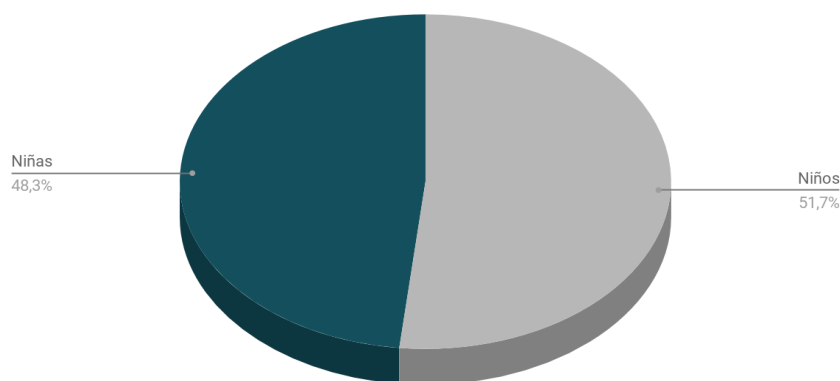
Dentro del tipo de muestreo no probabilístico, se optó por un subtipo intencional, a razón de que los niños y niñas que integraron la muestra fueron seleccionados por criterios preestablecidos vinculados a las características que se consideraron relevantes o enriquecedoras para el estudio, a saber, la edad, el contexto en el que viven y el género. Además, la muestra se escogió a través del subtipo “bola de nieve”, dado que las familias y participantes contribuyeron a las posibilidades de contactar con compañeros de la escuela o familiares, a la vez que la solicitud difundiéndose entre conocidos en base a las referencias brindadas y los criterios del estudio (Sabino, 1992).

Para llevar a cabo la recolección de datos, se solicitó la participación de 60 niños y niñas en total de la ciudad de Gualeguay, Entre Ríos, durante los meses de junio y julio de 2020.

La distribución de la muestra en relación al género estuvo conformada por el 51,7% (n = 31) de niños y el 48,3% (n = 29) de niñas (ver Figura 1).

Figura 1

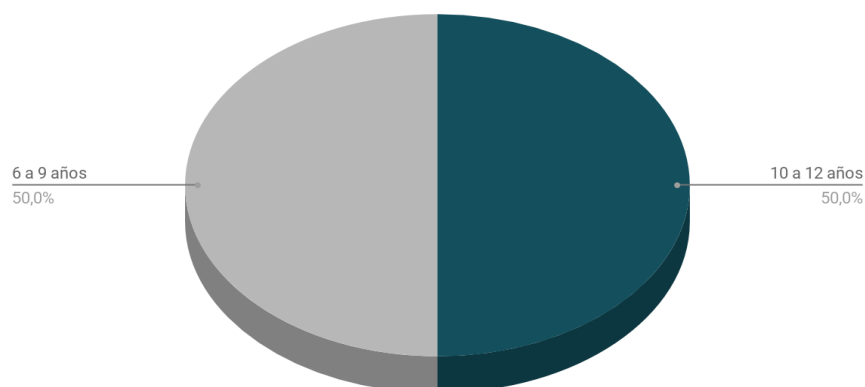
Distribución de la muestra según el género



Según las edades, el 50% (n = 30) pertenecían al período inicial de la niñez escolar, es decir, de 6 a 9 años, y el 50% (n = 30) al de madurez infantil, de 10 a 12 años (ver Figura 2).

Figura 2

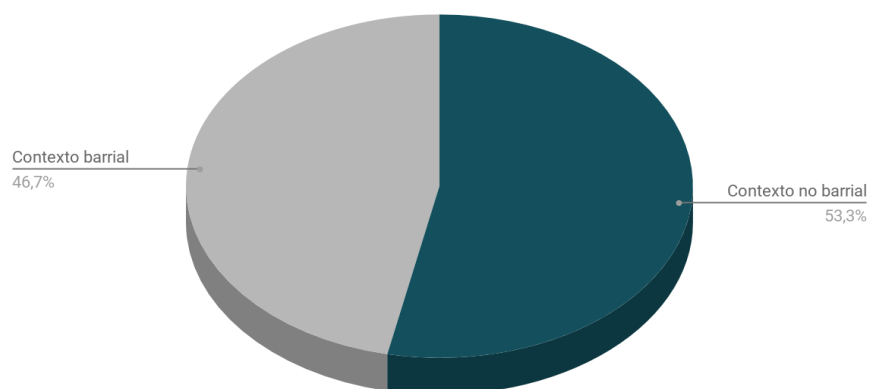
Distribución de la muestra según las edades



En cuanto a los contextos, el 53,3% (n = 32) eran de contextos no barriales y el 46,7% (n = 28) de contextos barriales (ver Figura 3).

Figura 3

Distribución de la muestra según los contextos



3.3. Técnicas de Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta. Así como explican Yuni y Urbano (2014), aquello que caracteriza a la investigación por encuestas es su intención de describir, analizar y establecer las relaciones entre las variables en grupos particulares y, además, que el registro de la información se realiza por escrito a través de la experiencia del respondente.

En esta técnica, el instrumento de recolección de datos es el cuestionario, cuya finalidad es obtener información de manera sistemática y ordenada respecto de lo que las personas son, hacen, opinan, piensan, sienten, esperan en relación al tema objeto de estudio (Yuni y Urbano, 2014).

Para la presente investigación, se empleó el “*Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos*” (Versión N - Niños) elaborado por Stefani, Andrés y Oanes en 2010. El mismo está

destinado a niñas y niños de 6 a 12 años, fue diseñado para recabar información sobre los tipos de juegos y juguetes utilizados, los espacios lúdicos, materiales o elementos de juego. Está compuesto por diez preguntas: algunas son abiertas, otras cerradas y, las restantes, de elección múltiple; siendo de fácil aplicación.

Siguiendo los aportes de Yuni y Urbano (2014), la administración fue de manera indirecta y personal, puesto que consistió en la aplicación de los cuestionarios por parte de la investigadora, quien formuló las preguntas a cada participante y registró sus respuestas por escrito.

En relación a los objetivos del presente estudio, a través de los cuestionarios se pudo recabar información específica sobre:

- ☐ Los tipos de juego y espacios lúdicos que eligen los niños y las niñas.
- ☐ A qué juegos y con qué juguetes, objetos o elementos juegan.
- ☐ Su opinión acerca de si hay o no diferencias entre juegos para niños y para niñas.
- ☐ Con quiénes comparten espacios de juego.
- ☐ Si utilizan o no determinados materiales con fines lúdicos.

3.4. Procedimientos de Recolección de Datos

Dada la situación de público conocimiento, aislamiento social por pandemia por Covid-19, para la recolección de datos se solicitó la participación voluntaria de niños y niñas de 6 a 12 años, a través de diversos medios, tanto presenciales como virtuales.

Los cuestionarios fueron administrados durante los meses de junio y julio de 2020, en la ciudad de Gualaguay, Entre Ríos.

Para convocar a niños y niñas de contextos barriales y sus familias fue posible recurrir, a través de una trabajadora social, a un centro de inclusión y desarrollo barrial de Gualaguay.

Allí, los cuestionarios se administraron de manera presencial e individual, respetando las medidas preventivas, a saber: cubre bocas y nariz, alcohol sanitizante y distanciamiento.

Para la participación de niños y niñas de contextos no barriales, se difundió por medio de mensajes y redes sociales la solicitud. Las familias se fueron contactando y los cuestionarios se administraron de manera individual a través de videollamadas por la aplicación WhatsApp.

Tanto en forma presencial como virtual, se explicó el motivo por el que se les solicitaba participación y se dio espacio a preguntas o relatos de los niños y niñas. También se anticipó el tema u objetivo del cuestionario para despejar dudas y calmar ansiedades.

A modo de consentimiento informado, se les solicitó autorización mediante una nota escrita a madres, padres y/o tutores, explicitando la confidencialidad de los datos y el carácter voluntario de la participación.

3.5. Procedimientos de Análisis de Datos

La información recabada fue organizada teniendo en cuenta los objetivos elucidados, a través de la plataforma Google Forms y las respuestas de preguntas abiertas se transcribieron. La misma se analizó cualitativamente, realizando categorizaciones, descripciones y comparaciones.

Con los datos obtenidos de los cuestionarios, se describió qué tipos de juegos y espacios lúdicos prevalecen en niños y niñas de 6 a 12 años. Se pudieron exponer sus opiniones sobre si hay o no diferencias en los juegos de niños y de niñas y sus explicaciones o justificaciones acerca del tema. También se cotejaron las respuestas según el contexto, la edad y el género, lo que permitió considerar la influencia de estas variables en los tipos de juego y espacios lúdicos y sus puntos de vista al respecto; además de describir similitudes y diferencias en relación a ello.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En la instancia de recolección de datos, durante los meses de junio y julio del año 2020, se administraron cuestionarios a 60 niños y niñas de manera individual.

Se cree pertinente destacar la predisposición, interés y entusiasmo que presentaron las y los niños al hablar sobre juego, en su mayoría dejando de lado la timidez con la que se encontraban en un principio. En algunos casos, incluyeron relatos de anécdotas, explicaciones de juegos inventados y descripción de situaciones que recordaban o lugares donde generalmente juegan.

Según las respuestas de las y los participantes y teniendo como sustento los objetivos de esta investigación, resulta factible describir las siguientes apreciaciones.

4.1. Tipos de juego

El tipo de juego que prevalece en los niños y niñas son los *juegos motores* (ver Figura 4). Los mismos son elegidos por el 88,3% de las y los participantes (n = 53). Dentro de esta categoría, fueron mencionados el fútbol o a la pelota, distintos tipos de mancha, la escondida, andar en bicicleta, patinar o andar en monopatín, la bolilla, los cazadores, ladrón y policía.

En segundo lugar, se encuentra el *juego simbólico*, que es preferido en un 40% (n = 24). Los juegos relatados fueron a la mamá y al papá, con muñecas, jugar en una casita construida con diferentes materiales y objetos, la cocinita, o cuidando algún bebé o niño/a y a ser abogada, maestra o doctora.

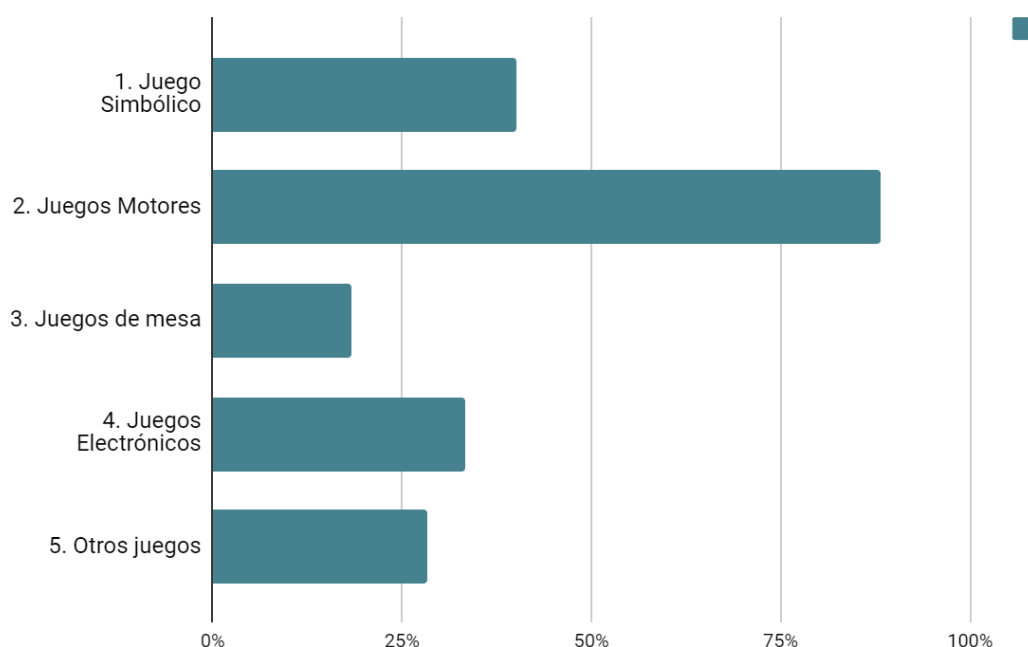
Seguidamente, se hallan los *juegos electrónicos*, mencionados por el 33,3% de la muestra (n = 20). Fueron nombrados juegos en el celular o en la computadora, con la playstation y, en menor medida, mirar o hacer videos.

Luego se encuentra la categoría *otros juegos*, elegidos por el 28,3% de los y las participantes (n = 17). Algunos ejemplos fueron juegos de construcción con bloques, ladrillitos o maderitas, dibujar o pintar, construir y armar diversas cosas con objetos encontrados en sus casas.

Y, por último, los *juegos de mesa* que fueron escogidos por el 18,3% (n = 11). En este caso, se mencionaron diversos juegos de mesa y cartas.

Figura 4

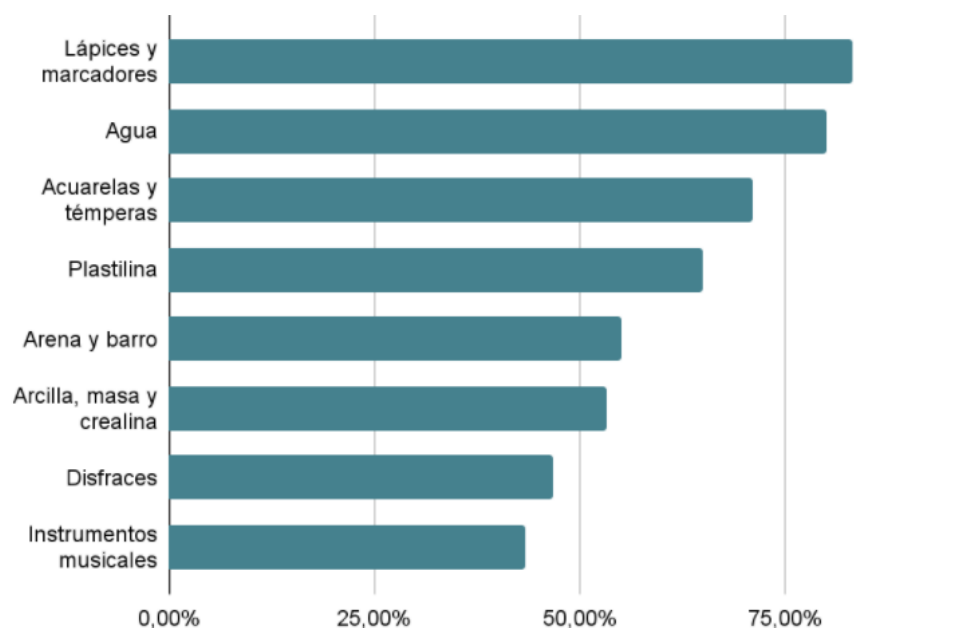
Tipos de juego que eligen niños y niñas de 6 a 12 años



Por otra parte, una pregunta del cuestionario indagaba sobre qué materiales usan los niños y niñas con fines lúdicos, y se les brindaban opciones. Los materiales más elegidos por los y las participantes son lápices y marcadores (83,3%), agua (80%), acuarelas y témperas (71,7%), seguidos por la plastilina (65%), arena y barro (55%), arcilla, masa y creolina (53,3%), disfraces (46,7%) y, por último, instrumentos musicales (43,3%).

