



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Licenciatura en: Psicomotricidad Educativa

Tema:

“El juego de niñas y niños de cuatro años durante la cuarentena. Testimonios de madres de una institución de Rodeo del Medio en Maipú, Mendoza.”

Director de Tesina: Prof. Patricia Lacerna

Estudiantes: Daiana Estefania Castillo
Pablo Luciano Loconte
Verónica Carolina Federicci

Mendoza, Junio del 2025

AUTORIDADES DE LA FACULTAD

Decana

Dra. Ana María SISTI

Vicedecana

Dra. María Ximena ERICE

Secretaria Académica

Prof. Esp. María Gabriela GRIFFOULIERE

Directora General de Carreras y Referente del Prof. Univ. de Pedagogía Terap. en Discapacidad Intelectual. Orientación Discapacidad Motora Mgter.

Leticia VAZQUEZ

Coordinadora de Ingreso

Prof. Esp. Lourdes GÓMEZ

Director del Prof. Univ. en Educación Primaria y Prof. Univ. en Informática Prof.

Elio PONCIANO

Directora del Prof. Univ. en Educación Inicial

Prof. Marcela MIRCHAK

Directora del Prof. Univ. de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Visual Lic.

Mariela FARRANDO

Directora del Prof. Univ. de Educ para Personas Sordas, Tecnicatura en Lengua de Señas. Prof.

Esp. Gabriela GUZMÁN

Directora de la Licenciatura en Terapia del Lenguaje

Prof. Gabriela BALMACEDA

Director de la Tecnicatura Universitaria en Educación Social

Lic. Víctor AGÜERO

Secretaria Administrativa Económica Financiera

Lic. Sergio EULIARTE

Secretario de Investigación y Posgrado

Dr. Aldo ALTAMIRANO

Coordinadora de Investigación, Institutos, Centros y Redes

Lic. Andrea SURACI

Directora de Posgrado

Prof. Esp. Carolina MARTINEZ

Secretaria de Extensión

Prof. Esp. Adriana MORENO

Directora de Relaciones Institucionales

Dra. Nora MARLIA

Coordinadora de Movilidad Docente y Estudiantil

Prof. Julia Andrea AMPARAN

Director de Asuntos Estudiantiles y Graduados **Mgter**

Oswaldo IVARS

Coordinadora de Egresados **Prof.**

José GOURIC

Coordinadora de Estudiantes

Srta. Agustina MONTEMAYOR

Escuela Carmen Vera Arenas

Directora

Prof. Alejandra OLGUÍN

Vicedirectora

Prof. Marcela VALDEZ

ÍNDICE

Agradecimiento:	6
INTRODUCCIÓN:	7
Antecedentes:	9
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	10
1.1. Tema:	10
1.2. Problema de Investigación:	10
1.3. Objetivo general:	10
1.4. Objetivos específicos:	10
MARCO TEÓRICO:	11
CAPÍTULO I EL SUJETO COMO SER SOCIAL: INTERACCIONES, NECESIDADES Y TRANSFORMACIONES EN EL DESARROLLO HUMANO.....	12
1.1 Conceptos introductorios:	13
1. 2. Psicomotricidad y juego:	14
CAPÍTULO II "EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS: IMAGINACIÓN, EXPRESIÓN Y DESARROLLO EN LA INFANCIA":	16
II.1. El juego y sus características:	17
II.2. El juego y la espontaneidad :.....	21
II.3. Juegos de niños y niñas en edad preescolar:	21
II.3.1. El juego simbólico en el infante:	21
II.3.1.1 Según Piaget:	21
II.3.1.2. Según Aucouturier:.....	22
II.4. El juego y la expresividad:	24
CAPÍTULO III "EL IMPACTO DEL AISLAMIENTO SOCIAL EN EL DESARROLLO INFANTIL Y FAMILIAR DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 EN ARGENTINA":.....	26
III.1 La Pandemia:	27
III. 2 Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio:.....	27
III. 3 Cuarentena en Argentina:,.....	27
III. 4 Educación en la etapa preescolar:.....	27

III. 5 Impacto en las familias y las madres:	28
DISEÑO METODOLÓGICO:	29
Objetivos:.....	29
Paradigma:.....	29
Tipo de Investigación:	29
Tipo de diseño y lógica de investigación:	29
Alcance Temporal:	29
Contexto de investigación:.....	29
Amplitud:.....	29
Dimensión temporal y espacial del objeto de investigación (escenario):	29
Unidad de análisis:.....	29
Unidad de observación:	29
Población:	29
Muestra:	30
Características:.....	30
Variable General:	30
Variables Específicas o Intermedias:.....	30
Recolección de datos:.....	31
Técnicas de procesamiento:.....	31
RESULTADOS:.....	32
3.1. Análisis de Datos:	32
3.1.1. introducción al proceso de análisis de datos:	32
3.2. Primer Tabla Descriptiva:	33
3.3. Gráficos:	39
3.3.1. Primer análisis: Primer objetivo: Características:	40
3.3.2. Segundo análisis: Segundo objetivo: Tipos:	50
CONCLUSIONES:	67
BIBLIOGRAFÍAS:	70
ANEXOS:	72

Agradecimiento

Queremos comenzar expresando nuestro más sincero agradecimiento a la Profesora Patricia Lacerna, por el acompañamiento brindado durante todo el proceso de elaboración de nuestra tesina. Su dedicación, paciencia y orientación fueron esenciales para que pudiéramos avanzar y concluir con éxito este importante paso en nuestra formación profesional en la Licenciatura en Psicomotricidad.

La elaboración de este trabajo final ha sido, sin lugar a dudas, un recorrido desafiante pero enriquecedor. Gracias a su constante guía, no solo logramos estructurar nuestras ideas de manera coherente y precisa, sino que también nos impulsó a reflexionar profundamente sobre nuestra futura labor como psicomotricistas. Su capacidad para brindarnos consejos en momentos de incertidumbre y su meticulosa atención a cada aspecto de nuestro trabajo nos proporcionaron las herramientas necesarias para avanzar con seguridad y determinación.

A lo largo de este proceso, su presencia constante nos brindó la seguridad y confianza necesarias para afrontar los retos que surgieron. Gracias a su valiosa orientación, no solo completamos exitosamente nuestro trabajo, sino que también experimentamos un crecimiento tanto académico como personal, como estudiantes y futuros profesionales.

Queremos extender nuestro agradecimiento a las familias que nos acompañaron, brindándonos su apoyo incondicional. En particular, deseamos reconocer la colaboración de las madres de los niños que participaron en nuestra investigación. Su generosidad, tiempo y disposición fueron fundamentales para que pudiéramos alcanzar este logro.

Este resultado es el reflejo de un esfuerzo colectivo, y un claro testimonio del compromiso y cooperación de todos los que nos han acompañado en este camino. Estamos profundamente agradecidos por los roles desempeñados por cada uno, y por la oportunidad de aprender tanto en este proceso.

Gracias por ser parte de esta etapa tan significativa en nuestras vidas.

INTRODUCCIÓN

En este proyecto de investigación, se busca conocer las actividades o juegos que realizaron niños y niñas durante la cuarentena por Covid-19 en 2020, período en el que se mantuvo un aislamiento social preventivo ante la propagación mundial del coronavirus. Durante la pandemia, los juegos y actividades compartidas entre familiares, principalmente entre madres e hijos, adquirieron una importancia significativa. Estos momentos no sólo ofrecieron una forma de entretenimiento y distracción, sino que también ayudaron a fortalecer el vínculo afectivo y emocional en un contexto de aislamiento y estrés.

Con el fin de conocer las actividades realizadas por los/as niños/as de una institución en Rodeo del Medio, Maipú, Mendoza, durante la cuarentena mencionada, se seleccionó una muestra representativa de la comunidad, compuesta por madres entrevistadas para recopilar datos relevantes para esta investigación.

Consideramos que el juego es esencialmente libre, y en este sentido, citamos a Bernard Aucouturier, una figura representativa en la elaboración del marco teórico que guía nuestra formación como futuros psicomotricistas. Como mencionó en la conferencia Aucouturier (2007) expresa que los/as niños/as juegan de diversas maneras: se balancean, se esconden, ruedan, y asumen roles imaginarios como guerreros o superhéroes. Este autor se refiere al juego libre y espontáneo como una forma privilegiada de expresión infantil, en la que el/la niño/a muestra su personalidad. El juego espontáneo es una creación del/la niño/a que le permite transformar el mundo a la vez que se transforma a sí mismo, integrando su mundo interno en el mundo externo.

Aucouturier (2018) afirmó: "Es por esta razón que insistimos en el reaseguramiento del marco lúdico del/la niño/a, puesto que garantiza su seguridad afectiva, así como su evolución psicológica y, en particular, el placer de crecer como sujeto independiente abierto a futuras identificaciones, serenas, a partir del tercer año" (p. 55).

Así, el juego se presenta como una actividad esencial en el desarrollo infantil, potenciadora de aprendizajes que facilita la exploración y el conocimiento del mundo social y cultural. Es una actividad sin un fin en sí misma, que no busca un producto final, sino que se realiza por el placer que genera. El juego es un gran motor del desarrollo integral del/la niño/a, que no sólo produce placer, sino que también facilita el aprendizaje al abrir el camino para que el/la niño/a busque relaciones, soluciones y estrategias, agudizando su atención, memoria e ingenio.

En el juego, cada niño/a se expresa como una unidad, comprometido a nivel corporal, afectivo, cognitivo y cultural. En la vida cotidiana, organizada en sus detalles por el adulto, es esencial que los/as niños/as reciban un cuidado de calidad que garantice la estimulación necesaria para su salud, despertar, desarrollo y crecimiento psicomotor y psicosocial.

Como adultos, es nuestra responsabilidad organizar la vida cotidiana de los/as niños/as de manera que puedan establecer relaciones significativas y desarrollar una mayor autonomía en sus actividades.

Para contextualizar este estudio, debemos mencionar el peligro que enfrentó el mundo. En Argentina, a fines de marzo de 2020, un Decreto de Necesidad y Urgencia (DNU) puso en vigor el aislamiento social preventivo y obligatorio con el fin de frenar la propagación del COVID-19, declarado pandemia por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Las familias debieron permanecer en sus hogares 24 horas al día durante varios meses, compartiendo trabajo, estudios, juegos, emociones, incertidumbre y cambios de rutinas. Debido a esta situación de aislamiento, los/as niños/as estuvieron privados de interactuar cara a cara con sus amigos. Por su parte, las madres enfrentaron nuevas y desafiantes demandas en la crianza, sumadas a tareas domésticas, laborales y escolares trasladadas al hogar.

Por todo lo anterior, y considerando la importancia de ofrecer a los/as niños/as un ambiente que favorezca el juego libre, el desarrollo de su imaginación, la creatividad y la comunicación, la información recopilada nos permitió entender los contextos en los que vivían los/as niños/as durante la cuarentena (también conocida como ASPO, según el decreto). Estos contextos impactaron, en mayor o menor medida, sus posibilidades de jugar, imaginar y explorar. Es por esta razón que consideramos la importancia de investigar lo que sucedió en relación al juego en el seno del hogar durante este período, de un grupo específico de la localidad de Rodeo del Medio, Maipú, Mendoza.

La estructura de esta tesis ha sido diseñada para abordar el tema de manera clara y sistemática. Se incluyen el marco teórico, donde se presentan los conceptos clave y teorías relevantes; el diseño metodológico, con el enfoque, los métodos de recolección y análisis de datos; los resultados obtenidos en relación con la literatura; el análisis y discusión de estos hallazgos; por último, las conclusiones, que resumen los principales aportes, sus implicaciones para la práctica y futuras investigaciones.

ANTECEDENTES

En el marco de la investigación sobre la percepción de los padres respecto a la práctica psicomotriz, es relevante mencionar la tesis “La información que tienen padres y madres, a cargo de niños y niñas, que asistieron a sesiones de la Práctica Psicomotriz Aucouturier del departamento de San Rafael, Mza.” (Junio,2020) de Yésica Fernandez y Julieta Bastian, que explora la interpretación que los padres tienen sobre la práctica psicomotriz. Esta investigación proporciona una base fundamental para entender cómo los padres conceptualizan y valoran la psicomotricidad, lo que resulta esencial para nuestro estudio. En particular, nuestra investigación se centra en identificar los tipos de juego que las madres mencionan como relevantes durante el tiempo de cuarentena, lo que se relaciona directamente con la forma en que las madres se refieren a los mismos. Al considerar los resultados podemos profundizar en la comprensión de cómo las madres perciben la psicomotricidad y su relación con el juego, lo que nos permitirá obtener una visión más integral de la importancia de la práctica psicomotriz en la infancia.

La inserción de la psicomotricidad en la práctica educativa es un tema relevante que ha sido abordado en diversas investigaciones, como la tesis “La inserción de la psicomotricidad en la práctica educativa” (Noviembre,2024) de Viviana De la Vega, Sandra Iérmoli y Patricia Lacerna; que explora la integración de la psicomotricidad en el ámbito educativo. Aunque nuestro estudio se centra en la percepción de las madres sobre el juego durante el tiempo de cuarentena, es importante considerar cómo la psicomotricidad se articula en la práctica educativa, ya que esto puede influir en la forma en que las madres entienden y valoran el juego y la psicomotricidad en la infancia. Al considerar los resultados de dicha tesis, podemos obtener una visión más integral de cómo la psicomotricidad se relaciona con la educación y el desarrollo infantil, lo que nos permitirá profundizar en nuestra comprensión de la percepción de las madres sobre el juego durante el tiempo de cuarentena.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema:

El juego niñas y niños de cuatro años durante la cuarentena. Testimonios de madres de una institución de Rodeo del Medio en Maipú, Mendoza.

