

TESINA

presentada para acceder al título de grado de la carrera de
LICENCIATURA DE TERAPIA OCUPACIONAL

Título:

Rutinas de juego y ocio o tiempo libre, en jóvenes concurrentes a un Centro Educativo
Terapéutico, en el contexto de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio

Autores:

Paula Jurun 39.371.530
Santiago Tomás Furlong 33.098.482

Directora

Lic. María Inés Palomeque

Co- directora

Magister Mónica Villa

Sede Venado Tuerto

Fecha de presentación

26/05/2022

Firmas de autores



Resumen

Para el presente estudio se recolectaron y analizaron datos sobre las rutinas de juego y ocio o tiempo libre (JyO/TL) de un grupo de jóvenes concurrentes a un Centro Educativo Terapéutico, situado en la ciudad de Venado Tuerto, en contexto de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) por Covid-19, correspondiente al año 2020. Para ello se utilizó un diseño cuantitativo de carácter transversal con cuestionario cerrado, aplicado de manera virtual a una población conformada por 15 personas de 18 a 25 años con discapacidad intelectual.

Esta investigación está contemplada desde la visión de la Terapia Ocupacional, disciplina de profesionales de la salud que estudian, evalúan e instrumentan terapéuticamente las ocupaciones humanas para mejorar la funcionalidad, autonomía y calidad de vida de las personas.

Desde esta visión, se observaron patrones de comportamiento de la vida diaria de las personas entrevistadas, considerando teorías que fundamentan las rutinas de JyO/TL como un medio por el cual las personas descubren su naturaleza ocupacional, el placer de la acción, la motivación intrínseca y la libertad de elección.

Los resultados de este estudio arrojan datos sobre las modificaciones en las rutinas y el impacto en la calidad de vida de los jóvenes concurrentes, evidenciando un notable aumento de la percepción de tiempo libre, a la vez que un incremento del sentimiento de aburrimiento. Dichos resultados indican que, en este contexto, el 100% de los encuestados puede percibir mayor cantidad de tiempo libre mientras que el 93,3% puede percibir aburrimiento.

En esta investigación se concluye que es fundamental, en el ámbito profesional de la salud y el bienestar, aplicar el potencial terapéutico de las ocupaciones de JyO/TL, generadoras de placer, diversión, satisfacción y felicidad, para mejorar la calidad de vida de las personas, ya que brindan beneficios únicos para la expresión del ser y la satisfacción del hacer en la experiencia humana.

Palabras-clave: Terapia Ocupacional, Rutina, Tiempo Libre, Juego, Ocio, Jóvenes, Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO), Pandemia, Discapacidad, Centro Educativo Terapéutico (CET).

Índice	
I Introducción	1
II Objetivos	2
III Marco teórico	3
III.a Pandemia	3
III.b Personas con Discapacidad (PCD)	3
III.c Centro Educativo Terapéutico (CET)	4
III.d Terapia Ocupacional (T.O.)	5
III.e Modelo de la Ocupación Humana (MOHO)	6
III.f Juego y ocio o tiempo libre (JyO/TL)	7
III.g Juego en el adulto	9
III.h Antecedentes	10
IV Justificación	12
V Material y Métodos / Metodología / Procedimientos	12
VI Resultados	13
VII Discusión	17
VIII Conclusiones	20
IX Referencias bibliográficas	21
X Anexos	22

I Introducción

En el año 2020, un virus denominado Covid-19 produjo una pandemia mundial. A consecuencia de esto, la Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales (WFOT, 2020) aconsejó que poblaciones de todo el mundo ajusten e implementen compensaciones en las rutinas habituales, con el propósito de participar en las ocupaciones en curso o recién adquiridas que son necesarias para la vida diaria. En Argentina se implementó el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO), con modificaciones importantes en las ocupaciones de las personas, familias y comunidades.

Esta investigación que analiza las rutinas de juego y ocio o tiempo libre (JyO/TL), en jóvenes concurrentes a un Centro Educativo Terapéutico, en el contexto de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio, está posicionada desde el Modelo de la Ocupación Humana (MOHO) "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, Cohn & Boyt Schell, 2011. p. 448)

Desde la Terapia Ocupacional (T.O.), disciplina que instrumenta terapéuticamente a la ocupación para mejorar la funcionalidad, autonomía y calidad de vida de las personas; se considera que las actividades más frecuentes que cada persona realiza tienen atribuido un significado personal, fruto de la experiencia subjetiva y la satisfacción con la experiencia ocupacional, lo cual tiene implicancias en la salud y en el bienestar.

Por esta razón, desde la T.O., se definen a las rutinas como "patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales." (Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional. 2010. p. 28)

A su vez, las ocupaciones de JyO/TL se definen dentro del Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional (2010), de modo que "el juego es cualquier actividad organizada o espontánea que proporcione disfrute, entretenimiento, esparcimiento o diversión". Mientras que "El ocio o tiempo libre es una actividad no obligatoria que está intrínsecamente motivada y en la cual se participa durante un tiempo discrecional o libre, es decir, un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias tales como trabajo, cuidado propio o dormir". (p.12)

Estas áreas de ocupación humana poseen cualidades potencialmente terapéuticas dado que implican participar en actividades libres, voluntarias e intrínsecamente motivadas que producen placer, son facilitadoras de aprendizaje, experiencia, y proporcionan un orden a la vida diaria, constituyendo el medio por el cual las personas tienen contacto con el entorno, descubriendo el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción.

Según la Asociación Americana de Discapacidades del Desarrollo e Intelectuales, "La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como el comportamiento adaptativo, que se expresan en las habilidades conceptuales, sociales y de adaptación práctica. La discapacidad se origina antes de los 18 años." (Schalock, 2009, p. 3).

Desde la visión ocupacional, la discapacidad intelectual es entendida como aquella dificultad manifestada en limitaciones del aprendizaje, dificultades en las rutinas y en las habilidades adaptativas al entorno y al contexto social.

Los Centros Educativos Terapéuticos (CET) en Argentina, brindan servicios a las Personas Con Discapacidad (PCD), teniendo como objetivo "La incorporación de conocimientos y aprendizaje de carácter educativo a través de enfoques, metodologías y técnicas de carácter terapéutico". (Ley 24.901, 1997)

En los CET se utiliza el JyO/TL como medio para potenciar la funcionalidad, independencia y autonomía de las PCD. Estos espacios terapéuticos debieron modificar sus servicios debido al ASPO, razón por la cual se suspendió la asistencia al centro de manera presencial y se adoptó la forma virtual.

Por tanto, las rutinas de los jóvenes concurrentes del CET "Trazando", de la ciudad de Venado Tuerto, provincia de Santa Fe, Argentina, sufrieron modificaciones importantes durante el ASPO, siendo necesaria la adaptación al contexto virtual para la continuidad de las actividades educativas y terapéuticas.

Dado que la población de este estudio abarca las edades que van desde los 18 a los 25 años, se utiliza el término jóvenes, reconociendo que:

No existe una definición internacional universalmente aceptada del grupo de edad que comprende el concepto de juventud. Sin embargo, con fines estadísticos, las Naciones Unidas, sin perjuicio de cualquier otra definición hecha por los Estados miembros, definen a los jóvenes como aquellas personas de entre 15 y 24 años. (Asamblea General Naciones Unidas, 1981)

De esta forma se hace necesario conocer las rutinas de JyO/TL y analizar cuáles fueron las actividades de esta ocupación que han realizado los jóvenes concurrentes durante el contexto de ASPO.

Por ello, surge el siguiente interrogante: **¿Cuáles fueron las rutinas de juego y ocio o tiempo libre de los jóvenes concurrentes al CET "Trazando" en el contexto de ASPO por Covid-19?**

II Objetivos

Objetivo general

Analizar las rutinas de juego y ocio o tiempo libre de los jóvenes concurrentes al CET "Trazando" en el contexto de ASPO por Covid-19.

Objetivos específicos

- Explorar las actividades de juego y ocio o tiempo libre que los jóvenes concurrentes del CET realizaron durante el ASPO.
- Indagar sobre el desempeño en las actividades de juego y ocio o tiempo libre que los jóvenes concurrentes del CET "Trazando" realizaron durante el ASPO.