Figura 5

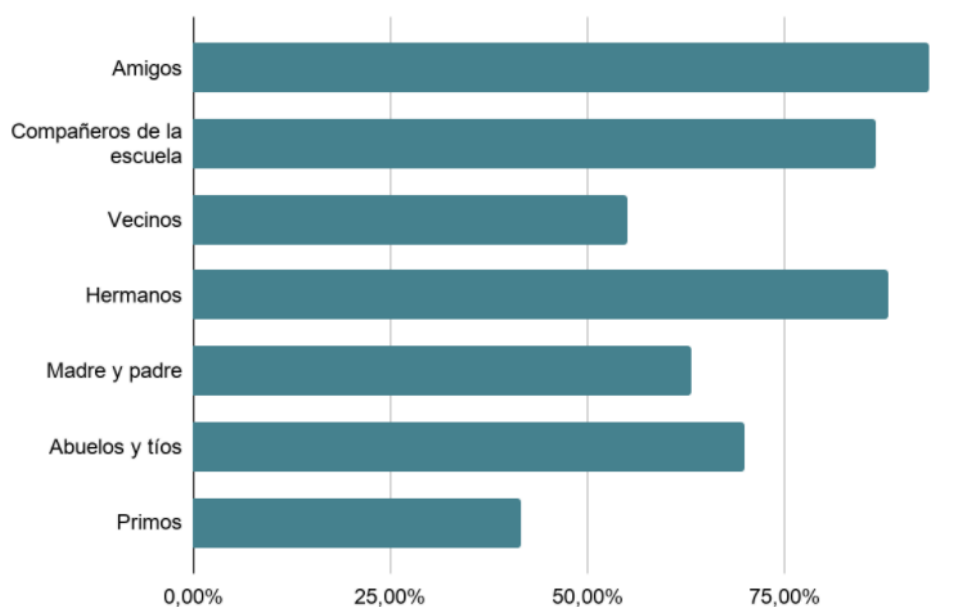
Materiales utilizados con fines lúdicos



Otra pregunta del cuestionario pretendía conocer con quiénes juegan, a lo que la mayoría relató que con amigos (93,3%), hermanos (88,3%) y con compañeros de la escuela (86,7%). También con abuelos y tíos (70%) y madre y padre (63,3%). En menor medida, con vecinos (55%) y primos (41,7%).

Figura 6

Con quiénes juegan



4.1.1. Opiniones acerca de las diferencias entre juegos para niñas y para niños

Una de las preguntas del cuestionario estaba orientada a conocer la opinión de los niños y las niñas acerca de las diferencias entre los juegos de mujeres y de varones.

A partir de allí, surgieron diversas respuestas: 33 respondieron que hay diferencias y 27 que no.

Entre quienes afirman que sí hay diferencias entre juegos de varones y de mujeres, las respuestas de 24 participantes rondaron en la idea de ejemplificar cuáles son los juegos de mujeres y cuáles los de varones, como pueden ser:

“Los varones juegan a la pelota, nosotras a las muñecas” (Niña, 10 años).

“Las nenas usamos más cosas como labiales, muñecas, cosas para ser perfectas. Y los varones usan audífonos, tractores y esas cosas” (Niña, 10 años).

“Por ejemplo, los varones juegan a superhéroes, al fútbol. Las mujeres a las barbies y esas cosas, a pintarse las uñas” (Niño, 12 años).

También, 5 niñas destacaron que la diferencia radica en la fuerza y violencia con la que los niños juegan. Algunos ejemplos son:

“Los juegos de varones son brutos y los de mujeres son juegos lindos” (Niña, 9 años).

“No sé, los juegos para niños son más difíciles. Los de mujeres son más fáciles, no hacemos tanta fuerza” (Niña, 8 años).

“Algunos juegos de varones son más fuertes, en el fútbol patean fuerte. Los juegos de niñas son más tranquilos y menos dolorosos” (Niña, 10 años).

“Para mí no existen juegos de niñas y de varones. Pero los varones juegan a matar, es como más violento, y las mujeres es mucho más tranqui, el super, la mamá” (Niña, 12 años).

De los 27 participantes que respondieron que no hay diferencias entre juegos de varones y juegos de mujeres, 15 basan sus afirmaciones en que todos juegan a lo mismo o todos juntos.

“No hay diferencias, todos podemos jugar con los mismos juegos”
(Niño, 10 años)

“No hay ninguna. Todos los juegos son para todos” (Niño, 7 años).

“No, los juegos son para niñas y niños” (Niño, 6 años).

“En el fútbol nos entreveramos varones y mujeres, y a los cazadores también. Jugamos todos juntos” (Niño, 9 años).

Otros explicaron que los niños pueden jugar a juegos de mujeres y las niñas a juegos de varones. Algunos ejemplos son:

“Hay algunas diferencias. Pero a la pelota juegan todos, a las barbies también, con osos y peluches” (Niño, 12 años).

“Nada, mi primo juega a las barbies y nosotros jugamos a la pelota. Nosotras íbamos a rugby” (Niña, 8 años).

“No sé, hay varones que juegan con muñecas” (Niño, 8 años).

“No sé, me parece que ninguna. Las niñas pueden jugar al fútbol y los niños al baile y con muñecas” (Niña, 9 años).

“Ninguna diferencia. Yo también juego a juegos que juegan los niños”
(Niña, 11 años).

Se considera pertinente transcribir también las respuestas de dos niñas que, frente a esta pregunta, se mostraron seguras al afirmar que todos los niños y las niñas pueden elegir con qué y a qué jugar:

“Para mí no hay mucha diferencia. Deberíamos normalizar que los juegos no tienen género” (Niña, 12 años).

“Ninguna, todos los niños tienen derecho a jugar con lo que quieran.

Nadie les puede decir con qué jugar” (Niña, 10 años).

4.1.2. Qué es el juego para los niños y las niñas

Al finalizar los cuestionarios, se les preguntó qué es o qué significa el juego. La mayoría lo relaciona con divertirse, otros con un momento para compartir con amigos o familia. Varios mencionan que al jugar disfrutan, se ríen y se sienten bien. Hubo quienes lo diferenciaron de una competencia. También se relaciona al juego como un espacio de confianza. Algunos ejemplos de ello son:

“Jugar es divertirse entre amigos, celebrar. Tener confianza” (Niña, 12 años).

“Jugar es algo que se siente bueno para el cuerpo, como cuando jugas, corres, bailas. Es algo lindo, un momento de familia, de estar con quien amas” (Niña, 10 años).

“Jugar es no pelear, es compartir” (Niña, 8 años).

“Juego por jugar, porque me invitan” (Niño, 11 años).

“Jugar son muchas cosas lindas” (Niña, 9 años).

“Para mí jugar es que no importa quién gane o quién pierda, es para divertirse y nada más” (Niño, 11 años).

“El juego significa algo para divertirse, para ser y jugar” (Niño, 8 años).

“Jugar es divertirse mucho, es tratarse como amigos y hermanos” (Niño, 9 años).

“Jugar es divertirse, hacer lo que uno quiere. No es competir. Y puede ser con amigos y familia” (Niña, 12 años).

“Jugar es todo” (Niño, 8 años).

“Jugar me da energía” (Niño, 6 años).

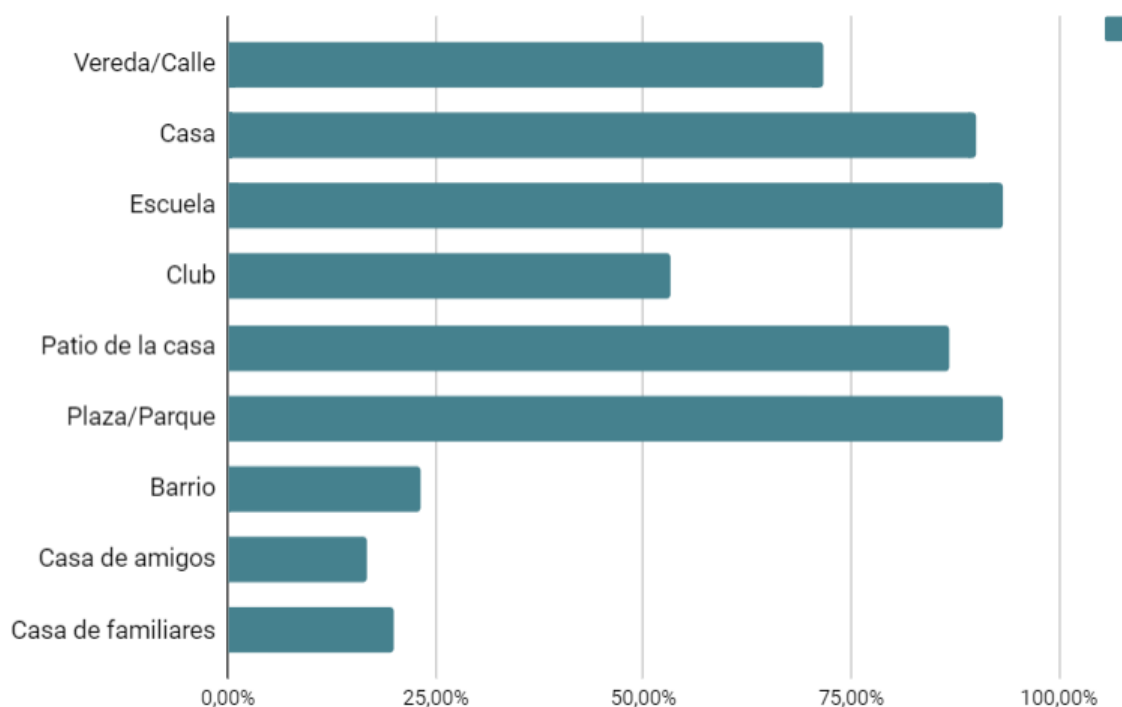
“¡Nunca quiero dejar de jugar! Mi abuelo juega porque le cuento cuentos” (Niño, 6 años).

4.2. Espacios lúdicos

En lo que respecta a los espacios lúdicos (ver Figura 7), los lugares más concurridos son la escuela (93,3%), plaza/parque (93,3%), casa (90%) y patio de la casa (86,7%). Luego se encuentra la vereda/calle, donde juega el 71,7% de los y las participantes. El club fue mencionado por el 53,3%. Y, en menor medida, pero nombrado reiteradas veces por niñas y niños de contextos barriales, se encuentra el barrio, donde se incluyen espacios públicos en él como puede ser una canchita, espacios del centro o comedor, donde juegan el 23,3%. También aparecieron casa de amigos y casa de familiares, nombrados por el 16,7% y el 20% respectivamente.

Figura 7

Espacios lúdicos elegidos por niños y niñas de 6 a 12 años



4.3. Tipos de juego y espacios lúdicos en interrelación con los contextos

Los cuestionarios fueron administrados a 32 niños y niñas de contextos no barriales y a 28 niños y niñas de contextos barriales.

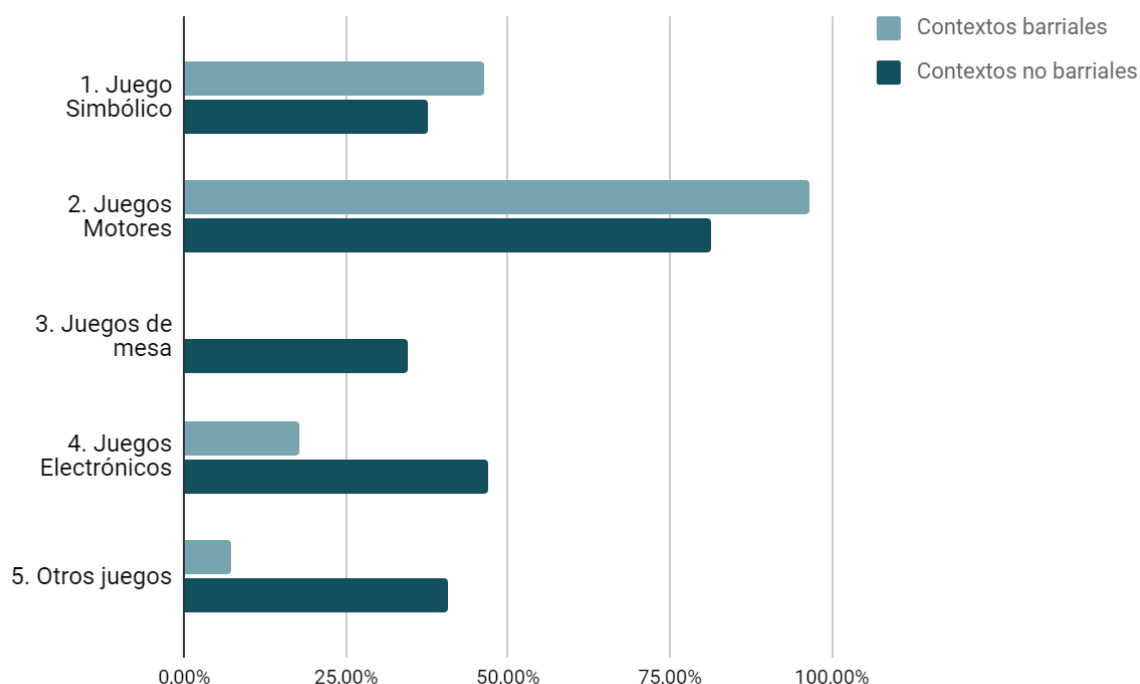
Comparando las respuestas, se puede observar que, en ambos contextos, prevalecen los *juegos motores* siendo elegidos por un 96,4% en contextos barriales y un 81,3% en contextos no barriales.