1.2. Problema de Investigación:

De esta manera, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo fue el juego de los niños y niñas durante la cuarentena, desde la mirada de sus madres? Este interrogante permite responder a los objetivos de esta investigación.

1.3. Objetivo general:

Comprender el juego de niños y niñas de 4 años desde la perspectiva de sus madres en el contexto de la cuarentena de 2020.

1.4. Objetivos específicos:

- I. Identificar las características del juego que desarrollan niños y niñas de 4 años en su entorno familiar durante la cuarentena.
- II. Describir los tipos de juego de los niños y niñas, según la mirada del adulto a cargo, durante la cuarentena.

MARCO TEÓRICO

“Nuestro cuerpo no es nada sin el cuerpo del otro, cómplice de su experiencia. Es con el otro con el que se ve y se construye en la actividad de los sistemas que le son ofrecidos por la naturaleza, en la intimidad de este espejo reflectante que es el otro y que hace de nosotros un ser singular”.

Julián de Ajuriaguerra (1971)

El presente proyecto corresponde al Trabajo Final de la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa y Preventiva, en el marco del plan de estudios 2013 de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cuyo. Es supervisado y tutorado por la docente, Licenciada Patricia Lacerna, quien forma parte de la institución.

El complejo escenario experimentado durante el confinamiento por el Covid-19 fue un fenómeno movilizante, desestructurante e incierto desde múltiples aspectos: cotidianos, afectivos, psicológicos y en la interpretación de la realidad. La incertidumbre y, en muchos casos, el miedo, generaron un cambio profundo en nuestros hábitos, tanto individuales como familiares, así como en el ámbito institucional. Además, la situación económica y política añadía un grado de incertidumbre, lo que convirtió el tiempo de cuarentena en un momento sociohistórico lleno de condicionantes cuyos efectos aún persisten.

Según Esteban Levin (2020) dice: "Este libro no es un diario, una bitácora ni una lista de ideas o imágenes sobre la situación de época; intenta transmitir una ocasión sensible para reinventar y redescubrir la potencia de una praxis con los niños, la gestación de un pensamiento en acto frente a una coyuntura disruptiva que fija, encierra y desacredita la experiencia subjetiva y comunitaria." (p.2)

Nos identificamos profundamente con Levin y su esfuerzo por encontrar un enfoque desde el rol del psicomotricista. Como futuros profesionales en psicomotricidad, nos surge la inquietud de responder a una pregunta fundamental en este complejo contexto: ¿Qué sucede con la niñez? En un mundo adulto centrado en el exterior, las noticias y las medidas preventivas, ¿podría haberse pasado por alto la niñez? ¿Cómo se habrán adaptado los/as niños/as pequeños a esta nueva situación, con tan corta edad y experiencias? Y específicamente, ¿qué ocurrió con su juego? Ante el cambio de contexto, los nuevos hábitos y las emociones inéditas, ¿cómo habrá afrontado el infante estos desafíos?

Estas y muchas otras preguntas podrían surgir, pero en esta investigación decidimos centrarnos en una pequeña parte de este complejo fenómeno: el juego, un elemento fundamental en el desarrollo infantil y en el que reside el espíritu de la infancia.

CAPÍTULO I EL SUJETO COMO SER SOCIAL: INTERACCIONES, NECESIDADES Y TRANSFORMACIONES EN EL DESARROLLO HUMANO

I.1. Conceptos introductorios

Para iniciar esta investigación, es importante definir la concepción de sujeto con la que coincidimos y dice Pichón Riviére, E. (1973):

“El hombre es un ser de necesidades que sólo se satisfacen socialmente, en relaciones que lo determinan. Nada hay en él que no sea resultante de las interacciones entre individuos, grupos y clases” (p.8).

Esto implica que no hay nada en el sujeto que no sea resultado de la interacción entre individuos, grupos y clases.

Además, Spinatelli (2007) sostiene que la persona se configura en una actividad transformadora, es decir, en un vínculo dialéctico recíprocamente modificante con el mundo. Esta relación se motiva en la necesidad, un concepto propio del ECRO pichoniano. Teoría Psicológica, Licenciatura Psicológica. En el contexto de la cuarentena por COVID-19, la sociedad debió encontrar formas de adaptarse a esta situación.

Chokler, M. (1988) afirma que “partimos de una concepción de hombre como emergente de sus circunstancias histórico-sociales y en transformación, constructor activo de sus ideas, de sus movimientos, de sus formas de comunicación, de su gestualidad, de su relación con el mundo. Al respecto afirma que “el hombre no es producto pasivo, no es una tabula rasa; es un ser que siente, dice y piensa, es un producto activo de cambios sociales, culturales, biológicos, ecológicos y lingüísticos”. (p.14)

Wallon coincide con Vygotsky al afirmar que el niño es un ser social desde que nace y que en la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo. Vargas-Mendoza, J. E. (2007) desarrollo infantil.

Las citas mencionadas indican que, para que los comportamientos de los infantes, impulsados por sus necesidades, se concreten, deben encontrar en su entorno externo a otros sujetos que ofrezcan respuestas y conductas que complementen y satisfagan esas necesidades. Esto establece un sistema de interacción recíproca entre el/la niño/a, el adulto y sus pares, operando en un ciclo de retroalimentación y organización mutua.

Cita Aucouturier (1985) “Esta globalidad del niño manifestada por su acción que le liga emocionalmente al mundo debe ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática, su estructura afectiva y la cognitiva. Hay pues que considerar al niño como un ser de globalidad que se dice, que se expresa sin mutilaciones invistiendo de significado todos los parámetros de su entorno. Conquista el mundo sobre un fondo tónico emocional permanente que depende estrechamente de toda su historia afectiva, incluso la más profunda. Dicho, en otros

términos, en la acción del niño se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también sus posibilidades de comunicación y de conceptualización". (p.31)

1.2. Psicomotricidad y Juego

El juego es una actividad esencial en el desarrollo humano, especialmente en la infancia, donde convergen creatividad, libertad e interacción social. A través del juego, los/as niños/as exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, y construyen su identidad.

Como afirma Aucouturier (2018), "el juego es la forma expresión privilegiada del niño" (p.15) Es, en este sentido, un proceso vital para el/la niño/a, ya que le permite afirmar su existencia en el mundo, favoreciendo la comunicación y el aprendizaje.

Tal como afirma Pichón Riviére (1973, citado en Salvo Spinatelli, 2007), "los niños emergen como portavoces de sus condiciones concretas de existencia, que los constituyen, pero en el devenir de su desarrollo pueden transformar esas condiciones en función de la búsqueda de satisfacción de sus necesidades, transformándose también a sí mismos. Se destaca la importancia del juego en el desarrollo integral, ya que facilita el aprendizaje, la exploración del entorno y la expresión de emociones. A través de este juego se desarrollan habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales, permitiendo al niño experimentar y comprender el mundo que lo rodea de una manera segura y enriquecedora. Esta satisfacción de necesidades se refiere a aquellas que nacen del entorno social."

Como refiere Wallon, H. (1979), "Cada niño, desde que nace, es un ser social y no sólo porque nace de otro ser, en el seno de la sociedad, dentro de un grupo familiar, sino porque posee un sistema de comportamientos extremadamente rico a través del cual está abierto al mundo, del cual depende su limitada capacidad motora" (p.19).

Es relevante aquí mencionar la definición de la Psicomotricidad desde el proyecto de ley del ejercicio profesional (Francisco et al., 2013):

Cita Chockler, M (1998) define la psicomotricidad como: "la disciplina que estudia al hombre desde la articulación sistémica, decodificando el campo de significaciones generadas por el cuerpo y el movimiento en relación y que constituyen las señales de su salud, de su desarrollo, de sus posibilidades de aprendizaje e inserción social activa; y también las señales de la enfermedad, de la discapacidad y de la marginación" (p.15).

Esta disciplina científica define su objeto de estudio y praxis como la interrelación dialéctica entre cuerpo, espacio, gesto, actitud y palabra, en una construcción de lo subjetivo y de la identidad en relación con el "otro". Su concepción teórica se nutre especialmente de los aportes de Wallon (1946), quien estudió la relación entre el tono, la emoción y la postura, entendiendo que "el movimiento" es la expresión de la vida psíquica.

Según Vila Ignasi (1986), respecto a H. Wallon, en su libro Introducción a la obra de Henri Wallon: “Su psicología es un estudio de los seres humanos en contacto con la realidad social, accesible exclusivamente desde la investigación de sus condiciones de existencia” (p.34).

Los descubrimientos de la Dra. Pikler (1970, citado en Zambudio, 2009) sobre el desarrollo postural y motor autónomo y su incidencia en todos los aspectos de la conducta infantil también resultaron un gran aporte teórico para la psicomotricidad.

El desarrollo postural y motor autónomo es crucial en el juego del/la niño/a porque le permite explorar su entorno de manera independiente y segura, incluyendo la capacidad de controlar y coordinar su cuerpo, lo cual es fundamental para realizar movimientos como caminar, correr y manipular objetos. Estas habilidades motoras permiten al niño/a participar en una variedad de juegos que estimulan su crecimiento físico, cognitivo y emocional. El juego activo promueve la fortaleza muscular, la coordinación y el equilibrio, mientras que facilita la exploración, la creatividad y la interacción social.

Finalmente, los aportes de Chokler, M. (1988) sobre los organizadores del desarrollo psicomotor y de Aucouturier (2002) sobre la práctica psicomotriz son fundamentales. Aucouturier sostiene que “la psicomotricidad es la disciplina que estudia, con un enfoque global, la particular manera del niño de ser y estar en el mundo, a la que él denomina expresividad psicomotriz”. (p. 31) En este punto, cabe mencionar los objetivos y la finalidad de la Psicomotricidad, que son:

Establecer dispositivos que operen en el campo educativo, preventivo y terapéutico, en una práctica con técnicas específicas, tendientes al desarrollo integral y armónico de cada niño/a, en una relación dialéctica del cuerpo, los objetos, el espacio y los otros.

Integrar el conjunto de disciplinas que se ocupan de la comprensión del desarrollo humano, aportando una manera original de observar el gesto, el movimiento, la postura, la creación, la comunicación y la forma de ser y estar de cada uno.

Por último, en cuanto a los tipos de juego, Bernard Aucouturier (2018) afirma que “el juego es la más bella invención del hombre; es un arte libre que nos permite alejar todo aquello impuesto por la realidad. Por tanto, el juego debe ser libre. Es una actividad gratuita y sirve para el placer del niño” (p.18)

CAPÍTULO II "EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS: IMAGINACIÓN, EXPRESIÓN Y DESARROLLO EN LA INFANCIA"

II.1. El juego y sus características

Mencionamos a continuación las características sustanciales del juego, según Daniel Calmels (2018)

Imaginación, ficción, ensoñación: El juego les permite a los/as niños/as introducirse en la ficción y desarrollar su imaginación. La ficción está presente en los primeros intercambios lúdico-corporales, donde el cuerpo se familiariza con la ficción. Cabría establecer una diferencia conceptual según nos refiramos a la fantasía en un sentido general o al concepto de fantasía inconsciente, clave en el discurso psicoanalítico, que ayuda a comprender los temores del/la niño/a. Es más, podemos decir que, a partir de una fantasía inconsciente, el/la niño/a construye con el aporte de la imaginación una acción lúdica corporal, presente en muchos de sus juegos, por ejemplo, el temor a caer.

Un mundo imaginado es distinto a un mundo de fantasía. El proyecto necesita de la imaginación. En el jugar se aprende a imaginar. Imaginar es proyectar una serie de acciones, de imágenes. En parte, el proyecto es producto de la imaginación.

Al jugar se transforma lo concreto. Jugar le permite al cuerpo mentir sin engañar. En el jugar se mira, y la mirada está cargada de subjetividad. No se puede jugar sin tener una mirada metafórica, subjetiva. Mirar es correrse de la pesadez de lo concreto. A su vez, el jugar es un complemento posible de un fenómeno llamado ensoñación.

En el juego corporal se desarrolla algunos de los temas de la ensoñación pone en construcción. Mientras que la ensoñación va a parar muchas de las sensaciones que se abren el juego corporal. El juego corporal y la ensoñación son complementarios.

Comparación: Tudor Vianu (1971) sostiene que "la comparación es la forma elemental de la imaginación visual". La comparación es el umbral de la metáfora. Cuando el/la niño/a juega, utiliza una fórmula verbal transformadora como el "dale que". En la vivencia carnal del/la niño/a, en su carácter fusional con el cuerpo de su madre, la metáfora precede a la comparación.

Distanciamiento: En el juego corporal y en los "juegos de crianza", se da un distanciamiento entre los cuerpos, notablemente presente en juegos de sostén, ocultamiento y persecución. Las primeras acciones lúdicas del/la niño/a ocurren cerca del cuerpo de sus padres, lo que genera un distanciamiento. Este mecanismo es común tanto en los juegos corporales como en los relatos infantiles tradicionales, que mantienen su tensión a través del distanciamiento entre los protagonistas.

Posición activa de lo vivido pasivamente: En el juego, el/la niño/a exterioriza, expresa y muestra sus temores, y al mismo tiempo que encuentra las herramientas para reducir los miedos, controlarlos, dándoles un lugar, poniéndole nombre y practicando acciones para mitigarlos. El miedo

es una defensa frente al peligro, un aviso de lo inesperado, y un material que participa en los procesos creativos.

