



## **TESINA**

presentada para acceder al título de grado de la carrera de

### **LICENCIATURA EN TERAPIA OCUPACIONAL**

Título: “Estereotipos de género en el juego de los y las niños/as  
que asisten a un servicio de Terapia Ocupacional en Venado  
Tuerto, Santa Fe.”

**Autor/es:**

**Amaya, Victoria. 43128606**

**Montenegro, Rocío Belen. 43461263**

**Directora: T.O Evelín Pozzi**

**Lugar:**

**Venado Tuerto, Santa Fe, Argentina.**

**Fecha de Presentación:**

**24/07/2024**

**Firmas de Autores**

  
VICTORIA AMAYA

  
ROCÍO MONTENEGRO.

## RESUMEN

Actualmente, reviste una gran importancia social la evolución progresiva de los lineamientos referidos a sexualidad y género. Los estereotipos de género representan una temática necesaria de abordar por los y las profesionales, repercutiendo en los roles y ocupaciones asumidos respecto a quienes asisten al consultorio, en este caso, las infancias. El objetivo de la presente investigación fue describir la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe.

El método de investigación seleccionado fue el enfoque cualitativo. Para llevar a cabo dicho propósito, se realizaron observaciones a seis (6) niños/as durante tres (3) sesiones de TO por participante, siendo dieciocho (18) totales. También, se realizó una entrevista por pautas a una profesional de Terapia Ocupacional, que se desempeña en el área pediátrica. En ambos casos, se presentaron datos en relación a los juegos, juguetes y materiales lúdicos seleccionados, influencia de colores, desempeño en el juego y referencias al medio ambiente. Con respecto a los resultados obtenidos, se efectuó una descripción de los mismos acompañados de gráficos para su posterior análisis y discusión.

Se describió la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional. No obstante, dentro de la intervención de Terapia Ocupacional existen estrategias y enfoques que pueden promover el juego inclusivo y sin prejuicios.

**Palabras clave:** Estereotipos de género - Terapia Ocupacional en pediatría - Niños/as - Modelo de la Ocupación Humana (MOHO)

## ÍNDICE

<b><u>I. INTRODUCCIÓN</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>II. OBJETIVOS</u></b> .....	<b>6</b>
<b><u>III. MARCO TEÓRICO</u></b> .....	<b>7</b>
<b><u>IV. JUSTIFICACIÓN</u></b> .....	<b>18</b>
<b><u>V. MATERIAL Y MÉTODOS / METODOLOGÍA / PROCEDIMIENTOS</u></b> .....	<b>19</b>
<b><u>VI. RESULTADOS</u></b> .....	<b>24</b>
<b><u>VII. DISCUSIÓN</u></b> .....	<b>33</b>
<b><u>VIII. CONCLUSIÓN</u></b> .....	<b>36</b>
<b><u>IX. REFERENCIAS</u></b> .....	<b>38</b>
<b><u>X. ANEXOS</u></b> .....	<b>43</b>

## **I. INTRODUCCIÓN**

En el presente trabajo se describe la presencia de estereotipos de género en el juego de los y las niños/as, que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional (TO), en la ciudad de Venado Tuerto, Santa Fe. La temática elegida radica en el interés de comprender cómo la TO y la ocupación del juego están involucradas en la formación de los y las niños/as, siendo los estereotipos de género un eje transversal en ellas.

Los estereotipos de género son definidos, como una “construcción simbólica de roles y atributos de las personas a partir del sexo asignado al nacer, estableciendo una jerarquía en la cual lo masculino es valorado como superior respecto de lo femenino, y convirtiendo la diferencia sexual en desigualdad” (INADI, 2018, p.3). También se comprende que, los estereotipos de género se integran y reproducen de maneras que reflejan la relación entre las estructuras sociales y el comportamiento individual. Esto no se limita al uso individual de normas sociales o legales, sino que muestra la participación social en la producción del sujeto (Kubissa, 2017, p.253). Se describen como, comportamientos aprendidos a través de la vivencia en donde los y las niños/as adquieren conductas asociadas a modelos masculinos y/o femeninos a través del juego. Las personas experimentan pertenencia social al participar en actividades asociadas a su sexo, y sus preferencias cambian si no se ajustan a los estereotipos sociales, adoptando gradualmente modelos de conducta acordes (Álvarez Seara, 2018, p.13). A modo de ejemplo, los estereotipos de género se presentan en “la elección de una muñeca o una pelota de fútbol, muchas veces estamos tan acostumbrados que nos resulta natural, pero es producto de una construcción social que está muy arraigada” (INADI, 2018, p. 5).

En relación al término anterior, se declara que la identidad de género es entendida como “la vivencia interna e individual del género tal como cada persona la siente, la cual puede corresponder o no con el sexo asignado al momento del nacimiento” (INADI, 2018, p. 4). Sobre las bases de estas consideraciones, se hace referencia a que se aprende a ser mujer o varón no por nuestro sexo biológico, sino por la interacción con la familia, los grupos de pares, la escuela, los medios de comunicación, y las creencias de la cultura en la cual se vive y socializa (Simonetti, 2020, p.77)

Con respecto al término género, se refiere como un conjunto de habilidades y obligaciones sociales que emergen de las diferencias físicas entre mujeres y hombres para expresar y construir socialmente características masculinas y femeninas (Lamas, 2008, p.2). Además, “la perspectiva de género permite repensar los mandatos asignados a los roles de varón/mujer, vivir

la construcción de nuestras identidades de género con libertad, valorar la diversidad y promover relaciones de equidad.” (Cahn y Cortelletti, 2020, p. 42). Este concepto deconstruye los roles y comportamientos que se encuentren por fuera de lo socialmente normado y son internalizados como fuera de la norma, permitiendo mecanismos de apertura de derechos. El INADI (2018) ejemplifica que no todos los niños encuentran placer en el fútbol; algunos muestran interés por la cocina, la danza o la pintura, mientras que algunas niñas eligen el fútbol. No todas las niñas anhelan la figura de princesa; algunas muestran preferencia por el juego con muñecas, mientras que otras se inclinan por herramientas y vehículos de juguete (p.2)

El género, es un concepto que va más allá de lo biológico, dado que abarca diferentes contextos socio-históricos, permite repensar las categorías binarias mujer/varón, da una concepción igualitaria en este conjunto teórico. (Sanchez Sanchez, 2017, p.5)

Dentro del presente trabajo se toma como población de estudio a la etapa de la infancia. La misma es una “etapa de la vida humana de especial interés debido a que es la primera oportunidad que el niño tiene para desenvolverse y conocer el mundo que le rodea” (Polonio López et al., 2008, p. 17). El período etario que abarca esta investigación se sitúa, dentro del estadio del juego simbólico y constructivo complejo (entre los cuatro y siete años). Según la TO Nancy Takata dicha etapa se describe como un período en el que se destaca el uso de juegos simbólicos con guiones complejos y juegos dramáticos detallados que enfatizan la construcción de amistades, compartir intereses y confianza. Se menciona la cooperación entre los y las niños/as, interacciones más profundas y éxito al compartir materiales de juego. El uso de cuentos facilita la identificación con normas sociales y experiencias cotidianas (Armand & Amaya, 2015, p.3).

En la Revista Ocupación Humana, se define que “el juego es la principal ocupación del niño. Por esto aprovecha cualquier situación para jugar. Al hacerlo aprende a manejar el mundo que le rodea y adquiere habilidades para interactuar con el ambiente” (Tobon de Awad, 1998, p.43). Se destaca que, lo que los y las niños/as, encuentran significativo de realizar se va construyendo según la experiencia y directivas sociales, siendo crucial para su desarrollo integral e influyendo en aspectos motores, cognitivos, psicológicos y sociales.

El juego es definido como “un posible transmisor de patrones de comportamiento a seguir o rechazar” (Álvarez Seara, 2018, p.17). Por lo tanto, el término infancia conlleva numerosos criterios y características que van a enmarcarlos dentro de un momento histórico determinado, encuadrando sus roles sociales de acuerdo a las expectativas que son depositadas en ellas. Kielhofner (2004), explica en profundidad como los patrones ocupacionales influyen en la participación de actividades significativas. La Terapia Ocupacional interviene para modificar estos

patrones, cuando es necesario, y mejorar la calidad de vida. Los patrones en el MOHO se refieren a cómo las personas organizan sus actividades diarias, incluyendo rutinas, roles, hábitos y rituales. A su vez, el autor describe que este modelo “sostiene que a medida que el niño participa en diversas ocupaciones con diferentes grados de éxito, cambia sus capacidades, ideas y sentimientos sobre sí mismo, y su disposición a actuar” (Kielhofner, 2006).

Los juegos se encuentran atravesados por los estereotipos de rol de género, dando validez de acuerdo al sexo de los y las niños/as (Rincón, 2016, párr. 3 ). El mercado de juegos y juguetes dirigido a los y las niños/as realiza una marcada diferencia de acuerdo al sexo del infante. La Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de Argentina (2021) describe que es común observar que tonalidades como el rosa y el violeta predominan en juguetes como muñecas, figuras de princesas, sets de cocina, utensilios de limpieza para el hogar, así como en proyectos de manualidades, entre otros elementos. Por otro lado, se identifica un grupo de productos que se caracterizan por colores oscuros como el azul, el verde o el negro, artículos relacionados con temáticas de lucha, figuras de superhéroes, vehículos de transporte como camiones o autos y herramientas (p.31).

Los juguetes son considerados de acuerdo a como se los percibe y utilice. De hecho, la presencia de un juguete no significa que pueda usarse con fines de entretenimiento, incluso los que no son juguetes pueden serlo. Para ello, necesita que se lo utilice dentro de un escenario lúdico (Calmels Clivaggio et al. citado por Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia de Argentina 2021, p.30).

En este contexto, se afirma que “el juego es el campo donde el niño descubre su potencial creativo y tiene oportunidades de aprender, practicar, desarrollar habilidades y organizarse (...) desarrolla el saber hacer y aprende sobre sí mismo” (López et al. 2008, p.71). Esto permite explorar y experimentar a partir de la motivación intrínseca. Un juguete puede ser cualquier cosa, conceptualizados como material lúdico. Sumado a ello, la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia de Argentina (2021) describe que se involucra en la actividad lúdica diversos elementos como potes plásticos, maderas, ollas, telas, cajas de cartón, ramas de árboles, mesas, sillas, entre otros. Este enfoque resalta que la esencia del juego no radica en la necesidad de un material específico, sino en la práctica misma y la intencionalidad del individuo que participa en él. Asimismo, se emplean recursos como canciones, el propio cuerpo, la naturaleza y las palabras para enriquecer la experiencia lúdica (p.30).

El juego alienta a los y las niños/as a interactuar con su entorno despertando su curiosidad e interés en el mismo. En la medida en la que juega, elige gustos y maneras particulares de llevar a cabo las actividades (Tobon de Awad, 1998, p.48). El área ocupacional se da en diversos

contextos, por tanto, varía de acuerdo a diferentes factores culturales, sociales e históricos, generando un encuadre y orientando las elecciones de los y las niños/as. Considerándose así relevante el término elecciones ocupacionales, dentro del MOHO, se las describe como “la toma de decisiones deliberada, no emergía exclusivamente a partir de la dimensión valórica de la Volición, sino que a partir de un interjuego que se desarrollaba de la interacción dinámica de la causalidad personal, los valores y los intereses” (De las Heras, 2015, p.30). Estas elecciones de juego se encuentran atravesadas por pautas sociales, y dan cuenta de identidades ocupacionales.

El tema de investigación se vincula con la práctica de la TO, la cual se define como “el uso terapéutico de las ocupaciones de la vida diaria con personas, grupos o poblaciones (es decir, el cliente) con el propósito de mejorar o permitir la participación” (Asociación Americana de Terapia Ocupacional, 2020, p.1). Se describe al servicio de TO como el primer lugar donde se hace análisis del caso clínico y luego se brindan las estrategias necesarias para desarrollar o adquirir destrezas (Ballesteros et al. 2015, p.103).

Se describe a esta disciplina dentro del ámbito pediátrico a partir de los autores Polonio López et al. (2008) quienes determinan que la conexión entre los y las niños/as y la TO se establece a través del juego terapéutico, el cual motiva a la persona a dirigirse hacia objetivos. Se les ofrece la oportunidad de elegir entre varias opciones de juego y actividades, adaptadas según los objetivos, necesidades y habilidades individuales (p.92). Se busca un juego adecuado para los y las niños/as basado en sus gustos y habilidades, como un muñeco con luces y textura suave que puede utilizarse en juegos imaginativos, como seguirlo con la cabeza porque vuela y atraparlo para interactuar con él de diversas formas (Collado & Bouzón, 2013, p.34).

En los servicios de TO, “es frecuente encontrar a niños con determinadas limitaciones en la realización de la actividad, que repercuten sobre su funcionamiento, participación y, en definitiva, en su bienestar” (Polonio, 2008, p.13). Los y las niños/as que participan en esta investigación asisten al servicio de TO dado que presentan dificultades en el desarrollo. Según Pérez (2016) son aquellos que manifiestan limitaciones, dificultades y/o necesitan apoyo para participar en actividades diarias significativas y apropiadas para su edad.