En contextos barriales, en segundo lugar, se encuentran los *juegos simbólicos*, escogidos por un 46,4%; mientras que, en contextos no barriales, en segundo lugar, están los *juegos electrónicos*, y los *juegos simbólicos* fueron mencionados por el 37,5%.

Es así que las diferencias más significativas se observan en los *juegos de mesa*, *juegos electrónicos* y *otros juegos*.

Figura 8

Tipos de juego en contextos barriales y contextos no barriales



Tal como se puede observar en la Figura 8, los *juegos electrónicos* son elegidos por el 46,9% de participantes en contextos no barriales y por el 17,9% en contextos barriales. Varios niños y niñas de contextos barriales relataron que no tienen computadora, playstation o celular o solo pueden utilizarlos prestados al ir a la casa de un familiar; a diferencia de niños y niñas de contextos no barriales, quienes relataron tener uno o más dispositivos electrónicos para jugar, incluso propios y en su habitación.

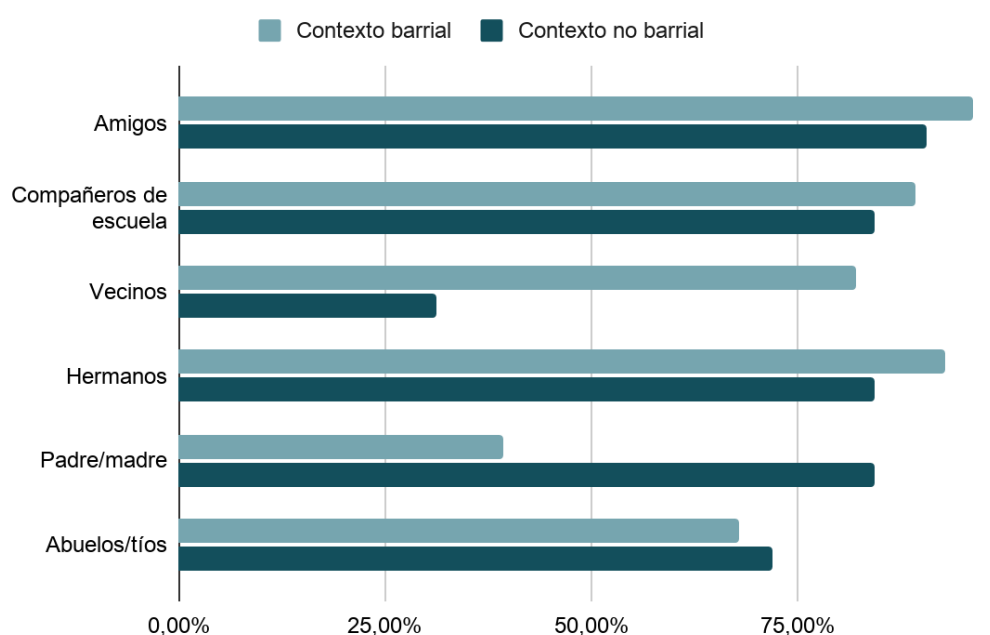
Otros juegos fueron nombrados por el 7,1% de participantes de contextos barriales, mientras que en contextos no barriales por el 40,6%.

También resulta contrastante que un 34,4% de participantes de contextos no barriales aluda a *juegos de mesa* y ninguno de los niños y niñas de contextos barriales mencione estos tipos de juego.

En referencia a la pregunta acerca de con quiénes juegan, se observan similitudes y algunas diferencias (ver Figura 9). En ambos contextos, los más elegidos fueron amigos (96,4% en barriales y 90,6% en no barriales), compañeros de la escuela (89,3% en contextos barriales y 84,4% en contextos no barriales) y hermanos (92,9% en barriales y 84,4% en no barriales); seguido de los abuelos y tíos (67,9% en contextos barriales y 71,9% en contextos no barriales) y primos (60,7% en contextos barriales y 59,4% en contextos no barriales). Las diferencias se observan en cuanto a que, en contextos barriales, un 82,1% juegan con vecinos, mientras que, en contextos no barriales, lo hace un 31,3%. En contextos no barriales, un 84,4% relató que juega con madres y/o padres, mientras que en los barriales lo hace un 39,3% de los participantes.

Figura 9

Con quiénes juegan niños y niñas en contextos barriales y no barriales

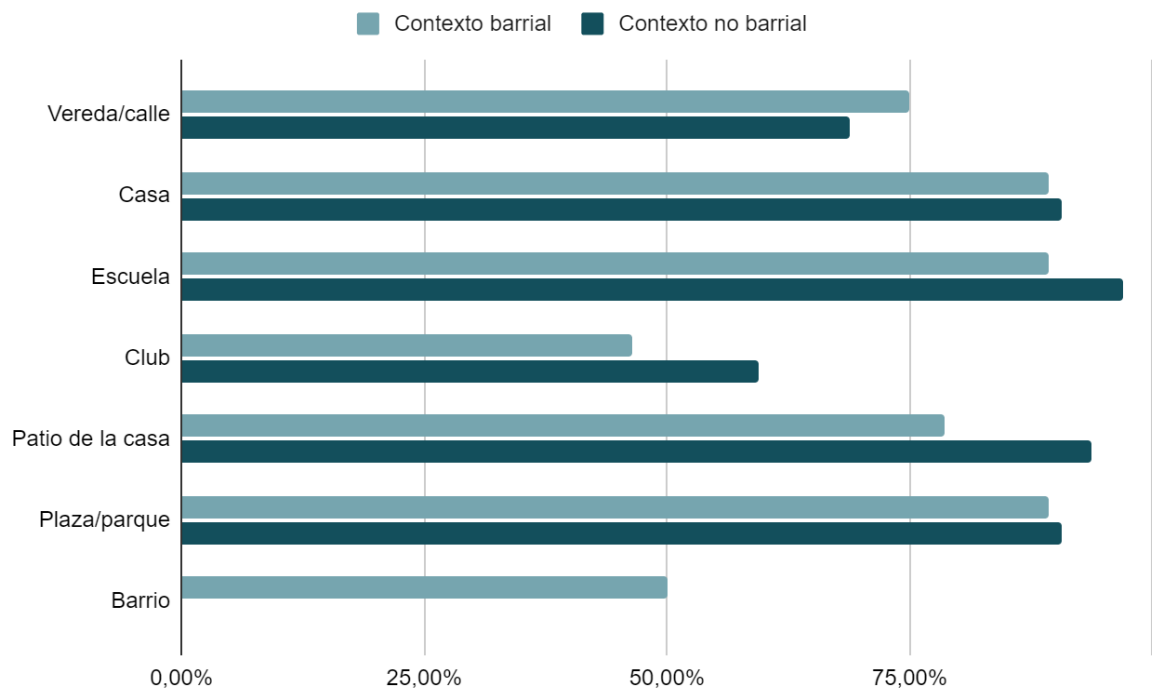


Con respecto a los *espacios lúdicos*, en ambos contextos manifestaron elecciones similares de lugares destinados al juego (ver Figura 10). Sin embargo, los niños y niñas de contextos barriales explicaron que utilizan los lugares públicos del barrio con fines lúdicos,

ya sea “la canchita” para jugar al fútbol o patinar, juegos tales como hamacas afuera del comedor o las veredas y terrenos del centro.

Figura 10

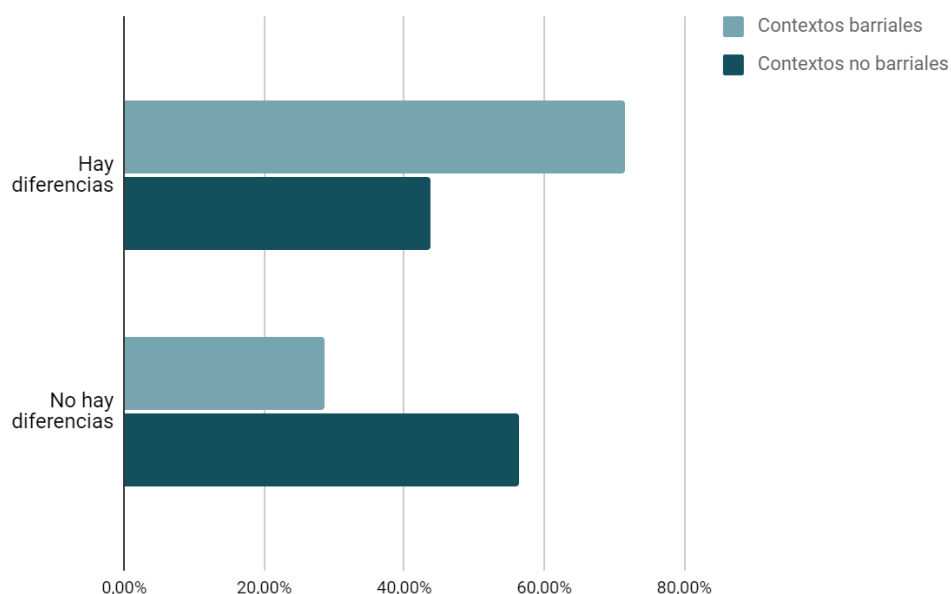
Espacios lúdicos en contextos barriales y no barriales



En cuanto a la pregunta del cuestionario sobre su opinión acerca de si hay diferencias entre juegos para varones y juegos para mujeres, la mayoría de participantes de contextos barriales opina que sí, mientras que, en contextos no barriales, la mayoría afirma que no hay diferencias entre juegos para varones y juegos para mujeres (ver Figura 11).

Figura 11

Opiniones de niños y niñas acerca de si hay diferencias entre juegos de varones y de mujeres en contextos barriales y no barriales.



4.4. Tipos de juego y espacios lúdicos en interrelación con el género

Observando y cotejando las respuestas de los cuestionarios de las niñas y los niños, se pueden describir similitudes y diferencias entre los tipos de juegos (ver Figura 12).

Tanto en niñas como en niños prevalecen los *juegos motores*, siendo elegidos por el 86,2% de las primeras y el 90,3% de los segundos.

En los niños, en segundo lugar, se encuentran los *juegos electrónicos* (48,4%), mientras que, en las niñas, en segundo lugar, se ubican los *juegos simbólicos* (55,2%).

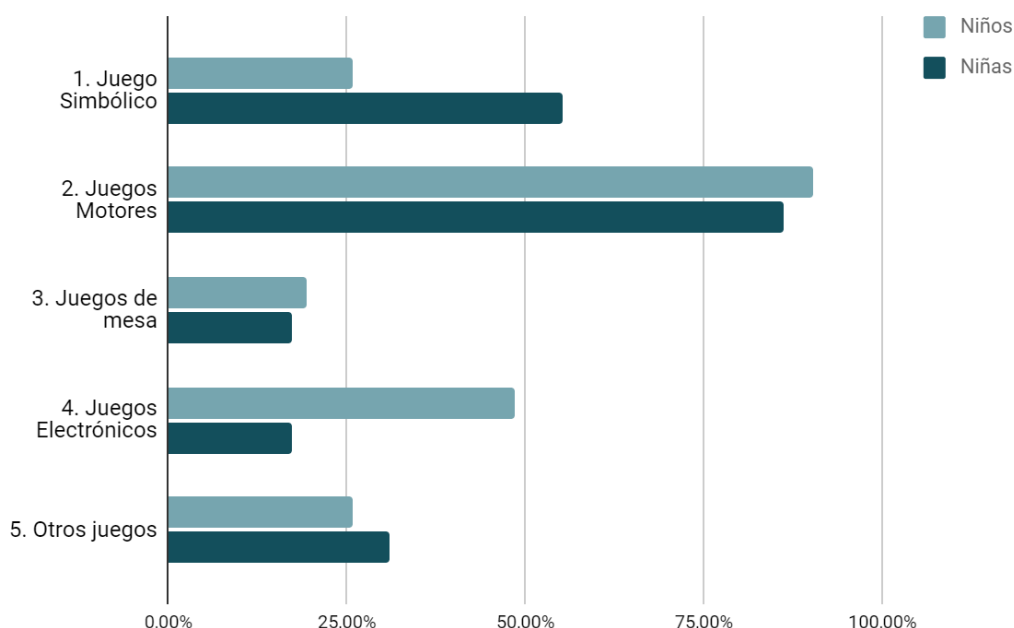
Es allí donde se evidencia la primera diferencia, ya que, de ellos, el 25,8% optan por *juegos simbólicos*.

Otra distinción se observa en los *juegos electrónicos*, ya que son los niños quienes más utilizan elementos electrónicos para jugar, mientras que, en las niñas, lo hace el 17,2%, siendo la playstation utilizada para jugar por el 54,8% de los niños y por el 10,3% de las niñas. El celular es el dispositivo al que más recurren niñas y niños para jugar.

Los *juegos de mesa* y *otros juegos* son los menos elegidos por ambos. *Otros juegos* son escogidos por el 25,8% de ellos y por el 31% de ellas; en tanto que los *juegos de mesa* por el 17,2% de las niñas y el 19,4% de los niños.

Figura 12

Tipos de juego en interrelación con el género



Resulta factible destacar algunas diferencias en cuanto a los relatos sobre a qué juegan niños y niñas. Las muñecas, cuidar un bebé, bailar y cantar, la maestra y la mamá fueron juegos nombrados reiteradas veces por niñas, mientras que ningún niño los mencionó. De la misma manera, ocurrió con juegos como los pistoleros, cazadores, la gomera, la bolilla, que fueron enunciados por niños, pero no por niñas.

A su vez, se evidencian similitudes entre ambos con respecto a elecciones de juegos tales como dibujar, pintar, andar en bicicleta, patinar, jugar con bloques o ladrillitos, la mancha, la escondida, juegos de mesa, cartas, construir casas con diversos objetos, entre otros.