El/la niño/a lleva a una forma activa, como es el jugar, lo que vivió pasivamente, lo que permite comprender las experiencias displacenteras, vividas fuera del espacio de juego, pueden integrarse en él/ella y transformarse en experiencias placenteras, de dominio y elaboración. Jugar implica la búsqueda y construcción de un espacio intermedio, donde ocurren procesos creativos. Un cuerpo no construido a través de la interacción lúdica se muestra temeroso y aislado de cualquier interacción ficcional.

Jugar es hacer, y ese hacer reiterado constituye un acto de relevancia simbólica y potencia creativa. El desarrollo del juego corporal genera vitalidad, cansancio, búsqueda de descanso y distensión.

Incorporación de los objetos: Existe una diferencia entre materia (en una forma determinada) y objeto. El juego favorece el dominio y la corporeización de los objetos cotidianos, permitiendo que el cuerpo los utilice en un régimen más distendido. En todo acto de incorporación del objeto, el cuerpo proyecta su acción, trascendiendo la materia y corporizando el objeto. Este procedimiento de transformación es clave en el proceso creativo del juego.

Construcción del cuerpo: La construcción y funcionamiento del cuerpo tienen una dimensión subjetiva, especialmente visible en la infancia. A través de la interacción con sus cuidadores, el/la niño/a toma ciertos rasgos corporales que adapta con su estilo propio. Este proceso se fortalece en actividades como el juego, donde se exploran y expresan posibilidades corporales, y el cuerpo se transforma mediante gestos, posturas y contacto. La expresividad se materializa en estas manifestaciones, otorgando al cuerpo libertad expresiva.

Desde sus primeros movimientos, el bebé interactúa con su entorno; la observación y el acompañamiento del adulto, mediante gestos y canciones, fomentan en él/ella la construcción de su corporeidad. La ausencia de este acompañamiento puede llevar al/la niño/a a un desarrollo limitado de su expresividad. Así, la construcción del cuerpo no es solo innata, sino que depende de la presencia y función "corporizante" de los otros.

La conciencia y dominio del cuerpo contribuyen a la noción de "yo". Un cuerpo se construye en la interacción constante y en experiencias de juego, lo que permite desarrollar la identidad corporal y expresiva del/la niño/a.

Interacción con el otro: El juego compartido fomenta la comunicación y la interacción con el otro, permitiendo aprender a acordar, compartir y, a veces, disentir. Según Corominas (1973), el protagonismo en el juego, similar al del primer actor en el teatro griego, implica una mezcla de competencia y cooperación, y resalta la conexión entre el teatro, el cuerpo y las relaciones sociales.

Los juegos que requieren alternancia enseñan a esperar y observar, lo cual es un aprendizaje activo y enriquecedor, aunque a menudo se percibe como pasivo. En muchos juegos, tanto niños como adultos adoptan personajes, transformando sus gestos y voces, lo que da lugar a la diversidad y la diversión. Sin embargo, cuando los niños imitan de manera rígida personajes de medios audiovisuales, pueden perder la oportunidad de explorar y cambiar los roles, resultando en un “falso juego” o “implante argumental” (Calmels, 2014), que limita su creatividad al reproducir fielmente un modelo externo.

En el juego, es importante que el adulto no se convierta en actor, ya que el juego debe mantenerse en el ámbito de la ficción sin confundir la realidad. Así, mientras el/la niño/a juega con libertad, el adulto debe recordar que el propósito es la exploración lúdica, no la actuación.

Legado cultural e interacción entre el adulto y el/la niño/a: El juego permite al niño/a integrarse a la cultura y la sociedad, conectándolo tanto con sus pares, con quienes comparte códigos lúdicos, como con las generaciones anteriores, que le transmiten juegos y juguetes. El juego no ocurre en un vacío, sino en un contexto social que influye en su desarrollo sin determinarlo completamente.

Al jugar, el/al niño transforma el juego y también se transforma a sí mismo.

El juego es una memoria colectiva en acción, una práctica reconocida culturalmente que se inicia en la relación lúdica entre niño/a y adulto. Esta actividad mantiene su atractivo mediante una tensión que se basa en la implicación física y emocional de los participantes.

Placer: El juego es una actividad placentera y libre de obligaciones, en la que el sufrimiento queda fuera. Aunque pueda verse afectado por elementos negativos como la competición extrema o la violencia, en esencia, el juego se desarrolla en un ambiente de relajación y satisfacción. Existen señales de que se deja de jugar, como cambios en el ritmo y el tiempo de la actividad. La aceleración y la rigidez en los gestos o la pérdida de la sonrisa suele indicar una ruptura en el juego. La risa, expresión natural del placer, también desafía la autoridad y disipa el miedo, aunque puede ser fingida; el brillo en los ojos distingue la risa genuina de la falsa.

En la sociedad capitalista, incluso el tiempo libre está influido por la idea de “ocio productivo”, una contradicción que mezcla placer y producción de forma incompatible.

Jugar implica la asimilación de la actividad propia, es decir, el uso del fenómeno por el placer de actuar. Es una práctica placentera, pero también está acechada por efectos nocivos como la competencia extrema, la cólera, la violencia, la genitalidad, etc. El juego se desarrolla en un campo de distensión, con registros conscientes de placer y satisfacción.

Integración en un grupo: El juego fomenta el diálogo y la socialización, permitiendo aprender a coordinar acciones y a trabajar en equipo. Según Pichón-Rivière y Pampliega de Quiroga (1970),

el grupo es ideal para desarrollar pertenencia, cooperación y pertinencia, es decir, sentirnos parte de un grupo, colaborar y respetar los límites adecuados. Vygotski señala que, en el juego, el niño aprende a controlar impulsos y a seguir reglas en coordinación con otros, lo cual evoluciona hacia conductas individuales más maduras. El grupo comienza con tres integrantes, siendo la dupla la unidad mínima de interacción, y se expande en complejidad al llegar a cuatro personas, cifra que simboliza un equilibrio y representa los roles familiares. Así, juego y grupo están interconectados, con el término "grupo" evocando una unidad de personas o cuerpos, como en una escultura.

Creatividad: Según Winnicott, el juego permite a niños y adultos explorar toda su personalidad y descubrirse a sí mismos como seres creativos, considerándolo no solo una facultad, sino un derecho esencial. La creatividad se manifiesta en diversas formas, como el canto, la danza, el dibujo o la narrativa, y el juego actúa como una fuente inagotable que activa el imaginario y reúne sensaciones y recuerdos, transformando el espacio, el tiempo y los objetos en algo nuevo. La creatividad no surge de la nada; se apoya en un fondo colectivo y es un bien social, reflejando su vínculo profundo con la cultura. A diferencia de la creatividad, que es esporádica, el juego puede ser constante, especialmente en la niñez, como señaló Freud, quien afirmó que la antítesis del juego no es la seriedad, sino la realidad.

Jugar contribuye a formar nuestra humanidad, vinculándose con la creatividad y otorgándoles una autoridad genuina y no autoritaria. La chispa de la creatividad surge cuando la realidad se encuentra con la imaginación.

Freud (1908), al destacar la seriedad inherente a todo acto de juego, sostiene que “la antítesis del juego no es gravedad, sino la realidad”. Jugar nos otorga una forma humana y nos conecta con la creatividad y la autoría. El acto de jugar, sin ser autoritario, nos da autoridad. A menudo, la creatividad surge en un instante: una chispa, que brota del roce entre la realidad y la imaginación.

Tiempo: La temporalidad del juego es distinta a la de otros procesos. En el juego, el tiempo transcurre de manera diferente a otras actividades. Para jugar, es necesario transformar los ciclos del día, la duración, la permanencia y la velocidad. Los/as niños/as juegan con el paso del tiempo; lo más característico es el cambio de día a noche. En el juego, el tiempo confluye desde el pasado y el futuro, creando un espacio-tiempo en el cual el pasado se activa y el futuro se hace presente. En relación con el tiempo disponible para la crianza, Maud Mannoni (1982) considera la disponibilidad como un producto del tejido del “tiempo perdido”: “Actualmente, las madres, absorbidas por el ritmo de la vida urbana, no encuentran el tiempo para reír, jugar y cantar con sus hijos. Una ideología educativa basada en la noción de ‘rentabilidad’ no admite la noción del ‘tiempo

perdido'. Y, sin embargo, la calidad de la relación del adulto con el niño está hecha de esta disponibilidad tejida con el 'tiempo perdido'".

Expresividad: En el juego corporal, la expresividad se manifiesta a través de diversas acciones: la mirada, el contacto, los gestos faciales, la voz y la postura. Dentro de este campo, se encuentran tanto los gestos elocuentes como los sutiles. Los gestos elocuentes se expresan, por ejemplo, en la actitud postural o en la excitación que desborda la corporeidad. En cuanto a la expresividad sutil, se materializa principalmente en el rostro, la voz y la mirada. Los cambios en los semblantes, el tono de voz y la mirada son signos complejos de interpretar. Ambos tipos de gestos, tanto elocuentes como sutiles, pueden tener un impacto significativo. Un cambio en el tono de la voz puede conmover tanto como un gesto amenazante.

II.2. El juego y la espontaneidad

Cita Aucouturier (2018) "El juego espontáneo es un período del desarrollo psicológico del niño que todos debemos absolutamente respetar, y aún favorecer, dándole las mejores condiciones materiales, psicológicas y pedagógicas.

El juego espontáneo es una prueba de que el niño está comprometido en un proceso de crecimiento: es por ello que los padres, los educadores, deben evitar proyectar en el niño deseos de adultos, preocupaciones personales que no son las suyas para que el niño se afirme como un auténtico ser de juego". (p.48)

II.3. Juegos de niños y niñas en edad preescolar

II.3.1. El juego simbólico en el infante

II.3.1.1. Según Piaget

La teoría de Jean Piaget forma parte de lo que se conoce como psicología de la conciencia. Desde esta perspectiva, el juego es considerado una forma de conducta, con características propias que lo distinguen de otras actividades. Para Piaget, el juego infantil debe cumplir con ciertas condiciones:

- Se realiza por el simple placer de hacerlo.
- No tiene un objetivo externo ni busca resultados específicos.
- El niño o la niña lo inicia de manera espontánea.
- Requiere un compromiso activo por parte del que juega.

Según Piaget, a diferencia del pensamiento intelectual, que siempre busca una meta externa (como resolver un problema), el juego tiene su finalidad en sí mismo. Es decir, no busca adaptarse al entorno ni alcanzar un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación. En el juego, predomina la asimilación: el niño no se ajusta al mundo tal como es, sino que lo transforma a través del juego según sus deseos, integrando la realidad a su mundo interior.

Aunque el juego no es una conducta adaptativa en sentido estricto, Piaget señala que, como toda conducta, está vinculada a la estructura intelectual que el niño tiene en cada etapa de su desarrollo. Esta estructura determina tanto los límites como las posibilidades del juego.

El juego simbólico es una forma de juego donde el niño utiliza símbolos para representar la realidad. Tiene dos características principales: a) Está determinado por la estructura intelectual del momento y b) Se basa en el uso exclusivo de símbolos, los cuales son posibles gracias a la llamada función semiótica.

La función semiótica o simbólica es la capacidad de representar algo mediante un signo o símbolo. Estos pueden ser:

- Símbolos: contruidos por el propio niño, con un vínculo motivado con su significado (por ejemplo, usar una escoba como si fuera un caballo).
- Signos: convencionales o colectivos, aprendidos por imitación (como las palabras).

El análisis del juego simbólico puede hacerse desde dos enfoques:

- Desde la estructura intelectual que lo hace posible.
- Desde la forma en que se genera el símbolo lúdico.

Para Piaget, el juego simbólico aparece en el pensamiento preconceptual o simbólico, una etapa intermedia entre los juegos sensoriomotores (sin uso de representaciones) y los juegos de reglas (propios del pensamiento operatorio concreto).

Esta transición ocurre en el sexto estadio del desarrollo sensoriomotor, cuando el niño empieza a representar mentalmente sus experiencias. Es aquí cuando surge el juego simbólico, como una forma de representación a través del juego.

Como señala Susana Landeira (1998), en esta etapa el niño utiliza las imágenes mentales de dos maneras:

- En el juego, mediante el símbolo lúdico.
- De manera adaptativa, a través del preconcepto, es decir, mediante palabras que evocan experiencias vividas.

II.3.1.2. Según Aucouturier

Según Aucouturier (2004), en la infancia existen juegos universales que se dividen en dos grupos:

- Juegos simbólicos de aseguración profunda
- Juegos simbólicos de aseguración superficial

Los juegos de aseguración profunda ayudan al niño/a a enfrentar angustias, permitiéndole reasegurarse frente a sus miedos. Un ejemplo es el temor a la pérdida de la madre o al riesgo de ser destruido/a. Estos juegos suelen aparecer aproximadamente entre los 6 y 8 meses y pueden

extenderse hasta los tres años, o incluso más. Cuando el/la niño/a experimenta estos juegos sin culpa y con placer, regulando sus emociones, los juegos cumplen su función de reaseguradores y son necesarios hasta los 3 o 4 años. Sin embargo, si estos juegos se viven con culpa y displacer, la necesidad de practicarlos puede continuar hasta edades mayores.