En cuanto al consultorio de TO, se hace alusión a este término como medio ambiente donde se lleva a cabo esta investigación, el mismo se encuentra descrito por el autor Kielhofner (2004) haciendo referencia a que, en variadas situaciones, se puede encontrar diferentes lugares físicos, objetos, grupos de personas y actividades que tienen lugar en esos contextos. La estructura de estos componentes en cada situación influye en lo que se hace y cómo se hace (p.126) El consultorio de TO se caracteriza como un espacio que debe ser amplio, climatizado

adecuadamente, diseñado para satisfacer las necesidades los y las niños/as, con materiales específicos para cada etapa del desarrollo, incluyendo material para actividades de la vida diaria, adaptaciones y ayudas técnicas diversas (González, 2009, p.125). “El espacio institucional, su encuadre y sus mandatos van a orientar y circunscribir las formas de jugar. También las posibilidades y los materiales ofrecidos, las formas de intervención del equipo de trabajo” (Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, 2021, p.27). Por eso, el espacio de TO enmarca cómo juegan los y las niños/as, guiando las formas de juego, los recursos utilizados y las intervenciones de los y las profesionales. Es esencial definir y analizar los espacios de juego y el juego en sí.

Por consiguiente, los estereotipos de género ¿están presentes en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe? De ser afirmativo, ¿cómo están presentes?



## **II. OBJETIVOS**

### ***Objetivo general***

- Describir la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe.

### ***Objetivos específicos***

- Identificar las elecciones de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe.
- Describir el medio ambiente en el que se desarrolla la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un servicio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe.

### **III. MARCO TEÓRICO**

Dentro del Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso (2020) la Terapia Ocupacional se define como el uso terapéutico de las ocupaciones de la vida diaria, teniendo el propósito de mejorar o permitir la participación. Los y las profesionales de Terapia Ocupacional utilizan su conocimiento de la relación transaccional entre personas, grupos o poblaciones y la participación en ocupaciones valiosas y el contexto, para diseñar planes de intervención basados en la ocupación.

En la actualidad, la evolución de las conceptualizaciones de sexualidad y género ganaron trascendencia social, lo que implica un encuadre cultural y social, tanto para el actuar profesional, como para el de las personas en su vida cotidiana. Es por ello que la práctica y la teoría de la TO debe deconstruir y construir sus redes de manera libre y significativa, respecto de las normas sociales, culturales, institucionales e históricas presentes en nuestro ser y hacer. Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se describen a continuación los conceptos centrales que darán lugar a la investigación.

#### ***III.a Estereotipos de género***

Las relaciones sociales son fundamentales para el desarrollo humano, ya que vivimos en sociedad y dependemos de ella para sobrevivir. La cultura desempeña un papel crucial como transmisora de ideologías a generaciones futuras. (Hinojal, 2021, p.19)

Los estereotipos se definen como “un conjunto de características iguales que se aplican a un colectivo, creando por interiorización de sus miembros, las identidades colectivas” (Moreno, 2010, citado por Lumbreras Castellano, 2013, p.16). Así pues, los estereotipos de género son ideas sobre cómo deben comportarse hombres y mujeres en diferentes contextos como el laboral y la familiar, con roles aprendidos por experiencia directa e indirecta (Martínez & Vélez, 2009, citado por Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia 2021, p. 21).

El concepto sexo, se refiere a las características físicas al nacer; el género que es asignado por la cultura; e identidad de género, que manifiesta cómo se siente una persona en su interior. La cultura transmite los ideales de género de la sociedad (Lumbreras Castellano, 2013). La identidad de género, es la vivencia interna del género que puede diferir del sexo asignado al nacer, siendo la autopercepción personal lo fundamental (INADI, 2018, p. 4)

La perspectiva de género “permite analizar la construcción social de los géneros, sus roles, sus relaciones mutuas y las dinámicas que entre ellos se generan en contextos determinados” (Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, 2023, p.15). Son ejemplo de ello, repensar los estereotipos de género en donde las niñas se enfocan en prácticas domésticas y de belleza, mientras que los niños prefieren juegos de poder y competencia. Utilizan materiales de juego de manera diferente, con las niñas representando roles de cuidado y los niños optando por juegos de superhéroes y monstruos (Barea & Marin, 2020, p.127)

Los roles de género son las normas sociales que son aceptadas y compartidas, definiendo las expectativas y roles considerados adecuados para hombres y mujeres dentro de una determinada sociedad o entorno. La adquisición de estereotipos de género en la infancia se estudia para comprender cómo los y las niños/as interiorizan roles de género. Observan la aprobación social al cumplir con estos roles, aprendiendo a actuar según los estereotipos establecidos. Pensar en el juego desde la perspectiva de género revela su papel en la construcción de significados, representaciones, cuerpos y roles sociales. (Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de Argentina, 2020 - 2021)

Los juguetes pueden influir en la asimilación de estereotipos de género en los y las niños/as, fomentando roles que limitan su desarrollo al clasificar los juegos de forma sexista, así como por ejemplo, jugar a ser poderoso y por otra parte, jugar a realizar actividades de la casa o jugar a ser princesa, impidiendo un juego libre. Las pautas claves para la selección de juguetes incluyen ser creativos, seguros, fomentar la participación y la imaginación, y ser apropiados para la edad (INADI, 2018, p.5).

### **III.b Niños/as**

Se afirma que la “Primera Infancia” es el período de la existencia, de crecimiento y desarrollo que abarca desde antes del nacimiento hasta aproximadamente los 7 años de edad, y se destaca por la velocidad de las transformaciones que tienen lugar. Esta fase inicial es crucial en el crecimiento, ya que de ella derivará todo el progreso futuro de los y las niños/as en los aspectos motriz, lingüístico, cognitivo y socioafectivo, entre otras áreas (Jaramillo, 2007, p.110).

El y la niño/a experimenta el mundo, lo modifica y a la vez, se apropia de él. En esa interacción dinámica de transformación mutua entre los y las niños/as y el contexto, crecen, ampliando su conocimiento, sus destrezas de exploración, competencia y se enfrenta a nuevos desafíos. Solo en el hacer significativo, en el que está implicado voluntariamente y con motivación intrínseca, tiene sentido el crecimiento y desarrollo simultáneos del ser y del hacer, pues es en

esta acción en la que él y la niño/a no se aliena de sí mismo y aprehende a ser, es decir, a conocerse, a conocer a los demás y al entorno que le rodea (Polonio López et al. 2008, p.2)

Los y las niños/as, son definidos como individuos en proceso de desarrollo que experimentan el mundo y adquieren habilidades a través de la ocupación (Sánchez Ortega, 2018, p.2) “Durante los primeros años de vida, los y las niños/as van aprendiendo y desarrollando progresivamente diferentes ocupaciones, desde las más iniciales como comer, beber y desplazarse, a otras más avanzadas como vestirse, usar el baño, subirse a un tobogán o usar las manos para hacer un rompecabezas” (Maeztu García et al., 2020, p.2). La niñez, según Bermudez et al. (2016) es el momento de crecimiento y desarrollo más importante; jugando se fortalecen habilidades físicas, se fomenta la creatividad, se consolidan la personalidad, se transmiten valores culturales, normas de comportamiento social y, durante este proceso, los y las niños/as disfrutan y se divierten.

### **III.c Juego**

El área ocupacional del juego, se define como “cualquier actividad organizada o espontánea que proporcione disfrute, entretenimiento o diversión” (Parham y Fazio, 1997, p. 252, citado por AOTA, 2020, p. 32). Se distingue, dentro de esta ocupación, entre la exploración y la participación activa, donde la exploración implica discernir intereses y habilidades, mientras que la participación activa ofrece actividades gratificantes a nivel físico y social, enriqueciendo la experiencia lúdica. (Polonio López et al., 2008, p.90)

Dentro de la TO, el juego es un medio y una estrategia para cumplir con los objetivos en la intervención hecha a los y las niños/as, como actividades que incluyen estimulación táctil, vestibular y propioceptiva para mejorar la autorregulación, conciencia sensorial y desarrollo de nuevos comportamientos motores y organización de movimientos en tiempo y espacio (Parham et al. 2011, citado por Monsalve et al. 2015, p. 14).

El juego en la infancia es fundamental para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los y las niños/as, contribuyendo a fortalecer su autoconcepto y autoestima, así como a reducir la frustración en actividades más demandantes (Blázquez Ballesteros et al., 2015, p.103). En consonancia, conforme los y las niños/as, se involucran en diversas ocupaciones con variados niveles de éxito, modifican sus habilidades, percepciones y emociones respecto al entorno y su comportamiento. (Kielhofner, 2006)

Anteriormente, se comprendió el juego como un factor fundamental en el desarrollo, describiéndolo como un contexto específico de interacción donde la comunicación y la acción

entre pares se transforman en estructuras flexibles e integradoras que facilitan la adquisición natural de habilidades específicas y conocimientos concretos. Estos se refieren a los temas representados en el juego y a los recursos psicológicos desplegados en él (Vygotsky, 1984, citado por Galet, 2014, p.66). Por otra, se establecen los fundamentos esenciales para conceptualizar el juego infantil como un componente del proceso cognitivo en particular y del desarrollo en su totalidad (Piaget, 1961, citado por Galet, 2014, p.66)

También se resalta la importancia de la representación mental de los conocimientos cotidianos con los que los y las niños/as juegan, repitiendo e reinterpretando los códigos dramáticos y narrativos. Este proceso está profundamente arraigado en las tradiciones culturales y en las habilidades instrumentales requeridas de los individuos (Bruner, 2002, citado por Galet, 2014, p.66). Así mismo, se describe que el juego es crucial en la infancia para que los y las niños/as descubran su entorno, desarrollen su naturaleza ocupacional, encuentren motivación y experimenten placer en la acción. A través del juego, expresan sentimientos, aprenden a relacionarse, conocen su cuerpo y comprenden la sociedad en la que viven, facilitando su integración en la misma (Álvarez Pampliega, L., 2010, citado por Galet, 2014, p. 67)

Explorar el entorno es fundamental en la primera infancia. Los y las niños/as constantemente tocan, prueban y experimentan todo a su alrededor en su búsqueda por comprender el mundo. Este mundo abarca aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales que les permiten interactuar con su entorno. Mediante la percepción y el movimiento, exploran diferentes espacios, lo que amplía sus posibilidades. Interactúan con objetos reconociendo sus propiedades: los tocan, huelen y mueven, luego los comparan, clasifican y ordenan (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.13).

A medida que desarrollan la función simbólica, el juego se torna más complejo y los niños crean “escenarios” para dramatizar. Los objetos se combinan como soporte de la acción, alternando entre construir y dramatizar a medida que avanza el guión. Cuanto más sepan los niños sobre la situación que imaginan, más rico y prolongado será su juego. Observar los diálogos y modificaciones en el escenario revela cómo entienden la realidad y qué nueva información necesitan para enriquecer su experiencia lúdica (Sarlé et al., 2019, p.43).

El juego es una “acción y práctica de las personas y se convierte en una actividad central de la vida cotidiana de niñas y niños que posibilita el desarrollo evolutivo, social y cultural” (Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social, 2021, p.9). Cabe destacar que el juego posibilita explorar formas de vivir la vida diaria, desarrollar roles alternativos, crear escenarios e imaginar posibilidades diversas, siendo una práctica social

destacada (Guardia-Kuiyan 2017, citado por Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de Argentina, 2021)

Los juegos pueden describirse por categorías, en primer lugar, se encuentran los juegos de expresión corporal y movimiento, siendo importantes para que los y las niños/as construyan una relación positiva con sus cuerpos y los de otros, reconociendo límites y posibilidades. Incluyen diferentes formas de movimiento como grueso, fino, danzas, movimiento espontáneo y creativo, juegos de espadas, lucha e imitación. En segundo lugar, se encuentran los juegos de expresión plástica y narrativa, que permiten expresar y transformar ideas, creencias, significados, emociones y sentimientos a través de actividades como dibujo, collage, diarios de vida, cuentos y metáforas. En tercer lugar, los juegos de expresión sensorial ayudan a regular las sensaciones fisiológicas y emocionales, promoviendo la expresión e integración de experiencias y aumentando la confianza en el propio cuerpo. Ejemplos incluyen la bandeja de arena, el agua, la arcilla y la pintura de manos. En cuarto lugar, los juegos de expresión afectiva ayudan a identificar y nombrar estados emocionales, así como a expresar y recibir afecto, incluyendo el uso de mascotas. En quinto lugar, los juegos de descarga y expresión emocional son útiles para expresar y gestionar emociones, jugando un papel esencial en las actividades diarias utilizando guantes y bolsa de boxeo, juegos de dardos, almohadones y pelotas de goma suave. En sexto lugar, los juegos de visualización imaginativa se centran en usar la imaginación para favorecer la autorregulación de estados internos. En séptimo lugar, el juego proyectivo simbólico permite a los y las niños/as proyectar experiencias, emociones, preocupaciones, miedos y recursos a través de símbolos y metáforas, lo que les brinda seguridad para expresarse y luego procesar e integrar nuevos significados. Se utilizan herramientas como la bandeja de arena, marionetas, títeres y muñecas. En octavo lugar, los juegos de expresión dramática permiten experimentar roles diversos, practicar empatía, mejorar habilidades sociales y buscar soluciones a problemas. Además, brindan la distancia necesaria para expresar vivencias. Se emplean disfraces, máscaras y sombreros, entre otros elementos. Y por último, los juegos de expresión musical ayudan a la regulación de la activación fisiológica y emocional, así como a conectarse con otros, ya que la música afecta directamente las emociones. La improvisación musical y tocar instrumentos con otros niños/as son técnicas comunes en este tipo de juegos (Corporación Opción, 2012, p.22)

Por otro lado, el concepto de juego didáctico se considera que promueven la creatividad fuera de términos sexistas (Hinojal, 2021, p.23). Estas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, permitiendo así jugar con el lenguaje, con el propio cuerpo o con otras personas. En contraste, el juego puede llevarse a través del uso de juguetes, que “están atravesados por valores, de clase, de género, entre otros, que contribuyen a transmitir

y son soporte de deseos, aspiraciones y mandatos, que marcan pautas de vida y de socialización, al igual que otros bienes culturales” (Pelegrinelli, 2013, p.16). Se transmite que los y las niños/as deben orientar sus aficiones hacia lo que van a ser y harán de mayores. (Sebastián, 2006, citado por Lumbreras Castellanos, 2013, p. 19).