- Describir la frecuencia y duración de actividades de juego y ocio o tiempo libre que los jóvenes concurrentes del CET "Trazando" realizaron durante el ASPO.

III Marco teórico

III.a Pandemia

El acontecimiento mundial que representa el contexto de este estudio, tal y como sostienen Gerardo E. Bozovich et al. (2020), sucedió a principios de diciembre de 2019, cuando se identificaron los primeros casos de neumonía de origen desconocido en China. El patógeno fue identificado y se lo denominó como coronavirus 2 del síndrome respiratorio agudo severo (SARS- CoV-2). La enfermedad por Coronavirus 2019 (COVID-19) se extendió por China y rápidamente a un número creciente de países, ascendiendo también la cantidad de víctimas mortales. Por este motivo, la Organización Mundial de la Salud (OMS), declaró la emergencia de salud pública en condición de pandemia. Esta enfermedad causó el colapso del sistema de salud en diferentes regiones del mundo, generando la toma de medidas preventivas en el resto de la población, promovida por las autoridades sanitarias. En Argentina se declaró precozmente el ASPO de la población con el objetivo de frenar la progresión de la enfermedad.

Esta prevención sanitaria significó la restricción del derecho de circular. Desde el día 20 de marzo hasta el día 29 de noviembre de 2020, todos los habitantes del país debieron permanecer en sus hogares. Las restricciones del decreto incluyeron: la imposibilidad de concurrir al lugar de trabajo, desplazarse por rutas, vías y espacios públicos de circulación para prevenir el contagio del virus, junto a la prohibición de realizar eventos culturales, recreativos, deportivos, religiosos, ni de ninguna índole. Quedando exceptuados los servicios declarados esenciales, entre ellos "personas que deban asistir a otras con discapacidad". (Boletín Oficial del Gobierno, 2020, Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio)

III.b Personas con Discapacidad (PCD)

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006) en las Naciones Unidas declara que:

Las Personas Con Discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. (p.4)

Así mismo, plantea que la discapacidad es un concepto que se evidencia en la interacción entre las personas y las barreras que presenta el entorno, lo cual puede dificultar la participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás. Como resultado las PCD parten de una situación de desventaja que repercute en sus vidas sociales, como también en sus propias rutinas ocupacionales, por ende, conforman una población vulnerable. Por ello, resulta importante, como defienden Alzola & Cia. (2017), profundizar en el conocimiento acerca de factores que pueden presentarse como facilitadores o barreras del desempeño en las ocupaciones de tiempo libre y el impacto que un trastorno de salud puede tener sobre las mismas. (p. 20)

Desde la T.O. se entiende por discapacidad a la restricción en la participación ocupacional a consecuencia de la interacción entre las actitudes y acciones de la sociedad y una persona que presenta una determinada condición, así “La discapacidad aparece en la interacción de condiciones de salud y factores contextuales, que a su vez están conformados por los factores ambientales y personales. En consecuencia, el grado de acceso e integración de una persona en el medio ambiente físico y social podría utilizarse como índice de discapacidad”. (Laura Vidaña Moya. 2017. p 35)

Según Alonso & Ángel, (2012) la discapacidad intelectual son limitaciones, tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa, que se manifiesta en las habilidades conceptuales, sociales, prácticas y de adecuación a diversas situaciones. De tal manera, su propuesta sobre la discapacidad intelectual combina cinco unidades de análisis para el término en función de las habilidades intelectuales, éstas son: la conducta adaptativa, la participación, las interacciones y roles sociales, la salud (física, mental, etiológica), y el contexto (ambientes y cultura).

Esta concepción posibilita un nuevo lugar para las barreras del entorno (físicas, actitudinales, legales, económicas y políticas), lo que implica un desafío para las PCD, ya que las impulsa a ser responsables del proceso de toma de decisiones en todos los aspectos de su vida, dejando atrás el lugar pasivo del asistencialismo para ser sujetos de derechos. Esta nueva forma de comprender la discapacidad se focaliza en la participación plena.

Siguiendo este lineamiento, para Ferreiro (2014) toda persona con limitaciones significativas en su rendimiento intelectual tiene que poder asumir su rol social en las condiciones más positivas posibles y en igualdad de derechos y deberes que el resto de la población. Hacia la eliminación de barreras en la comunicación o en medios de información, en el acceso a la educación, la cultura, el ocio, el deporte, la práctica política o en la obtención de puestos de trabajo, que son barreras igual de importantes que las del medio físico. Por lo tanto, las facultades y propiedades psíquicas de los individuos se forman en el proceso de su vida en la sociedad y son determinadas por las condiciones sociales concretas. El hombre toma conciencia de sí mismo, condicionado siempre por su actitud hacia los demás individuos. (p.4).

En relación a la importancia del JyO/TL con la salud y el bienestar, este estudio puede ser un indicador de la vulnerabilidad de las PCD de su derecho a gozar de la participación ocupacional plena. Por lo que se concluye que:

La participación en las actividades de ocio y tiempo libre nos invitan a reflexionar acerca de los beneficios que las mismas otorgan a la experiencia humana, considerando las múltiples dimensiones que se entrecruzan, físicas, emocionales, de salud, interacción con otros, y la satisfacción que las personas experimentan en la participación. Resulta por ello importante profundizar el conocimiento acerca de factores que pueden presentarse como facilitadores o barreras del desempeño en las ocupaciones del tiempo libre y el impacto que un trastorno de salud puede tener sobre las mismas. (Alzola & Cia. 2017. p. 20)

III.c Centro Educativo Terapéutico (CET)

Los CET fueron creados por Ley 24.901 en 1997, para los niños y jóvenes cuyas discapacidades no les permitiera acceder a un sistema de educación especial sistemático.

Estas instituciones están concebidas dentro del paradigma médico, otrora vistas como una solución de avanzada para quienes quedaban fuera del sistema educativo, pasando a formar parte del sistema escolar oficial (público o privado) al cual es obligatorio concurrir por ley, durante la edad de la niñez y la adolescencia. Su habilitación y supervisión depende exclusivamente del Ministerio de Salud.

El espacio al cual concurren los jóvenes de la investigación, es el CET "Trazando" de la ciudad de Venado Tuerto, el cual está conformado por cinco grupos de 5 a 7 personas de entre 15 a 25 años, con discapacidades intelectuales y físicas.

Cada grupo tiene su coordinador, un orientador y un auxiliar. Cuenta con un turno de concurrencia por la mañana y otro por la tarde.

Físicamente consta de 6 salones, 3 baños de los cuales uno está adaptado, cocina, sala de recepción, oficina y jardín frontal. Si bien es amplio, los concurrentes no permanecen en soledad demasiado tiempo dado que la comunicación por los pasillos se da de tal manera que los profesionales transitan regularmente por todos los espacios.

Los profesionales forman un equipo interdisciplinario integrado por Terapia Ocupacional, Kinesiología, Fonoaudiología, Musicoterapia, Acompañamiento Terapéutico, Psicopedagogía, Psicología, Medicina y Educación Física.

Los distintos talleres que se ofrecen en este CET son: Circo, Danza, Psicomotricidad, Yoga, Musicoterapia, Golf, Educación Física, Sexualidad, Panadería, Pastelería y Orientación Laboral.

Aquí se utilizan actividades aplicadas de forma rutinaria donde el juego y el ocio están presentes como medio para el desarrollo de las capacidades intelectuales y físicas; promoviendo así la autonomía y mejorando de esta forma la calidad de vida de los jóvenes concurrentes.

III.d Terapia ocupacional (T.O.)

La T.O. estudia la forma de mejorar la calidad de vida o bienestar biopsicosocial de las personas a través de la instrumentación de la ocupación para lograr la mayor funcionalidad e independencia en cada una de las áreas de ocupación "actividades de la vida diaria (AVD), actividades instrumentales de la vida diaria (AIVD), juego, ocio o tiempo libre, descanso y sueño, educación, trabajo, participación social". (AOTA, 2010. p.10)

Esta profesión se centra en las limitaciones ocupacionales que les impidan a las personas participar en las actividades que le sean significativas. De esta forma potencia la autonomía personal para conseguir una mejor calidad de vida, especializándose en el desarrollo de las destrezas motrices, intelectuales y del funcionamiento sensorial integrado, así como también en la adaptación del entorno cotidiano de la persona.