Estos juegos son:

Jugar a destruir: Es importante que el/la niño/a pueda jugar a destruir dentro de un contexto claro y seguro, donde no se le culpe, comprendiendo que esta actividad es necesaria en su proceso de desarrollo para sentirse más seguro/a. Luego de destruir, se da paso a la construcción con ayuda de un adulto, lo que permite al niño o niña comunicarse, crear y, así, empezar a descentralizar su atención de sí mismo/a.

Jugar al placer sensoriomotor: Cuando el niño o niña salta, corre, trepa, se arrastra, etc., experimenta la ilusión de realizar grandes proezas por sí mismo/a. Esta actividad le genera placer y le brinda seguridad en sus habilidades y destrezas. La experiencia sensoriomotora unifica al niño/a y le otorga integridad dentro de sus procesos psicológicos. Es fundamental que el espacio en el que explora sea seguro, cómodo y placentero, y que el adulto acompañante transmita seguridad y libertad, sin mostrar ansiedad o nerviosismo frente a las destrezas del niño o niña.

Jugar a envolverse: La envoltura se experimenta de distintas maneras: cuando el bebé es bañado, acogido en brazos, acunado o envuelto con amor y cuidado. Esta experiencia se reproduce en el juego, por ejemplo, cuando un niño/a se envuelve con telas o busca ser envuelto en los brazos de una maestra o un/a compañero/a. Si un/a niño/a siente la necesidad de jugar frecuentemente a envolverse, podría ser porque sus primeras experiencias de envoltura no fueron suficientes o no resultaron placenteras.

Jugar a esconderse: Esconderse para ser encontrado y reconocido es un juego simbólico importante, ya que aborda la ausencia en la búsqueda y la permanencia en el encuentro. Los niños/as que piden este juego pueden estar trabajando temas no resueltos, como la dificultad de separarse de figuras de apego.

Jugar a ser perseguido/a: Este juego permite al niño/a enfrentar el miedo a ser perseguido/a por una figura dominante, como una madre abrumadora o invasiva. Este tipo de juego atenúa el miedo y le ayuda a encontrar otras vías de expresión. Cuando el niño/a cambia de rol y comienza a perseguir, ha logrado asumir y procesar esta dificultad, alcanzando mayor tranquilidad.

Jugar a identificarse con el agresor: Este juego es una continuación del anterior. Cuando el niño/a puede jugar a perseguir, puede también asumir roles de agresor, como ser el lobo, vampiro, bruja u ogro. La inversión de roles en este juego desdramatiza el miedo a ser agredido, permitiéndole distanciarse de la angustia y fortalecerse.

Jugar a llenar y vaciar, reunir y separar: Estos juegos, comunes en niños/as pequeños/as, representan vivencias cotidianas. Por ejemplo, cuando un niño/a llena “cosas u objetos” de manera obsesiva, puede reflejar una necesidad simbólica de “llenarse”.

A medida que los niños/as pasan por los juegos de aseguración profunda, progresan hacia los juegos de aseguración superficial, los cuales permiten a los niños/as vivir sus experiencias a una mayor distancia sin desconectarse de ellas. Estos juegos abordan miedos como la angustia simbólica de castración y el temor asociado a la figura materna.

Estos juegos de aseguración superficial incluyen:

Jugar a identificarse, a “hacer como si...”: Este tipo de juego protege al niño/a de la angustia de “ser uno mismo/a”. Los juegos simbólicos de “hacer como si...” permiten expresar emociones y fantasías sin temor, logrando un efecto catártico que transforma la realidad exterior de acuerdo con las necesidades internas. Pueden jugar a ser papás, mamás, bebés o personajes de la TV. Así, expresan emociones y afectos que el adulto debe recibir con respeto, sin intervenir o influir, pero brindando contención y comprensión.

Algunos temas que los niños/as expresan en sus juegos suelen estar censurados por el entorno, por lo que en este espacio se sienten libres de abordarlos. Temas como los relacionados con la sexualidad o relaciones de pareja, a veces censurados, encuentran aquí un espacio seguro. El adulto debe acoger estas expresiones sin juzgarlas, ayudando a los/as niños/as a procesarlas. Por ejemplo: “Veo que estás un poco confundido o molesto. No te preocupes, yo te ayudaré a estar mejor”.

Cuando los juegos se repiten y la necesidad o dificultad subyacente se resuelve, este proceso es positivo y progresivo para el/la niño/a. No obstante, si la repetición es compulsiva y sin evolución, puede indicar una dificultad mayor.

Al estar inmerso en el juego, el/la niño/a encuentra un espacio para explorar, crear y expresarse libremente, en una actividad sin fin utilitario inmediato, lo que le permite experimentar el mundo de forma segura y significativa. A través del juego, los/las niños/as desarrollan sus habilidades motoras, cognitivas y emocionales, siendo estas experiencias fundamentales para su desarrollo integral y la construcción de su identidad.

En resumen, el juego simbólico es crucial para el crecimiento integral de los/las niños/as, promoviendo habilidades físicas, emocionales, cognitivas y sociales, y permitiendo una exploración segura y significativa del mundo que les rodea.

II.4. El juego y la expresividad

Luego de exponer la necesidad del juego en el desarrollo infantil, y reconociendo el enfoque integral de la Psicomotricidad en el estudio y comprensión de este concepto, abordamos la

propuesta de Bernard Aucouturier (2004) sobre la expresividad motriz: “La expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y conocer el mundo que lo rodea” (p. 123).

Siguiendo la progresión lógica propuesta por Aucouturier, la sala de psicomotricidad se configura como el espacio ideal para favorecer la emergencia de esta expresividad motriz, debido principalmente a un adecuado acondicionamiento en lo espacial, temporal y material, así como al acompañamiento especializado. No obstante, durante la cuarentena y la extensión de la pandemia, este espacio esencial se vio inevitablemente restringido.

Sin embargo, esta limitación no implicó la anulación de dicho fenómeno en los/as niños/as. Aucouturier, en este sentido, nos orienta a través de la "observación de la expresividad motriz", la cual, según él, está impregnada de subjetividad por parte del observador. De esta manera, se hace necesario un enfoque metodológico que considere ciertos parámetros para analizarla. Estos parámetros son los siguientes; La expresividad motriz en relación a:

- Los demás (el placer de interactuar),
- El espacio (el placer de ser y actuar en el espacio),
- Los objetos (el placer de actuar con los objetos),
- La duración (el placer de actuar en la duración),
- A sí mismo (el placer de ser uno mismo).

Estos parámetros serán fundamentales al momento de definir las variables que nos interesan investigar.

CAPÍTULO III "EL IMPACTO DEL AISLAMIENTO SOCIAL EN EL DESARROLLO INFANTIL Y FAMILIAR DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 EN ARGENTINA"

III.1. La Pandemia

La pandemia de COVID-19 y el consiguiente aislamiento impusieron una capa adicional de complejidad, ya que la reducción de interacciones sociales y físicas impactó significativamente en la experiencia corporal y psíquica de los infantes, lo que requiere una reflexión profunda sobre cómo se fomenta y entiende el juego como elemento clave para el desarrollo óptimo de la infancia.

Desde esta perspectiva, entendemos al sujeto como un ser global que se liga psicosomáticamente al mundo que lo rodea. En esta investigación, se busca describir el juego del niño/a durante la cuarentena o aislamiento social en el contexto de la pandemia, desde la mirada y acompañamiento del adulto.

III.2. Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio

El contexto en Argentina durante la pandemia fue complejo y multifacético, marcado por el Decreto 297/2020, que dio inicio al aislamiento social preventivo y obligatorio (ASPO). A continuación, se describen los aspectos más relevantes de esta situación:

III.3. Cuarentena en Argentina

Cuarentena estricta: El 19 de marzo de 2020, el presidente Alberto Fernández anunció el inicio de la cuarentena obligatoria a nivel nacional, con el objetivo de limitar la circulación de personas y contener la propagación del COVID-19. Esta medida comenzó el 20 de marzo de 2020 y permitió únicamente actividades esenciales, como la compra de alimentos, medicinas y servicios de salud. La movilidad se regulaba estrictamente y se aplicaban sanciones a quienes no cumplieran con las restricciones.

Flexibilización y aislamiento selectivo: Con el paso del tiempo, y según la evolución epidemiológica de cada región, la cuarentena comenzó a flexibilizarse. En ese contexto, se implementaron fases de "distanciamiento social preventivo y obligatorio" (DISPO), permitiendo ciertas actividades con protocolos específicos. Las restricciones variaban dependiendo de las provincias y ciudades, con algunas áreas manteniendo medidas más estrictas debido a brotes localizados.

III.4. Educación en la etapa preescolar

Suspensión de clases presenciales: Con el inicio de la cuarentena, se suspendieron todas las clases presenciales, afectando a miles de niños en edad preescolar. Estos niños tuvieron que adaptarse a nuevas formas de aprendizaje remoto.

Educación a distancia: Las escuelas implementaron programas educativos virtuales mediante plataformas digitales, videos, actividades enviadas por correo electrónico y otros recursos. Sin embargo, la efectividad de estas medidas varió considerablemente, dependiendo del acceso a la tecnología y la conectividad de cada familia.

Impacto en el desarrollo: La falta de interacción social y la suspensión de actividades presenciales tuvieron un impacto negativo en el desarrollo social y emocional de los/as niños/as. Las rutinas y la estructura educativa proporcionadas por las instituciones se vieron interrumpidas, lo que generó desafíos adicionales para las familias.

III.5. Impacto en las familias y las madres

Carga de trabajo y responsabilidades: Durante la cuarentena, las familias, y en particular las madres, enfrentaron un aumento significativo de trabajo doméstico y de cuidado. Con los/as niños/as en casa y la necesidad de apoyar la educación a distancia, las madres asumieron un papel central en la gestión del hogar. A muchas se les sumó la carga de equilibrar estas responsabilidades con el trabajo remoto, lo que generó una sobrecarga de tareas y estrés.

Salud mental y apoyo: La cuarentena también afectó la salud mental de las familias, especialmente de las madres, quienes reportaron altos niveles de ansiedad y agotamiento debido a la falta de redes de apoyo tradicionales (como abuelos, amigos o servicios de cuidado infantil).

Medidas de apoyo gubernamental: El gobierno implementó medidas como el Ingreso Familiar de Emergencia (IFE) para asistir a los sectores más vulnerables. Sin embargo, muchas familias consideraron que el apoyo no fue suficiente para enfrentar la situación de manera efectiva.

En resumen, la cuarentena en Argentina trajo consigo una serie de desafíos significativos en diversas áreas, especialmente en la educación preescolar y en la vida familiar. Las medidas adoptadas para mitigar la propagación del virus, aunque necesarias, generaron impactos sociales y económicos profundos, afectando tanto el desarrollo infantil como la dinámica familiar. La falta de interacción presencial en la educación y la sobrecarga de tareas en los hogares evidencian la importancia de repensar los métodos educativos y de apoyo familiar en contextos de emergencia

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Objetivos

2.2. Paradigma

Nuestra tesina se orientará dentro del paradigma interpretativo-simbólico, pues buscamos caracterizar y dotar de significado a ciertos comportamientos, explorando sus motivos e intenciones de forma neutral.

2.3. Tipo de Investigación

La investigación será de tipo descriptiva, en línea con Yuni y Urbano (2014), ya que procuraremos “describir, desde una perspectiva específica (en este caso la de las madres a cargo), las características de un fenómeno a partir de variables conocidas” (p.15), enfocándonos en el juego. Sin embargo, dado que partimos del relato de las madres nos expresa sobre el juego del infante durante la cuarentena, también se presentan rasgos exploratorios, según Yuni y Urbano (2006), pues lo que las madres clasifican como “juego” es aún relativamente desconocido para nosotros.

2.4. Tipo de diseño y lógica de investigación

Esta investigación se desarrollará desde una lógica cualitativa, con un enfoque inductivoanalítico, lo cual nos permitirá construir conceptos sobre el juego basándonos en las interpretaciones de los propios actores sociales (madres a cargo).

2.5. Alcance Temporal

Es sincrónica o seccional, pues se centra en un momento específico, en este caso, durante la cuarentena.

2.6. Contexto de investigación

La investigación será por medio de entrevistas, basadas en lo que expresan las madres a cargo, y reconstruyendo el fenómeno del juego en su contexto natural: el hogar.

2.7. Amplitud

Esta es una investigación de carácter microsociológico, ya que se enfoca en un pequeño grupo para identificar una tendencia.

2.8. Dimensión temporal y espacial del objeto de investigación(escenario)

La dimensión temporal es transversal, ya que se busca obtener un panorama o fotografía de la realidad en un momento determinado; y espacialmente, en el contexto del hogar durante la cuarentena.

2.9. Unidad de análisis

Consideraciones de las madres a cargo sobre el juego de los infantes de 4 años.

2.10. Unidad de observación

La perspectiva las madres sobre el juego del infante.

2.11. Población

Madres a cargo de infantes de 4 años durante la cuarentena.

2.12. Muestra

La muestra seleccionada está compuesta por madres de infantes de 4 años de un Instituto en Rodeo del Medio, Maipú, Mendoza, quienes cumplen con características homogéneas en términos socioeconómicos y culturales, facilitando el acceso para las entrevistas. En total, se entrevistaron a 12 madres. La muestra se define como "decisional" según Yuni y Urbano (2014) (p.24), dado que busca reunir un grupo homogéneo en sus características y accesible para la investigación. Asimismo, esta muestra presenta la característica de "agrupamiento casual", dado que las participantes se reunieron debido a circunstancias particulares.

2.13. Características

Estudiaremos variables de naturaleza cualitativa, en este caso policotómicas, que pueden variar según el contexto del hogar.