Con respecto a los colores utilizados, son orientados al niño los fuertes y brillantes, como el rojo, amarillo, azul oscuro y negro combinados. El rosa simboliza tranquilidad, serenidad y amor desinteresado, asociado tradicionalmente con lo femenino. (Lumbreras Castellanos, 2013, p.25)

### ***III.d Terapia Ocupacional***

El tema de investigación se vincula con la práctica de la TO, la cual se define como “el uso terapéutico de las ocupaciones de la vida diaria con personas, grupos o poblaciones (es decir, el cliente) con el propósito de mejorar o permitir la participación” (AOTA, 2020, p.1). Teniendo en cuenta la definición de la Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales (2005) los profesionales de la disciplina intentan promover la salud y el bienestar a través de la ocupación. Para lograrlo los terapeutas ocupacionales habilitan a los individuos para realizar aquellas tareas que optimizan su capacidad para participar, o bien, modifican el entorno para que este proporcione mejor soporte para la participación. Los tipos de ocupaciones que se tienen en cuenta, se dividen en categorías denominadas “áreas de ocupación” abarcando “actividades de la vida diaria, actividades instrumentales de la vida diaria, descanso y sueño, educación, trabajo, juego, ocio y participación social” (AOTA, 2020, p. 7).

La AOTA (2008) describe que es fundamental realizar un exhaustivo análisis del perfil ocupacional de cada individuo con el fin de comprender a fondo sus patrones de vida, intereses, posibilidades y necesidades. Por lo que hablar de un perfil consolidado desde la primera infancia hasta la adultez, es relevante dado que brinda un diagnóstico ocupacional y las directrices específicas con el objetivo de guiar las intervenciones personalizadas. Posteriormente, se lleva a cabo un examen del desempeño ocupacional en el entorno real, considerando los factores que pueden favorecer o dificultar dicho desempeño, así como evaluando las habilidades y limitaciones del individuo, y las exigencias de las actividades. En la fase subsiguiente se encuentra dividida en dos etapas distintas, en primer lugar, se formula detalladamente el plan de intervención, seleccionando las teorías y marcos de referencia pertinentes para el caso. En segundo lugar, se procede a implementar la intervención, llevando a cabo las acciones y estrategias consideradas como imprescindibles para avanzar hacia los resultados deseados. Es crucial monitorear de

cerca tanto la intervención como el progreso. Para concluir esta fase, se analizan los resultados obtenidos con el objetivo de determinar si es preciso modificar las estrategias empleadas o si es necesario planificar acciones futuras. Cabe destacar que si bien el proceso de intervención se caracteriza en pasos para una organización efectiva, suele ser dinámico y no lineal. Los y las profesionales deben adaptarse y ajustar sus intervenciones, con un enfoque progresivo hacia los resultados.

### ***III.e TO pediátrica***

Durante la intervención, los y las profesionales les ofrecen a los y las niños/as la oportunidad de elegir entre varias opciones de juegos y actividades, adaptadas según los objetivos, necesidades y habilidades individuales. Asimismo, “el objetivo primario de la intervención será que el niño pueda funcionar adecuadamente en las áreas ocupacionales” (Polonio López et al., 2008, p.90). En ampliación, las ocupaciones se consideran una herramienta terapéutica principal en la práctica de esta disciplina, esto posibilita que el y la niño/a se involucre en actividades significativas que contribuyen al desarrollo de sus roles y su identidad ocupacional (Blázquez Ballesteros et al., 2015, p.107).

Los y las profesionales de TO comprenden la compleja interacción que existe entre el/la niño/a, sus actividades diarias y el entorno físico y social en el que se desenvuelve. El proceso terapéutico en el ámbito pediátrico se inicia con evaluaciones del desarrollo de los y las niños/as con el objetivo de detectar posibles déficits que puedan ser originados tanto por factores internos como por influencias ambientales externas, seguidas de una detallada planificación de un plan de intervención. El mismo se encuentra en constante reevaluación para garantizar la efectividad de las intervenciones. Finalmente, tras alcanzar los objetivos terapéuticos establecidos se lleva a cabo el alta del caso, con un seguimiento para asegurar la continuidad y el mantenimiento de los progresos logrados. De acuerdo a la clasificación establecida el tipo de servicio que esta investigación abarca es directa, es decir, intervenciones y actividades individualmente planificadas y llevadas a cabo por el/la terapeuta con los y las niños/as (López et al., 2008, p.92)

### ***III.f Modelo de la Ocupación Humana (MOHO)***

Para la TO, se presenta la necesidad de incorporar un marco que encuadre el quehacer profesional, por tal motivo, se tiene en cuenta el Modelo de la Ocupación Humana (MOHO). El cual es un marco teórico “cuyos conceptos se ocupan de la motivación en la ocupación, los



patrones de rutina de las ocupaciones, la naturaleza del desempeño ocupacional y la influencia del entorno en la ocupación” (Blesedell Crepeau et al., 2011, p.448). La ocupación está formada por tres amplias áreas: actividad de la vida diaria, juego y trabajo. La presente investigación se centra puntualmente en el juego el cual se realiza por el propio gusto de realizarla. Siendo ejemplo explorar, imaginar, celebrar, participar en juegos, deportes y hobbies (Kielhofner, 2004, citado por Morillo & Casas, 2020, p.13).

Además, para conocer cómo se eligen, moldean y realizan las ocupaciones, el MOHO identifica tres elementos interactivos en las personas, estos son: volición, habituación y capacidad de desempeño. El concepto de volición hace referencia a la motivación intrínseca que guía la elección de la ocupación y determina la experiencia del hacer. De acuerdo a esto “comprende pensamientos y sentimientos que ocurren en un ciclo de posibilidades que se anticipan al hacer, a la elección de qué hacer, la experiencia de lo que uno hace y la posterior interpretación de la experiencia” (Blesedell Crepeau et al. 2011 p. 448).

Desde este modelo, se analiza el concepto de volición, identificando tres elementos esenciales: en primer lugar, la causalidad personal, que abarca la sensación de competencia y eficacia que patrones el individuo experimenta al desempeñar sus actividades cotidianas; en segundo lugar, los valores, que encapsulan las creencias arraigadas y los compromisos adquiridos al reflexionar sobre las ocupaciones significativas en la vida del individuo; y finalmente, los intereses, que se refieren a las actividades que generan placer y satisfacción al individuo al llevarlas a cabo, contribuyendo de manera significativa a su bienestar emocional y personal (Kielhofner, 2004, p. 148).

La habituación, por su parte, se refiere cómo el “proceso por el cual las personas organizan sus acciones en rutinas. Estos patrones de acción están guiados por hábitos y roles” (Blesedell Crepeau et al., 2011, p.448). En este sentido, los hábitos comprenden maneras aprendidas de hacer cosas que se producen de manera automática, influyendo en la forma en que las personas realizan las actividades rutinarias, en cómo utilizan el tiempo y cómo se comportan. De esta manera se constituyen las costumbres sociales, donde “los seres humanos se convierten en portadores y mensajeros que constituyen la forma de vida de un grupo particular” (Kielhofner, 2004, p.74).

A través de la socialización, las personas adquieren roles que emergen y se desarrollan en función de su estado social específico. Este proceso no solo implica una serie de interacciones sociales, sino que también abarca un conjunto de definiciones que pueden ser tanto explícitas como implícitas, así como las expectativas que están asociadas a cada uno de esos roles. A medida que las personas participan en estas interacciones, también aprenden lo que se espera

de ellas y cómo deben comportarse en diferentes contextos. Se establecen actitudes y comportamientos que reflejan de manera significativa estas definiciones sociales y las expectativas más amplias relacionadas con el rol que han asumido. Los roles que adoptan las personas pueden ser el resultado de una posición socialmente definida, pero también pueden surgir de circunstancias o necesidades personales específicas. (Kielhofner, 2004, p. 24).

Por último, la capacidad de desempeño “alude a habilidades físicas y mentales subyacentes y a la manera en que son utilizadas y percibidas durante el desempeño ocupacional” (Blesedell Crepeau et al., 2011, p.449). El concepto de cuerpo vivido, hace referencia a que el cuerpo, más allá de su condición de objeto físico observable, adquiere una relevancia significativa al ser abordado desde la perspectiva de la experiencia vivida, integrando de manera coherente los conceptos inherentes al cuerpo y a la mente, lo que resulta en un enfoque holístico y multidimensional de la naturaleza humana (Kielhofner, 2004, p.94).

Otro término a destacar dentro del MOHO es el de medio ambiente, el cual se define como las características físicas y sociales particulares del contexto específico en el cual se hace algo que tiene impacto sobre lo que uno hace y sobre el modo en que se hace. Por su parte, esta investigación se centra en el medio ambiente físico, haciendo hincapié según el autor, en espacios construidos con atributos singulares que inciden en las acciones brindando tanto oportunidades como limitaciones en las actividades. Además, es importante resaltar que en el entorno físico se hallan presentes una variedad de objetos cuyas características inciden significativamente en la forma de relación con ellos; la disposición y organización de estos objetos, en función de su propósito y de las normas culturales establecidas, juegan un papel fundamental en la configuración del espacio. (Kielhofner, 2004, p.113)

El desempeño ocupacional implica llevar a cabo una tarea relacionada con un área importante de la vida, que involucra acciones con propósito. El MOHO analiza la experiencia y limitaciones del desempeño, considerando factores internos y ambientales (Blesedell Crepeau et al., 2011, p.215).

### ***III.g Antecedentes***

Con la finalidad de profundizar en la temática abordada se consultó con una tesis de maestría realizada en Santa Catarina, Brasil, del autor Álvarez Seara, J M. (2018), bajo el título “¿El juego en la infancia puede huir de la heteronormatividad?”. Para ello se entrevistaron a quince (15) personas, las cuales en su totalidad eran mayores de edad. Las mismas se encontraban a cargo de infancias mayores de diez (10) años. Fue un estudio cualitativo en el que

se observaba el área ocupacional del juego que hacían las personas entrevistadas con dichas personas menores de edad. Este estudio dio como resultado que predominan juegos y juguetes de acuerdo al género femenino (muñecas, juegos de té, juegos de roles) y masculino (autitos, lucha, pelota), así como también ciertas prohibiciones de juegos conforme al binarismo mencionado. Los juegos que realizan las personas adultas entrevistadas continúan la línea de ciertos estereotipos de género que reproducen los roles de género heteronormativos.

Otro artículo interesante, es el de Rincón Sánchez, D M. titulado “Hacia la deconstrucción de los juegos normativos” (2016), en el mismo se afirma que:

Las expectativas de rol de género, se han ido consolidando a través de los años, por medio de creencias que sostienen las lógicas del sistema binario del sexo: hombre y mujer. Por ende, aún tiene cabida pensar, que la “masculinidad” y la “feminidad” deben dar cuenta de las construcciones sociales heteronormativas (párr. 3).

Por otro lado, se utilizó el artículo “Midiendo la perspectiva de género en el Modelo de ocupación Humana de Terapia Ocupacional mediante el análisis de contenido” de la autora Sánchez Sánchez, S. en el que se desarrollan resultados que provienen de la Tesis de Máster realizada durante los años 2016-2017 en el Máster en Género y Diversidad de la Universidad de Oviedo. La metodología aplicada fue el análisis de contenido del libro Modelo de Ocupación de Ocupación Humana. Teoría y práctica. Los resultados obtenidos dieron cuenta de la carencia de perspectiva de género en este modelo de teoría y práctica de la disciplina de Terapia Ocupacional, es por ello que se plantea la necesidad de continuar con líneas de investigación en relación a temáticas sociales que atraviesan a las prácticas profesionales.

Por otra parte, del artículo “Estereotipos de Género en la Infancia” del Instituto Nacional Contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo (2018) se toma la importancia de desconstruir estereotipos de género desde temprana edad a través de programas de Educación Sexual Integral, para permitir que los niños y niñas vivan libres de restricciones de género. El estudio resalta la significancia de los primeros años de vida en términos biológicos, cognitivos, sociales, emocionales y psicológicos, ya que durante este período se establecen los cimientos de nuestros esquemas y estructuras a través de los cuales percibimos el mundo. Abordar la infancia desde una perspectiva de género implica reconocer las diferencias entre los y las niño/as como construcciones sociales. Además, se propone la utilización de juegos y juguetes no sexistas que eviten la reproducción de roles de género asignados tradicionalmente. Se sugiere que los criterios

fundamentales al seleccionar juguetes deben ser su carácter creativo y seguro, así como su capacidad para fomentar la participación, la imaginación y su adecuación a la edad de los niños.