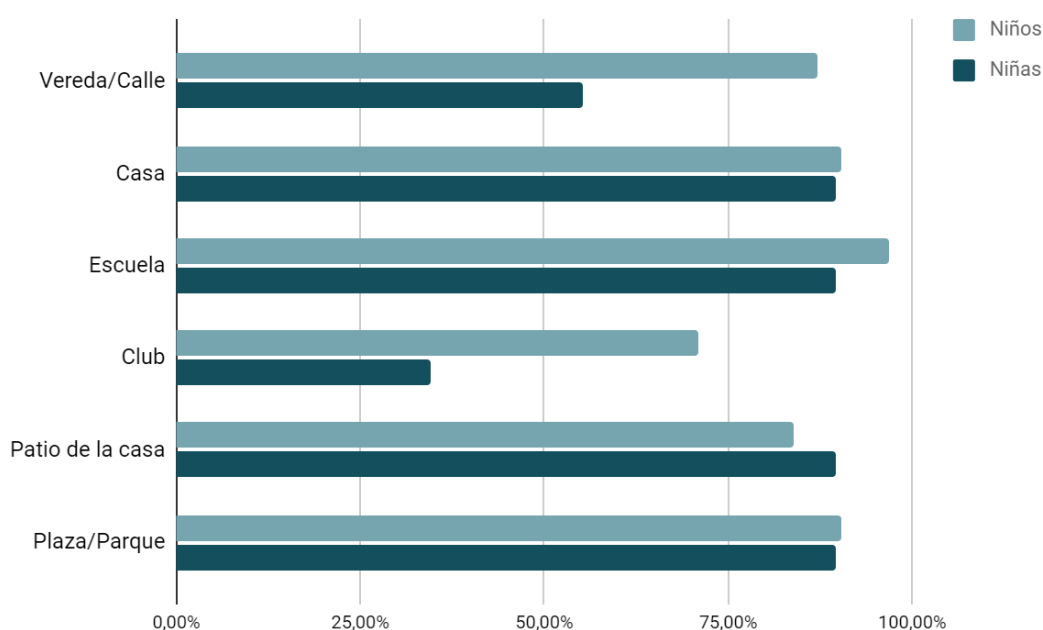
Por otro lado, con respecto a la pregunta acerca de si hay diferencias entre juegos para varones y juegos para mujeres, la opinión que prevalece tanto en niños como en niñas es que sí.

Así como se describió en apartados anteriores, en el cuestionario 5 niñas destacaron que, para ellas, la diferencia entre los juegos que eligen los niños y las niñas radica en la fuerza y violencia que está presente en los juegos de los niños. Esto se ve reflejado en sus respuestas y elecciones de juego. Sin embargo, ellos no registran esta característica en sus juegos.

En cuanto a los *espacios lúdicos*, puede observarse que lugares como la casa, el patio, la escuela, la plaza y el parque son aprovechados para jugar tanto por niños como niñas, siendo éstos los espacios de juego más elegidos por los y las participantes. Las disparidades entre los géneros se evidencian en el club y la vereda o calle. El 71% de los niños menciona el club como espacio lúdico, mientras que en las niñas alcanza el 34,5%. Y en la vereda o calle, juegan el 87,1% de los niños, en tanto las niñas el 55,2%.

Figura 13

Espacios lúdicos en interrelación con el género



4.5. Tipos de juego y espacios lúdicos en relación con la edad

Los *juegos motores* son los más jugados en todas las edades de la niñez escolar.

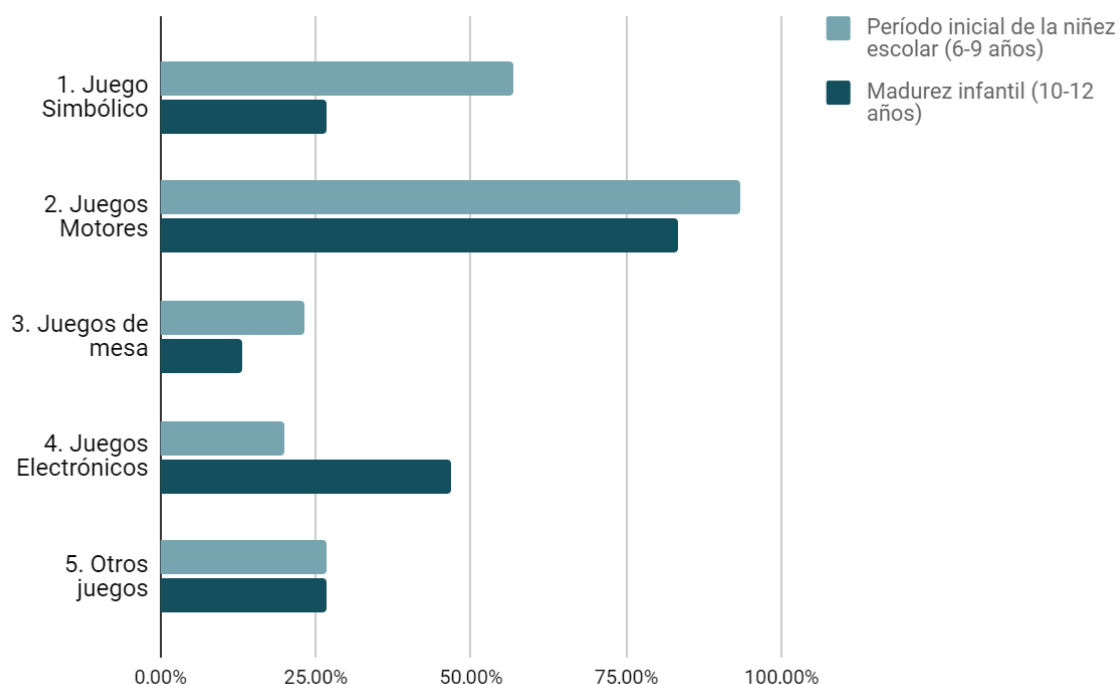
La principal diferencia se observa en relación a los *juegos simbólicos* y *juegos electrónicos*. Los primeros son más elegidos por niños y niñas de 6 a 9 años, a saber, por el 56,7%; y por el 26,7% de 10 a 12 años. Y los segundos son escogidos por el 46,7% de los niños y niñas de 10 a 12 años, en tanto que por el 20% de participantes de 6 a 9 años.

De esta manera, en las elecciones de objetos, juguetes y juegos se evidencia que los infantes en el período inicial de la niñez juegan más con muñecas, bloques, ladrillitos, maderitas, a dibujar y pintar, a la mamá, a la doctora o abogada, con muñecos, entre otros; y aprovechan materiales como arena, barro, arcilla, masa y disfraces. En cambio, en el período de madurez infantil utilizan más juegos electrónicos, como ser celular, play, tablet y computadora en los más pequeños. También algunos explicaron que emplean estos recursos para contactarse y comunicarse con sus amigos y amigas, para jugar juntos, en equipos o desarrollar juegos como el tutti frutti o el ahorcado. Resulta menester aclarar que, en estas edades, aumentan los juegos electrónicos, pero no sustituyen los otros tipos de juego, objetos o materiales.

Los *juegos de mesa* y *otros juegos* son elegidos en menor medida por todos los participantes.

Figura 14

Tipos de juegos en los períodos de la niñez escolar

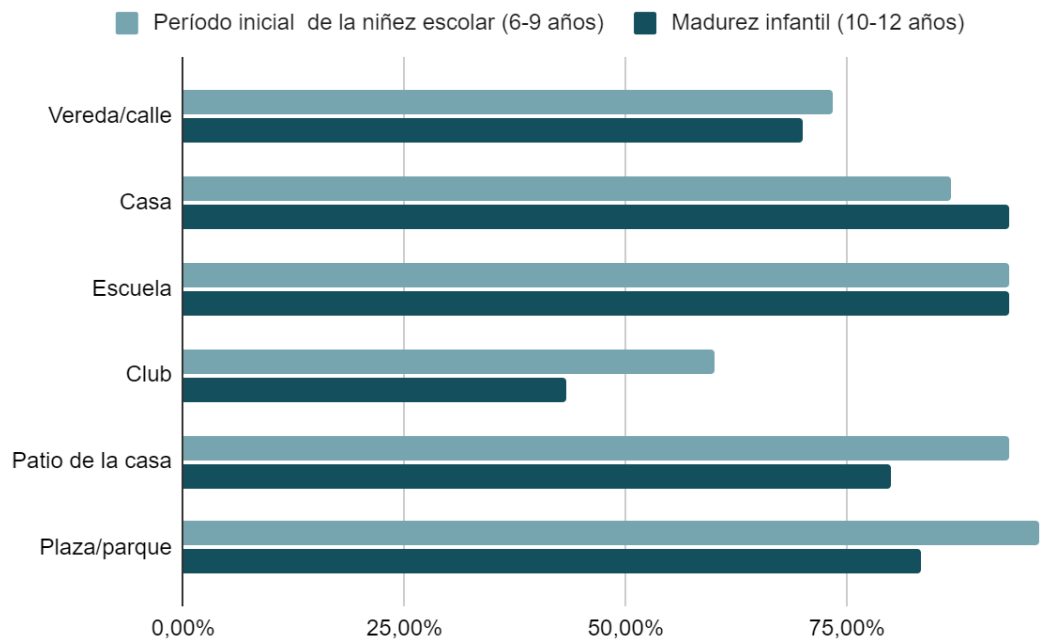


Con respecto a los materiales, arena y barro, arcilla, masa y creolina y disfraces son más utilizados con fines lúdicos por niños y niñas en el período inicial de la niñez escolar, mientras que lápices y marcadores, plastilina, agua, acuarelas y témperas y los instrumentos musicales son empleados de forma similar por niños y niñas en ambos períodos de la niñez escolar.

En sus relatos, los participantes evidencian que frecuentan espacios lúdicos similares cotejando las dos franjas etarias (ver Figura 15).

Figura 15

Espacios lúdicos según las edades



CAPÍTULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES

5.1. Discusión

El propósito de la presente investigación ha sido conocer los tipos de juego y los espacios lúdicos elegidos por niños y niñas de 6 a 12 años, y su relación con el contexto, el género y la edad, en la ciudad de Gualeguay, Entre Ríos, durante los meses de junio y julio del año 2020.

En virtud de ello, a continuación, se pretende efectuar una discusión, interpretando y explicando los resultados, a la luz de la teoría existente y los antecedentes de investigación disponibles respecto a dicha temática.

Para comenzar, se considera oportuno destacar que el tema juego y espacios lúdicos despertó gran interés en niños y niñas. Mostraron predisposición y entusiasmo al responder, en su mayoría, dejando de lado la timidez con la que se encontraban en un principio. En algunos casos, incluyeron muñecos o juguetes que “respondían” junto a ellos, también se exhibieron en relatos de anécdotas, explicaciones de juegos inventados, y describieron situaciones que recordaban o lugares donde habitualmente juegan. Allí se pone de manifiesto que el juego hace al niño, tal como afirman Filidoro et. al. (2018). Además, coincide con Marín (2009) quien alega que la vida infantil no puede concebirse sin juego y que jugar es la principal actividad de la infancia.

Fue posible conocer que los tipos de juego que eligen los niños y las niñas son, en primer lugar, motores, seguido de simbólicos, en tercer lugar, electrónicos y, por último, otros juegos y juegos de mesa.

En la investigación que realizaron Stefani et. al. (2014) en Buenos Aires, las categorías menos elegidas son otros juegos y simbólicos. Esta discrepancia podría analizarse a la luz de las características distintivas de cada ciudad en las cuales se efectuaron los trabajos de campo. Ello se ve reflejado también en los espacios lúdicos, ya que las autoras de dicho estudio afirman que los juegos en Buenos Aires se han ido desplazando de los lugares públicos, abiertos y de ocio a los cerrados e institucionales; lo que no coincide con los relatos de los niños y niñas que formaron parte de la presente investigación, ya que la plaza y el parque fueron los lugares más nombrados junto con la escuela, la casa y el patio, seguido de la calle y la vereda.

Uno de los objetivos específicos apuntaba a discernir si los tipos de juego y espacios lúdicos difieren de acuerdo al contexto. Analizando y comparando las respuestas de los cuestionarios, se puede alegar que existen similitudes y diferencias entre ambos contextos. Tanto en barriales como no barriales, los tipos de juego que prevalecen son los motores. En este sentido, con los resultados de su investigación, Llamosas (2017) asegura que el juego es un tema de interés para todos los niños y niñas, tanto de estratos altos como de estratos bajos, y se refleja en que los juegos tradicionales siguen teniendo un rol importante en sus vidas (por ejemplo, la mancha y la escondida, ya que continúan siendo unos de los más elegidos).

Niños y niñas de contextos barriales prefieren, en segundo lugar, los juegos simbólicos, mencionados por el 46,4%; mientras que, en contextos no barriales, en segundo lugar, se encuentran los juegos electrónicos, elegidos por el 46,9% y los juegos simbólicos fueron nombrados por el 37,5%.

Es así que la mayor disparidad se encuentra con respecto a los juegos de mesa, juegos electrónicos y otros juegos. Ningún participante de contexto barrial mencionó juegos de mesa, mientras que, en contextos no barriales, estos juegos fueron elegidos por el 34,4%. Con respecto a los juegos electrónicos y otros juegos, niños y niñas de contextos barriales los

referenciaron en menor medida que participantes de contextos no barriales. Si se analizan estos tipos de juego, para llevarlos a cabo se necesita contar con objetos materiales, ya sea un juego, juguete o dispositivo, mientras que para desplegar juegos simbólicos o motores éstos no son imprescindibles.

Es por ello que resulta trascendente conocer el contexto en el que viven los niños y niñas, porque influye en sus vidas. Estas respuestas concuerdan con lo observado por Tuñón y Fourcade (2017), quienes describen que se vislumbran cumplimientos diferentes del *Derecho al Juego* en la infancia y a las relaciones sociales en los niños y niñas que participaron en su estudio.

Tal como explican Decándido, et. al. (2009), los barrios se constituyen en la interrelación de procesos identitarios, territoriales e históricos, que demarcan, delimitan, jerarquizan y significan el espacio físico. Para entender los contextos barriales, hay que considerar tanto la localización como la identidad territorial, ya que se presenta un proceso en el cual se construyen, destruyen y reconstruyen sentidos y representaciones de manera constante. En esta identidad, están implicadas las relaciones internas al territorio y también las que se establecen hacia fuera del mismo. Allí se encuentran momentos de clasificación y estigmatización, que pueden ser apropiadas o entrar en contradicción con las identidades creadas internamente.