2.14. Variable General

El juego del infante de 4 años.

2.15. Variables Específicas o Intermedias

Las siguientes variables, nos aportan una orientación y especificidad a la investigación. Las mismas serán elaboradas tomando como referencia los parámetros de análisis del juego (son el caso de las variables desde la A hasta la E):

- A. Espacio de juego
- B. Tiempo de juego
- C. Objetos de juego
- D. Participación del adulto en el juego
- E. Iniciativa propia
- F. Tipología o clasificación de "juegos" ¹

¹ Cabe aclarar en esta variable, que la concepción y conceptualización científica, desarrollada en la sección del Marco Teórico, acerca de lo que se entiende como juego, puede significar una infinidad de interpretaciones por parte del sujeto entrevistado; por lo cual, nos limitamos en dicho trabajo de investigación a asignarle al término, una valoración semióticamente subjetiva; sin adentrarnos a lo que el entrevistado entiende como "*qué es juego*".

La variable específica A, B, C, D y E, se van encontrar asociadas al Objetivo Específico I (*Identificar las características del juego que desarrolla el infante de 4 años en su entorno familiar durante la cuarentena*). Y, por otro lado, la variable específica F; se encuentra asociada al Objetivo Específico II (*Describir los tipos de juegos de niños y niñas desde la mirada del adulto a cargo durante la cuarentena*); y cuyos valores estarán definidos y categorizados a partir del material descrito y analizado con cada una de las entrevistas.

2.16. Técnica de recolección de datos

Entrevista Semi-estructurada con preguntas abiertas; individual; y haciendo uso de tecnologías informáticas y/o cara a cara. Dichas entrevistas fueron realizadas durante un periodo de tiempo determinado, que abarcó desde los meses de agosto hasta septiembre del 2021.

2.17. Técnicas de procesamiento

Explicitamos los aspectos procedimentales e instrumentales de nuestra investigación a partir de técnicas variadas de análisis del discurso, según Yuni y Urbano (2006, p.57):

Releer y analizar nuevamente las entrevistas realizadas.

Seleccionar los términos o vocablos asociados a las diferentes variables de estudio.

Sistematizar los datos mediante la elaboración de herramientas gráficas de análisis, como redes semánticas, nubes de palabras y gráficos de barras, para asociar valores específicos a cada variable. Y finalmente, Interpretación de los datos, con una aproximación teórica para cada variable y luego analizando la totalidad de las mismas articulándola con el marco teórico elaborado en el presente trabajo (todas las técnicas serán desarrolladas más exhaustivamente en la introducción al análisis de datos, en el apartado de Resultados).

RESULTADOS

3.1. Análisis de Datos

3.1.1. introducción al proceso de análisis de datos

En una primera instancia, el contenido será analizado mediante la escucha de las entrevistas grabadas en archivos de audio. Para esta etapa, se empleará una herramienta de tabulación que, aunque resulta de carácter cuantitativo, servirá inicialmente como recurso organizador de los datos en relación con la variable general y las variables específicas previamente definidas en el diseño metodológico.

Consideramos oportuno y enriquecedor en el proceso de análisis utilizar una herramienta que facilite la articulación y estructuración de las variables de investigación en función de la información proporcionada en cada entrevista.

Posteriormente, se procederá a la transcripción textual de las doce entrevistas y a un análisis mediante la relectura del contenido. Un análisis profundo del contenido no sería posible sin abordar los datos respetando su contexto real de manifestación (dichas entrevistas se encuentran desarrolladas en el Anexo I).

Por esta razón, el siguiente paso del proceso se llevará a cabo mediante el uso de la herramienta de análisis de datos cualitativos, el software Atlas.ti. Con esta plataforma, definiremos códigos y etiquetas para cada entrevista, evaluando su recurrencia y contrastándolos con las variables propuestas y el marco teórico. A cada variable se le podrá asignar un valor emergente del análisis de cada entrevista.

Por último, se hará un uso muy escueto de la herramienta de Excel, para poder plasmar y representar con un gráfico de barras, la frecuencia de los valores atribuidos a cada tipo de juego.

3.2. Primer Tabla Descriptiva

			VARIABLE GENERAL: El juego del Infante de 4					
Entrevista N°	Adulto entrevistado	Género (infante)	DESCRIPCIÓN TEXTUAL DE JUEGOS/ACTIVIDADES/TAREAS	Variable A/ ESPACIOS	Variable B/ TIEMPOS	Variable C/ OBJETOS	Variable D/ PARTICIPACIÓN	Variable E/ INICIATIVA
1	Madre	Femenino	juegos de mesa; tecnología; tareas en casa; pizarra cocinar; andar en bicicleta (barrio cerrado sin contacto con otras personas)	comedor y habitación; calle del Barrio (privado)	el tiempo que decidiera ella	objetos didácticos (letras, masas)	participación, pero sin intervención (para no quedarse sola)	alguna iniciativa propia pero mayor iniciativa de la madre
2	Madre	Masculino	andar en bici, monopatín, pelota en la calle (barrio cerrado); juegos de mesa; cartas; pintar con fibras colores y acuarelas; tareas en casa; maderitas; bloques; imanes	cochera de la casa; patio trasero; calle del Barrio (privado)	casi todos los días actividades de pintar o cartones	pintar, fibras, acuarelas y colores; muñecos	algunos ratos jugaban con el padre; en otros ratos con las madres y a veces solo	algunos juegos por iniciativa propia; otras veces le pedía al adulto participar

3	Madre	Masculino	<i>tareas en casa (Educación Física, Teatro); cartas (casita robada, UNO); Tik Tok (con la hermana)</i>	<i>Todos los espacios; Comedor (para las cartas)</i>	<i>Fácilmente una hora con los juegos de cartas. Él controlaba los tiempos</i>	<i>Autos; pista de autos; Rayuela (propuesta de la Señora de Ed. Física)</i>	<i>Con la hermana a las cartas y haciendo Tik Tok</i>	<i>Dependiendo del momento, jugaban a lo que él quería lo que él proponía; o en cambio,</i>
----------	--------------	------------------	---	--	--	--	---	---

					<i>según su interés en el juego</i>			<i>jugaban a las tareas que enviaban de la escuela</i>
4	Madre	Femenino	<i>Jugar a la Doctora; al Supermercado; pintar; juegos de mesa; Tecnología (celulares, tablet); Cuentos</i>	<i>Dentro de la casa; Garaje (no era un espacio muy apropiado ya que no podía hacer juegos como andar en bici o andar en patines)</i>	<i>Juegos de aproximadamente 20 minutos (se aburría muy rápido)</i>	<i>Cualquier cosa</i>	<i>Solitario y también compartido con la madre</i>	<i>Mutuo: a veces lo proponía ella y a veces la madre (para sacarla de las actividades de "pantalla" celulares, tablet)</i>

5	Madre	Femenino	Muy variado (costó habituarse); tuvieron que implementar disfraces con las cosas que habían en la casa; juegos de mesa (Memotec); juegos en la cocina ayudando a hacer comidas (bizcochuelos); en un momento se extendió bastante el tiempo de uso de la tablet (debido al aburrimiento); construcciones con ladrillos.	tiene un espacio en la casa especial para realizar los juegos (lo utilizó mucho al principio; y luego usó otros espacios de la	los juegos no tenían un tiempo estipulado; el uso de la tablet estaba regulado con un tiempo 2 horas o 2 horas y media	Todo tipo de objetos	Dentro de su espacio de juego, ella armaba escenarios con cosas de la cocina e invitaba a su papá, a su hermana y a la madre a jugar	jugaba sola en su espacio con sus muñecos a servirles el té, les daba de comer
				casa), como el living	aproximadamente			

6	Madre	Femenino	<i>Escondida; elástico; zapatilla escondida; Tik Tok</i>	<i>Depende el día, durante el día en el patio; y durante la tarde dentro de la casa</i>	<i>Dependía de lo que ella quería y de lo que el adulto tuviese interés</i>	<i>Rayuela</i>	<i>Generalmente sólo con la madre; con sus hermanos sólo un ratito</i>	<i>La madre fue quién se ocupó de enseñarle a jugar (ya que ella sólo se interesaba por el teléfono); la madre le tocó ser como la "her mana"</i>
7	Madre	Masculino	<i>Juegos de tareas en casa: lavarse las manos, cantos acerca del coronavirus; casitas; jugar con globos; recorridos con sillas; escribir en pizarras; tutti frutti; armado de casa con la mesa con</i>	<i>Patio; cocina; habitaciones</i>	<i>Por lo menos una hora</i>	<i>peluche pero que no era muy frecuente; la pelota</i>	<i>juegos en familia (sobre todo la madre); jugaba mucho junto con sus otros dos</i>	<i>A veces algunos juegos los proponían ellos (él y los hermanos);</i>
			<i>sábanas; juegos de plaza en el patio con una calesita y un tobogán; actividad física con música (ejercicios); juegos de pelota; las bolitas; a las armas; a la escondida; toc toc y pizarrones</i>				<i>hermanos mayores; ejercicios lo hacían todos juntos</i>	<i>como por ejemplo jugar a la casita en una cucheta</i>

8	Madre	Femenino	<i>Aros; saltar; rayuela; obras de teatro; tareas de la escuela; salir con la bicicleta; monopatín; juegos de mesa; títeres para las emociones</i>	<i>Patio; galería; dentro de la casa (espacios considerados adecuados)</i>	<i>Dependía de la temperatura, sino podía jugar hasta las 11 de la noche</i>	<i>Variedad; como por ejemplo juegos de mesa (propuestas de la maestra)</i>	<i>Tareas de la escuela las realizaban con toda la familia; la mayor cantidad de tiempo junto con la madre y la hermana; algunas veces con los abuelos y luego de un tiempo con el padre</i>	<i>elegía libremente los juegos que iba realizando</i>
9	Madre	Femenino	<i>a la pelota; tareas de la escuela (saltar cosas, con la pelota, juegos); a la mancha; a la escondida; bicicleta; bailar</i>	<i>dentro de la casa; patio grande;</i>	<i>siempre después de que terminaban las tareas</i>	<i>patines; bailar (gimnasia artística)</i>	<i>con las actividades de la escuela participaba toda la familia (además jugaban fuera de las actividades de la</i>	<i>siempre realizaban algún juego por iniciativa propia</i>
							<i>escuela; también jugaban entre los hermanos(tres)</i>	

10	Madre	Femenino	<i>durante la cuarentena se ocupaba sobre todo a comer ya que estaba "encerrada"; aunque lo que frecuentaba es pintar; actividades de gimnasia (circuitos, tumba canela, rayuela) de la escuela; recetas (desde la escuela); también a la cocinita y con barro</i>	<i>living y patio</i>	<i>fácilmente una hora</i>	<i>acuarelas; temperas; pinceles</i>	<i>durante la cuarentena la madre comenzó a trabajar por lo que no podía participar con la hija en sus juegos por lo que jugaba sola</i>	<i>ella tenía la iniciativa de realizar las actividades</i>
11	Madre	Masculino	<i>jugar con su perro en el patio; autos; camioncitos; a la pelota con el padre; juegos de mesa; un ratito de televisión casi todos los días</i>	<i>patio; en la sala comedor; luego en la vereda cuando se fue abriendo la cuarentena</i>	<i>durante la tarde después de realizar las tareas</i>	<i>autitos; camioncitos</i>	<i>con su padre a la pelota y con su mascota; con sus vecinos ya cuando se fue abriendo la cuarentena</i>	<i>los juegos surgían espontáneamente; también había actividades que eran propuestas por su madre (para aprender escritura)</i>

12	Madre	Femenino	<i>Tareas de la escuela (títeres, obras de teatro, dibujos); jugar a la mamá, a la casita, a la seño, con peluches y muñecas</i>	<i>dentro de una de las habitaciones de la casa; en el comedor</i>	<i>durante la tarde se generaba el juego libre y en familia</i>	<i>peluches, muñecas</i>	<i>jugaba sola, también en familia con hermanos y primos</i>	<i>el juego surgía naturalmente en ella</i>
-----------	--------------	-----------------	--	--	---	--------------------------	--	---

En la tabla que antecede, se organizan las variables específicas de la A a la E, y para el caso de la variable F se ha transcripto textualmente una descripción de los juegos. Para el total de las doce entrevistas se observa una participación y una intervención primaria por parte de la madre no solo en los juegos que podía llegar a realizar los infantes sino también para la concreción de las tareas escolares. En un segundo plano se encuentra la participación ya sea de hermanos, abuelos, vecinos y el padre. Un sólo caso se describe que la participación de la madre se encontró restringida debido a la necesidad de realizar actividades laborales por parte de la misma. Para el caso del uso de los espacios, el hogar fue representando una variedad de escenarios ya sea internos o de semi intemperie los cuales no eran específicamente destinados para actividades de juego, sino más bien que significaron espacios de usos múltiples. Sólo en dos casos de las 12 entrevistas se hace referencia a espacios como calles o veredas, los cuales están asociados a casas de barrios privados; y únicamente un solo caso hace referencia a un espacio dedicado exclusivamente para el juego dentro de la casa. De 8 de los 12 casos entrevistados se hace referencia al uso de un espacio abierto o semiabierto como patio y/o garaje.

En relación a los tiempos de juego, el análisis del cuadro nos muestra que existió una variabilidad en la duración y en la organización del mismo durante el día. Éste se encontraba frecuentemente condicionado por otros factores tales como la concreción o no de las tareas escolares, de la temperatura ambiental, del deseo o interés por parte del Infante y/o del adulto por jugar, y una preferencia durante el día del momento de la tarde.