Se utilizó el artículo “El juego como aprendizaje social de género en la infancia” de Carmen Galet, que, si bien el mismo hace referencia a que la familia y la escuela son los agentes sociales que ejercen mayor influencia en la construcción de género, toma al juego como la actividad principal en la infancia describiéndolo a partir de diversos autores. Además, el presente estudio se enfoca en el juego infantil y los juguetes, destacando la importancia de reconocer que las actitudes, creencias y valoraciones provenientes del mundo adulto que influyen en la transmisión cultural que perpetúa valores considerados apropiados para los y las niños/as, rechazando lo que se percibe como inadecuado para cada género.

Por su parte, se retoma del artículo “Estereotipos de género en la infancia” de Barea & Marín (2020), donde si bien se analizan los estereotipos en torno al género, existentes entre el alumnado de educación infantil de diferentes centros educativos, evidencia que el patriarcado sigue estando latente en las pequeñas cosas, en la diferenciación de actividades, el lenguaje, en juegos y juguetes, que unidas provocan la perpetuación de un estereotipo sexista que condiciona nuestras vidas desde que nacemos. Es por ello que se tomó en consideración la clara ejemplificación que se realiza de estereotipos de género en juegos y juguetes. Además, en dicha producción se seleccionó como muestra a niños y niñas de cinco años de edad, correspondiendo con el rango etario que se toma en esta tesina.

Se tomó el trabajo fin de grado, presentado por Lumberras Castellanos, titulado “Estereotipos de género en los juguetes, de los niños de educación primaria” de la Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación (2013). En dicha investigación se analiza las principales influencias de la sociedad en la elección de los juguetes que hacen los y las niños/as de Educación Primaria. Se tiene en cuenta debido a que hace una revisión de los juguetes más consumidos en nuestros días, para ahondar en el concepto de estereotipos de género y así conocer más de cerca los estereotipos tan marcados en los juguetes.

Los escritos anteriormente referenciados fueron utilizados para la argumentación de esta investigación debido a que en su contenido referencian a conceptos como: estereotipos de género, juego, MOHO y TO.

#### **IV. JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación parte de las atribuciones ético-políticas de los/as profesionales de esta disciplina, al fomentar la sensibilización de la comunidad acerca de temáticas de relevancia social actuales. A su vez, pretende reconocer y abordar las barreras ocupacionales que surgen a partir de la alienación colectiva, como así también, facilitar la construcción de conocimiento en torno al desempeño significativo de los y las niños/as en ocupaciones diarias.

Es el primer aporte generado desde la Terapia Ocupacional dentro de la ciudad de Venado Tuerto, ya que no se registran antecedentes relacionados a los estereotipos de género en el juego de los y las niños/as que asisten a un consultorio de TO dentro de dicho espacio geográfico. Es por ello que da cuenta del estado actual de la disciplina en este contexto.

Además, permite el enriquecimiento teórico tanto de la profesión de Terapia Ocupacional como de otras disciplinas del campo de la salud, permitiendo poner en tela de juicio y deconstruir estereotipos de género para promover una ocupación significativa y equitativa.

Esta investigación está orientada a identificar y abordar normativas sociales vinculadas al proceso terapéutico de la TO, para garantizar la generación de intervenciones y programas con perspectiva de género que fomenten la igualdad. Como también, reconocer entornos de juego respetuosos donde los y las niños/as puedan explorar sus intereses y habilidades sin ser limitados por estereotipos de género.

Por último, la investigación presentada aspira a enriquecer la formación de profesionales, deconstruyendo procesos de enseñanza y formación.

## **V. MATERIAL Y MÉTODOS / METODOLOGÍA / PROCEDIMIENTOS**

### ***V.a Tipo de diseño***

Teniendo en consideración la pregunta problema y los objetivos, la presente investigación tuvo un diseño cualitativo descriptivo. En este tipo de investigación el objeto de estudio es el “propio sujeto humano, complejo y singular, cargado con su propia historia” (Sabino,1992, p. 74).

### ***V.b Instrumentos de recolección de datos***

Para la recolección de datos se realizaron observaciones de tipo simple a seis (6) niños/as en donde se evitan “inhibiciones o alteraciones en la conducta de los sujetos observados, se trata de pasar lo más desapercibido posible, actuando de tal manera que el observador no aparezca como un sujeto activo ante los observados” (Sabino, 1992, p. 118). El tipo de observación fue semiestructurada, en donde previamente se estableció, tal lo propone el autor, “más o menos detallado el modelo de observación según las necesidades y posibilidades” (p. 122). Para la aplicación de este instrumento, se asistieron a tres (3) sesiones individuales de Terapia Ocupacional por cada niño/a, teniendo una duración entre treinta a cuarenta minutos cada una, en donde los y las niños/as participantes de la investigación estuvieron presentes. A la profesional se le realizó una entrevista “por pautas”, entendida esta como:

Aquellas, ya algo más formalizadas, que se guían por una lista de puntos de interés que se van explorando en el curso de la entrevista. Los temas deben guardar una cierta relación entre sí. El entrevistador, en este caso, hace muy pocas preguntas directas, y deja hablar al respondente siempre que vaya tocando alguno de los temas señalados en la pauta. (Sabino, 1992, p.125).

Se acordó un día y horario por fuera de la sesión, en donde se le solicitó un permiso oral para poder grabar la entrevista, la misma duró aproximadamente cuarenta minutos.

### ***V. c Descripción de la muestra***

La muestra comprende a seis (6) niños/as y una (1) profesional de TO, que reúnen los criterios de inclusión y accedieron a firmar el Consentimiento Informado, Libre y Voluntario de acuerdo a las “Pautas Éticas Internacionales para la Investigación Biomédica en Seres Humanos” (Organización Panamericana de la Salud Y Consejos de Organizaciones Internacionales De Ciencias Médicas, 2016)

#### ***V.d Criterios de inclusión***

Criterios de inclusión para las observaciones a los y las niños/as:

- Que asistan al consultorio de Terapia Ocupacional de manera individual en la ciudad de Venado Tuerto, Santa Fe.
- Que tengan una edad entre 4 a 7 años.
- Que hayan firmado y aceptado el Consentimiento Informado, Libre Y Voluntario (ANEXO II).

Criterios de inclusión para la entrevista a la profesional de TO:

- Que cuente con matrícula habilitante que trabajaba en el consultorio, dentro del ámbito pediátrico.
- Que esté a cargo de las sesiones de cada niño/a que participe de esta investigación.
- Que haya firmado y aceptado el Consentimiento Informado, Libre Y Voluntario (ANEXO III).

#### ***V.e Procedimiento***

Con respecto al contacto con la institución, se realizó una vez aprobado el Plan de Tesina, a través de una carta (ANEXO I) que se hizo llegar vía correo electrónico e impreso, entregándolo de manera presencial. Luego de la aceptación por parte del espacio, se comenzó con la investigación.

En primera instancia, se le entregó el Consentimiento Informado, Libre Y Voluntario. dirigido a los y las niños/as que participaron de la investigación y a las personas adultas que se encontraban como responsables legales; se realizó por separado un grupo familiar de otro. El mismo se otorgó de manera presencial con el fin de leerlo tanto con las personas adultas como con los y las niños/as, asegurando que el documento sea comprendido, brindando un espacio de consulta y aclarando dudas, garantizando que reciban toda la información previamente a la

observación. Al finalizar la lectura, dicho consentimiento fue asentido por los y las niños/as y firmado por las personas adultas. Se utilizaron números que representan a cada niño/a participante, a modo de mantener la confidencialidad.

Luego, se le entregó el Consentimiento Informado, Libre Y Voluntario a la profesional, se leyó en conjunto, buscando que el documento sea comprendido. Al finalizar la lectura el mismo fue firmado por la TO.

Se utilizaron los siguientes instrumentos para la recolección de datos:

A. Guía de observación para el registro de datos (ANEXO IV):

#### Sesión de T.O:

- **Juegos seleccionados:** ¿cuáles son los juegos que le atraen más?, descripción del juego (¿a qué juega? ¿cómo juega?)
- **Juguetes y materiales lúdicos seleccionados:** juguetes que elige (¿cómo los usa? ¿cuáles le interesan más?) material lúdico que elige (¿cómo los usa? ¿cuáles le interesan más?)
- **Influencia de colores:** colores que prefiere cuando elige los juguetes/material lúdico.
- **Desempeño en el juego:** ¿Adopta un rol durante el juego? En el caso de que la respuesta sea NO ¿Como se desempeña durante el juego?

#### Observación del medio ambiente:

- **Descripción del consultorio de Terapia Ocupacional:** descripción del espacio destinado para jugar, colores que prevalecen, juguetes que predominan.
- **Organización de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que ofrece:** disposición y ubicación de los juguetes y materiales lúdicos, colores.

B. Entrevista guiada o por pautas al profesional a cargo. (ANEXO V)

- **Tipo de juego:** ¿Cuáles son los juegos que eligen los y las niños/as con más frecuencia? ¿Cómo describirías el rol que toman los y las niños/as durante el momento de juego? ¿Los niños adoptan un tipo de juego diferente al de las niñas, en qué tipo de juego? ¿y viceversa?



- **Tipos de juguetes:** ¿Qué juguetes son los más seleccionados por el grupo etario que asiste al consultorio? ¿Notás que los y las niños/as eligen juegos que se encuentran atravesados por los estereotipos de rol de género?
- **Influencia de colores:** ¿Cuáles son los colores que los y las niños/as seleccionan/utilizan más a menudo? ¿Considerás que los colores en los juguetes influyen en la elección de los niños y las niñas al momento de jugar?
- **Ambiente:** ¿Cómo es el espacio destinado para jugar dentro del consultorio? ¿Qué colores prevalecen? ¿Qué juguetes predominan? ¿Cómo es la disposición y ubicación de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que se ofrecen?

A continuación, se llevó a cabo una síntesis de todos los datos ya analizados, “engloba dentro de sí a todo el cúmulo de apreciaciones que se han venido haciendo a lo largo del trabajo” (Sabino,1992, p.123). Luego, se realizó un análisis de tipo cualitativo de la información obtenida, el cual “se efectúa cotejando los datos que se refieren a un mismo aspecto y tratando de evaluar la fiabilidad de cada información” (p.153).

Para la presentación de los resultados alcanzados, se elaboró una descripción por escrito de las sesiones observadas en torno a los ejes: juegos seleccionados, juguetes y materiales lúdicos elegidos, influencia de colores, desempeño en el juego e influencia del medio ambiente. La descripción se acompañó de un gráfico por eje, con el fin de representar lo escrito. En relación a la entrevista efectuada a la profesional de TO, se tuvieron en cuenta las categorías de análisis: tipo de juego, tipo de juguetes, influencia de colores e influencia del medio ambiente. Los mismos fueron abordados con el fin de profundizar sobre cada categoría y obtener información completa, pertinente y concreta.

Respondiendo a los objetivos, y en base a los datos recopilados, se presentaron los resultados de forma narrativa-descriptiva. Se realizó una síntesis cualitativa de las observaciones y la entrevista, destacando las ideas y comentarios claves. Se llevaron a cabo tanto la discusión como la conclusión, a través de una detallada reflexión sobre la interpretación de los resultados, contrastándolos con el marco teórico de referencia presentado en el eje I.

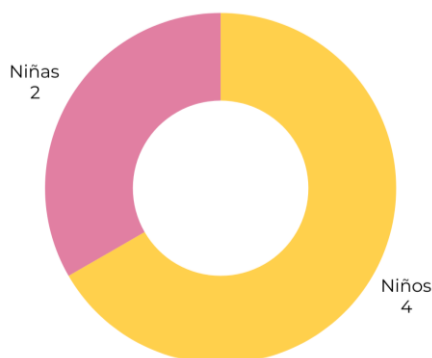
La búsqueda bibliográfica para la investigación se realizó sobre libros en relación a la temática, como también, indagando páginas como SciELO (Scientific Electronic Library Online) y Google académico, las cuales se encontraban enfocadas y especializadas en la búsqueda de contenido y bibliografía científico-académica. Las palabras claves que se utilizaron fueron

estereotipos de género, niños y niñas, juego, Terapia Ocupacional y modelo de la ocupación humana. Las mismas se combinaron de la siguiente manera, estereotipos de género y niños y niñas, estereotipos de género y Terapia Ocupacional, estereotipos de género y juego, niños y niñas y juego, niños y niñas y Terapia Ocupacional, modelo de la ocupación humana y estereotipos de género y modelo de la ocupación humana y niños y niñas.

## VI. RESULTADOS

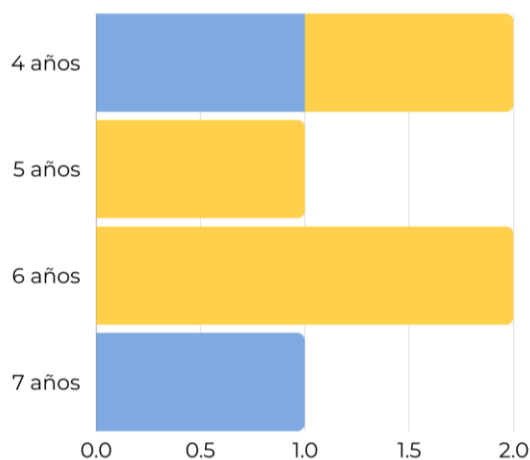
Los participantes observados fueron denominados para preservar su identidad y asegurar la confidencialidad de los datos, de la siguiente manera: O1, O2, O3, O4, O5, O6. Por el mismo motivo, la profesional entrevistada, será nombrada como E1. Fueron observados seis (6) participantes, con respecto al sexo de los y las niños/as, (gráfico 1) cuatro (4) de ellos son niños (O2, O3, O4, O5) y dos (2) niñas (O1, O6). En cuanto a la entrevista, fue realizada a una profesional de TO especializada en el ámbito pediátrico.