En este sentido, Tuñón (2019) explica que la pobreza meramente económica no es suficiente determinante de los problemas de desarrollo en la infancia, por lo que es importante conocer los aspectos materiales, el acceso a la alimentación, las condiciones ambientales y habitacionales, las características de los vínculos emocionales y sociales, ya que éstos en interrelación hacen al desarrollo de las competencias sociales, cognitivas y emocionales de la niñez.

Esto también puede vincularse con las respuestas acerca de con quiénes juegan, ya que, en ambos contextos, mencionan de manera similar amigos, compañeros de la escuela, hermanos, abuelos y tíos; aunque con vecinos juega el 82,1% de participantes de contextos barriales y el 31,3% de contextos no barriales; con madres o padres, el 84,4% de participantes de contextos no barriales y el 39,3% de contextos barriales. En estas respuestas, se reflejan las características contextuales relacionadas con los vínculos familiares y también sociales.

Del mismo modo, éstas pueden repercutir en las opiniones sobre si existen o no diferencias entre juegos para mujeres y juegos para varones, debido a que, en contextos barriales, la mayoría afirmó que existen diferencias y, en contextos no barriales, la mayoría opinó que no.

Con respecto a los espacios lúdicos, en ambos contextos manifestaron elecciones similares de lugares destinados al juego. Sin embargo, las y los participantes de contextos barriales explicaron que utilizan los lugares públicos del barrio para jugar, ya sea “la canchita” para practicar fútbol o patinar, juegos tales como hamacas afuera del comedor o las veredas y terrenos del centro; reafirmando la importancia de los mismos para posibilitar, además de los objetivos específicos para los que fueron creados, espacios de juego y esparcimiento para niños y niñas de tales entornos.

Esto concuerda con la investigación de Tuñón y Fourcade (2017), ya que explican que niños y niñas de estratos altos tienen la posibilidad de participar de diversas actividades deportivas o artísticas, y de diversificar sus relaciones sociales; en contraste con los de hogares de estrato bajo, que cuentan con posibilidades de juego y recreación en los espacios barriales en los que viven, sumado a que muchos de ellos cuentan además con familia extendida que reside en viviendas aledañas; lo que se ve reflejado también en el relato de los niños y niñas de contextos barriales en los cuestionarios. En este sentido, si bien los lugares de encuentro son diferentes, ambos cuentan con espacios que les permiten socializar y jugar.

Así mismo, coincide con Llamosas (2017), que explica que los niños de estratos bajos optaron por lugares públicos en su barrio, como la vereda y la cancha de fútbol.

A propósito de esto, Tuñón y Fourcade (2017), en su investigación, reflejan que el medio ambiente barrial en el que viven los niños y niñas, así como también las condiciones de las viviendas son un factor diferenciador en muchos aspectos de su vida. Generalmente, los niños de estrato alto cuentan con espacios destinados al juego, mientras que en aquellos de estrato bajo se encuentran limitadas sus posibilidades de juego debido a la falta de espacio y situaciones de hacinamiento. Además, las investigadoras, según su estudio, afirman que hay diferencias en relación a los espacios de juego al aire libre, ya que observaron que los niños urbanos juegan en plazas, mientras que, quienes viven en villas, tienen más posibilidades de jugar en la calle.

Esto no coincide con los resultados de la presente investigación, ya que no se demostraron diferencias en los espacios lúdicos a causa de los contextos, a excepción de los espacios barriales. Esto puede vincularse con la localización geográfica de estos barrios, cercanos a la costanera y parque de la ciudad, siendo posible así que sean lugares concurridos por niños y niñas con fines lúdicos. En relación a ambos contextos, a pesar del crecimiento y la urbanización, Gualeguay sigue teniendo calles poco transitadas, que permiten que niños y niñas aún puedan jugar en veredas, calles o concurrir a una plaza o el parque.

Otro de los objetivos específicos pretendía discernir si los tipos de juego y espacios lúdicos varían según el género. Los niños y niñas prefieren, en mayor medida, juegos motores. En segundo lugar, las niñas optan por simbólicos y, ellos, por electrónicos. Además, se pudo conocer que ellas utilizan menos la playstation y la tablet que los niños y más la computadora.

En este sentido, Escofet Roig y Rubio Hurtado (2007) describen los juegos de ordenador como una práctica concreta creadora de desigualdad social en la era digital,

confirmando que existen preferencias disímiles hacia los juegos en función del género, es decir, niños y niñas escogen aquellos que representan los personajes y roles atribuidos tradicionalmente a su género y rechazan los del otro. Ésta es una diferencia mucho más evidente en niños que en niñas; ellas tienen menos prejuicios para jugar con juegos diseñados para varones.

Por otro lado, se evidencian similitudes entre niños y niñas con respecto a elecciones de juegos tales como dibujar, pintar, andar en bicicleta, patinar, jugar con bloques o ladrillitos, la mancha, la escondida, juegos de mesa, cartas, construir casas con diversos objetos, entre otros. Las diferencias radican, por ejemplo, en las muñecas, cuidar un bebé, bailar y cantar, la maestra y la mamá, que fueron juegos nombrados en reiteradas oportunidades por niñas, mientras que ningún niño los mencionó. En forma análoga, ocurrió con juegos como los pistoleros, cazadores, la gomera, la bolilla, siendo enunciados por ellos, pero no por las niñas.

En las respuestas de los y las participantes, se advierte que, tal como afirman Albacete y Carrano (2016), incluso hoy en día algunos juegos siguen atravesados por estereotipos de rol de género, donde se valoran como verdaderos y válidos según sean niños o niñas y conforme a los juegos que se consideran “femeninos” y “masculinos”.

Esto coincide con las conclusiones enunciadas por Esteve et. al. (2012), ya que demostraron que, si bien niños y niñas despliegan en general temas de juego similares, hallaron diferencias específicas en los temas jugados según el género; siendo los juegos de cuidado, por ejemplo con bebés, más frecuentes en las niñas y, aquellos vinculados a competencias, luchas y peleas, de mayor incidencia en los varones; lo que también concuerda con los resultados de la investigación de Puerta Sánchez y González Barea (2015), quienes observaron en sesiones de juego que el rincón de la casita era de dominación femenina y, el rincón de las construcciones, de dominación masculina, confirmando así que niños y niñas desarrollan juegos muy distintos. Esto se asocia a los contrastantes discursos y estereotipos

convencionales de género que, desde los primeros años, están presentes en sus vidas y en lo lúdico. En dicho estudio, concluyeron que estos juegos son el reflejo de la ideología que impera en el ámbito social en el que vive el niño o la niña, si bien se denotan avances respecto a otros tiempos. Sus discursos vienen marcados por las estructuras de género que mantienen la desigualdad y, al mismo tiempo, se pone de manifiesto la vigencia de los patrones tradicionales que centran el papel primordial femenino en lo doméstico, lo familiar y la belleza; mientras que el patrón masculino que se sigue imponiendo es el que utiliza la fuerza, la agresividad, la competitividad y el poder (Puerta Sánchez y González Barea, 2015).

Así mismo, lo que describen las autoras se ve reflejado en las respuestas de los cuestionarios. A modo de ejemplificaciones, una niña de 10 años comenta que existen diferencias entre juegos para varones y juegos para mujeres aduciendo: “Las nenas usamos más cosas como labiales, muñecas, cosas para ser perfectas. Y los varones usan audífonos, tractores y esas cosas”; otra niña de 12 años relata: “para mí, no existen juegos de nenas y de varones. Pero los varones juegan a matar, es como más violento, y las mujeres es mucho más tranquilo, el super, la mamá”. Además, en el relato de las niñas se manifiesta que advierten que la violencia y la fuerza están presentes y caracterizan a los juegos de varones; lo cual se ve reflejado en las respuestas y elecciones de juego de los niños. Sin embargo, ellos no registran estas cualidades en sus juegos.

Adicionalmente, en sus narraciones varias niñas mencionaron que juegan al fútbol, con autos o a construir con objetos, aunque no así los niños con respecto a juegos asociados a mujeres. En las respuestas sobre si existen diferencias entre juegos para varones y para mujeres, hubo relatos tanto de niñas como de niños afirmando que cada uno podía elegir con qué y a qué jugar y que ellas podían jugar a juegos de varones y viceversa. Esto refleja que existen posturas contra-hegemónicas o de resistencia a las estructuras de género más

convencionales en las elecciones lúdicas de niños y niñas, lo que concuerda con lo planteado por Puerta Sánchez y González Barea (2015).

En este marco, los investigadores de CONICET manifiestan que no hay juegos de niñas ni de niños, sino construcciones hegemónicas que los clasifican de ese modo y éstas se sostienen con los medios de comunicación, los discursos de los adultos y los contenidos digitales (Duek et. al., 2017).

En su estudio, Gordillo Gordillo et. al. (2011) observaron que es notoria la diferencia entre niños y niñas en el patio de recreo, visto que los primeros eligen juegos de tipo motriz como saltar, correr, deslizarse y fútbol, mientras que las niñas prefieren los juegos simbólicos como las mamás y bebés o cocinitas, de imitación de personajes y coreografías. Si bien los tipos de juegos elegidos en tal investigación no son los mismos que los relatados en los cuestionarios administrados, se evidencian diferencias en relación a los estereotipos de género.

En cuanto a los espacios lúdicos, puede observarse que lugares como la casa, el patio de la casa, la escuela, la plaza y el parque son aprovechados para jugar tanto por niños como por niñas, siendo éstos los espacios de juego más elegidos por los y las participantes. Las disparidades entre los géneros se evidencian en el club y la vereda o calle, ya que éstos son preferidos en mayor medida por varones.

Otro propósito fue discernir si los tipos de juego y espacios lúdicos varían según el período de la niñez escolar. Griffo y Moreno (2012) subdividen esta etapa en dos. De los 6 a los 9 años, se denomina “período inicial de la niñez escolar”, caracterizado por el ingreso al mundo de la escolaridad primaria, donde se intensifican las relaciones interpersonales con el grupo de pares y se descubre la importancia de otros adultos significativos, como pueden ser los docentes. El segundo corresponde a la madurez infantil, entre los 10 a 12 años, donde alcanzan cierto grado de autonomía y autodeterminación, debido a la mayor distancia afectiva

respecto a los padres y a la pertenencia a grupos que son cada vez más estables, consistentes y homogéneos.

En las respuestas de los cuestionarios se ha evidenciado que los juegos motores son los más elegidos en todas las edades de la niñez escolar. Luego, los preferidos por los niños y niñas de 6 a 9 años son los juegos simbólicos, mientras que los de 10 a 12 años optan por juegos electrónicos. Esto puede relacionarse con los intereses propios de cada franja etaria, ya que varios participantes de 10 a 12 años explicaron que utilizaban juegos online para jugar y comunicarse con sus amigos y amigas e incluso comentaban que, en la situación de aislamiento social por pandemia por Covid-19, era su forma de contactarse y de estar con su grupo de pares; mientras que este tipo de juegos son elegidos por el 20% de los niños y niñas de 6 a 9 años, quienes prefieren juegos simbólicos.

De esta manera, en las elecciones de objetos, juguetes y juegos se evidencia que los infantes en el período inicial de la niñez juegan más con muñecas, bloques, ladrillitos, maderitas, a dibujar y pintar, a la mamá, a la doctora o abogada, con muñecos, entre otros. Y aprovechan materiales como arena, barro, arcilla, masa y disfraces. Por su parte, niños y niñas en el período de madurez infantil utilizan más dispositivos electrónicos (celular, play, tablet y computadora) que los más pequeños.

Gordillo Gordillo et. al. (2011) explican que, según lo observado, a pesar de la invasión de las nuevas tecnologías en el mundo actual, los patios de recreo siguen siendo espacios donde imperan los juegos psicomotrices. Y esto que sucede en las escuelas también se corresponde con las elecciones de quienes participaron en el presente estudio, puesto que los juegos motores y simbólicos son preferidos por sobre los juegos electrónicos. Así mismo, si bien en la madurez infantil se advierte un aumento de estos últimos, no sustituyen los otros tipos, objetos y materiales.

Los juegos de mesa y otros juegos son elegidos en menor medida por todas las edades.

Con respecto a los materiales, arena y barro, arcilla, masa y creolina y disfraces son más utilizados con fines lúdicos por niños y niñas en el período inicial de la niñez escolar; mientras que lápices y marcadores, plastilina, agua, acuarelas y témperas y los instrumentos musicales son empleados de forma similar por niños y niñas en ambos períodos de la niñez escolar.

Los relatos sobre los espacios lúdicos que frecuentan son análogos entre las franjas etarias.

En su estudio, Cáceres Zúñiga et. al. (2018) abordan el desarrollo del juego y la inclusión como elementos generadores de igualdad en relación a niños con y sin discapacidad en la infancia temprana y destacan la importancia de la estimulación del juego en el entorno social, cultural y educativo para generar posibilidades de participación, aprendizaje y desarrollo de niños con y sin discapacidad. Esto también puede ampliarse, más allá de las condiciones particulares de cada niño o niña, a los diferentes contextos y estructuras de género que, como ya se explicó anteriormente, se hallan desigualdades en cuanto al cumplimiento del Derecho al Juego y las posibilidades de elección y despliegue concomitante.

A modo de síntesis, complementando sustentos teóricos y en base al trabajo de campo efectuado, se adhiere y promueve a que el juego es un eje fundamental para la psicopedagogía, estando vinculado estrechamente a los aprendizajes (objeto de estudio de la disciplina que convoca), al desarrollo tanto biológico y psicológico como de aspectos emocionales y relacionales, a la constitución de la subjetividad, la expresión y comunicación, así como al trabajo y quehacer profesional. En consecuencia, se considera relevante conocer a qué juegan los niños y las niñas hoy en día y qué factores influyen sobre tales elecciones para pensar y re-pensar cada praxis. Asimismo, advertir cuáles son aquellos aspectos causantes de desigualdad en cuanto a tipos de juego permite reflexionar, replantear y contemplar

intervenciones que promuevan y habiliten un amplio abanico de posibilidades vinculadas a elecciones, formatos, compañeros y oportunidades de “poner-nos en Juego”.