Por último, desde la variable objetos de preferencia, sólo 3 casos de los 12, se hace alusión a un peluche, autito o muñeca; luego, en 3 casos, las madres describen como "variado" o "cualquier cosa" como objetos de preferencia. Y ya en los restantes casos, se destacan juegos de mesa, pintar, rayuela o patines (interpretamos que rayuela no es un objeto en sí, sino una preferencia).

3.3. Gráficos: NUBE DE PALABRAS, REDES SEMÁNTICAS Y GRÁFICO DE BARRAS

3.3.1. Primer análisis: Primer objetivo: Características

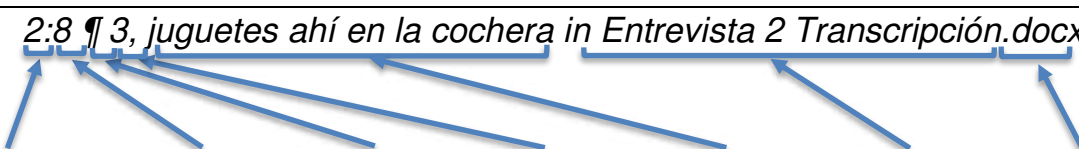
Comenzaremos presentando los gráficos relacionados a lo que hemos identificado como “Características” de los juegos. Las cuales se encuentran asociadas al Objetivo Específico I (*Identificar las características del juego que desarrolla el infante de 4 años en su entorno familiar durante la cuarentena*); y hacen referencia a las variables específicas Espacio, Tiempo, Objetos, Participaciones e Iniciativa.

Para cada gráfico, nos encontraremos con las palabras/valores (en este caso variable general y variables específicas) o, como se denomina en Atlas.ti, “Etiquetas/Códigos”; los cuales pueden incluir ya sea un término, o bien, extractos de un enunciado; y que vamos a identificar como “Citas”.

A su vez, vamos a referenciar en los mismos su frecuencia, a través de lo que el software identifica como “E X”, en el cual E es igual a *Enraizamiento*, y X es igual a un número; es decir, la cantidad de Citas asociadas a un determinado valor o código. De manera que, por ejemplo, en la característica “Espacios de Juego”, encontramos un Enraizamiento igual a 31, es decir, 31 citas asociadas a dicho valor.

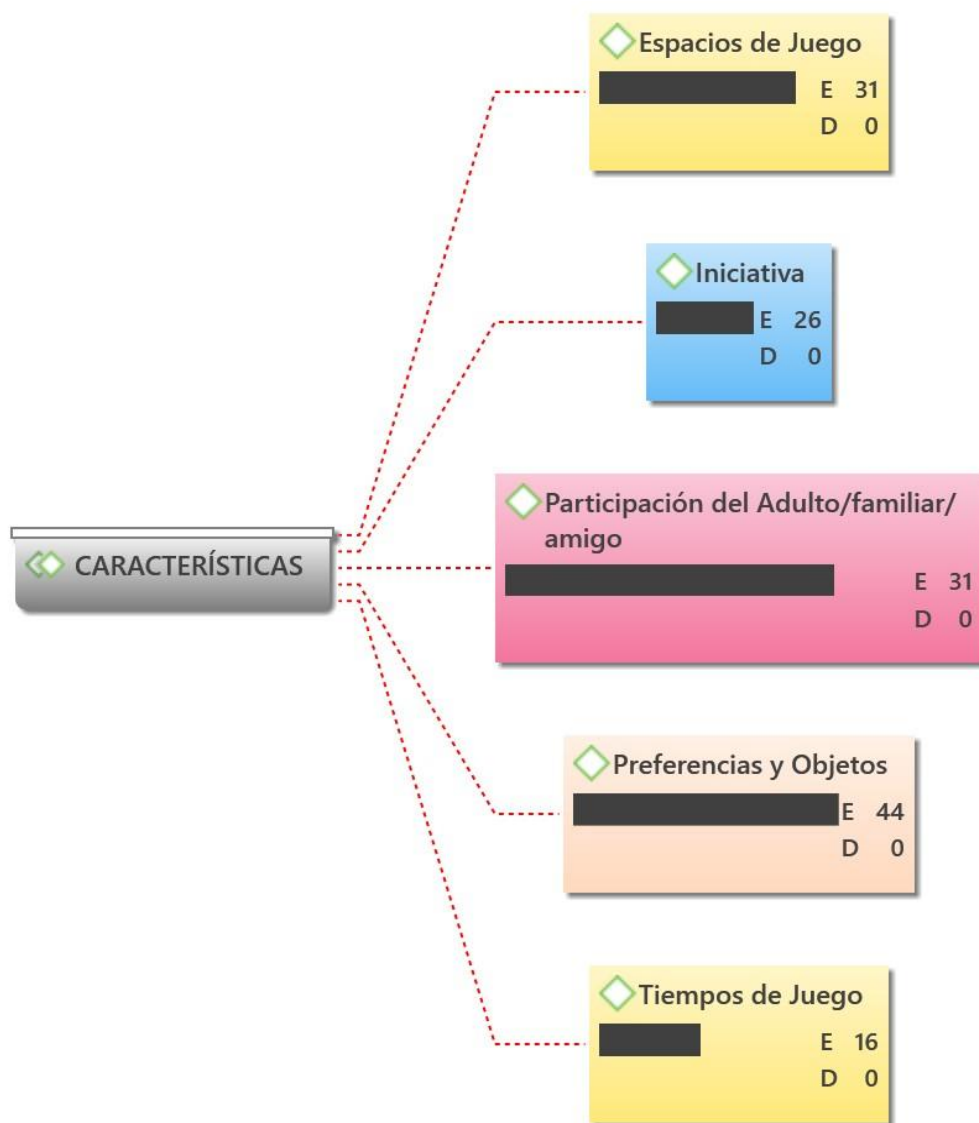
También identificamos, para cada cita, su vinculación o bien paralelo con otros códigos, que es lo que el software representa como “D X”, en el cual D es igual a *Densidad*, y X es igual a un número; es decir, la cantidad de códigos asociados a una misma Cita o entre sí. De manera que, por ejemplo, dentro de los valores de la etiqueta “Espacios de Juego”, encontramos la Cita “living, que era dónde más ocupaba”, la cual posee una Densidad de 2, lo que significa que existen otros dos códigos asociados a dicha cita; y que en éste caso son la variable o etiqueta “Tiempos de Juego” y la variable o etiqueta “Características”.

Además, por otro lado, para cada Cita, puntualmente podemos identificar una nomenclatura en referencia al texto analizado, con los siguientes identificadores: Nro de Documento; Nro de Cita; signo tipográfico de párrafo; Número de párrafo; Cita; Nombre del documento, formato de archivo. Por ejemplo: “2:8 ¶ 3, juguetes ahí en la cochera in Entrevista 2 Transcripción.docx”

						
Número de documento	Nro. de cita	Signo tipográfico de párrafo	Nro. de párrafo	Cita	Nombre del documento	Formato de archivo

Por último, haciendo uso de las herramientas que otorga Atlas.ti, hemos recurrido al recurso de las “Nube de Palabras”, las cuales poseen la particularidad de mostrarnos aquellas palabras claves en relación a un documento o un grupo de códigos, la frecuencia y recurrencia de las mismas; de manera que, aquellas palabras que más se repiten son representadas de un mayor tamaño, a diferencia de las que menos se repiten, las cuales, son representadas con un tamaño más chico. Dicho recurso, luego de realizar una previa depuración de aquellas palabras que quizás no resultan significativas pero que también se repiten mucho tales como “que”, “y”, “si”, etc.; dejan de manifiesto una perspectiva visual del significado de ciertas palabras que podrían atribuir contenido de análisis interesante. Cabe aclarar que tal recurso ha sido utilizado en determinados grupos de código ya que no siempre podría resultar pertinente o útil.

Como primera referencia establecemos un mapa general de las variables:



Red Semántica N° 1: *CARACTERÍSTICAS*

En el siguiente cuadro figuran las características que se identifican en el juego del infante, relacionadas con el objetivo B, y donde se observan sus “enraizamientos”, es decir, la cantidad de citas asociadas.



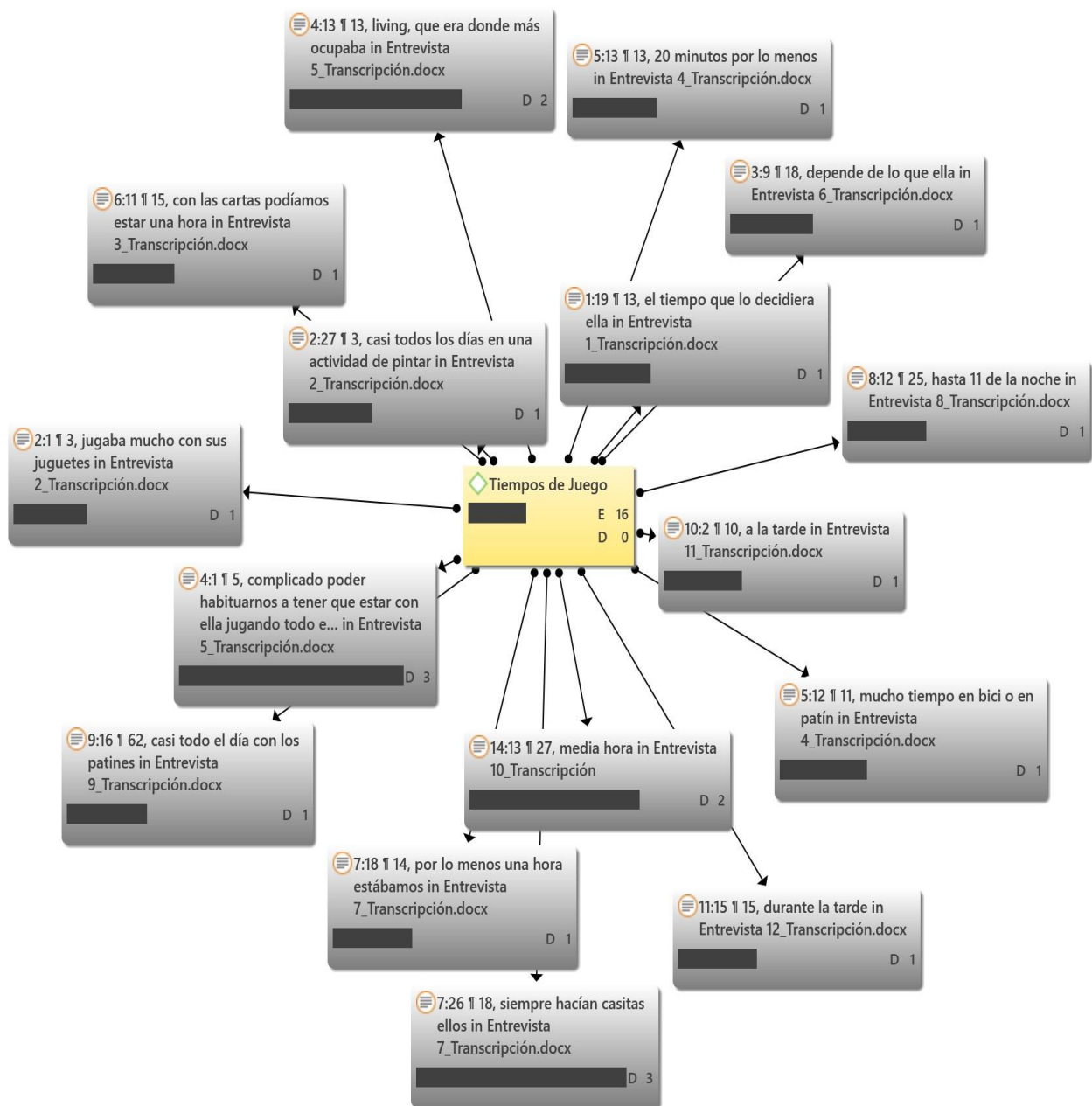
Red Semántica Nº 2: ESPACIOS DE JUEGO

En el siguiente cuadro se observan los 31 Enraizamientos asociados a la variable “Espacios de Juego”, en dónde se destaca los interiores de la casa, la cochera y el patio.



Nube de palabras N°1: *ESPACIOS*

En la siguiente Nube de Palabras, asociada también a la variable “Espacios de Juego” se observa una predominancia de la palabra “Patio” con 7 casos; le sigue “adentro”, “comedor”, “casa” con 4 casos; luego “living”, “vereda”, “esquina” y “cochera” con 2 casos; y por último, las palabras “salían”, “afuera”, “sala”, “habitación”, “garaje”, “galería”, “salir”, “pieza”, “cocina”, “espacio”, las cuales presentan 1 caso.



Red Semántica N° 3: TIEMPOS DE JUEGO

En el siguiente cuadro se observan los 16 Enraizamientos asociados a la variable "Tiempos de Juego", en dónde se destacan momentos variados en relación a cada caso.