*Gráfico 1. Sexo de los y las niños/as*



Cumpliendo con los criterios de inclusión, (gráfico 2) la edad los y las niños/as observados es de cuatro a siete años y asisten al servicio de TO: O1 tiene 4 años, O2 5 años, O3 6 años, O4 4 años, O5 6 años y O6 7 años.

*Gráfico 2. Edad de los y las niños/as*

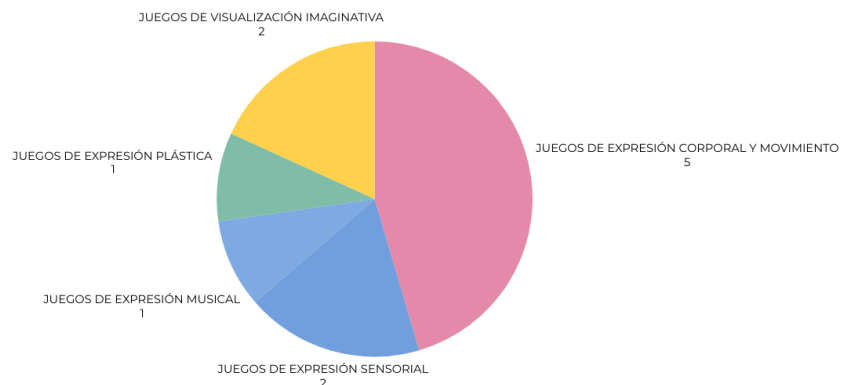


### **Observaciones de sesión de to y medio ambiente**

Referido a las observaciones de las sesiones de TO, se llevaron a cabo tres (3) por participante, siendo dieciocho (18) totales. Para exponer los resultados de las mismas se las dividió en cinco ejes (juegos seleccionados, juguetes y materiales lúdicos seleccionados, influencia de colores, desempeño en el juego e influencia del ambiente) los que se describen a continuación:

### **Juegos seleccionados**

*Gráfico 3. Juegos seleccionados*



En relación al eje juegos seleccionados (gráfico 3) se responde a la pregunta ¿cuáles son los juegos que le atraen más? y se describe ¿a qué juega? y ¿cómo juega?:

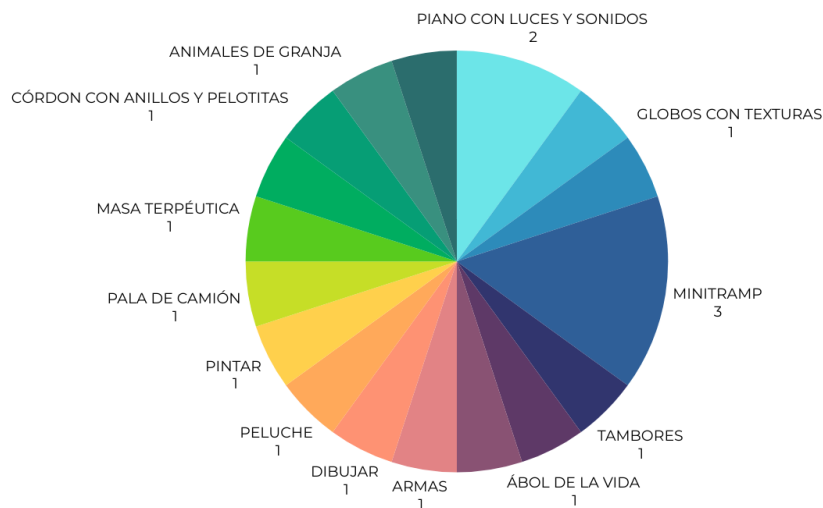
- A O1 le atrajeron más los juegos de expresión corporal y movimiento, también los juegos de expresión sensorial; por ejemplo, jugó a alcanzar objetos y guardarlos en diversas posiciones corporales, explorando paulatinamente distintas texturas, que se encontraban dentro de diferentes recipientes; también, utilizó recursos visuales como luces y recursos auditivos como música o sonidos de preferencia; dicho juego fue asistido y guiado por la TO, debido a que O1 no podía movilizarse de forma independiente.
- O2 eligió juegos de expresión corporal y movimiento como por ejemplo, saltar en el mini tramp con música que le colocaba la TO y acompañaba los movimientos; selecciona juegos de expresión musical, dado que seleccionó el piano con sonidos y luces; también golpea un tambor con las manos
- O3 seleccionó juegos de expresión corporal y movimiento, ya que jugó creando circuitos de destreza física, al momento de utilizar el minitramp y embocar aros de diferentes

tamaños en variedad de conos; también eligió juegos de visualización imaginativa y expresión sensorial, por ejemplo, cuando cargaba con sus manos pelotitas de hidrogel dentro de un camión, observando cómo rodaban y caían del mismo.

- O4 utilizó diferentes juegos de expresión sensorial, donde debió descubrir qué animales de granja y autos se encontraban escondidos debajo de las distintas texturas disponibles en los recipientes.
- O5 escogió los juegos de expresión plástica, creó títeres, pintó y dibujó a su personaje favorito de la televisión y armó juguetes con diferentes materiales lúdicos, como armas y un teléfono con caños de diversos tamaños; también seleccionó juegos de expresión corporal y movimiento, como saltar en el minitramp.
- O6 prefirió juegos de visualización imaginativa, como es el moldeado de masas terapéuticas simulando el proceso de cocinar; se inclinó también hacia juegos de expresión corporal y movimiento, como saltar en el minitramp y el enhebrado de diferentes anillos y pelotitas en un cordón a la vez que observó al dibujo animado “peppa pig”.

**Juguetes y materiales lúdicos seleccionados**

*Gráfico 4. Juguetes y materiales lúdicos seleccionados.*

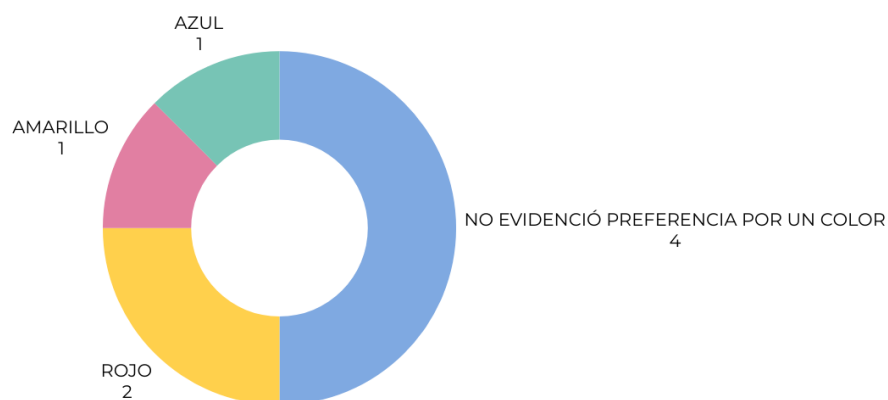


En cuanto al eje juguetes y materiales lúdicos seleccionados (gráfico 4), se respondió a las preguntas: juguetes que elige ¿cómo los usa? ¿cuáles le interesan más? y el material lúdico que elige ¿cómo los usa? ¿cuáles le interesan más?:

- O1 la TO le proporcionó el piano con sonidos y con luces, siendo un juguete que al apretar teclas suenan y se prenden luces de colores, la profesional sabía que dicho juguete es de su interés; también se le facilitó recipientes con texturas más duras como fideos, porotos y arroz.
- O2 seleccionó juegos de texturas como globos que contienen diferentes materiales, también eligió minitramp, tambores; de igual manera, seleccionó el piano con música y luces; se observó que todos los objetos y juguetes que hacían ruidos o sonidos fueron de su preferencia.
- O3 manifestó que fue de su interés el juego de construcción utilizando el árbol de la vida, el cual contiene diferentes tubos de madera a diferentes alturas con aros para embocar; también utilizó las pelotitas de hidrogel dentro de la pala de camión, observando cómo rodaban y caían del mismo; de igual modo, le interesó el minitramp.
- O4 la profesional de TO le proporcionó los autos y animales de granja.
- O5 jugó con armas, teléfono y pintó dibujos creados por él, siendo Mickey su dibujo favorito; también llevó un peluche que era de su interés, sin embargo durante las sesiones no lo utiliza para jugar.
- O6 seleccionó masa terapéutica para jugar a cocinar; también jugó a enhebrar a partir de un cordón con anillos y pelotitas; así también eligió saltar en el minitramp.

### **Influencia de colores**

Gráfico 5. Influencia de colores

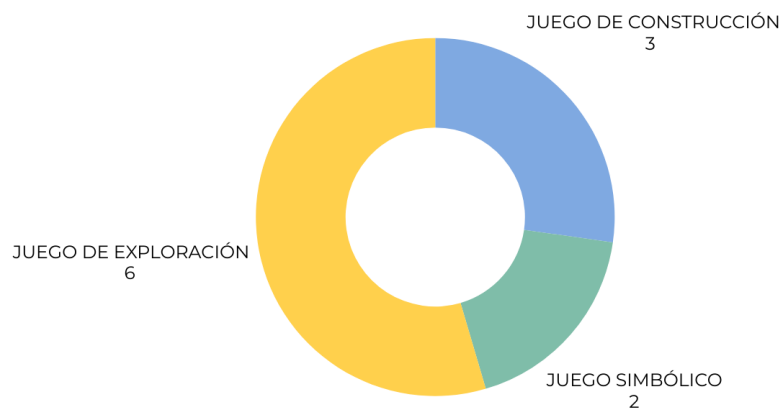


En referencia al eje influencia de colores (gráfico 5), se observó que los participantes:

- O1 no evidenció preferencia por un color.
- O2 prefirió el color rojo, presente en los tambores, luces y globos.
- O3 eligió color el azul, rojo y amarillo, presentes en bolitas de hidrogel y aros. no evidenciaron la preferencia por un color.
- O4 no evidenció preferencia por un color.
- O5 no evidenció preferencia por un color.
- O6 no evidenció preferencia por un color.

### **Desempeño en el juego**

*Gráfico 6. Desempeño en el juego*



En cuanto al eje desempeño en el juego (gráfico 6) corresponde a la pregunta si ¿adopta un rol durante el juego? En el caso de que la respuesta sea no ¿cómo se desempeña durante el juego?, se observó que

- O1 se desempeñó a través de juegos de exploración de los juguetes y materiales lúdicos que le ofreció la profesional de TO.
- O2 se desempeñó a través de juegos de exploración del espacio y de los juguetes/ materiales lúdicos disponibles.
- O3 se desempeñó a través de juegos de exploración y juegos de construcción del espacio y de los juguetes/materiales lúdicos disponibles.
- O4 se desempeñó a través de juegos de exploración de los juguetes y materiales lúdicos que le ofreció la profesional de TO.
- O5 se desempeñó a través de juegos de exploración, juegos de construcción y del juego simbólico, con juguetes/materiales lúdicos que la profesional de TO le ofreció.

- O6 se desempeñó a través de juegos de exploración, juegos de construcción y del juego simbólico, con los juguetes y materiales lúdicos que la profesional de TO le ofreció.

### ***Descripción del consultorio de terapia ocupacional.***

En cuanto a las observaciones realizadas del medio ambiente referidas a la descripción del consultorio de Terapia Ocupacional, se desprende la consigna referida a describir el espacio destinado para jugar y para las sesiones de TO.

El consultorio de TO era un ambiente amplio, contando con una puerta aproximadamente a la mitad del espacio, la cual separaba el consultorio de TO al de Kinesiología, la cual se mantiene cerrada pero sin llave permitiendo así el paso de personas que asisten a las sesiones de ambas disciplinas.

Contaba con una camilla de gran tamaño en la cual se realizaban juegos físicos, como por ejemplo, preparación del cuerpo con rolos antes de la actividad sentados con la TO por detrás acompañando los juegos. Si los y las niños/as deseaban subirse, explorar y jugar, podían realizarlo, sin limitación por parte de la profesional de TO. Por otro lado, había una mesa con sillas de tamaño estandarizado para los y las niños/as de menor altura. Del mismo modo, se hallaba una mesa con sillas de mayor tamaño en donde se realizan juegos en sedente con los y las participantes de una altura a partir de un metro cincuenta (1.50 m).

Existía un pequeño espacio destinado para jugar en el piso, se encontraba entre la camilla y la pared que delimita el consultorio. En dicho espacio se utilizaban generalmente unas colchonetas en forma cilíndrica y en forma de cuña para llevar a cabo las sesiones de TO, como así también, este espacio se utilizaba para variedad de juegos en sedente.

Se pudo observar los colores gris y verde al momento de considerar el ambiente y el contexto en el que se desarrollaron las sesiones de TO, los cuales eran los distintivos de la institución.

Los materiales lúdicos que prevalecen en el consultorio de TO son los sensoriales, como por ejemplo: contenedores con diferentes texturas dentro, ya sea arroz, fideos o harina, asimismo se observó la presencia de globos con diferentes texturas. Existen, además, juegos como enhebrado, masas terapéuticas, aros y pelotas inflables de diferentes tamaños, así también se hallaban conos y un minitramp. Los juguetes que se pudieron observar y encontrar giran en torno a autos, animales de granja y materiales lúdicos para cocinar presentando diferentes tamaños y colores como amarillo, verde, rojo, azul y rosa principalmente.