5.2. Conclusiones

Los resultados obtenidos e interpretados a lo largo de la presente investigación han posibilitado alcanzar las siguientes conclusiones:

- El juego es un tema que despierta interés y entusiasmo en todos los niños y niñas que participaron, lo que se vio reflejado en sus relatos. Se pudo constatar que la vida infantil no puede concebirse sin juego y que jugar es la principal actividad de la infancia.
- Los niños y niñas de 6 a 12 años eligen, en primer lugar, juegos motores. Luego, se encuentran los simbólicos y electrónicos. Y, por último, otros juegos y juegos de mesa.
- Los niños y niñas aprovechan tanto espacios cerrados como abiertos para jugar. En contextos barriales, se incluye la utilización con fines lúdicos de los lugares públicos dentro de éstos, como centros barriales o comedores.
- Se observa un desigual acceso a juegos, juguetes y dispositivos tecnológicos en niños y niñas de contextos barriales y no barriales, lo cual influye en las elecciones y posibilidades de juego.
- Los discursos y estereotipos convencionales de género influyen en las elecciones de juego de los niños y las niñas. Si bien ambos escogen, en primer lugar, juegos motores; las niñas eligen aquellos que incluyen cuidar un bebé, a la mamá o la maestra; mientras que los niños mencionan juegos electrónicos. Y respecto a los espacios lúdicos, si bien son similares, el club, la vereda y la calle son espacios menos concurridos por niñas con fines recreativos.

Ambos perciben y conocen las diferencias entre los juegos para varones y para mujeres, y lo que caracteriza a cada uno, según apreciaciones subjetivas.

También se manifestaron posturas contra-hegemónicas o de resistencia a las estructuras de género más convencionales, tanto en las elecciones lúdicas como en sus opiniones.

- Se observan algunas diferencias en los tipos de juego según el período de la niñez escolar, asociadas a los intereses y características propias de cada franja etaria. En ambos optan por juegos motores, sin embargo, participantes incluidos en el período inicial prefieren juegos simbólicos, en tanto que, en la madurez infantil, eligen juegos electrónicos. Las elecciones acerca de los espacios lúdicos no varían de acuerdo a la edad.

5.3. Recomendaciones

5.3.1. Recomendaciones para futuras investigaciones

A futuros investigadores, se les sugiere:

- Realizar estudios empíricos que complementen la presente investigación para profundizar sobre la temática Juego en relación a la Psicopedagogía.
- También se podría replicar este estudio en ciudades con otras características idiosincráticas y en diversidad de contextos, a fin de indagar si varían las elecciones de tipos de juego y espacios lúdicos.
- Estudiar el juego en interrelación con nuevas variables, como pueden ser otras comunidades, franjas etarias, etc. dada su universalidad.

5.3.2. Recomendaciones para la práctica profesional

Para las prácticas profesionales, se recomienda:

- Tener en cuenta los resultados y conclusiones arribadas para re-pensar las prácticas psicopedagógicas con niños y niñas, tanto en el ámbito educativo como clínico, contextualizando cada elección, propuesta y proceso, así como también bregando por la libertad creativa y creadora que debiera acompañar tales experiencias.
- Realizar capacitaciones y formaciones sobre Juego, debido a la gran importancia del mismo para el quehacer psicopedagógico en diferentes ámbitos y áreas de inserción laboral, tanto en su aspecto preventivo como terapéutico.
- Pensar y promover prácticas que fomenten, habiliten y posibiliten el despliegue del juego en diferentes contextos, implicando también a familias, docentes, directivos, profesionales de disciplinas afines.

- Efectuar propuestas que involucren a la población de contextos barriales, utilizando la psicopedagogía como puente para la inclusión social e igualdad de oportunidades, implicando la participación de niños, niñas y adolescentes, como así también a sus familias y al personal de instituciones formativas o educativas en todos los niveles.
- Promover espacios que habiliten el juego para todos los niños y niñas, permitiendo la libre elección y acompañando el despliegue de capacidades lúdicas, para que puedan experimentar con creatividad, flexibilidad, imaginación y libertad y no se vean condicionados por estereotipos tradicionales de género.

5.4. Limitaciones

A lo largo de la investigación realizada, se han presentado algunas limitaciones u obstáculos como los que se expresan a continuación:

- Las respuestas de niños y niñas pudieron haber estado influenciadas por la situación de aislamiento social por pandemia por Covid-19, debido a que se aplicaron los cuestionarios en un contexto de cuarentena, donde los infantes no concurrían a clases presenciales en las escuelas y sus rutinas cotidianas se vieron alteradas.
- En las administraciones virtuales a través de videollamadas, se vivenciaron algunas intromisiones de padres o madres, queriendo ayudar a sus hijos al momento de pensar una respuesta o también intentando modificar o explicar lo relatado por ellos. Si bien las respuestas dadas por progenitores sobre preguntas específicas del cuestionario no fueron tenidas en cuenta al analizar los resultados, la falta de privacidad para responder el cuestionario pudo condicionar en cierta medida los relatos de los y las participantes.
- Los resultados de la presente investigación no pueden ser generalizados a todos los niños y niñas plausibles de ser incluidos entre los 6 y los 12 años, debido a que se focaliza

en una muestra con características propias del contexto y la idiosincrasia de la ciudad escogida.

LISTA DE REFERENCIAS

Albacete, M. A. y Carrano, D. (Ed.). (2016). *Género y Juego*. Asociación Internacional por el Derecho del Niño/a a Jugar. IPA Argentina.

Altschul, M. (2014). *Un psicoanálisis jugado. El juego como dispositivo en el abordaje terapéutico con niños*. Buenos Aires, Argentina. Letra viva.

Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista digital de Educación Física*, 38 (7), 73-86.

Cabañes Martínez, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, (98), 61-76.

Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12 (1), 181-198.

Cañeque, H. (1993). *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires, Argentina. El Ateneo Editorial.

Damián Díaz, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología educativa*, 13 (2), 133-149.

Decándido, E., Ferrero, M. y Truccone, D. (2009). *Territorio, identidad e historia barrial*. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología. Buenos Aires, Argentina.

Delgado Égido, B. y Contreras Felipe, A. (2008). *Psicología del desarrollo desde la infancia a la vejez*. Mc Graw Hill.

Duek, C. (2014). *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Buenos Aires, Argentina. Capital intelectual.

Duek, C., Benítez Larghi, S. y Moguillansky, M. (2017). Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación. *Fonseca*, (14), 167-179.

Erikson, E. H. (2000). *El ciclo vital completado*. Barcelona, España. Paidós.

Escofet Roig, A. y Rubio Hurtado, M. J. (2007). La Brecha Digital: Género y Juegos de Ordenador. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5 (1), 63-77. [fecha de Consulta 14 de Septiembre de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55100105>

Esteve, M. J., De Simone, M. F., Silver, R., Woloski, E. G., Zucchi, A. y Duhalde, C. (2012). *Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes*. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XIX Jornadas de Investigación. VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

Filidoro, N., Calza, M., Del Giúdice, M., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Levit, V., Mantegazza, S., Mas, M., Medina, L., Mokaniuk, A., Muscolino, M., Pereyra, B. y Serra, C. (2018). *El juego en las prácticas psicopedagógicas*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Entreideas.

Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez: Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Aique. Buenos Aires, Argentina.

Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T. y Castro, F. V. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1 (1), 197-206.

Griffa, M. C. y Moreno, J. E. (2012). *Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez*. Buenos Aires, Argentina. Lugar Editorial.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6° ed. México DF, México: Mc Graw-Hill Interamericana Editores.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. España. El libro de bolsillo, Alianza Editorial.

Lázaro González, I., Halty Barrutieta, A., Meneses Falcón, C., Perazzo Aragonese, C., Roldán Franco, A., Rúa Vieites, A., y Uroz Olivares, J. (2014). *Vulnerabilidad y exclusión en la infancia. Hacia un sistema de información temprana sobre la infancia en exclusión*. Madrid. UNICEF Comité Español.

Llamosas, M. G. (2017). *El juego infantil y las desigualdades sociales* [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía. Disponible en:
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/tesis/juego-infantil-desigualdades-sociales.pdf>
[Fecha de consulta: 12/03/2020]

Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, (25), 233-249.

Meneses Montero, M. M. y Monge Alvarado, M. A. (2004). ¿A dónde juegan nuestros niños y niñas? *Actualidades Investigativas en Educación*, 4 (2), 1-15.

Öfele, M. R. (2002). El juego en psicopedagogía. *Infomed. Portal de la Red de Salud de Cuba*. Recuperado de
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/juego_en_psicopedagogia.pdf

Öfele, M. R. (2004). La inclusión desde el Juego. *Revista Espaço*, (22), 48-52.

Öfele, M. R. (2005). Espacio de juego. *En juego*, (3), 1-5.

Öfele, M. R. (2008). *Repensar la niñez en el Siglo XXI. Los espacios del juego y del jugar en la sociedad actual*. Congreso REDUEI.

Pavía, V. et. al. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires, Argentina. Noveduc.

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.

Pizzo, M. E. (2006). *El desarrollo de los niños en edad escolar*. Ficha Dto. De Publicaciones, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

Puerta Sánchez, S. y González Barea, E. M. (2015). Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes. *Revista de Investigación en la Escuela*, 85, 63-74.

Real Academia Española. (s.f.). Contexto. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 14 de septiembre de 2020, de <https://dle.rae.es/contexto>

Sabino, C. (1992). *El proceso de Investigación*. Caracas. Ed. Panapo. Recuperado de <http://paginas.ufm.edu/Sabino/PI.htm>

Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2010). *Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos – Versión N (Niños)*. Manuscrito inédito.

Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31 (1), 39-55.

Tonucci, F. (2019). La emoción de la autonomía, la emoción del juego. *Cuadernos de pedagogía*, (499), 157-161.

Tuñón, I. y Fourcade, H. (2017). *Disparidades sociales en los procesos de crianza y cuidado de la primera infancia desde una perspectiva de derechos*. Área Metropolitana del Gran Buenos Aires. Trabajo presentado en el XXXI Congreso ALAS. Montevideo, Uruguay.

Tuñón, I. (2019). *INFANCIA(S). Progresos y retrocesos en clave de desigualdad*. Documento estadístico. Barómetro de la Deuda Social Argentina. Serie Agenda para la Equidad (2017-2025). Buenos Aires, Argentina.

UNICEF, (1989). *Convención de los Derechos del Niño*. Madrid, España. UNICEF.

UNICEF, (2005). La edad escolar. *Vigía de los derechos de la niñez mexicana*, (2), 1-16.

Yuni, J. A. y Urbano, C. A. (2006). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Vol. 1. Editorial Brujas. Córdoba, Argentina.

Yuni, J. A. y Urbano, C. A. (2014). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Vol. 2. Editorial Brujas. Córdoba, Argentina.

ANEXO

A. INSTRUMENTOS ADMINISTRADOS



Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos

Versión Niños (N) (Stefani, Andrés & Oanes, 2010)

Nombre: _____ ☐ Nena - Varón ☐ (elegí lo que te corresponde)

Edad: _____ Grado: _____

Lugar de residencia: Provincia: _____ Pueblo/Ciudad/Barrio: _____

Te pedimos que al contestar las preguntas trates de hacerlo con letra clara y de la forma más completa que puedas. ¡Gracias por tu aporte!

A - ¿A qué jugás?

1. _____

4. _____

2. _____

5. _____

3. _____

6. _____

B - ¿Con qué jugás? (mencionar objetos, elementos, materiales, juguetes utilizados)

1. _____

4. _____

2. _____

5. _____

3. _____

6. _____

C - ¿Dónde jugás? (Marcar con una X las opciones elegidas)

Vereda/calle ☐

Casa/Departamento ☐

Escuela ☐

Club ☐

- Patio de la casa ☐

- Plaza/parque ☐

- Otros: _____

(mencioná cuáles son esos otros
lugares o espacios de juego)

D - ¿Qué diferencias hay entre juegos para niñas y juegos para varones?

E - ¿Te gusta leer? Sí - No MUCHO ☐ POCO ☐ NADA ☐

Mencioná lo último que leíste:

F - ¿Usás para jugar...? (Marcar con una X todas las opciones elegidas)

Computadora	☐	Celular	☐
Play Station	☐	Wii	☐
Tablet	☐	Otros elementos tecnológicos:	_____

G - ¿Con quién jugas?

Amigos	☐	Hermanos	☐
Compañeros de colegio	☐	Padre/Madre	☐
Vecinos	☐	Abuelos/tíos	☐

Otros: _____

H - Nombra por lo menos tres juegos de los que más se juegan en el lugar donde vivís.

1. _____	4. _____
2. _____	5. _____
3. _____	6. _____

I - ¿Con cuál de estos materiales jugás?

Arena/barro	☐	Plastilina	☐
Arcilla/masa/crealina	☐	Agua	☐
Lápices/marcadores	☐	Acuarelas/témperas	☐
Disfraces	☐	Instrumentos musicales	☐

- ✚ Contanos algo más acerca de tu manera de jugar y divertirte que no te hayamos preguntado anteriormente...

ANEXO

B. MODELO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO UTILIZADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

En calidad de (padre, madre, tutor o encargado) yo,....., DNI N°..... doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en este estudio sobre “Tipos de juego y espacios lúdicos”, que se está realizando por Paloma Fiorotto, bajo la dirección de la Lic. Sofía Llobet como requisito para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía, en la Facultad Teresa de Ávila (UCA).

Esta investigación implica la administración de un cuestionario, de manera individual por un tiempo aproximado de 5 minutos.

Por la presente nota me doy por enterado/a que:

- 1- El propósito general de esta investigación es estudiar a qué juegan los y las niñas y en qué espacios.
- 2- La investigación en la que participará mi hijo/a no persigue obtener información con engaños.
- 3- La participación de mi hijo/a en esta investigación no implica ningún riesgo o molestia de ninguna clase.
- 4- Los investigadores responderán a cualquier pregunta respecto de los resultados de este estudio cuando haya concluido la recolección y análisis de los datos, siempre referidos al grupo.
- 5- Mi hijo/a es libre de retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso tenga consecuencias negativas de ningún tipo.

Acepto que los resultados del estudio, serán publicados estando garantizado que la información a difundir será anónima, por lo que la identidad de mi hijo/a se mantendrá siempre en reserva.