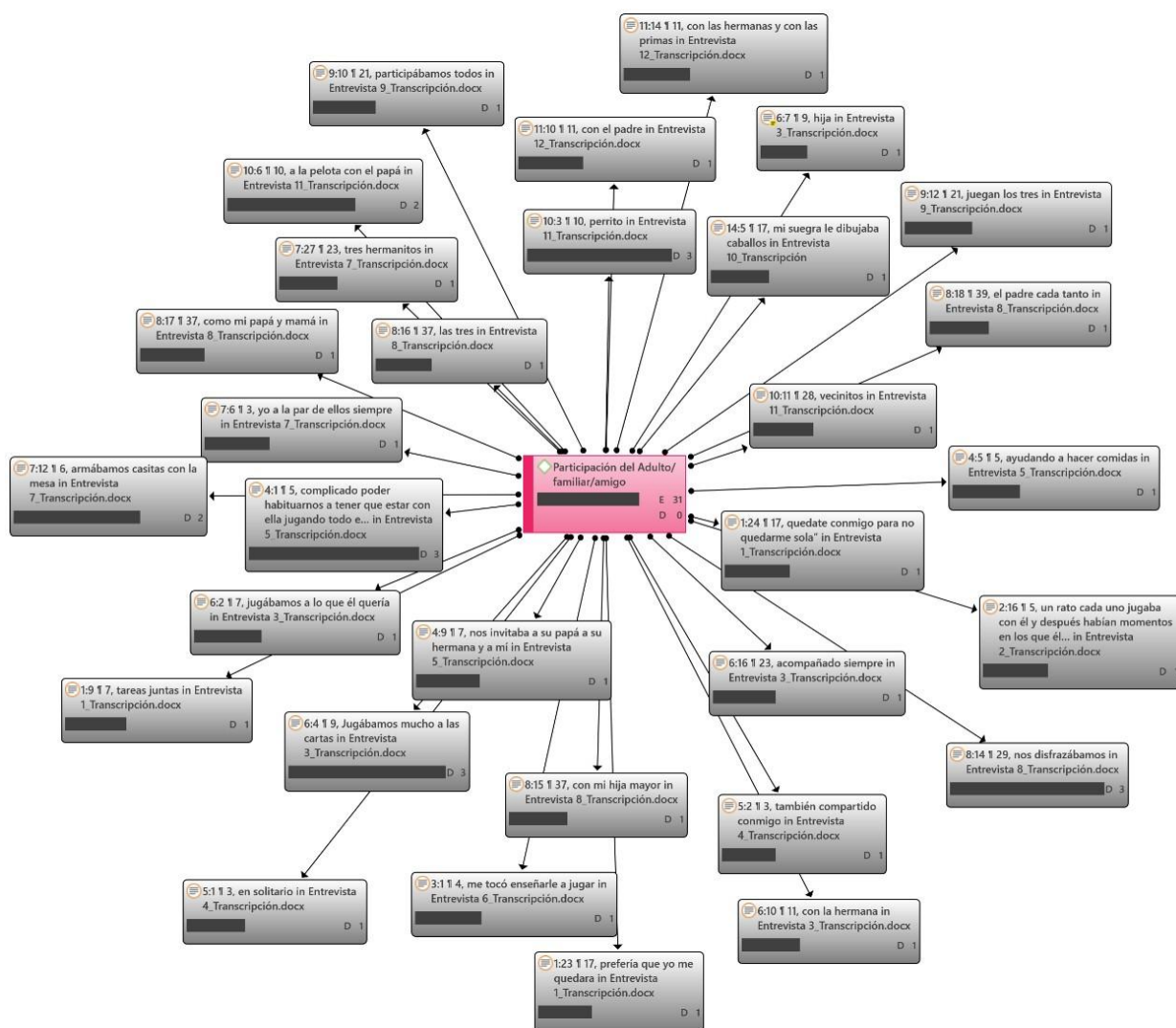
Red Semántica Nª4: PREFERENCIAS Y OBJETOS

En el siguiente cuadro se observan los 44 Enraizamientos asociados a la variable "Preferencias y Objetos", y podemos destacar, en objetos, tanto muñecos, como rodados (bicicletas, monopatín, patines), y pelotas; y luego, en preferencias, podemos destacar, juegos de mesa, juegos simbólicos, actividades gráficas y de expresión corporal.



Nube de Palabras N°2: PREFERENCIAS Y OBJETOS

En la siguiente Nube de Palabras, asociada también a la variable “Preferencias y Objetos” se observa una predominancia de la palabra “Pelota” con 3 casos; le sigue “gimnasia”, “escondida”, “bicicleta” y “muñecos” con 2 casos (la palabra “Toc” no incluye ya que hace referencia al juego “TocToc”, el cual posee un solo caso); y por último las palabras “monopatín”, “bailar”, “aros”, “calesita”, “letras”, “tik tok”, “camioncitos”, “casitas”, “bolitas”, “cochera”, “cartas”, “construir”, “didáctico”, “celular”, “ladrillitos”, “mancha”, “peluches”, “masas”, “muñecas”, “patines”, “pizarrones”, “rompecabeza”, “témpera”, “títeres”, “tobogán”, “pinceles”, “pintaba”, “perrito”, “chiquititas”, “acurela”, “memoria”, “autos”, “juguetes”, “armas”, “artística”, “muñequitas” y “toc-toc” las cuales presentan 1 caso.



Red Semántica N^o5: PARTICIPACIÓN DEL ADULTO/FAMILIAR/AMIGO

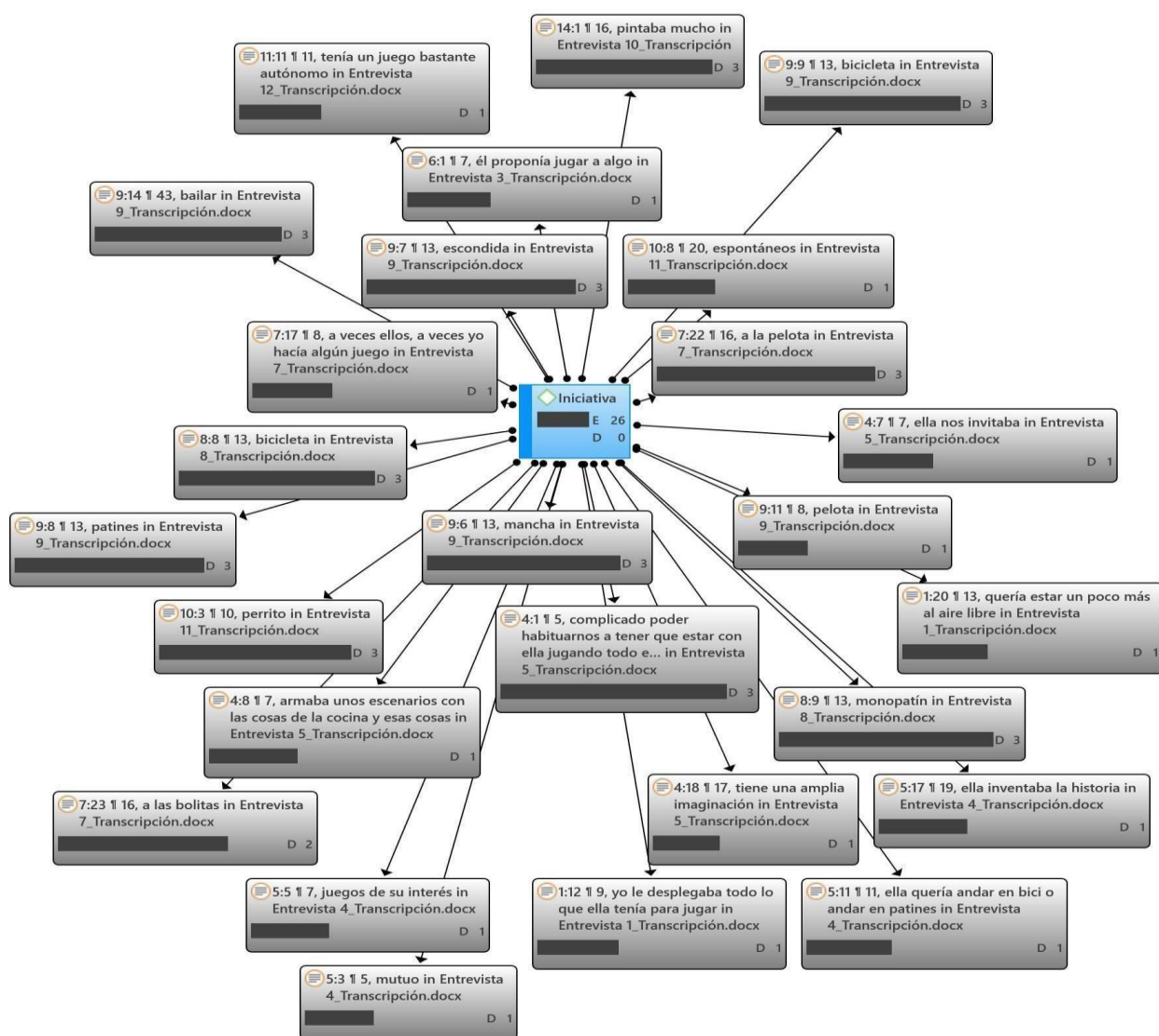
En el siguiente cuadro se observan los 31 Enraizamientos asociados a la variable "Participación", en dónde se destacan la participación principalmente de familiares convivientes; también vecinos, primos, abuelos y en solitario.



Nube de Palabras N° 3: PARTICIPACIÓN DEL ADULTO/FAMILIAR/AMIGO

En la siguiente Nube de Palabras, asociada también a la variable “Participación” se observa una predominancia de la palabra “Papá” con 3 casos; le sigue “jugábamos”, “hermana”, “padre”, “hija”, “yo”, “siempre”, “jugaba”, “conmigo”, “nos” con 2 casos; y por último las palabras “hermanas”, “juntas”, “tener”, “complicado”, “juegan”, “suegra”, “ella”, “armábamos”, “mayor”, “acompañado”, “compartido”, “invitaba”, “ellos”, “mamá”, “mucho”, “momentos”, “participábamos”, “par”, “perrito”, “sólo”, “solitario”, “todo”, “todos”, “uno”, “vecinitos”, “prefería”, “primas”, “quedarme”, “rato”, “sola”, “ayudando”, “tender”, “ayudando”, las cuales presentan 1 caso.

En dicho diagrama cabe recalcar un análisis no menor; ya que si bien podemos observar que la palabra “Papá” es la que más destaca, esto no ha significado en términos reales que el padre es quien ha participado más, sino que, en las entrevistas, para hacer referencia, por ejemplo, a la madre, la misma se autoreferencia con otros términos o frases tales como “yo”, “juntas”, “jugábamos”, “me tocó enseñarle a jugar”, etc. De manera que se interpreta que la participación de la madre es mayor.



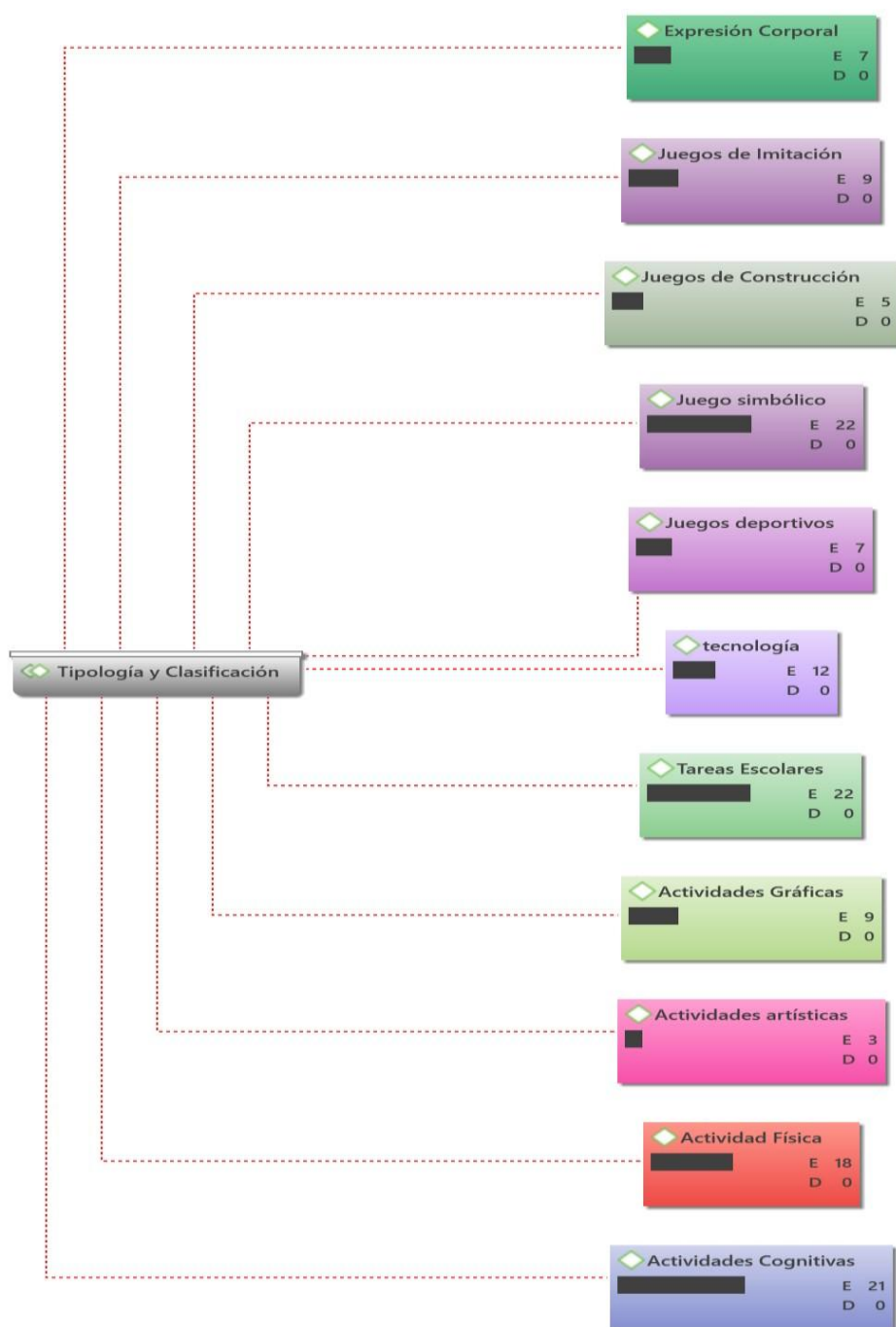
Red Semántica N° 6: INICIATIVAS

En el siguiente cuadro se observan los 26 Enraizamientos asociados a la variable "Iniciativas", en dónde se destacan actitudes variadas según cada caso. Sin embargo, podemos observar que en 10 de las 12 entrevistas existen referencias acerca de la iniciativa de parte del infante al momento de jugar.