Existe una estrecha relación entre individuo y entorno, lo que significa que las limitaciones o capacidades que una PCD posea, no solo dependen de la propia persona, sino también de la accesibilidad del entorno (cultural, social, ambiental, político, sanitario, histórico, etc.) que moldea sus ocupaciones.

Desde esta visión ocupacional, el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional postula que las personas somos seres ocupacionales y que "toda

persona necesita ser capaz o estar disponible para comprometerse con la ocupación que necesite y seleccione para crecer a través de lo que hace y experimentar independencia e interdependencia, equidad, participación, seguridad, salud y bienestar. Siendo este el objetivo de la terapia ocupacional". (AOTA, 2010, p.1)

III.e Modelo de la Ocupación Humana (MOHO)

El MOHO visualiza a las personas como seres ocupacionales por naturaleza, es decir, que tienen el deseo de participar y comprometerse con las ocupaciones de interés, las cuales ordenan y dan sentido a la vida.

Las dificultades para realizar las ocupaciones y actividades de la vida cotidiana van más allá de las discapacidades físicas, intelectuales y/o sensoriales.

Este Modelo reconoce otros factores que influyen en el desempeño ocupacional como los entornos (que en la investigación se denominan contextos), la toma de decisiones, el sentido que se les da a las ocupaciones y la participación activa en roles y rutinas.

Los contextos de esta investigación son virtual derivado a su vez del contexto político y sanitario por la decisión protocolar de ASPO para la prevención de la salud. Las rutinas estudiadas son las ocupaciones de (JyO/TL) en sus roles como jóvenes concurrentes a un CET.

De esta manera, teniendo en cuenta todos estos elementos, "El MOHO se ocupa, por sobre todas las cosas, de ver hasta qué punto los individuos pueden participar en las ocupaciones de la vida y lograr una condición de adaptación positiva". (Blesedell Crepeau et al., 2011. p. 448)

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. Define el sentido que las personas dan a lo que realizan y "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).

El MOHO subdivide a la volición en tres elementos: la causalidad personal, que se refiere al sentimiento de capacidad y eficacia que experimenta la persona cuando realiza las actividades de la vida cotidiana; los valores, que son las creencias y compromisos que adquiere la persona al considerar la ocupación que le es importante realizar; y por último los intereses, siendo éstos los que la persona disfruta de hacer otorgándole satisfacción realizarlos.

La habituación, por su parte, "se refiere al 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.

Los hábitos en conjunto con los roles, dan a las personas una identidad, lo que permite tomar conciencia del comportamiento y participación ocupacional.

Por último, la capacidad de desempeño "se refiere 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)

Desempeñarse ocupacionalmente significa realizar una tarea relacionada con un área importante de la vida, lo cual comprende acciones con propósito.

El MOHO hace foco en la experiencia del desempeño y en las limitaciones, como resultado de las características internas de la persona y las del entorno, el cual incluye las siguientes dimensiones: "los objetos que las personas usan cuando hacen cosas; los espacios donde se realizan, lo que se espera o se requiere de las personas en un determinado contexto; los grupos sociales que forman parte del contexto; y las fuerzas culturales, políticas y económicas que nos rodean". (Blesedell Crepeau et al., 2011. p. 449).

Así, este modelo identifica tres niveles en los que podemos examinar lo que la persona realiza: participación ocupacional, desempeño ocupacional y habilidad ocupacional. "La participación ocupacional se refiere a la participación en actividades cotidianas, laborales o recreativas que forman parte del contexto sociocultural de la persona y las cuales son deseadas o necesarias para su propio bienestar" y "hacer una tarea relacionada con un área importante de nuestra vida se refiere al desempeño ocupacional", mientras que las habilidades son acciones con propósito que la persona usa en su desempeño. (Blesedell Crepeau et al., 2011. p. 449-450)

A través del tiempo, lo que la gente hace es lo que forma su identidad ocupacional. Esta identidad, generada por experiencias, es el sentido acumulado de lo que las personas son y lo que desean llegar a ser como seres ocupacionales. Así, según Dobson (2011) "la capacidad de las personas para sostener un patrón de desempeño que genera su identidad ocupacional se denomina competencia ocupacional. Estos dos elementos son esenciales para la adaptación ocupacional". (Blesedell Crepeau et al., 2011. pp. 450).

III.f Juego y ocio o tiempo libre (JyO/TL)

Estas áreas ocupacionales contienen las fases de exploración y participación. Se observa que la exploración es la fase de identificación de intereses, gustos y preferencias previa a la participación ocupacional propiamente dicha.

Según el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional, la fase de exploración del JyO/TL consiste en identificar intereses, habilidades, oportunidades y actividades de juego y ocio apropiadas. (AOTA, 2010, p. 12).

Desde la disciplina, los intereses se definen como "disposiciones para encontrar placer y satisfacción en las ocupaciones y el autoconocimiento del goce de las ocupaciones".

También en este sentido, cuando se aplica esta definición de los intereses a las actividades de JyO/TL, "según Matsutsuyu (1969) se ocupa de las respuestas afectivas a esas actividades (que a menudo se expresan como preferencias o como gustos, disgustos e indiferencias), así como la percepción y la conciencia de sí mismo y de sus entornos". (Blesedell Crepeau et al., 2011. p. 637)

La característica principal de estas ocupaciones, radica en el placer y la libertad de elección de las actividades. Desde esta lectura se puede entrever la estrecha relación terapéutica que existe entre la exploración de estas áreas ocupacionales con el autoconocimiento de los intereses personales, la motivación intrínseca, el placer y la realización personal. Esta participación activa incluye compromiso ocupacional con los intereses, gustos, preferencias y motivaciones de las personas, otorgando significado a su vida.

En el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional se destaca que la participación positiva en juego y ocio incluye mantener un equilibrio o balance con las demás áreas de ocupación. (AOTA, 2010, p.12)

Por otro lado cabe destacar el aspecto social de la ocupación, en este sentido, de acuerdo a Moruno Miralles & Romero Ayuso (2003) "el juego es importante como medio de expresión, sociabilización, satisfacción y relajación" (p. 394).

En la literatura de la T.O., las definiciones de JyO/TL son muy variadas, aunque como señalan Blesedell Crepeau, Cohn & Boyt Schell (2011) tienden a converger en cuatro categorías principales que analizan diferentes aspectos de la misma ocupación: actividad observacional, tiempo discrecional o tiempo libre, contexto y experiencia. (p. 633).

Éstas mismas fueron las cuatro categorías utilizadas para analizar las rutinas de JyO/TL de los jóvenes concurrentes al CET en ASPO:

JyO/TL como actividad observacional

En esta categoría se considera que las actividades pueden ser observadas y nombradas; por lo que se utilizan taxonomías para identificarlas y describirlas. Así se puede hablar de diferentes tipos, donde las descripciones más conocidas son: juego y ocio libre, reglado, simbólico, imaginario, grupal, individual, espontáneo, sensitivo-motor, terapéutico, con objetos, constructivo, pasatiempos, deportes, juegos de azar, juegos de mesa, etc. Definir y cuantificar esta clase de actividades permitió visualizar la exploración ocupacional, pudiendo trabajar con un listado para identificar actividades de interés y recopilar información sobre el autoconocimiento, gustos y preferencias personales.

JyO/TL como tiempo libre o discrecional

Aquí se considera que el juego y ocio es el tiempo libre que queda por fuera de las actividades obligatorias. Este punto de vista cuantifica el tiempo en que la persona participa en actividades de interés mediante las variables de frecuencia, duración y sostenimiento. De esta manera se cuantificó la frecuencia semanal de las actividades, siendo la cantidad de veces que los concurrentes las realizan dentro de su rutina semanal. Conjuntamente se cuantificó la duración en horas de las actividades y el sostenimiento, el cual hace referencia a la antigüedad de la rutina y experiencia previa en las actividades de preferencia de la ocupación.