FIRMA:

ACLARACIÓN:

FECHA:

ANEXO

C. MATRIZ DE ANÁLISIS

Tabla 1. Preguntas y respuestas de los cuestionarios

Género	Edad	Contexto	Tipos de juego	Espacios lúdicos	¿A qué juegas? / ¿Con qué juegas?	¿Hay diferencias entre juegos para niños y juegos para niñas?	¿Por qué?	¿Qué elementos tecnológicos usas para jugar?	¿Con quién juegas?	¿Con cuál de estos materiales jugás? (Se brindan opciones)	¿Qué es o qué significa el juego para vos?
Niño	6	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	Pelota, bolilla, pistoleros, escondidas, mancha, autos y camiones, dinosaurios	Si	No se	Computadora, celular	Amigos, hermanos, padre/madre	Arena/barro, arcilla/masa/crealina, lápices/marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/témperas, instrumentos musicales	Jugar me da energía
Niña	9	No barrial	Juegos motores Juegos de mesa Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Bicicleta, con el celular de mamá, tele, computadora, batalla naval, burako, cartas	Si, bastantes.	No se	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, lápices/marcadores, agua	Jugar es estar con amigos, familiares, vecinos. Pasarla bien un ratito.

Niño	7	No barrial	Juegos motores Juegos de mesa Juego simbólico	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/ parque	Pelota, pistoleros, a disfrazarme, juegos de mesa, básquet, hamaca, autos, paleta y pelota, dibujo, ping pong	Si	No se, a los nenes no les gusta lo de nenas y a las nenas no les gusta lo de nenes. Pero tengo una amiga que le gusta jugar al fútbol, va a la escuela conmigo y yo le regalé una pelota. Y tengo una compañera que va a fútbol conmigo al club	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, con mis primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, disfraces, lápices/ marcadores, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es algo muy muy divertido
Niño	11	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, casa de mi abuela	Pelota, bolilla, escondida, mancha, gomera	Si	Los varones juegan a la bolilla, pelota, gomera. Las nenas a las muñecas.	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua, instrumentos musicales	Jugar es divertirme

Niña	9	No barrial	Juego simbólico Juegos motores Juegos de mesa Otros juegos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Juegos de mesa, ludo, bingo, cartas, a ser maestra, ladrillitos, con muñecas, con soga y zapatillas hago circuitos de gimnasia	No	Para mi no hay ninguna diferencia. Si yo fuera varón podría jugar con juegos para nenas y ahora puedo jugar con juegos para nenes	Computadora, Tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, acuarela/témperas	Jugar es algo que cuando estás aburrido, te divierte
Niño	7	No barrial	Juegos motores Juego simbólico Otros juegos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Bicicleta, autos, monopatín, cocinita, maderitas, pistola de soldado, lápices para dibujar	No	No hay ninguna diferencia. Todos los juegos son para todos.	Celular, playstation	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	El juego significa divertirse

Niño	10	No barrial	Juegos motores Juegos electrónicos Otros juegos	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	A la playstation, ando en bici y en patineta, con muñecos, camiones y autos, arreglo cosas	Si	Yo digo que hay diferencias pero no se cuáles. Los varones juegan al fútbol, hacen deporte. Las nenas no se	Computadora, playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre	Lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Para mí, jugar es diversión
Niña	12	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, plaza/parque	Bailo, canto, juego a la pelota, y uso guantes de arquero, rayuela, a correr	No	Ninguna. Todos podemos jugar a lo mismo. No hay diferencias	Computadora, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es divertirse entre amigos, celebrar. Tener confianza
Niña	12	Barrial	Juegos motores Juego electrónicos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	A la pelota en el parque, con el celular	No	Nada. Cada uno juega a lo que quiere	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos, primos	Lápices/ marcadores, plastilina, agua	Jugar es divertirse
Niño	10	No barrial	Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/ parque	A la pelota, tregar árboles, a la play, con la compu, ando en bici, con cosas que encuentro tiradas	No	No se, no hay diferencias. Cualquiera puede jugar a lo que quiere	Computadora, playstation, Tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es divertirse

Niña	10	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, plaza/parque	Rayuela, escondida, mancha, al pato ñato	No	Los nenes y las nenas juegan a la pelota. Todos jugamos a la pelota	Computadora	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos	Lápices/ marcadores, disfraces, agua, plastilina, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	-
Niño	11	No barrial	Juegos electrónicos Otros juegos	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa	Con el teléfono, con bloques, con mi gata	Si	No se, si hay diferencias. Los nenes juegan a la mancha, la bolilla	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre	Arena/barro, agua	Jugar es divertirse
Niño	11	No barrial	Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Al fútbol, ando en bici, con autitos, construyo con lo primero que encuentro, a la play	No	Ninguna. Cualquiera puede jugar a lo que quiere. Una nena puede jugar a la pelota y un nene a la muñeca.	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Lápices/ marcadores, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Para mi jugar es que no importa quién gane o quién pierda, es para divertirse y nada más.
Niña	10	Barrial	Juego simbólico	Casa, patio de casa, barrio	Muñecas, cuido a mi primo, a la mamá	Si	Los varones juegan a la pelota y nosotras a las muñecas	Celular	Vecinos, hermanos, primo	Lápices/ marcadores, agua, plastilina	Me divierto cuidando este bebé

Niño	8	No barrial	Juegos electrónicos Otros juegos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/ parque	A la play, celular, armar casita, juguetes chiquitos, ladrillitos, computadora	No	Ninguna, no hay diferencia	Playstation, celular	Amigos, compañeros de colegio, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, agua, plastilina	Jugar es una cosa fácil y divertida
Niña	10	Barrial	Juego simbólicos Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque, barrio	Mancha, escondida, fútbol, a ser abogada o doctora, muñecas	Si	Los nenes juegan a los cazadores y las nenas a las muñecas	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, primo	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse
Niño	8	No barrial	Juegos motores Otros juegos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/ parque	Al policía- ladrón, a los autos, con minilibritos, monopatín, dibujo	Si	Los juegos de nena tienen flores, corazones y otras cosas. Los de varones no tienen eso, hay animales y autos.	Computadora, celular	Hermanos, padre/madre, con mi perro	Arcilla/masa/ crealina, plastilina, lápices/ marcadores, acuarelas/ témperas	El juego significa algo para divertirse, para ser y jugar

Niña	11	Barrial	Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque, barrio	A la mancha, escondida, con muñecas, rayuela	Si	Los varones juegan a la pelota y las mujeres juegas a las muñecas	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, arcilla/masa/crealina, lápices/marcadores, plastilina, agua, acuarelas/témperas	Jugar son muchas cosas
Niño	7	No barrial	Juegos motores Juegos electrónicos Juegos de mesa	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	A la pelota, a correr, con peluches, con mi mascota, dinosaurios, autos y camiones, con el celular, la play	No	No se, son iguales	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, plastilina, agua, acuarelas/témperas, instrumentos musicales	Jugar significa divertirme
Niña	10	No barrial	Juego simbólico Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa	Bailo, pongo música, objetos de comida y de casita, con juego de té, a que somos actrices con mi prima	Si	Las nenas usamos labiales, muñecas, cosas para ser perfectas. Y los varones usan audífonos, tractores y esas cosas	Celular	Amigos, hermanos, padre/madre, primos	Lápices/marcadores, plastilina, agua, acuarelas/témperas	Jugar es algo que se siente bueno para el cuerpo. Es algo lindo, un momento de familia, de estar con quien amas

Niña	7	No barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Escondida, mancha, hamaca, hago la medialuna y vertical	No	Con mi hermano juego a la pelota. Nenas y varones juegan a lo mismo	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primo	Arena/barro, arcilla/masa/crealina, disfraces, plastilina, acuarelas/témperas, instrumentos musicales	Jugar es lindo, me divierto
Niño	8	No barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Escondida, cuartito oscuro, ando en bici	Si	No se, son diferentes pero no se	-	Hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Lápices/marcadores, agua	Jugar es todo
Niña	6	No barrial	Juego simbólico Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Muñecas, con mi perrito, ando en patín, a la casita con muñecas	Si	Las nenas juegan a las muñecas y los varones a la pelota	Computadora, playstation	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/crealina, lápices/marcadores, disfraces, plastilina, acuarelas/témperas, instrumentos musicales	Jugar me gusta mucho
Niña	9	Barrial	Juego simbólico Juegos motores Otros juegos	Vereda/calle, escuela, patio de casa, plaza/parque, barrio	A los hijos y las mamás, a la cocinita, arreglamos cosas en el patio, dibujo, ando en rollers	Si	Los nenes juegan a la bolilla y las nenas no	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, primos	Arena/barro, lápices/marcadores, agua	Jugar es compartir con los otros nenes

Niño	8	No barrial	Juegos motores Juegos de mesa Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Fornite, tenis, fútbol, ludo, dominó, cartas	No	No se, hay varones que juegan con muñecas	Playstation, tablet	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro	El juego es algo para divertirse
Niña	9	No barrial	Juego simbólico Juegos de mesa Otros juegos	Casa, club, patio de casa, plaza/parque	Barbies, a la maestra, dibujo, pinto, juegos de mesa como el preguntados y memotest	No	No se, me parece que ninguna. Las nenas pueden jugar al fútbol y los nenes a baile	Tablet	Amigos, hermanos, padre/madre	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, acuarelas/ témperas	Jugar es una manera de divertirse
Niño	12	No barrial	Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, escuela, club, plaza/parque	Celular, ando en bici, a la pelota, mancha, escondida	No	No se, a los juegos de varones pueden jugar mujeres, y a los juegos de mujeres pueden jugar varones	Computadora, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, primos	Lápices/ marcadores, agua	Jugar es algo que haces para no aburrirte, es entreteni- miento

Niña	11	No barrial	Juegos motores Otros juegos	Casa, escuela, patio de casa	Escondida, cama elástica, dibujo, a patinar, bailo y canto, con autos y muñecos	No	Ninguna diferencia. Yo también juego a juegos que juegan los nenes	Tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse
Niña	11	No barrial	Juegos motores Juego simbólico	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Muñecas, bailo, con la cinta de baile, cuido a mi hermanita, con muñecas y bebotes	No	No hay, las nenas pueden jugar a la pelota y los varones a las muñecas	Computadora, celular, playstation	Amigos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es divertirse con amigos y familiares
Niño	10	Barrial	Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Fútbol, playstation, bolillas, tablet, teléfono, kick boxing	Si	Las muñecas son para las nenas, las pinturas y la ropa también	Playstation, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Con los juegos te divertís, también con el deporte
Niño	12	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, club, plaza/parque	Pelota, básquet, bolilla, escondida, hamaca, paleta, cable con palito y nos tiramos	No	Ninguna. Una mujer puede jugar a la pelota, al básquet	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse

Niña	9	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Escondida, mancha, bici, a los hijos y las mamás	Si	La pelota es para varones y las muñecas para nenas	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar son muchas cosas lindas
Niña	8	Barrial	Juegos motores Juego simbólico	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Mancha, escondida, muñecas, casita con muñecas, a la mamá	Si	Las nenas juegan con muñecas y los varones a los pistoleros	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es no pelear, es compartir
Niño	11	Barrial	Juegos motores Juego simbólico	Vereda/calle, casa, escuela	Autitos, a caballito con mi hermano, con sábanas a la casita, a la pelota, bolilla	Si	Las nenas juegan con muñequitas , al te, al funeral de animales. Y los varones a la bici, la bolilla	Celular	Amigos, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Agua	-
Niña	6	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Casa, patio de casa, plaza/parque	A los hijos, a la pelota, muñecas, ponys, barbies	Si	Los nenes juegan a la pelota, yo juego a cosas para nenas	Celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arcilla/masa, crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	-

Niño	11	Barrial	Juegos electrónicos Juegos motores	Vereda/calle, escuela, casa, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	Free fire, celular, bici, pelota, bolilla, tenis	No	Yo juego con los varones nomas, a los cazadores. Pero todos jugamos a lo mismo	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Juego por jugar, porque me invitan.
Niña	9	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	A patinar, a hacer cumpleaños, con muñecas, a la mamá, hago tortas	Si	Ellos juegan a la pelota, nosotras a las muñecas	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es divertirse. Me hace sentir bien. A veces me aburro, cuando estoy cansada.
Niño	11	Barrial	Juegos motores	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Bici, cazar pájaros, pelota, autos, pistoleros	Si	Las mujeres juegan con muñecas, se pintan las uñas, y los varones no, jugamos con autitos	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	-

Niña	7	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Barbies, a las muñecas, bici, patines, cocinita, a la mamá y al papá	Si	Hay diferencias, no se	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, abuelos/tíos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	-
Niño	12	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	Pelota, bolilla, bici, patineta	Si	Hay algunas diferencias pero a la pelota juegan los dos. A las barbies también, osos y peluches	Computadora, playstation, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse, reírse
Niña	8	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	Mancha, escondida, a la cocinita, con muñecas, a los bebés, frutas de plástico, peluches	No	Nada, mi primo juega a las barbies y nosotras jugamos a la pelota. Nosotras íbamos a rugby	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, agua, acuarelas/ témperas	Jugar significa muchas cosas

Niña	6	No barrial	Juego simbólico Juegos motores Juegos electrónicos	Casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Monopatín, bici, muñecas, compu, teléfono, pini pons	No	Cualquiera puede jugar a lo que quiera	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Juego con mi mascota, mi perro Pipo
Niño	12	No barrial	Juego simbólico Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Mancha, escondida, con muñecos con mi hermano, ladrón y policía, play, compu, tablet, celu	Si	Por ejemplo, los varones juegan a superhéroes, fútbol. Las mujeres a las barbies y esas cosas, pintarse las uñas.	Computadora, playstation, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, primos	Lápices/ marcadores, plastilina, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse
Niño	12	No barrial	Juegos motores Juegos de mesa Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Fornite, fútbol, cartas, juegos de mesa, bici, pelota	No	Me parece que no hay diferencias, todos los juegos son para todos	Playstation, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, lápices/ marcadores, agua	Jugar es una competen cia entre amigos que no tiene premio
Niña	10	No barrial	Juegos de mesa Otros juegos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Dibujo, pinto, hago pulseras, a las barbies, el estanciero, las cartas, el tutti frutti	No	Ninguna. No hay juegos para nenas y varones. Son para	Celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Lápices/ marcadores, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es una manera de entretener se

							cualquier persona				
Niño	8	Barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, plaza/parque, barrio	A los policías, pelota, básquet, bici, mancha, escondida, casa con sábanas, pistolas, pelota	Si	Juegan a cosas diferentes	-	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, primos	Lápices/ marcadores, disfraces	Jugar es divertido
Niño	9	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, plaza/parque, barrio	Pelota, voy a cazar, gomera, arco, hamaca	Si	A veces juego a los cazadores con mujeres. Y ellas juegan a las muñecas, casita, comidita	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos	Arena/barro, lápices/ marcadores, disfraces, agua	-
Niña	10	No barrial	Juegos electrónicos Otros juegos	Casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Con el celular, miro videos/ hago videos, dibujo	No	Ninguna. Todos los nenes tienen derecho a jugar a lo que quieran. Nadie le puede decir con qué jugar	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse con personas que te quieren

Niño	6	No barrial	Juego simbólico Juegos motores Juegos de mesa Otros juegos	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Cartas, el uno, legos, dibujo, oca, magia, bici, pelota, armo cosas y las destruyo	No	No hay, los juegos son para nenas y nenes	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Cuando juego me divierto
Niña	12	No barrial	Juegos motores Otros juegos	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Andamos en bici, mancha, escondida, simón dice, monopatín, ladrillitos, muñecas	Si	Para mí no hay mucha diferencia. Deberíamos normalizar que los juegos no tienen género. Pero sí los varones juegan más brusco que las mujeres	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es una manera de divertirse con familia o amigos. Gracias por interesarte en preguntar- nos estas cosas a nosotros.