En cuanto a la organización de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que ofrece, los mismos se disponen y ubican arriba de una estantería con una altura de un metro con sesenta centímetros (1.60 m) hallándose de manera aleatoria, es decir, sin un orden determinado. En las estanterías se encontraban dispuestos en diferentes cajas cerradas de cartón y rotuladas por fuera con el fin de brindar información clara y precisa, tanto para quienes poseían lectoescritura como para quienes no; esto es posible debido a la presencia de pictogramas en las mencionadas cajas.

En relación a la luz artificial era un espacio iluminado, con luces blancas y se podían prender en su totalidad, iluminado el espacio completo, o bien por sectores, generando un ambiente más tenue. En cuanto a la luz natural, dentro del espacio se localizaba una ventana amplia que dejaba entrar la luz solar. Contaba con calefacción de caldera y aire acondicionado para frío/calor, brindando el clima necesario para llevar a cabo cómodamente las sesiones de TO.

Por fuera del consultorio, se encontraba una sala de espera, la cual contaba con sillas para las familias y un escritorio destinado para la recepcionista. Al otro lado del consultorio de TO se hallaba un baño adaptado para personas en silla de ruedas y con inodoros de un tamaño acorde a los y las niños/as. Esto refiere que, si los y las participantes requerían ir al baño, la profesional de TO debía salir del consultorio y llevarlo/a. Como así también existía una puerta que conduce a un patio, el cual contiene plantas ubicadas en macetas y dibujos en las paredes que decoran el lugar. Es un espacio relativamente reducido, pero con un tamaño acorde para que los y las niños/as realicen actividades, sin embargo no se observaron sesiones en el mismo durante la presente investigación. Respecto a los ruidos externos, no se escuchaba lo que sucedía en el exterior, generando que se logre llevar a cabo las sesiones sin interrupción de los sonidos.

### **Entrevista “por pautas” al profesional de TO**

En relación a los resultados obtenidos de la entrevista que se llevó a cabo; se realizó de manera presencial, teniendo una duración de cuarenta y cinco (45) minutos. Fue dirigida a la profesional a cargo de las sesiones de TO. Los resultados se exponen, teniendo en cuenta las categorías de análisis en las que dividió y las mismas se describen a continuación:

#### ***Tipo de juego***

Respecto a la pregunta ¿Cuáles son los juegos que eligen los y las niños/as más a menudo? E1 afirmó que los juegos más elegidos son los referidos a la construcción y armado, así como también los relacionados a la percusión o música. Por su parte, en torno a la pregunta de ¿Cómo describirías el rol que toman los y las niños/as durante el momento de juego? ¿Los niños adoptan un tipo de juego diferente al de las niñas, en qué tipo de juego? ¿y viceversa? E1 describió que encuentra dos roles principales desempeñados al momento del juego: “primeramente se halla diferencia entre el juego de los niños, ya que las niñas adoptan un rol pasivo llevando a cabo actividades en sedente con texturas en donde deben buscar objetos en harina y necesitan que las incentiven para finalizar la misma. Por otro lado, los niños adoptan un rol activo ya que prefieren los juegos en donde se construye o se arma una historia con animales o diferentes materiales lúdicos disponibles, también se resaltan los juegos reglados en donde los niños proponen y convocan al juego” (E1)

### ***Tipos de juguetes***

En cuanto a la pregunta de ¿Qué juguetes son los más seleccionados por el grupo etario que asiste al consultorio? E1 respondió que: “los más seleccionados son los animales de granja, los bloques de madera, los juegos de encastre, juegos con masa y cocinar”. La E1 destacó que: “no hay diferencia de género en la selección de juguetes” (E1). Por su parte, en la pregunta ¿Notas que los y las niños/as eligen juegos que se encuentran atravesados por los estereotipos de rol de género? E1 refirió que: “los niños prefieren juego brusco, con pelotas y fuerza. Mientras que las niñas seleccionan juegos sedentarios con dados, bloques de madera, muñecos o juegos simbólicos como cocinar”. E1 afirmó que: “se parte del interés del niño para lograr las habilidades necesarias para las actividades de la vida diaria, el juego es una herramienta para lograr por ejemplo agarres o prensiones” (E1).

### ***Influencia de colores***

Referido a la pregunta ¿Cuáles son los colores que los y las niños/as seleccionan/utilizan más a menudo? E1 respondió que: “los niños y las niñas en su mayoría seleccionan/utilizan el color rojo para iniciar las actividades ya sean pelotas, lápices o fibrones. Luego los demás colores primarios como azul o amarillo”. En cuanto a la pregunta de ¿Considerás que los colores en los juguetes influyen en la elección de los niños y las niñas al momento de jugar? E1 afirmó que: “en

ambos géneros los colores llamativos son los más elegidos debido a que realizan un contraste con los colores del espacio y son más fáciles de localizar”.

### ***Ambiente***

Sobre la pregunta ¿Cómo es el espacio destinado para jugar dentro del consultorio? E1 refirió que: “se trabaja en sedente en su mayoría sobre colchonetas para que no haya la barrera del escritorio entre profesional y paciente” (E1). La pregunta ¿Qué colores prevalecen? ¿Qué juguetes predominan? ¿Cómo es la disposición y ubicación de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que se ofrecen? E1 afirmó que: “a la altura de los niños y las niñas se disponen los conos, aros y pelota. Los demás juguetes y materiales lúdicos se ubican en estanterías, justificando que: “no se deja todo al alcance porque no se cumple con la finalidad de la sesión, se deja dos o tres para que elija de acuerdo al objetivo que se definió en el plan de tratamiento” (E1).

Es importante destacar que durante la entrevista la TO comentó que el espacio se encontraba en proceso de cambio debido a que comenzó hace seis meses a trabajar en la institución, por lo que a medida que pasa el tiempo va agregando más recursos y herramientas para utilizar en las sesiones.

## **VII. DISCUSIÓN**

Al momento de analizar los resultados, se evidenció cierta coherencia entre las observaciones realizadas a los y las niños/as participantes y las respuestas obtenidas del testimonio de la profesional de TO.

En cuanto a los resultados arrojados, se observó que los y las participantes eligieron mayormente los juegos de expresión corporal y movimiento, juegos de expresión sensorial y musical, como así también juegos de visualización imaginativa y expresión plástica. Se constató que el tipo de juego que desempeñan, según Nancy Takata (2015), se corresponde a la etapa del juego en la que se encuentran, es decir, el juego simbólico y constructivo complejo. Este juego se relaciona con el desarrollo cognitivo en niños de dos a siete años, que alcanza su plenitud entre los cinco y seis años; finalizando a los siete años con la aparición del juego de reglas, que varía según el/la niño/a y su entorno (Fernández García & Pardo García, 2010 citado por Tacón Sánchez, 2019).

En cuanto a los y las niños/as que pudieron elegir con qué y a qué jugar, revelaron una preferencia que es tenida en cuenta en la planificación de intervenciones por parte de la profesional de TO, coincidiendo así con los autores (Polonio López et al. 2008) y su afirmación sobre que la conexión entre los y las niños/as con los y las profesionales de TO, se establece a través del juego terapéutico, en el cual se ofrecen opciones de juego y actividades de acuerdo a los objetivos y las necesidades individuales. Durante los encuentros con los participantes, se observaron las alternativas de juegos, juguetes y materiales lúdicos presentadas, lo cual influyó en la elección y exploración de nuevas posibilidades. Algunos de los niños y niñas jugaron con las opciones propuestas por la profesional de TO, dado que estas se alineaban con los objetivos terapéuticos y las necesidades individuales identificadas, como es en el caso de O1 y O4. O2 eligió con qué juguetes y materiales lúdicos deseaba jugar, seleccionando aquellos que eran de expresión sensorial. Y O3, O5 y O6 lograron elegir su propio juego, con los materiales lúdicos que la profesional de TO les propuso. Se muestra que los y las niños/as participantes de seis y siete años desempeñaron roles en relación a su género (cocinar, juego con armas y construcción); mientras que los y las participantes de menor edad no.

Respecto a los colores no se observó una preferencia clara por un color específico entre los y las participantes. Se observó que eligieron entre diferentes opciones de juguetes y materiales lúdicos disponibles sin restricciones por preferencias cromáticas. Sin embargo, se observó la inclinación de algunos participantes por el color rojo, junto con los colores primarios, azul y amarillo, manifestaron preferencia hacia los colores brillantes y vívidos, que son comunes en

muchos juguetes y materiales lúdicos. La profesional de TO, durante la entrevista señaló que los colores llamativos son preferidos por ambos géneros debido a que realizan un contraste con los colores del espacio y son más fáciles de localizar. La cantidad de colores al momento de considerar el ambiente y el contexto en el que se desarrollaron las sesiones de TO, como así también la cantidad de juguetes y materiales lúdicos al alcance inciden en la experiencia de juego y la participación de los y las niños/as dado que la elección se dá entre las posibilidades disponibles.

En cuanto al eje desempeño en el juego, se observó que los y las participantes adoptaron roles de exploración, de construcción y simbólico. La profesional de TO, adaptó las intervenciones, permitiendo así una participación activa y significativa en las actividades del juego. Es importante destacar que los juegos de roles pueden ser lúdicos y funcionales para los y las niños/as por igual. Sin embargo, las observaciones revelaron que el juego de cocinar, por ejemplo, fue seleccionado por una de las niñas. Por otro lado, dos de los niños prefirieron juegos de construcción y uno de ellos también seleccionó juguetes como por ejemplo las armas y camiones, a otro participante, cuando hubo oportunidad, se le proporcionó animales de granja y autos. Lo expuesto sugiere concordancia con los estereotipos de género marcados por la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de Argentina (2021) que describe que predominan los juegos de cocina, en el caso de las niñas. Y en el caso de los niños, prevalecen los relacionados a juguetes de lucha y vehículos de transporte.

En el consultorio los juguetes y materiales lúdicos se encontraban dentro de cajas y estanterías altas, esta disposición limitaba y condicionaba la libre exploración, ya que los y las niños/as utilizaron solamente los proporcionados por la profesional de TO. Se observó que la TO incentivó a generar momentos de juego, pero el entorno físico condicionó la experiencia del juego de cada participante. En concordancia con lo descrito, (Kielhofner 2004), explica que los espacios brindan tanto oportunidades como limitaciones en las actividades. Así como también inciden significativamente los objetos que se encuentran en el entorno, su disposición y organización. Es necesario dejar en claro que el consultorio estaba en proceso de cambio, circunstancia que debería haber sido parte de los criterios de inclusión para los y las profesionales de TO seleccionados para la investigación. Por lo que hubiese sido necesario disponer de un ambiente ya diseñado e instalado para llevar a cabo una observación definitiva, considerando que los y las profesionales y sus espacios cambian y se adaptan a las circunstancias con el tiempo.

En cuanto a las limitaciones que se encontraron en la presente investigación, se halló la asistencia a solo tres (3) sesiones por participante, lo que permitió presenciar una parte del plan de intervención.

Por otra parte, se considera breve la duración de las sesiones, dado que se observó que los y las niños/as participantes se preparaban para comenzar la sesión, realizaban una actividad de aproximadamente veinte minutos y terminaba la misma. Se argumenta que los y las participantes deben contar con el tiempo y el espacio necesarios para desempeñarse en el juego y poder evaluar el mismo.

Por otro lado, la escasa bibliografía que aborda los estereotipos de género en el juego desde la especificidad de la Terapia Ocupacional, hizo necesario acudir a materiales aportados por otras disciplinas.

Por último, al ser una muestra limitada, impide la generalización de los hallazgos, razón por la cual se cree pertinente desarrollar una nueva investigación con una muestra más representativa, que permita obtener datos aún más aproximados a la realidad que vivencia la infancia en torno a esta temática.

## **VIII. CONCLUSIÓN**

A lo largo de este estudio se profundizó en cómo el juego es una actividad recreativa, como así también una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los y las niños/as. El desconocimiento sobre la presencia de estereotipos de género en el juego de los y las niños/as, fue lo que motivó y fundamentó esta investigación.

Con respecto al objetivo general, se describió la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe. Sin embargo, la muestra actual es reducida por lo que los resultados no pueden generalizarse. Sería de interés realizar una nueva investigación con una muestra más amplia para obtener datos exhaustivos y cercanos a la realidad que experimentan los y las niños/as sobre los estereotipos de género en las elecciones de los juegos.

Se ha explorado la existencia de estrategias y enfoques dentro de la TO que pueden fomentar un juego libre de estereotipos de género, con herramientas y técnicas que se utilicen de manera planificada, adecuándose a las necesidades de los y las niños/as y asegurándose de que estén alineadas, tanto con los objetivos terapéuticos propuestos, como con los intereses individuales.

De acuerdo al primer objetivo específico, se identificaron las elecciones de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe. Se puede concluir que las mismas están determinadas por la etapa del juego en la que se encuentran de acuerdo a la edad de las infancias. Por lo que el juego dentro de las sesiones está guiado por la misma y por los objetivos terapéuticos de la profesional de TO, diseñados y pensados a partir de las necesidades y ciertos intereses de los y las niños/as.

En cuanto al segundo objetivo específico, se realizó una descripción del medio ambiente en el que se desarrolla la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un servicio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe. Al respecto, se concluye que es imperativo prestar atención a la configuración de los ambientes destinados al juego, asegurándose que estén diseñados para brindar posibilidades y oportunidades que faciliten el desarrollo integral de los y las niños/as.