De esta forma se realiza una aproximación a la evaluación del equilibrio o balance ocupacional de la persona, siendo fundamental para conocer cómo la persona utiliza y distribuye el tiempo y la relación con su salud y bienestar biopsicosocial. En este sentido la satisfacción de las necesidades básicas y demás áreas ocupacionales obligatorias junto a la motivación intrínseca, se identifican como condicionantes de estas ocupaciones.

Contexto de las actividades de JyO/TL

Otro factor importante para la evaluación ocupacional son los contextos en los cuales ocurren las actividades de las personas. Esto se refiere a las condiciones y circunstancias bajo las que se desarrollan las rutinas, donde podemos identificar apoyos o soportes y barreras contextuales. Así, se puede clasificar los diferentes contextos en "culturales (costumbres, creencias, ideas), físicos (entornos artificiales o naturales, objetos), sociales (individuos, grupos u organizaciones, sistemas), personales (edad, sexo, estado socioeconómico), espirituales (propósito mayor o más trascendental significado), temporales (hora del día, momento del año, etapa de la vida) y virtuales (salas de chateo, entornos simulados)". (AOTA, 2002).

En este estudio, el contexto en modalidad virtual debido al ASPO es el factor clave condicionante de la modificación en las rutinas. El contexto virtual se refiere a "las interacciones en situaciones simuladas, en situaciones en tiempo-real o cercanos al tiempo, en ausencia de contacto físico". (AOTA, 2010, p.33).

JyO/TL como experiencia

Esta categoría analiza el significado personal, la experiencia subjetiva y la satisfacción con la experiencia. La evaluación de juego y ocio incluye registrar datos sobre los significados que las personas le atribuyen a la actividad que realizan a través de entrevistas y evaluaciones específicas a los participantes. En este sentido: "Los significados personales pueden ser categorizados como fisiológicos (por ejemplo buen estado físico, reducción del estrés y recuperación), educativos/intelectuales (por ejemplo aprendizaje, estimulación intelectual), sociales (por ejemplo interacción social, compañerismo), psicológicos (por ejemplo autoidentidad, autoexpresión), estéticos (por ejemplo: apreciación de la belleza, artes y sistemas simbólicos de significado) y espirituales (por ejemplo mayor conciencia, experiencias trascendentes)". (Blesedell Crepeau et al., 2011. p. 638)

La experiencia subjetiva, según Blesedell Crepeau et al. (2011), se refiere a los aspectos de la participación en actividades de JyO/TL, el estado de ánimo con el que se enfocan estas actividades y la experiencia afectiva de participación en ellas. El estado de ánimo (que a menudo se denomina espíritu de juego), se caracteriza por ausencia de restricciones, libertad de elección, motivación intrínseca, control interno, participación activa y libertad para suspender la realidad. Además, "La experiencia afectiva de participación en juego y ocio positiva se caracteriza por sentimientos de diversión, goce, felicidad, satisfacción y placer". . Por ello, "Los terapeutas deben recordar que la experiencia subjetiva del juego y el ocio trasciende las definiciones culturales de juego, ocio, trabajo y actividades de la vida diaria". (p. 638)

El JyO/TL como experiencia incluye características esenciales como la ausencia de obligaciones, goce, diversión, motivación personal, baja relación con el trabajo, flujo, autoexpresión, apreciación estética, relajación y locus interno de control. La satisfacción con la experiencia se refiere a los sentimientos y percepciones globales de los individuos relacionados con sus experiencias de juego y ocio. Los sentimientos y las percepciones pueden ser positivos (alegría y satisfacción) o negativos (aburrimiento o insatisfacción). Se cree que la satisfacción con la

experiencia de juego y ocio tiene importantes consecuencias para la salud física, la salud mental, la satisfacción global y el crecimiento personal de los individuos. (p. 638)

Esta visión terapéutica destaca la necesidad de habilitación de estas ocupaciones a la rutina de las personas adultas.

III.g Juego en el adulto

Juego y ocio se asemejan al ser actividades de tiempo libre guiadas por la motivación intrínseca. Por consiguiente, mientras la persona participa ocupacionalmente, se descubre a sí mismo.

La obra *Homo Ludens* (1938) del historiador alemán Hutzinger, fue pionera en destacar la importancia del juego en el adulto, considerando que esta actividad ocupa un lugar fundamental en el centro de la civilización. Finalizando el siglo XX, Sutton-Smit (1997) enuncia siete retóricas diferentes para el juego: La primera se refiere al juego como destino, es decir, alude a los juegos de azar. La segunda lo relaciona al poder: a las competencias y deportes en general. La tercera analiza el juego en relación con la identidad de los pueblos y se refiere a una serie de experiencias culturales, como los carnavales, fiestas tradicionales y otras ceremonias por el estilo. La cuarta alude a lo frívolo, es decir, a la bufonería. La quinta relaciona el juego con el progreso, proponiendo que está al servicio del desarrollo de las habilidades motoras, intelectuales y sociales. La sexta habla de la imaginación y la fantasía. La séptima identifica al juego con uno mismo y como expresión de quien es uno. (p. 304-306)

Las retóricas del juego como aporte a la identidad personal y cultural, aprendizaje y desarrollo de habilidades biopsicosociales y autoexpresión (tercera, quinta y séptima retóricas) son las utilizadas en esta investigación.

Según Erna Imperatore (2002) el juego adulto es una actividad de goce que proporciona la sensación de sentirse intrínsecamente motivado, absorto y momentáneamente ajeno a la realidad, con un perceptible aumento en el nivel de excitación. (p.23)

Cuando se compara al juego del adulto con el ocio, se afirma que son experiencias equivalentes, por lo que se asume básicamente que el juego infantil es reemplazado por actividades que se llevan a cabo durante el tiempo libre en la edad adulta. Este punto de vista supone que las cualidades del juego no se proyectan ni están presentes en la madurez o que sólo se manifiestan dentro de los confines del ocio. Sin embargo hay teorías alternativas, que indican que el juego vuelve a emerger a lo largo de toda la vida (tal como se ve en la vida cotidiana) en una variedad de contextos que abarcan desde los deportes organizados y otras entretenimientos semejantes, hasta los rituales, el cuidado dedicado a uno mismo y una serie de tareas relacionados con el trabajo y el quehacer cotidiano. (Erna Imperatore, 2002, p. 21)

Si bien el juego en la infancia es la ocupación principal del ser humano, en el adulto tiende a ser cada vez menos relevante. El ocio se caracteriza por la búsqueda del interés personal, ya sea jugando, estudiando, trabajando, descansando, entrenando, etc. Por todo ello los beneficios terapéuticos de estas ocupaciones pueden aportar significativamente al conocimiento de uno mismo, al bienestar y a la realización personal.

III.h Antecedentes

Se han encontrado tres investigaciones sobre JyO/TL que arrojan datos de interés para este estudio. Dos de ellas suceden en contexto de ASPO por la pandemia Covid-19. Una estudia los hábitos de la población infantil durante el encierro, la otra estudia las consecuencias psicológicas en adultos. La investigación restante es previa a la pandemia y analiza la participación ocupacional frente a cambios repentinos en la condición de salud.

La primera de estas investigaciones hace referencia a las ocupaciones de JyO/TL en la población infantil durante el ASPO en España. Es un estudio del Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio titulado "*Guía AIJU 2020-21*", el cual concluye que estas actividades aumentaron un promedio de 1 hora y 30 minutos al día; y que el 50% de las familias encuestadas percibieron que los menores tuvieron más tiempo libre que antes del ASPO.

Estos datos concuerdan con los resultados de la presente investigación sobre las rutinas de JyO/TL de los jóvenes concurrentes durante el ASPO, en la cual se inquiriere sobre la frecuencia semanal de realización de la actividad, demostrando un aumento del tiempo libre.