Niño	8	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque, barrio	Fútbol, escondidas, mancha, la estatua, cazar pájaros, mancha pelota, cazadores, arco, hamaca	Si	Son diferentes, nosotros no jugamos con las muñecas. Las nenas juegan a la mamá y el papá, la comidita, las barbies. Los varones a la pelota, fútbol	Celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, disfraces, agua, plastilina	Jugar es divertirme
Niño	10	No barrial	Juegos de mesa Juegos electrónicos Otros juegos	Vereda/calle, escuela, patio de casa, plaza/parque	Celular, ladrillitos, juegos de mesa, cartas, dado, play, autitos	No	Todos podemos jugar con los mismos juegos	Playstation, tablet, celular	Compañeros de escuela, vecinos, padre/madre, abuelos/tíos	Arcilla/masa/ crealina, plastilina	Jugar es una manera de divertirme
Niña	9	No barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Cuartito oscuro, gallito ciego, mancha, escondida	Si	Los juegos de varones son brutos y los de mujeres son juegos lindos	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse, reír y disfrutar

Niño	10	Barrial	Juego simbólico Juegos motores Juegos electrónicos	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque, barrio	Pelota, bolilla, play, tablet, carrera de bici, policía, tenis	Si	Las nenas juegan a las barbies y princesas. Los nenes a los camiones o pistoleros	Playstation, tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos	Arena/barro, agua, acuarelas/ témperas	Es divertirse, reírse
Niña	8	No barrial	Juegos motores Otros juegos	Vereda/calle, escuela, patio de casa, plaza/parque	Escondidas, bici, ladrillitos, monopatín, muñeca, con cosas que se rompieron armo algo	Si	No se, los juegos para nenes son más difíciles. Los de mujeres son más fáciles, no hacemos tanta fuerza	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, disfraces, agua, acuarelas/ témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirse

Niño	6	Barrio	Otros juegos Juegos electrónicos Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, plaza/parque	Dinosaurios, bloques, bolilla, celular, tablet, motos y autos, pelota, dibujo y pinto	Si	Los juegos de nenas son maquillaje, pelo, mascarillas , pinturas, pintarse las uñas. Y los de varones los videojuego s, pelota, pistolas. Y las bicis, los crayones y lápices los compartim os	Tablet, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, disfraces, plastilina, agua, acuarelas/ témperas	Nunca más quiero dejar de jugar
Niña	10	No barrial	Juego simbólico Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Escondida, mancha, muñecas, hago slime, bailo y canto, juego a la niñera, hago manualidades	Si	Algunos juegos de varones son más fuertes, por ejemplo en el fútbol patean fuerte. Los juegos de nenas son más tranquilos y menos dolorosos	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos, hermanos, padre/madre, abuelos/tíos, primos	Arena/barro, lápices/ marcadores, disfraces, agua, acuarelas/ témperas	Jugar es algo que casi siempre hago, para no aburrirme y es algo que inventas vos

Niño	9	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, escuela, club, patio de casa, plaza/parque	Escondida, carrera de caballos, futbol, pistola de juguete, monto vacas	No	En el fútbol nos entreveramos varones y mujeres, y a los cazadores también. Jugamos todos juntos	Playstation, celular	Amigos, compañeros de escuela, hermanos	Arena/barro, arcilla/masa/crealina, agua, acuarela/témperas, instrumentos musicales	Jugar es divertirme mucho, es tratarse como amigos y hermanos
Niña	12	No barrial	Juegos de mesa Juegos electrónicos Otros juegos Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, plaza/parque	Compu, tutti frutti, cartas, el uno, competencia de baile, twister	No	Para mí no existen juegos de nanas y de varones. Pero los varones juegan a matar, es como más violento, y las mujeres es mucho más tranquilo, el super, la mamá	Computadora, celular	Amigos, compañeros de escuela, abuelos/tíos, primos	Lápices/marcadores, plastilina, agua, acuarelas/témperas	Jugar es divertirse, hacer lo que uno quiere, no es competir. Y puede ser con amigos y familia

Niño	9	Barrial	Juegos motores	Vereda/calle, casa, escuela, patio de casa, barrio	Pelota, fútbol, cazadores, escondida, mancha, bici	no	Las nenas juegan a las muñecas, a la casita y los varones a veces juegan a lo mismo, no hay tanta diferencia	Celular	Amigos, compañeros de escuela, vecinos	Arena/barro, arcilla/masa/ crealina, lápices/ marcadores, plastilina, agua	Jugar es divertirme
------	---	---------	----------------	---	---	----	---	---------	---	--	------------------------

Tabla 2. Respuestas de acuerdo a los contextos

OBJETIVO: Discernir si los tipos de juego y espacios lúdicos difieren de acuerdo al contexto.		
	Contexto barrial	Contexto no barrial
Tipos de juego	▪ Juegos motores (96,4%) ▪ Juegos simbólicos (46,4%) ▪ Juegos electrónicos (17,9%) ▪ Otros juegos (7,1%) ▪ Juegos de mesa (0%)	▪ Juegos motores (81,3%) ▪ Juegos electrónicos (46,9%) ▪ Otros juegos (40,6%) ▪ Juegos simbólicos (37,5%) ▪ Juegos de mesa (34,4%)
Espacios lúdicos	▪ Escuela (89,3%) ▪ Casa (89,3%) ▪ Plaza/parque (89,3%) ▪ Patio de la casa (78,6%) ▪ Vereda/calle (75%) ▪ Barrio (50%) ▪ Club (46,4%)	▪ Escuela (96,9%) ▪ Patio de la casa (93,8%) ▪ Casa (90,6%) ▪ Plaza/parque (90,6%) ▪ Vereda/calle (68,8%) ▪ Club (59,4%)
¿Hay diferencias entre juegos para niñas y juegos para niños?	➤ Si (71,4%) ➤ No (28,6%)	➤ No (56,3%) ➤ Si (43,7%)
¿Qué elementos tecnológicos usas para jugar?	▪ Celular (92,9%) ▪ Computadora (28,6%) ▪ Playstation (28,6%) ▪ Tablet (21,4%)	▪ Celular (87,5%) ▪ Computadora (56,3%) ▪ Playstation (37,5%) ▪ Tablet (28,1%)
¿Con quién juegas?	▪ Amigos (96,4%) ▪ Hermanos (92,9%) ▪ Compañeros de escuela (89,3%) ▪ Vecinos (82,1%) ▪ Abuelos/tíos (67,9%) ▪ Primos (60,7%) ▪ Padre/madre (39,3%)	▪ Amigos (90,6%) ▪ Hermanos (84,4%) ▪ Compañeros de escuela (84,4%) ▪ Padre/madre (84,4%) ▪ Abuelos/tíos (71,9%) ▪ Primos (59,4%) ▪ Vecinos (31,3%)
¿Con cuál de estos materiales juegas?	▪ Agua (92,9%) ▪ Lápices/marcadores (85,7%) ▪ Plastilina (75%) ▪ Acuarelas/témperas (67,9%) ▪ Arena/barro (60,7%) ▪ Arcilla/masa/crealina (60,7%) ▪ Disfraces (50%) ▪ Instrumentos musicales (35,7%)	▪ Lápices/marcadores (81,3%) ▪ Acuarelas/témperas (75%) ▪ Agua (68,8%) ▪ Plastilina (56,3%) ▪ Arena/barro (50%) ▪ Instrumentos musicales (50%) ▪ Arcilla/masa/crealina (46,9%) ▪ Disfraces (43,8%)

Tabla 3. Respuestas de acuerdo al género

OBJETIVO: Indagar si el género influye sobre las elecciones de tipos de juego y espacios lúdicos.		
	Niñas	Niños
Tipos de juego	▪ Juegos motores (86,2%) ▪ Juego simbólico (55,2%) ▪ Otros juegos (31%) ▪ Juegos de mesa (17,2%) ▪ Juegos electrónicos (17,2%)	▪ Juegos motores (90,3%) ▪ Juegos electrónicos (48,4%) ▪ Juego simbólico (25,8%) ▪ Otros juegos (25,8%) ▪ Juegos de mesa (19,4%)
Espacios lúdicos	▪ Escuela (89,7%) ▪ Casa (89,7%) ▪ Patio de la casa (89,7%) ▪ Plaza/parque (89,7%) ▪ Vereda/calle (55,2%) ▪ Club (34,5%)	▪ Escuela (96,8%) ▪ Casa (90,3%) ▪ Plaza/parque (90,3%) ▪ Vereda/calle (87,1%) ▪ Patio de la casa (83,9%) ▪ Club (71%)
¿Hay diferencias entre juegos para niñas y juegos para niños?	➤ Si (55,2%) ➤ No (44,8%)	➤ Si (54,8%) ➤ No (45,2%)
¿Qué elementos tecnológicos usas para jugar?	▪ Celular (89,7%) ▪ Computadora (51,7%) ▪ Tablet (13,8%) ▪ Playstation (10,3%)	▪ Celular (90,3%) ▪ Playstation (54,8%) ▪ Computadora (32,3%) ▪ Tablet (32,3%)
¿Con quién juegas?	▪ Amigos (96,6%) ▪ Compañeros de escuela (86,2%) ▪ Hermanos (86,2%) ▪ Abuelos/tíos (72,4%) ▪ Primos (69%) ▪ Padre/madre (62,1%) ▪ Vecinos (58,6%)	▪ Amigos (90,3%) ▪ Hermanos (90,3%) ▪ Compañeros de escuela (87,1%) ▪ Abuelos/tíos (67,7%) ▪ Padre/madre (64,5%) ▪ Primos (54,8%) ▪ Vecinos (51,6%)
¿Con cuál de estos materiales juegas?	▪ Lápices/marcadores (96,6%) ▪ Acuarelas/témperas (86,2%) ▪ Agua (79,3%) ▪ Plastilina (69%) ▪ Arcilla/masa/crealina (58,6%) ▪ Arena/barro (51,7%) ▪ Disfraces (51,7%) ▪ Instrumentos musicales (41,4%)	▪ Agua (80,6%) ▪ Lápices/marcadores (71%) ▪ Plastilina (61,3%) ▪ Acuarelas/témperas (58,1%) ▪ Arena/barro (58,1%) ▪ Arcilla/masa/crealina (48,4%) ▪ Instrumentos musicales (45,2%) ▪ Disfraces (41,9%)

Tabla 4. Respuestas de acuerdo a las edades

OBJETIVO: Conocer si existen diferencias en cuanto a los tipos de juego y espacios lúdicos según la edad.		
	Período inicial de la niñez escolar (6 a 9 años)	Madurez infantil (10 a 12 años)
Tipos de juego	▪ Juegos motores (93,3%) ▪ Juego simbólico (56,7%) ▪ Otros juegos (26,7%) ▪ Juegos de mesa (23,3%) ▪ Juegos electrónicos (20%)	▪ Juegos motores (83,3%) ▪ Juegos electrónicos (46,7%) ▪ Juego simbólico (26,7%) ▪ Otros juegos (26,7%) ▪ Juegos de mesa (13,3%)
Espacios lúdicos	▪ Plaza/parque (96,7%) ▪ Escuela (93,3%) ▪ Patio de la casa (93,3%) ▪ Casa (86,7%) ▪ Vereda/calle (73,3%) ▪ Club (60%)	▪ Casa (93,3%) ▪ Escuela (93,3%) ▪ Plaza/parque (83,3%) ▪ Patio de la casa (80%) ▪ Vereda/calle (70%) ▪ Club (43,3%)
¿Hay diferencias entre juegos para niñas y juegos para niños?	➤ Si (60%) ➤ No (40%)	➤ Si (53,3%) ➤ No (43,3%)
¿Qué elementos tecnológicos usas para jugar?	▪ Celular (83,3%) ▪ Computadora (36,7%) ▪ Playstation (23,3%) ▪ Tablet (13,3%)	▪ Celular (96,7%) ▪ Computadora (46,7%) ▪ Playstation (43,3%) ▪ Tablet (33,3%)
¿Con quién jugas?	▪ Amigos (93,3%) ▪ Hermanos (90%) ▪ Compañeros de escuela (86,7%) ▪ Abuelos/tíos (66,7%) ▪ Padre/madre (63,3%) ▪ Primos (60%) ▪ Vecinos (46,7%)	▪ Amigos (93,3%) ▪ Hermanos (86,7%) ▪ Compañeros de escuela (86,7%) ▪ Abuelos/tíos (76,7%) ▪ Padre/madre (63,3%) ▪ Vecinos (63,3%) ▪ Primos (60%)
¿Con cuál de estos materiales jugas?	▪ Lápices/marcadores (83,3%) ▪ Arena/barro (76,7%) ▪ Agua (73,3%) ▪ Acuarelas/témperas (70%) ▪ Arcilla/masa/crealina (66,7%) ▪ Disfraces (60%) ▪ Plastilina (60%) ▪ Instrumentos musicales (40%)	▪ Agua (86,7%) ▪ Lápices/marcadores (83,3%) ▪ Acuarelas/témperas (73,3%) ▪ Plastilina (70%) ▪ Instrumentos musicales (46,7%) ▪ Arcilla/masa/crealina (40%) ▪ Arena/barro (33,3%) ▪ Disfraces (33,3%)