En última instancia, esta investigación destaca la importancia de reconocer la diversidad en el juego, y cómo la TO puede promover oportunidades e impulsar el desempeño de los y las niños/as en su juego y en su vida cotidiana más allá de los estereotipos de género, debiendo hacer un minucioso análisis y ponderación de las herramientas utilizadas y sus características, ya que los y las profesionales en TO desempeñan un papel fundamental en la promoción del

desarrollo equitativo para los y las niños/as. Las elecciones pueden estar determinadas por una variedad de factores, como las preferencias individuales de cada niño/a en particular, su etapa específica de desarrollo y una serie de motivaciones diversas que inciden en sus elecciones.

La aspiración de las autoras de esta tesina es haber aportado de manera significativa a la generación de nuevos conocimientos y a la consecuente ampliación del cuerpo teórico, en relación a la temática de estereotipos de género en el juego de los y las niños/as desde la disciplina de Terapia Ocupacional. Considerando las limitaciones de este estudio es fundamental destacar la necesidad de una exploración más detallada en el campo de la TO, con el objetivo de expandir bibliografía y experiencias sobre las prácticas existentes en esta área específica, con el fin de optimizarlas y así garantizar los derechos de los y las niños/as a jugar libre de prejuicios y/o mandatos socialmente establecidos.

A partir de este estudio, se plantean diversos interrogantes que sirven como punto de partida para investigaciones futuras, los mismos son:

- ¿Cuáles son los beneficios a largo plazo de fomentar una elección de juegos con perspectiva de género en los y las niños/as?
- ¿Cómo la Terapia Ocupacional colabora con otros profesionales y organizaciones para promover una comunidad más inclusiva y libre de estereotipos de género en la elección de juegos de los y las niños/as?
- ¿Las personas adultas que acompañan a los y las niños/as contribuyen a promover una elección de juegos a partir de estereotipos de género en el hogar?
- ¿Qué papel juegan los medios de comunicación y la sociedad en general en la perpetuación de los estereotipos de género en la elección de juegos de los y las niños/as?



## IX. REFERENCIAS

- Aravena, V., Larsen, C., Orsini, F., & Morrison, R. (2017). Influencia de la heteronorma en las elecciones ocupacionales y construcción de identidad de género de niñas y niños. Análisis del contexto educativo. *Revista de Estudiantes de Terapia Ocupacional*, 4(2), 51-74.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7575462>
- Armand, M., Amaya, N. (2015). *Instrumentos de Evaluación Infanto-juvenil: Historia de juego de Nancy Takata*. <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-san-sebastian/trastorno-evaluacion-e-intervencion-de-habla-y-lenguaje-en-ninos/takata-compress-escala-del-juego/27866670>
- Asociación Americana de Terapia Ocupacional. (2020) Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso (4ª ed.). Traducción al español autorizada por la Asociación Americana de Terapia Ocupacional, 2020.  
<https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-burgos/la-terapia-ocupacional-en-los-trastornos-cognitivos/aota-2020-cuarta-edicion/17349125>
- Ballesteros, M. D. P. B., Ucedo, L. M. S., & Redondo, L. G. (2015). Terapia Ocupacional Pediátrica: Algo más que un juego. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, 2(7), 7. <https://www.revistatog.com/mono/num7/pediatrica.pdf>
- Bermúdez, P., González, D., & Ortiz, R. (2016). El rol de la terapia ocupacional en cuidados paliativos en niños, niñas y adolescentes. *Revista de Estudiantes de Terapia Ocupacional*, 3(1), 12-25.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7575452>
- Blesedell Crepeau E. Terapia Ocupacional. *Médica Panamericana*; 2005(11). 439-464.  
[https://books.google.com.pa/books?id=mnHKR\\_1O7PgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=mnHKR_1O7PgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)
- Cahn, L., Valeriano, C., Cortelletti, F., Lucas, M. (2020) Educación Sexual Integral. Guía Básica para Trabajar en la Escuela y en la Familia. Siglo Veintiuno  
[https://huesped.org.ar/wp-content/uploads/dlm\\_uploads/2020/04/educacionsexualintegralesi.pdf](https://huesped.org.ar/wp-content/uploads/dlm_uploads/2020/04/educacionsexualintegralesi.pdf)
- Calle-Poveda, A. G., & Chávez-Prado, J. E. (2020). Intervención de terapia ocupacional en la infancia. Autonomía personal y actividad desde la vida diaria. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 129-140. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1456>

- Cook, R. J., & Cusack, S. (2005). Estereotipos de género: Perspectivas legales transnacionales. University of Pennsylvania Press.  
[https://www.law.utoronto.ca/utfl\\_file/count/documents/reprohealth/estereotipos-de-genero.pdf](https://www.law.utoronto.ca/utfl_file/count/documents/reprohealth/estereotipos-de-genero.pdf)
- De las Heras, C. (2015). Modelo de Ocupación Humana. En C. De las Heras, Modelo de Ocupación Humana (pág. 30). Síntesis.
- Freré Franco, F. L., & Saltos Solís, M. M. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*, 6(10), 25-34.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663862005>
- Jaramillo, L., (2007). Concepciones de infancia. *Zona Próxima*, (8), 108-123.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85300809>
- Galet, C. (2013). El juego como aprendizaje social de género en la infancia.  
[https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/El\\_juego\\_como\\_aprendizaje\\_social.pdf](https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/El_juego_como_aprendizaje_social.pdf)
- Gómez, A. L. (2006). Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. *Umbral científico*, (9), 10-19.  
<https://www.redalyc.org/pdf/304/30400903.pdf>
- Gonzales, C. (2019) *Estructuras de sexo-género binarias y cisnormadas tensionadas por identidades y cuerpos no binarios: Comunidades educativas en reflexión y transformación*. *Revista Punto Género* N° 12. 101 - 125. Vol. 7. Núm. 2.  
<https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-sumario-vol-7-num-2-S1696281809X70988>
- González, E., & Rodríguez, Y. (2020). Estereotipos de género en la infancia. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 36, 125-138. <http://hdl.handle.net/10366/143993>
- González Francisco, L (2009) Hablemos de Terapia Ocupacional. *Anales de Pediatría Continuada* <https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-articulo-terapia-ocupacional-S1696281809711035>
- Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo (2018) *Estereotipos de género en la infancia* <https://cadjj.org.ar/wp-content/uploads/2021/07/inadi-estereotipos-de-genero.pdf>
- Kielhofner, G. (2004) *Terapia Ocupacional, Modelo de Ocupación Humana: Teoría y Aplicación*. (3ª ed.) Médica Panamericana  
<https://books.google.com.pe/books?id=hBQfhHCs-XIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

- Kielhofner, G. (2006). Fundamentos conceptuales de la Terapia Ocupacional. (3ª ed) Médica Panamericana.  
<https://books.google.cl/books?id=jpTLhKEkVRQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Lamas, M. (2000) *Diferencias de sexo, género y diferencia sexual*. Escuela Nacional de Antropología e Historia. [https://hum.unne.edu.ar/generoysex/seminario1/s1\\_08.pdf](https://hum.unne.edu.ar/generoysex/seminario1/s1_08.pdf)
- León Collado A, Bouzón Seoane C. Ocupación y juego en la infancia. *TOG (A Coruña)* [revista en Internet]. 2013; Vol 10, Supl 8: p 32-35.  
[www.revistatog.com/suple/num8/infancia.pdf](http://www.revistatog.com/suple/num8/infancia.pdf)
- Honorable Congreso de la Nación Argentina (2014. 03 de diciembre) Ley 27.051 Ejercicio de la Profesión de Terapeutas Ocupacionales, Terapistas Ocupacionales y Licenciados en Terapia Ocupacional.  
<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-27051-240572>
- López, B. P. (2014). Terapia Ocupacional en la Infancia (*eBook*). Médica Panamericana.  
<https://books.google.com.ar/books?id=c2PANFdDcSgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Lumbreras Castellanos, N. (2013). Estereotipos De Género En Los Juguetes, De Los Niños De Educación Primaria [Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación].  
[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1830/2013\\_05\\_27\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1830/2013_05_27_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1)
- Maeztu García, O. I., Martínez Muñoz, A. I., Aguirre Lasa, I., & Urteaga Zeberio, G. (2020). Terapia Ocupacional En Atención Temprana. Colegio de Terapeutas Ocupacionales de Navarra — *Nafarroako Lan—Terapeuten Elkargoa*.  
<https://www.cotona-nalte.com/files/2023/01/dossier-to-en-at.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia Fundamentos Políticos, Técnicos y de Gestión  
<http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>
- Monsalve, A., Cubillos, N. A., Peña, M.L. & Peñaranda, A.M. (2015). Características de la intervención ocupacional en un caso de trastorno del espectro autista. *Revista Ocupación Humana*, 15 (1), pp. 5 - 18.  
<https://latinjournal.org/index.php/roh/article/view/38/28>
- Olivares-Aising, D., Boettcher-Jeldres, M., Muñoz-Sepúlveda, C., Obando-Obando, C., & Oliva-Esparza, T. (2022). Narrativas de mujeres de mediana edad: reflexiones

- sobre los estereotipos de género en la construcción del cuerpo y elecciones ocupacionales. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 30.  
<https://www.scielo.br/j/cadbto/a/5PQcZKYGLsVhHNBnmVJDtgb/?lang=es>
- Pelegriñelli, D. (2013). Los juguetes como equívoco: lejos del juego, cerca de la góndola. *TODAVÍA N° 29*. <https://issuu.com/fundacionosde/docs/todavia-29>>.
- Pérez Hinojal, A. (2021). Juguetes Y Estereotipos De Género En El Alumnado De Educación Infantil: Un Estudio De Caso [Facultad De Educación De Palencia Universidad De Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49992/TFG-L3020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Polonio López, B. Cruz Castellanos Ortega, M. Moldes, I. (2008) *Terapia Ocupacional en la Infancia, Teoría y práctica*. Médica Panamericana.  
<https://books.google.com.ar/books?id=c2PANfDcSgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Posada Kubissa, L. (2017). Sobre Bourdieu, el habitus y la dominación masculina: tres apuntes. *Revista de filosofía*, 73, 251-257.  
<https://www.scielo.cl/pdf/rfilosof/v73/0718-4360-rfilosof-73-01-00251.pdf>
- Reina, M. y Cea, M. (2005) *Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo*. Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.
- Rincón Sánchez, D. (2016). Hacia la deconstrucción de los juegos normativos: una mirada al rol del juego en la sociedad. *Género Y Juego*, 3-4  
<http://www.elsitio.com.ar/Noticias/NoticiaMuestra.asp?Id=2441>
- Sabino, C. (1992) *El Proceso de Investigación*. Ed. Panamericana.  
[https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)  
[https://www.perio.unlp.edu.ar/tif/wp-content/uploads/2021/04/CarlosSabino-ElProcesoDeInvestigacion\\_0.pdf](https://www.perio.unlp.edu.ar/tif/wp-content/uploads/2021/04/CarlosSabino-ElProcesoDeInvestigacion_0.pdf)
- Sánchez, S. S. (2017) Midiendo la perspectiva de género en el Modelo de ocupación Humana de Terapia Ocupacional mediante el análisis de contenido. Measuring gender perspective in the Occupational Therapy Model of Human Occupation through content analysis. <http://cdjornadas-inico.usal.es/docs/381.pdf>
- Sánchez Ortega, M.C. (2018). *Terapia Ocupacional en Pediatría: Proceso de intervención en la infancia*. Editorial Médica Panamericana. <https://www.cotonanalte.com/files/2023/01/dossier-to-en-at.pdf>

- Sarlé, P., Rodríguez Saénz, I. y Rodríguez, E. (2019) El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza 6. Juego de construcción - Caminos, puentes y túneles. <file:///C:/Cuaderno%206%20JUEGO%202020%20BAJA.pdf>
- Seara, J. M. A. (2018). ¿ El juego en la infancia puede huir de la heteronormatividad?. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4(1), 9-25. <https://doi.org/10.22370/ieya.2018.4.1.659>
- Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (2021). Infancias, juegos y géneros: herramientas para trabajar en territorio. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/dgdi-2021-promocionderechos-infancia-juego-genero.pdf>
- Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, (2023) Perspectiva de género y diversidad II. Guía para el diseño de políticas públicas con perspectiva de género y diversidad. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/jga-2023-perspectiva-de-genero-diversidad-ii-guia-politicas-publicas.pdf>
- Simonetti, M. (2020). Estereotipos de género en niñeces Un estudio exploratorio sobre el barrio Libertad, de la ciudad de Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina: Vol. 4 (2020) Nro. 7- ISSN 2591-5339 [ConCiencia Social. Revista Digital de Trabajo Social]. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ConCienciaSocial/>
- Tacón Sánchez, G. C. (2019). Efectividad del juego simbólico para promover el desempeño ocupacional de los niños con sintomatología neurológica [Universidade da Coruña Facultad de Ciencias de la Salud]. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/24677/TaconSanchez\\_Gema\\_TFG\\_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/24677/TaconSanchez_Gema_TFG_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Tobón de Awad, M. (1998). El juego, espacio natural para favorecer el desarrollo motor. *Revista Ocupación Humana*, 7(3), 43–67. <https://doi.org/10.25214/25907816.1258>
- Tuñón, I. (2017). Desafíos del desarrollo humano en la primera infancia. Editorial Biblos. Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación. (2019). El juego - Terapia Ocupacional. *Revista Educativa*. <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-de-playa-ancha-de-ciencias-de-la-educacion/terapia-ocupacional/el-juego-terapia-ocupacional/58033440>

## X. ANEXOS

### **ANEXO I. Carta dirigida a la institución donde se realizó el trabajo de campo**



Rosario, 4 de abril de 2024

**Institución Trazando**  
Pueyrredón 1356  
Venado Tuerto  
Santa Fe.  
**Veronica Migliore, Mariana Orso y Alejandra Stolle**

De mi mayor consideración,

Me dirijo a Ud. a fin de solicitar su autorización para que las estudiantes pertenecientes a carrera de Licenciatura en Terapia Ocupacional de la Universidad del Gran Rosario, Victoria Amaya, DNI 43128606 y Rocio Montenegro, DNI 43461263, puedan realizar el trabajo de campo perteneciente a la tesina de grado que se encuentran realizando titulada: "Estereotipos de género en el juego de los y las niños/as que asisten a un servicio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe".