Volviendo a la investigación del Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio, los resultados concluyen que las actividades de mayor frecuencia guardan relación con el contexto virtual (mirar películas, series y programas de televisión, realizar videollamadas, jugar videojuegos). Lo cual contrasta con la presente investigación de las rutinas de los jóvenes concurrentes al CET, donde solamente 2 personas manifiestan que su actividad preferida en esta ocupación pertenece al contexto virtual (ver videos de youtube y jugar con la computadora).

Por otra parte, en la investigación de la doctora Nekane Balluerka Lasa, "*Las consecuencias psicológicas del Covid-19 y el confinamiento*", se comprueba que el malestar psicológico ha aumentado en todos los grupos de estudio considerados y las personas encuestadas han empeorado en prácticamente todas las variables analizadas. En cuanto a hábitos y conductas de consumo se ha encontrado durante el confinamiento un aumento del uso de redes sociales y de mayor tiempo viendo la TV, un incremento del uso de videojuegos en los más jóvenes, así como un mayor consumo de alimentos hipercalóricos y un mayor porcentaje de encuestados que han disminuido la realización de ejercicio físico frente a aquellos que lo han aumentado.

En general, se ha observado en dicha investigación psicológica, un aumento de los sentimientos de irritabilidad y enojo. En los sentimientos de vitalidad y energía se observa también un empeoramiento para el total de la muestra. Ansiedad, depresión e ira son componentes fundamentales de la dimensión de estabilidad emocional, donde una gran proporción de casos experimenta un empeoramiento. En relación a los problemas de salud física asociados al diagnóstico de una enfermedad física o agravamiento de una ya existente se aprecia que se sufrieron empeoramientos con carácter general.

Estos datos guardan relación con la presente investigación sobre las rutinas de los jóvenes concurrentes al CET, que indica que el 60% de los encuestados percibió aburrimiento y sentirse "más o menos" anímicamente durante el ASPO.

De estos estudios se puede concluir que el tiempo dedicado al juego y ocio aumentó en la población en contexto de ASPO, lo mismo que el malestar biopsíquico.

Por otro lado, la investigación "Ocio y tiempo libre: análisis de la participación ocupacional frente a cambios repentinos en la condición de salud", concluye que "más de la mitad de los entrevistados observó limitación en el desempeño de las actividades por la condición física, psicoemocional y restricción en la participación en ocio y tiempo libre por la acción del entorno físico y social que actúa como barrera dificultando dicha participación". A la vez que declara "la importancia de profundizar en el conocimiento acerca de factores que pueden presentarse como facilitadores o barreras del desempeño en las ocupaciones de tiempo libre y el impacto que un trastorno de salud puede tener sobre las mismas". (p. 20)

Lo expuesto en estas investigaciones permite reconsiderar la relevancia actual del estudio de las rutinas de JyO/TL para el desarrollo y la acción terapéutica.

IV Justificación

Se elige desarrollar los objetivos propuestos con la creencia previamente fundamentada, que su estudio y aplicación dentro del ámbito de la T.O., implica una herramienta esencial para las PCD intelectual (y de las personas en general).

La aplicación de las ocupaciones de JyO/TL por medio de técnicas, estrategias y metodologías de carácter terapéutico, mejoran la calidad de vida, acercando los beneficios del placer ocupacional, la sensación de libre elección, el autoconocimiento y la realización personal.

Esta investigación constituye un primer aporte, desde la visión de la T.O., al estudio de las rutinas de JyO/TL en la ciudad de Venado Tuerto. No se registran antecedentes relacionados en la ciudad sobre este tema, por lo tanto, será un aporte tanto para el colectivo profesional local como también al ámbito institucional donde se realiza.

Este tipo de investigaciones son necesarias para visualizar la importancia de llevar a cabo una exploración activa de preferencias, gustos e intereses personales en estas áreas ocupacionales, así como también la importancia de un balance positivo de participación ocupacional significativa.

No se han encontrado investigaciones nacionales o internacionales que analicen rutinas de JyO/TL específicamente en PCD intelectual en el contexto de ASPO por Covid-19. El contexto de ASPO es una situación de emergencia sanitaria globalizada nueva para la humanidad pues implica el encierro y aislamiento en todas partes del mundo. Por ello aún más necesario resulta aprovechar el potencial terapéutico ocupacional en este contexto, donde el bienestar biopsicosocial resulta afectado.

V Material y Métodos / Metodología / Procedimientos

Este estudio que analiza las rutinas de JyO/TL tiene un enfoque cuantitativo.

La búsqueda bibliográfica para la revisión de la literatura se realizó tanto mediante libros particulares como a través de SciELO (Scientific Electronic Library Online), el cual es un proyecto cooperativo para la difusión de la ciencia.

La población de estudio la conformaron todas aquellas PCD intelectual entre 18 y 25 años concurrentes al CET, las cuales forman un grupo de cincuenta (50) concurrentes.

La muestra, o subconjunto de esta totalidad, fue elegida mediante una técnica de carácter no probabilístico o dirigida, es decir se seleccionó a la población de interés basándose en las cualidades comunicativas y de comprensión intelectual, la cual estuvo conformada por un total de quince (15) jóvenes concurrentes.

En relación a la dimensión temporal, se utilizó un diseño transversal retrospectivo. La recolección de datos se efectuó en los meses de abril y mayo del año 2021 en base al ASPO, que se extendió de marzo a noviembre del año 2020.

Los jóvenes concurrentes firmaron un consentimiento informado, el cual se anexa al final del trabajo. Se utilizó como técnica de recolección de datos la entrevista. Si bien el modo presencial en los ámbitos naturales es el método óptimo de análisis ocupacional, debido a las restricciones sanitarias, la investigación se desarrolla en un contexto virtual por ASPO.

La herramienta que se utilizó fue un cuestionario cerrado. Este instrumento se aplicó a través de videollamadas. Este canal comunicativo virtual ya estaba siendo utilizado por los jóvenes concurrentes para realizar las propuestas virtuales de los distintos talleres del CET.

Con la participación de la orientadora, se les leyeron las preguntas y sus opciones de respuesta, y a través de su elección se marcó la casilla correspondiente. De esta forma, con el cuestionario se recolectó información sobre los intereses, las elecciones de actividades, preferencias y autoconocimiento, en cuanto se relacionan con las actividades de JyO/TL.

El cuestionario usado, anexado al final del trabajo, fue formulado con más preguntas de las que se analizaron pero no estaban en estrecha relación con los objetivos de la tesis.

Se solicitó a los participantes del estudio que identificaran las distintas actividades que realizaron durante el ASPO. Se investigó lo que hace el sujeto, con quién y con qué frecuencia. El estudio de los resultados se basó en las cuatro categorías principales de clasificación de JyO/TL de la literatura de la T.O.:

- Actividad observacional: Mediante esta categoría se dio nombre y orden a las actividades realizadas por los jóvenes concurrentes durante el ASPO.
- Tiempo libre o discrecional: En esta categoría se cuantificó la frecuencia, sostenimiento y duración de las actividades. La frecuencia midió las veces que se realiza la actividad semanalmente. La duración midió el tiempo que ocupa la realización de la actividad en promedio, cada vez que se realiza. El sostenimiento hizo referencia al tiempo que llevaban realizando la actividad previo al ASPO.
- Contexto: Esta categoría contiene los datos relacionados al contexto social y virtual.

- Experiencia global de participación: Esta dimensión proporcionó el indicador sobre la experiencia subjetiva de los jóvenes concurrentes para el desempeño ocupacional.

VI Resultados

Se presenta la tabla con las respuestas al cuestionario de los jóvenes concurrentes. Las entrevistas virtuales en las que se aplicó esta herramienta, se hicieron en algunos casos individualmente y en otros de manera grupal, nunca superando los 3 participantes simultáneos (sin contar a los entrevistadores y a la orientadora de cada persona y/o grupo).