La realización del trabajo de campo, en la Institución que Ud. coordina permitirá a las estudiantes obtener su título de grado. Este proceso de tesina es acompañado por la TO Evelin Pozzi.

A continuación se encuentra un resumen de la investigación que esperan realizar. De todas formas, las estudiantes podrán brindar a Ud. toda la información ampliatoria que necesite sobre la tesina para su conocimiento y autorización.

La misma tiene como objetivo general analizar la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los niños y las niñas que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe. La misma requiere de observaciones de la sesión de TO con niños y niñas de 4 a 7 años, así como también del medio ambiente. Además, se le realizará una entrevista a la profesional a cargo, la Lic en TO Rebeca Budrovich.

Sin otro particular, y agradeciendo desde ya su colaboración.

Saluda atte.

Lic. TO Liliiana Lares  
Directora de la Lic. en Terapia Ocupacional

***ANEXO II. Modelo de Consentimiento Informado, Libre y Voluntario para participantes de la investigación.***

**HOJA DE INFORMACIÓN PARA NIÑO/A**

HOLA, NUESTROS NOMBRES SON VICTORIA AMAYA Y ROCIO MONTENEGRO, SOMOS ESTUDIANTES DE TERAPIA OCUPACIONAL. NOS ENCONTRAMOS REALIZANDO UNA INVESTIGACIÓN PARA OBTENER NUESTRO TÍTULO UNIVERSITARIO. NUESTRA INVESTIGACIÓN SE LLAMA “ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN EL JUEGO DE LOS Y LAS NIÑOS/AS QUE ASISTEN A UN SERVICIO DE TERAPIA OCUPACIONAL EN VENADO TUERTO, SANTA FE.” PARA ELLO NECESITAMOS DE LA PARTICIPACIÓN TUYA/SUYA.

SI VOS Y LAS PERSONAS ADULTAS QUE TE ACOMPAÑAN ESTÁN DE ACUERDO CON QUE PARTICIPES DE ESTA INVESTIGACIÓN, ÚNICAMENTE TENDRÁS QUE ASISTIR A TU TERAPIA COMO LO HACE NORMALMENTE Y PERMITIR QUE PODAMOS ASISTIR A ELLA. VAMOS A OBSERVAR MIENTRAS TRABAJAS CON TU TERAPEUTA OCUPACIONAL.

TU/SU PARTICIPACIÓN ES LIBRE Y VOLUNTARIA, ESO QUIERE DECIR QUE LA DECISIÓN DE PARTICIPAR DE ESTA INVESTIGACIÓN ES TUYA/SUYA Y DE LAS PERSONAS ADULTAS QUE TE ACOMPAÑAN.

TAMBIÉN ES IMPORTANTE QUE SEPAN QUE TU/SU PARTICIPACIÓN NO VA A GENERAR DAÑO ALGUNO, ASÍ COMO TAMBIÉN QUE SI ESTÁ PARTICIPANDO, Y TANTO VOS COMO LAS PERSONAS ADULTAS DECIDEN NO CONTINUAR, NO HABRÁ PROBLEMA ALGUNO.

LA INFORMACIÓN OBTENIDA DURANTE LA SESIÓN DE TERAPIA OCUPACIONAL A LA QUE NOSOTRAS ASISTAMOS, VA A UTILIZARSE PARA ESTA INVESTIGACIÓN ÚNICAMENTE Y SOLAMENTE NOSOTRAS VAMOS SABER LA MISMA. NO UTILIZAREMOS TUS/SUS INICIALES Y NADIE TENDRÁ CONOCIMIENTO DE TU/SU NOMBRE Y APELLIDO, POR LO QUE SE USARÁ PARA LA INVESTIGACIÓN NÚMEROS REPRESENTANDO A CADA PARTICIPANTE PARA RESPETAR LA PRIVACIDAD.

**CONSENTIMIENTO**

SI DESEAS PARTICIPAR Y LAS PERSONAS ADULTAS QUE TE ACOMPAÑAN TAMBIÉN LO DESEAN DEBES COLOCAR TU NOMBRE Y APELLIDO.

NOS DIERON INFORMACIÓN ACERCA DE QUÉ SE TRATA ESTA INVESTIGACIÓN Y SU FINALIDAD, LA CUAL SE LLAMA “ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN EL JUEGO DE LOS

Y LAS NIÑOS/AS QUE ASISTEN A UN SERVICIO DE TERAPIA OCUPACIONAL EN VENADO TUERTO, SANTA FE.” PARA ELLO NECESITAN DE LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS.

TAMBIÉN NOS INDICARON QUE ÚNICAMENTE DEBO ASISTIR A MI/SU TERAPIA USUAL Y PERMITIR QUE LAS ESTUDIANTES ASISTAN A ELLA, EN LA QUE VAN A OBSERVAR DURANTE LA SESIÓN CON MI/SU TERAPEUTA OCUPACIONAL.

CONOCEMOS QUE NUESTRA PARTICIPACIÓN ES LIBRE Y VOLUNTARIA, Y QUE SI ESTOY/ESTÁ PARTICIPANDO, EL NIÑO O LA NIÑA Y NOSOTROS, DECIDIMOS NO CONTINUAR, NO HABRÁ PROBLEMA ALGUNO.

TAMBIÉN TENEMOS CONOCIMIENTO QUE LA INFORMACIÓN OBTENIDA VA A UTILIZARSE PARA ESTA INVESTIGACIÓN ÚNICAMENTE Y SOLAMENTE VICTORIA AMAYA Y ROCIO MONTENEGRO VAN A SABER DE ELLA.

ENTENDEMOS QUE VAMOS A RECIBIR INFORMACIÓN SOBRE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN CUANDO ESTA HAYA FINALIZADO. Y QUE UNA COPIA DE ESTE CONSENTIMIENTO SE NOS SERÁ ENTREGADA.



***ANEXO III. Modelo de Consentimiento Informado, Libre y Voluntario para profesionales.***

**HOJA DE INFORMACIÓN A PROFESIONALES**

La presente investigación será realizada por las estudiantes Amaya Victoria y Montenegro Rocio, de la Universidad del Gran Rosario, sede Venado Tuerto, de la carrera Licenciatura en Terapia Ocupacional. Este estudio se llevará a cabo con la finalidad de efectuar una tesina para obtener el título de grado. Esta investigación tiene como objetivo describir la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe. Y la edad que comprenderá es de 4 a 7 años.

Para ello, se llevará a cabo una guía de observación simple hacia los y las niños/as durante tres sesiones y una entrevista guiada o por pautas al profesional a cargo durante cuarenta a sesenta minutos, las mismas fueron confeccionadas por las autoras del presente plan de tesina. Los ejes utilizados en la misma son tipo de juego, tipo de juguetes, influencia de colores y ambiente.

Para cumplir con el objetivo, se utilizarán los instrumentos nombrados:

- A. Guía de observación para el registro de datos (ANEXO VII.c):
  - ❖ Sesión de T.O: Juegos seleccionados, juguetes y materiales lúdicos seleccionados, influencia de colores y desempeño en el juego. cuántas sesiones se observarán?
  - ❖ Observación del medio ambiente: Descripción del consultorio de Terapia Ocupacional y organización de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que ofrece.
- B. Entrevista guiada o por pautas al profesional a cargo: tipo de juego, tipos de juguetes, influencia de colores y ambiente. ¿Qué duración tendrá la entrevista?

Todos los datos serán registrados, en cuanto finalice la sesión, de manera escrita a modo de obtener toda la información necesaria para completar la investigación, procurando que no existan molestias ya que durante la misma será imposible tomar notas. En cuanto a la entrevista, se grabará para así registrar las respuestas recabadas, luego se transcribieron, organizarán e interpretarán para analizar los datos. Se tienen que firmar si aceptan que lo graben o no, no puede quedar solo de manera oral.

La participación en esta investigación es totalmente voluntaria. Toda la información que se recoja es confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los mencionados anteriormente. Para identificar a los y las niños/as participantes, se utilizará solo la inicial.

Si tiene alguna duda sobre el estudio, puede realizar preguntas en cualquier momento que lo desee. Usted como profesional, puede retirarse del proyecto en cualquier momento si así lo desea, sin perjuicio alguno

Desde ya agradecemos su participación.

### **CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en esta investigación, conducida por Amaya Victoria y Montenegro Rocio. He sido informado/a de que la finalidad de este estudio es presentarlo como tesina en dicha universidad a fin de obtener el título de grado. Esta investigación tiene como objetivo describir la presencia de estereotipos de género en la elección de los juegos de los y las niños/as que asisten a un consultorio de Terapia Ocupacional en Venado Tuerto, Santa Fe.

Se me fue indicado que se realizará una observación simple durante las sesiones de carácter individual a las que asisten mis usuarios con una edad de entre 4 a 7 años. También se me indicó que se me realizara una entrevista la cual será grabada con el propósito de registrar mis respuestas.

Reconozco que toda la información obtenida será confidencial y no será utilizada para otros fines que no sean los indicados con anterioridad. También reconozco que puedo hacer preguntas acerca del proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo si así lo decido, sin que esto genere un perjuicio hacia mi persona.

Entiendo que voy a recibir información sobre los resultados de la investigación cuando ésta haya finalizado y que una copia de este consentimiento se me será entregada.

**ANEXO IV. Modelo de la guía de observación hacia los y las niños/as participantes.**

**GUÍA DE OBSERVACIÓN**

<b>DATOS LOS Y LAS NIÑOS/AS</b>
<u>NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN:</u>
<u>EDAD:</u>

SESIÓN DE T.O	OBSERVACIONES
<p style="text-align: center;"><b>JUEGOS SELECCIONADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿CUÁLES SON LOS JUEGOS QUE LE ATRAEN MÁS?</li> <li>- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO (¿A QUÉ JUEGA? ¿CÓMO JUEGA?)</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>JUGUETES Y MATERIALES LÚDICOS SELECCIONADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>JUGUETES QUE ELIGE</i> (¿CÓMO LOS USA? ¿CUÁLES LE INTERESAN MÁS?)</li> <li>- <i>MATERIAL LÚDICO QUE ELIGE</i> (¿CÓMO LOS USA? ¿CUÁLES LE INTERESAN MÁS?)</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>INFLUENCIA DE COLORES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- COLORES QUE PREFIERE CUANDO ELIGE LOS JUGUETES/MATERIAL LÚDICO</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>DESEMPEÑO EN EL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿ADOPTA UN ROL DURANTE EL JUEGO? EN EL CASO DE QUE LA RESPUESTA SEA NO ¿COMO SE DESEMPEÑA DURANTE EL JUEGO?</li> </ul>	

DEL MEDIO AMBIENTE	OBSERVACIONES
<p><b>DESCRIPCIÓN DEL CONSULTORIO DE TERAPIA OCUPACIONAL.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO DESTINADO PARA JUGAR</li> <li>- COLORES QUE PREVALECEN</li> <li>- JUGUETES QUE PREVALECEN</li> </ul>	
<p><b>ORGANIZACIÓN DE LOS JUGUETES, MATERIALES LÚDICOS Y JUEGOS QUE OFRECE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- DISPOSICIÓN Y UBICACIÓN DE LOS JUGUETES Y MATERIALES LÚDICOS</li> <li>- COLORES</li> </ul>	

**ANEXO V. Modelo de la entrevista hacia los profesionales.**

**ENTREVISTA “POR PAUTAS” AL PROFESIONAL DE TO**

*EN CUANTO A LOS Y LAS NIÑOS/AS OBSERVADAS PREVIAMENTE:*

	<b>RESPUESTAS</b>
<b>TIPO DE JUEGO</b>	
¿Cuáles son los juegos que eligen los y las niños/as más a menudo?	
¿Cómo describirías el rol que toman los niños/as durante el momento de juego? ¿Los niños adoptan un tipo de juego diferente al de las niñas, en qué tipo de juego? ¿y viceversa? ¿seleccionan juegos basados en habilidades para todas los y las niños/as?	
<b>TIPOS DE JUGUETES</b>	
¿Qué juguetes son los más seleccionados por el grupo etario que asiste al consultorio?	
¿Notas que los y las niños/as eligen juegos que se encuentran atravesados por los estereotipos de rol de género?	
<b>INFLUENCIA DE COLORES</b>	
¿Cuáles son los colores que los y las niños/as seleccionan/utilizan más a menudo?	
¿Consideras que los colores en los juguetes influyen en la elección de los niños y las niñas al momento de jugar?	
<b>AMBIENTE</b>	
¿Cómo es el espacio destinado para jugar dentro del consultorio? ¿Qué colores prevalecen? ¿Qué	

juguetes predominan? ¿Cómo es la disposición y ubicación de los juguetes, materiales lúdicos y juegos que se ofrecen?	
---	--