1. Durante el período de aislamiento: ¿Juegas o realizas alguna actividad que te guste mucho?	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Si	9	60%
No	6	40%
2. ¿Cuál es esa actividad?		
Pintar y dibujar mandalas	3	20%
Escuchar música	2	13,3%
No sabe	2	13,3%
Juegos de mesa	2	13,3%
Jugar con la pelota	2	13,3%
Ver videos de Youtube	1	6,6%
Jugar con la computadora	1	6,6%
Jugar en el patio de mi casa	1	6,6%
Cocinar	1	6,6%
3. Esa actividad que elegiste: ¿Cuánto disfrutas realizarla?		
Poco	0	0%
Más o menos	4	26,7%
Mucho	11	73,3%
4. La actividad que elegiste: ¿La realizas con alguien?		
Solo	11	73,3%
Con un familiar	4	26,7%

Con un vecino	0	0%
5. ¿Con qué frecuencia realizas la actividad en la semana?		
1 día	0	0%
2 días	3	20%
3 días o más	12	80%
6. La actividad que elegiste: ¿La realizabas antes de que surgiera el aislamiento?		
No	1	6,7%
Pocas veces	2	13,3%
A veces	8	53,3%
Muchas veces	4	26,7%
7. ¿Cuánto tiempo dura la actividad cuando la realizas?		
30 minutos	0	0%
1 hora	10	66,7%
2 horas o más	5	33,3%
8. ¿Extrañas alguna actividad que no pudiste hacer por el aislamiento?		
Relacionado a los compañeros y actividades del CET	10	66.6%
Ir a la plaza	3	20%
Salir a caminar con mis hermanos	1	6,6%
No sabe	1	6,6%
9. ¿Crees que tienes más tiempo libre durante el aislamiento?		
No	0	0%
Si	11	73,3%
Tal vez	4	26,7%
10. ¿Te aburres en el aislamiento?		
No	1	6,7%
Si	9	60%
Tal vez	5	33,3%

11. Con respecto a las actividades virtuales propuestas por el CET: ¿Cuánto las disfrutas?		
Poco	4	26,7%
Más o menos	7	46,7%
Mucho	4	26,7%
12. La modalidad virtual de las actividades del CET: ¿Hizo que tuvieras menos tiempo para realizar actividades que disfrutas?		
No	10	66,7%
Si	0	0%
Tal vez	5	33,3%
13. ¿Cómo te sientes durante el período de aislamiento?		
Bien	5	33,3%
Más o menos	9	60%
Mal	0	0%
No sabe	1	6,7%

Los resultados del cuestionario fueron agrupados atendiendo a las cuatro categorías descriptas en metodología.

En JyO/TL como actividad observacional:

Las respuestas a la primera pregunta del cuestionario dieron a conocer si los concurrentes del CET sostuvieron una rutina de JyO/TL durante el ASPO. El primer dato que la entrevista nos aporta, indica que el 40% de los encuestados manifestó no haber jugado regularmente a algo.

La segunda pregunta es la única abierta (no presenta opciones para elegir); por lo que la respuesta fue de evocación libre, surgiendo así la taxonomía ocupacional de JyO/TL de los concurrentes al CET en ASPO. La actividad de JyO/TL más evocada (20%) fue pintar y dibujar mandalas.

En JyO/TL como tiempo libre o discrecional:

En lo referente a la frecuencia de la actividad, las respuestas a la pregunta 5, el 80% de los encuestados manifiesta realizarla 3 días a la semana o más.

En cuanto al sostenimiento de esta actividad, se ve reflejado en la pregunta 6, siendo el resultado de un 80% si se suman las respuestas de quienes venían realizando la actividad previamente al ASPO "muchas veces" y "a veces".

Con respecto a la duración de la actividad, las respuestas a la pregunta 7 indican que en todos los casos dura como mínimo una hora.

En JyO/TL como contexto:

Las respuestas a la pregunta 4 indican que, en lo referente al contexto social de la actividad, los concurrentes realizaban la actividad mayormente en soledad (73,3%).

Los resultados de la pregunta 9 señalan que todos los encuestados perciben la posibilidad de aumento del tiempo libre en contexto de ASPO.

Los resultados de la pregunta 10 muestran que todos los encuestados (excepto uno) perciben como posible el sentimiento de aburrimiento en contexto de ASPO.

En cuanto al contexto virtual, en la pregunta 11, se indaga sobre el placer que generan los talleres virtuales en general propuestos por el CET durante el ASPO, el 26,7%% manifiesta haberlo disfrutado "mucho" mientras que el mismo porcentaje (26,7%) lo disfrutaron "poco". El restante porcentaje de encuestados lo disfrutó "más o menos"

Por otro lado las respuestas a la pregunta 12, indican que para la mayoría de los encuestados (66,7%), la modalidad virtual de las actividades del CET no determinaron menor tiempo para realizar actividades que disfrutaban.

En JyO/TL como experiencia global de participación:

Las respuestas a la pregunta 3, señalan que el 73,3% de los encuestados consideraron que la actividad de referencia les provocaba mucho placer.

Las respuestas a la pregunta 8, muestran que la mayoría (66,6%) manifestó la necesidad de volver a realizar la actividad de manera presencial en el CET, es decir, físicamente con los demás jóvenes concurrentes como compañeros de ocupación.

Las respuestas a la pregunta 13, indican que el 60% se siente "más o menos" anímicamente durante el período de aislamiento.

VII Discusión

Se analizaron los resultados del cuestionario atendiendo a las categorías descritas en metodología, considerando que éstas se entrelazan y complementan brindando diferentes puntos de vista de los datos recolectados.

En JyO/TL como actividad observacional:

Los resultados indican que estos jóvenes no han sostenido una rutina durante el aislamiento. En este punto se puede pensar en la dificultad tanto para el sostenimiento de estas actividades previas al ASPO, como para la exploración de nuevas actividades, lo que puede ocasionar intereses restringidos.

Se evidencia la falta de recursos para identificar actividades y oportunidades ocupacionales adecuadas a uno mismo, lo que se traduce como una barrera en las

disposiciones para encontrar placer, satisfacción y autoconocimiento ocupacional, ya que, en este sentido, los intereses en las actividades de JyO/TL, según Matsutsuyu (1969) se ocupan tanto de las respuestas afectivas a esas actividades (que a menudo se expresan como preferencias o como gustos, disgustos e indiferencias), así como de la percepción y de la conciencia de uno mismo y de sus entornos.

A las personas que manifestaron no haber sostenido una rutina, para que puedan realizar el cuestionario, se les sugirió que se centrasen en alguna actividad que hayan realizado durante el ASPO, sin importar la frecuencia, duración y sostenimiento, en la que hayan sentido satisfacción con la experiencia (placer, diversión, goce, significación personal).

En la única pregunta abierta del cuestionario, se constató que una respuesta dada en primer lugar por un participante, en una entrevista grupal, facilita la evocación de la actividad de referencia al resto de participantes, siendo usada como la misma respuesta a la consigna. Se ha observado que las entrevistas individuales pueden aportar información diferente a las entrevistas grupales.

La respuesta más repetida (3 veces) fue "pintar y dibujar mandalas". Se pudo averiguar, mediante la intervención de las orientadoras de grupo, que esta actividad ya la realizaban los concurrentes previamente al ASPO a través del taller de yoga del CET. De esta manera se observa que la elección personal de actividades están influenciadas por los talleres del CET en los cuales se utilizan como herramienta terapéutica.

Esta circunstancia, sumada a la cantidad de veces (2) en la que se repitió la opción de "no sabe" la respuesta, da pautas de una reducida exploración de nuevas actividades durante el ASPO que correspondan fielmente a la motivación intrínseca, intereses, gustos y preferencias de cada concurrente.

Se repite la observación de esta interpretación en las respuestas a la pregunta número 6, la cual indica que sólo el 6,7% prefirió una actividad nueva como actividad de referencia, es decir, una actividad no realizada previamente al ASPO.

De este modo, se observa que el desempeño ocupacional de los jóvenes concurrentes en estas áreas ocupacionales, es aumentado o limitado por la exploración de los diferentes tipos de actividades, las cuales están influenciadas tanto por las propuestas del CET cómo por las actividades practicadas por otros concurrentes.

En JyO/TL como tiempo libre o discrecional:

Se puede decir que los resultados de frecuencia, sostenimiento y duración de las actividades implican una rutina significativa dentro de la rutina de la vida diaria de los jóvenes concurrentes al CET.

En JyO/TL como contexto:

Es importante recordar que si bien el CET es amplio, los concurrentes no permanecen en soledad demasiado tiempo dado que la comunicación por los pasillos se da de tal manera que los profesionales transitan regularmente por todos los espacios.

Por ello las actividades se realizan en grupo (2 o más personas), sin la oportunidad de encontrarse totalmente en soledad, por lo que llaman la atención las respuestas a la pregunta 4, las cuales indican que los concurrentes preferían realizar la actividad mayormente en soledad en su hogar.

Lo cual contrasta con los resultados de la pregunta 8, donde la mayoría (66,6%) manifestó la necesidad de volver a realizar la actividad presencialmente, en el CET, con los demás jóvenes concurrentes como compañeros de ocupación.

Esta situación sugiere que el aspecto social de la actividad depende del contexto, de modo que si se realiza en el hogar del concurrente la preferencia mayoritaria es realizarla en soledad, mientras que la mayoría a su vez, siente la necesidad de realizar la ocupación en el CET compartiendo el espacio donde se realiza la actividad, de manera grupal. De aquí se puede deducir que los jóvenes encuentran más oportunidades para compartir actividades de placer y diversión con los demás concurrentes y profesionales del CET que con los habitantes de su hogar. Esto reafirma la necesidad e importancia de trabajar la ocupación de JyO/TL de manera terapéutica.

Por otro lado, si en las preguntas 9 y 10 se suman los porcentajes de las respuestas "sí" y "tal vez", se obtiene como resultado que el 100% puede percibir mayor cantidad de tiempo libre mientras que el 93,3% puede percibir aburrimiento en contexto de ASPO.

Estos porcentajes coinciden con los resultados de la investigación del Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio el cual concluye que las actividades JyO/TL aumentaron un promedio de 1 hora y 30 minutos al día en la población infantil española durante el encierro. A su vez, también coincide con la investigación "Las consecuencias psicológicas del Covid-19 y el confinamiento" en la cual se concluye que hubo un aumento del malestar psicológico en todos los grupos de estudio considerados.

La problemática del contexto de ASPO visualizada desde el punto de vista del tiempo libre radica en que la población percibe el incremento de tiempo en esta área ocupacional, que se caracteriza por ser un tiempo de goce, diversión y/o generador de placer, pero a la vez perciben el aumento del sentimiento de aburrimiento, es decir que en este contexto se propicia una falta de participación o adaptación ocupacional positiva.

En cuanto al contexto virtual, en la pregunta 11, se indaga sobre el placer que generan los talleres virtuales en general propuestos por el CET durante el ASPO, el 26,7%% manifiesta haberlo disfrutado "mucho" mientras que el mismo porcentaje (26,7%) lo disfrutaron "poco". El restante porcentaje de encuestados lo disfrutó "más o menos"

La pregunta 12 se formuló para recolectar información sobre el balance ocupacional de los concurrentes en relación a las rutinas de las actividades virtuales propuestas por el CET. Las respuestas indican que la rutina de actividades del CET en contexto virtual no supuso en ningún caso una barrera para realizar actividades que disfrutaban. A la mayoría de los encuestados (66,7%), la modalidad virtual de las actividades del CET no les implicaron disponer de menor tiempo para realizar actividades que disfrutaban.

En JyO/TL como experiencia global de participación:

Esta categoría considera la experiencia positiva, el placer, goce, disfrute y/o diversión como característica esencial de la ocupación.

En las respuestas a la pregunta 3, el 73,3% de los encuestados consideraron que la actividad de referencia les provocaba mucho placer. Esto confirma que la actividad elegida cumple, en la mayoría de los encuestados, con la característica principal de la ocupación.

Si hacemos una lectura de las respuestas a la pregunta 11, donde el 26,7% disfruta "poco" y el 46,7% disfruta "más o menos" de las actividades propuestas por el CET, y las relacionamos con las respuestas a las preguntas 9 y 10, donde la mayoría percibe mayor tiempo libre y aburrimiento, podemos deducir la lógica del estado anímico, reflejado en las respuestas a la última pregunta del cuestionario (13), de una población que no llega a satisfacer su necesidad ocupacional de JyO/TL, las cuales indican que el 60% se siente "más o menos" durante el período de aislamiento.

Al profundizar en las respuestas, se comprueba las limitaciones identificadas del presente trabajo, propias de su diseño que, en algunos casos las respuestas se refieren a la comparación con el modo presencial de los talleres, el cual es preferido por los concurrentes según los datos recogidos en el cuestionario. Es decir, es probable que, aunque las propuestas de los talleres virtuales les haya generado placer y/o diversión, la respuesta de disfrutar "poco" o "más o menos" de las actividades virtuales, esté condicionada a la comparación con la modalidad presencial.

VIII Conclusiones

Al analizar las rutinas ocupacionales de JyO/TL de los jóvenes concurrentes a un CET de la provincia de Santa Fe (Argentina), se evidencia que implicaron una parte importante de la rutina semanal en el contexto de ASPO por Covid-19, en la cual se percibió tanto el aumento del tiempo libre como del sentimiento de aburrimiento.

Los datos prueban que no existe una exploración activa de actividades de JyO/TL, lo que remarca la falta de recursos y herramientas que les posibilite a los jóvenes comprometerse libre e intrínsecamente con esta ocupación.

Por ello se destaca la necesidad de realizar este tipo de investigación, que intenta concienciar sobre el potencial terapéutico de la ocupación humana para el bienestar personal.

Al indagar sobre la experiencia en las actividades de JyO/TL que los jóvenes realizaron, destaca el deseo mayoritario de volver a la rutina anterior al ASPO, donde las actividades se compartían en el ámbito institucional del CET, con los demás jóvenes concurrentes.

Esto abre nuevas líneas de investigación que puedan responder a preguntas como: ¿Qué pasará cuando finalice el ASPO y retomen sus actividades cotidianas?

¿Disminuirá la percepción del tiempo libre dedicado al juego y ocio? ¿Seguirá dominando el aburrimiento en los sentimientos de la población estudiada?

En esta investigación se concluye que la experiencia ocupacional positiva de participación en actividades de JyO/TL, es generadora de placer, diversión, goce, satisfacción y felicidad, por lo que aplicar su potencial terapéutico para mejorar la calidad de vida de las personas, es fundamental en el ámbito profesional de la salud y el bienestar, ya que brindan beneficios únicos para la expresión del ser y la satisfacción del hacer, en la experiencia humana

IX Referencias bibliográficas

Alonso & Ángel. (2012). *Alteraciones del equilibrio en el envejecimiento en personas con discapacidad intelectual*. Revista Argentina de Terapia Ocupacional - Nro. 2 - Julio 2020.

Asociación Americana de Terapia Ocupacional. (2010). *Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso* (2a ed.). Traducción al español autorizada por la Asociación Americana de Terapia Ocupacional, 2009.

Asamblea General Naciones Unidas. (1981). En UN. Recuperado de <https://www.un.org/es/global-issues/youth>

Alves De Lima, A., Bozovich, G. E., Burgos L. M., Dupuy De Lôme R., Fosco M., Martínez, R., Sala Mercado, J., Torn, A. (2020). *Daño colateral de la pandemia por COVID-19 en centros privados de salud de Argentina*. Medicina (B. Aires) (vol. 80) (supl. 3). Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Junio 2020.

Balluerka Lasa, Nekane. (2020). *Consecuencias psicológicas del Covid-19 y el confinamiento*. Informe de investigación. En Boletín Oficial. Recuperado de https://www.ub.edu/web/ub/ca/menu_eines/noticias/docs/Consecuencias_psicologicas_COVID-19.pdf

Cacciavillani, María Fabiana & Prada, María Cecilia (2014). *Percepción de la participación en rutinas saludables y no saludables en trabajadores de la salud*. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires

Cohn, Crepeau B., & Schell B. (2011) *Willard & Spackman. Terapia Ocupacional* (11a ed.). Médica Panamericana.

Alzola, S. B., Cacciavillani, M. F., Cristiani, L. S. & Montilla, S. (2017). *Ocio y tiempo libre: análisis de la participación ocupacional frente a cambios repentinos en la condición de salud*. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires.

Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos. (2006). Naciones Unidas. *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Nueva York.

Decretos y Necesidad de Urgencia (DNU) 297/2020, 325/2020, 355/2020 (marzo de 2020). *Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio*. CABA, Argentina: Legislación y Avisos Oficiales. En Boletín Oficial. Recuperado de <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/237062/20201107>

Ferreiro, R. A. (2014). *Recensión: Evolución del concepto social de discapacidad intelectual*. Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG, 20.

Glass V. Gene & Hopkins, Kenneth D. (1994). *Statistical Methods in Education and Psychology*. (3ra ed.) E.E.U.U.: Pearson College Div.

Imperatore, Erna. (2002). *¿Lo estamos pasando bien? El juego adulto, un proceso esencial*. Grupo Editorial Sudamericana.

Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. *Guía AIJU 2020-21*. Recuperado de <https://guiaaiju.com>

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

Ley Nacional de Sistema de Prestaciones Básicas en Habilitación y Rehabilitación Integral a Favor de las Personas con Discapacidad. N° 24.901. (1997, 2 de diciembre). Buenos Aires: Congreso de la Nación Argentina.

López Ayesa, S; Rubio, C; Apestegui Edurne; García F; Berrueta M. (2009). *Terapia Ocupacional en rehabilitación psicosocial*. En Revistatog. Recuperado de <http://www.revistatog.com/suple/num4/rhbsm.pdf>

Pérez Bueno, L. C. (2010). *Discapacidad, derecho y políticas de inclusión*. Madrid: Cinca

Reunión de Consejo de la WFOT. (2012). *La Terapia Ocupacional como Profesión Autónoma*. Sidney.

Romero & Garvin. (2003). *Juego, ocio y tiempo libre*. En Bibliopsi. Recuperado de <http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/terapia-Ocupacional/la%20ocupacion%20y%20su%20proceso%201/capitulo%2023%20juego%20ocio%20y%20tiempo%20libre.pdf>

Schalock, Robert L. (2009). *La nueva definición de discapacidad intelectual, apoyos individuales y resultados personales* [The New Definition of Intellectual Disability, Individual Supports, and Personal Outcomes]. Editor: FEAPS. Publicación: Siglo Cero. Recuperado de <http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/3841/La%20nueva%20definici%c3%b3n%20de%20discapacidad.pdf?sequence=1&rd=0031734121845090>

Sutton-Smith. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.

Vidaña Moya, Laura. (2017). *La participación ocupacional como vía de inclusión social en personas con discapacidad física. Analizando la relación entre ocupación y entorno y bienestar*. Tesis doctoral; Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y de la Educación. Universidad Autónoma de Barcelona.

World Federation of Occupational Therapists. (2020). *Terapia ocupacional y rehabilitación de personas afectadas por la pandemia Covid-19*. En WFOT. Recuperado de <https://wfot.org/assets/resources/wfot-occupational-therapy-and-rehabilitation-of-people-affected-by-the-covid-19-pandemic-spanish>.

X Anexos

X.a. Consentimiento informado para los concurrentes del CET

Por el presente se solicita su participación para la investigación titulada "Rutinas de juego y ocio o tiempo libre, en jóvenes concurrentes a un Centro Educativo Terapéutico, en el contexto de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio", cuyos responsables son Paula Jurun DNI 39371530 y Santiago Tomas Furlong DNI 33098482.

Dicha investigación tendrá lugar en el marco de la realización de la tesina para obtener el grado de Licenciado/a en Terapia Ocupacional en la Universidad del Gran Rosario. El objetivo principal de esta investigación es analizar las rutinas de juego y ocio o tiempo libre de los concurrentes del Centro Educativo Terapéutico durante el aislamiento social preventivo obligatorio por Covid-19.

Para el cumplimiento de dicho objetivo se realizará un cuestionario de preguntas de manera virtual mediante una videollamada.

Las preguntas que se realizarán, guardarán relación con las actividades de juego y ocio o tiempo libre de los entrevistados, que llevará alrededor de 30 minutos aproximadamente para responderlas.

La participación de este proyecto, es totalmente voluntaria, pudiendo, si así lo decidiera, abandonar el mismo en cualquier momento. Así mismo, la confidencialidad de sus datos será mantenida acorde a lo establecido en la Ley No. 25.326 Habeas Data. Esto implica que los datos serán resguardados y sólo serán utilizados por los investigadores en el contexto de este estudio.

Habiendo leído y comprendido lo escrito anteriormente, yo..... DNI.....
acepto participar de la presente investigación.

.....
Firma, aclaración y DNI

Lugar y fecha:

X.b Autorización de los Directivos del centro educativo terapéutico "Trazando" de la ciudad de Venado Tuerto

Por el presente se solicita su autorización para la participación de los concurrentes del Centro Educativo Terapéutico de la investigación titulada "Rutinas de juego y ocio o

tiempo libre, en jóvenes concurrentes a un Centro Educativo Terapéutico, en el contexto de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio”, cuyos responsables son Paula Jurun DNI 39371530 y Santiago Tomas Furlong DNI 33098482.

Dicha investigación tendrá lugar en el marco de la realización de la tesina para obtener el grado de Licenciado/a en Terapia Ocupacional en la Universidad del Gran Rosario. El objetivo principal de esta investigación es analizar las rutinas de juego y ocio de los concurrentes al Centro Educativo Terapéutico durante el aislamiento social preventivo obligatorio.

Para el cumplimiento de dicho objetivo se realizará un cuestionario de preguntas de manera virtual, que llevará alrededor de 30 minutos aproximadamente para responderlas.

Las preguntas que se realizarán, guardarán relación con las actividades de juego y ocio o tiempo libre de los entrevistados.

La autorización para la realización de este proyecto es totalmente voluntaria, pudiendo, si así lo decidiera, abandonar la misma en cualquier momento. Ninguno de los procedimientos mencionados produce ni producirá algún tipo de daño físico, psicológico o social para el concurrente y se respetarán en todo momento las leyes y regulaciones nacionales e internacionales vigentes. Así mismo, la confidencialidad de la información aportada por los concurrentes será mantenida acorde a lo establecido en la Ley No. 25.326 Habeas Data. Esto implica que los datos serán resguardados y sólo serán utilizados por los investigadores en el contexto de este estudio.

Habiendo leído y comprendido lo escrito anteriormente, yo DNI..... doy mi autorización al presente proyecto de investigación y autorizo a los concurrentes a participar del mismo.

.....
Firma, aclaración y DNI

Lugar y fecha:

X.c Cuestionario de preguntas dirigido a la población de estudio

1. Durante el período de aislamiento: ¿Juegas o realizas alguna actividad que te guste mucho?

Opciones:

- Sí
- No

2. ¿Cuál es esa actividad?

.....

3. Esa actividad que elegiste: ¿Cuánto disfrutas realizarla?

Opciones:

- Poco
- Más o menos
- Mucho

4. La actividad que elegiste: ¿La realizabas con alguien?

Opciones:

- Sólo
- Con un familiar
- Con un vecino

5. ¿Con qué frecuencia realizabas la actividad en la semana?

Opciones:

- 1 día
- 2 días
- 3 días o más

7. La actividad que elegiste: ¿La realizabas antes de que surgiera el aislamiento?

Opciones:

- No
- Pocas veces
- A veces
- Muchas veces

8. ¿Cuánto tiempo duraba la actividad cuando la realizabas?

Opciones:

- 30 minutos
- 1 hora
- 2 horas o más

9. ¿Extrañaste alguna actividad que no pudiste hacer por el aislamiento?

.....

10. ¿Crees que tienes más tiempo libre durante el aislamiento?

Opciones:

- No
- Sí
- Tal vez

11. ¿Te aburríste durante el aislamiento?

Opciones:

- No
- Sí
- Tal vez

12. La modalidad virtual: ¿Hizo que tuvieras menos tiempo para realizar actividades que disfrutabas?

Opciones:

- Sí
- No
- Tal vez

13. ¿Cómo te sentiste durante el período de aislamiento?

Opciones:

- Bien
- Más o menos
- Mal
- No sabe