3.3.2. Segundo análisis: Segundo objetivo: Tipos

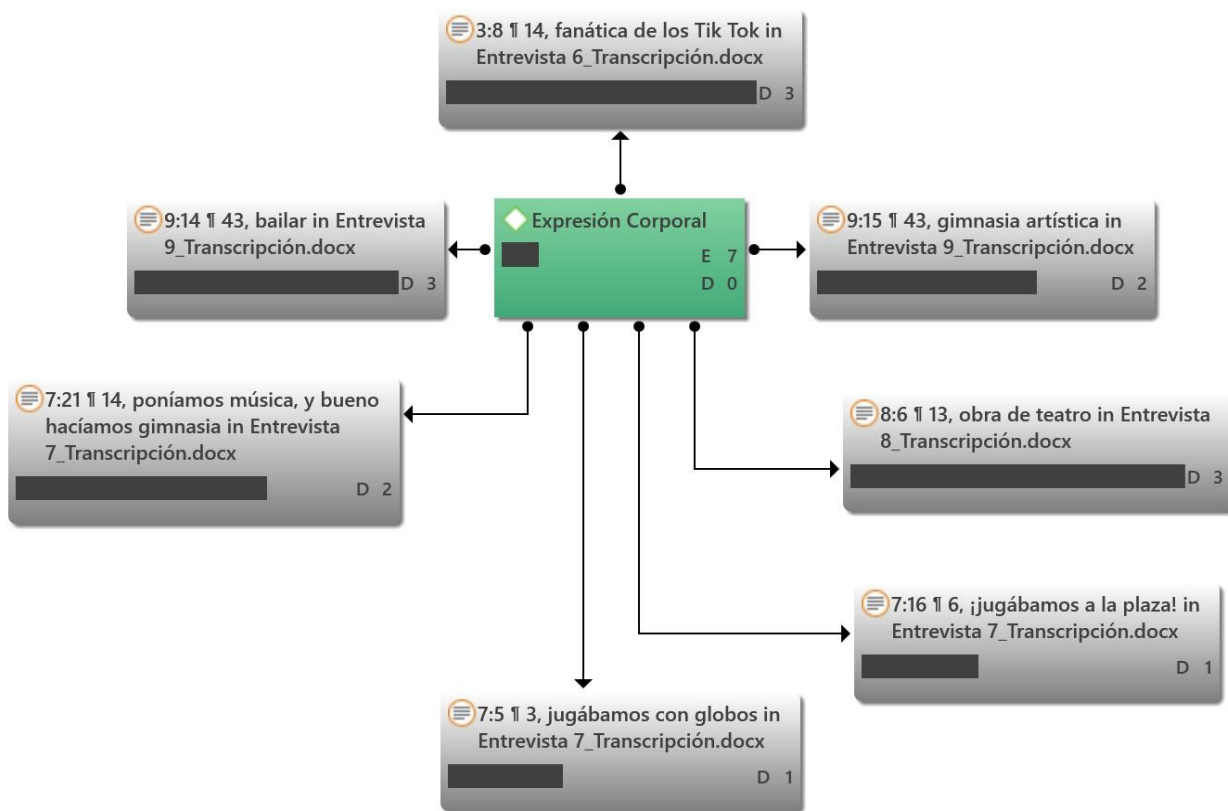
A continuación, abordaremos la variable específica "Tipología o Clasificación". La cual, recordamos, se encuentra asociada al objetivo específico II (*Describir los tipos de juegos de niños y niñas desde la mirada del adulto a cargo durante la cuarentena*). Y a partir de esto, pudimos deducir al

menos 11 valores o etiquetas, en las cuales pudimos corroborar determinadas recurrencias (también recordamos en este apartado, que, el concepto de lo que el adulto entrevistado entiende acerca de lo que es “juego”, es subjetivo). Dicha clasificación ha sido conceptualizada con categorías, a partir de una serie de parámetros vinculados entre sí. Por un lado, una determinada recurrencia sobre el total de las entrevistas; también la contrastación con el marco teórico; y, por último, a través de un acuerdo grupal sobre lo que a nuestro criterio puede representar un grupo de códigos, en base a lo que el entrevistado nos expresa. Por ejemplo, cuando interpretamos que: todas aquellas actividades enviadas desde la escuela y que el infante realizaba en su casa; pueden ser un grupo de códigos representados con una categoría tal como “tareas escolares” (lo cual no significa que para determinadas citas no exista una “densidad” de asociación con otras etiquetas).



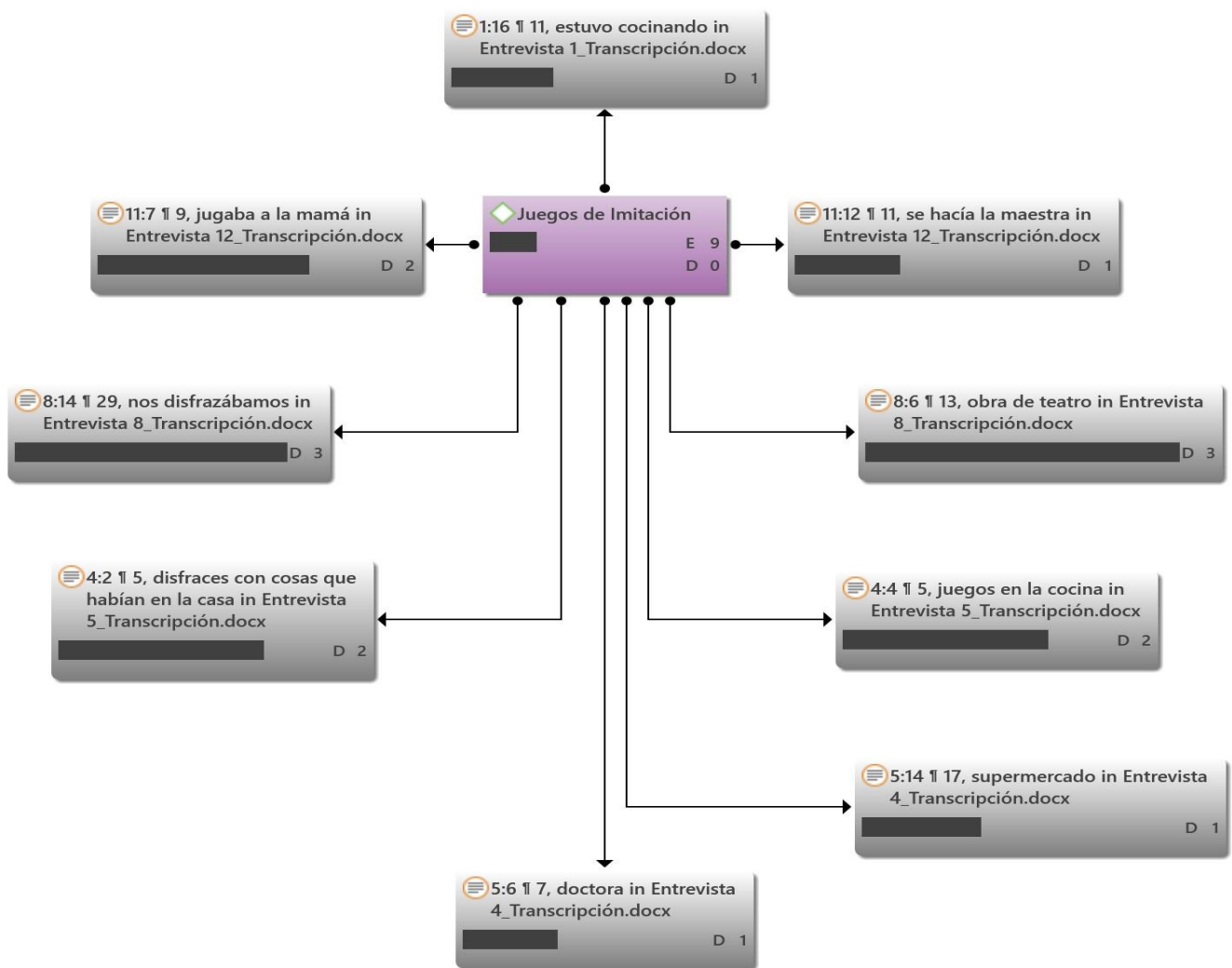
Red semántica N°7: TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN.

En el siguiente cuadro se observan los 11 valores inferidos en relación a los tipos de juegos descritos por los entrevistados al momento de relatarnos acerca de lo que el niño/a jugaba. Y el cual se asocia al objetivo específico II.



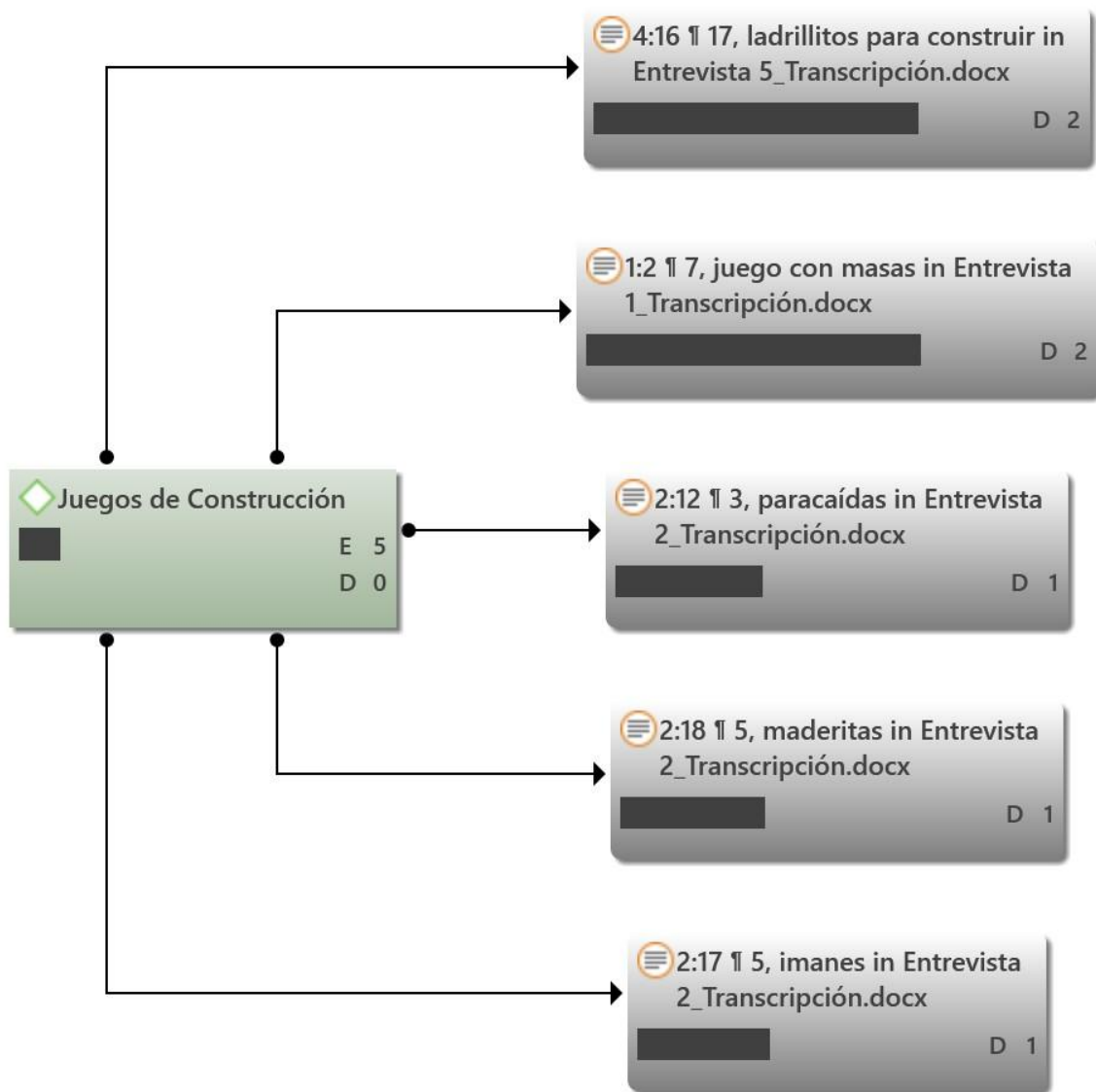
Red semántica Nº 8: *EXPRESIÓN CORPORAL*

En el siguiente cuadro se observan los 7 Enraizamientos asociados a la categoría “Expresión Corporal”, en dónde se destacan actividades como el baile, la actuación entre otras.



Red semántica Nº 9: *JUEGOS DE IMITACIÓN*

En el siguiente cuadro se observan los 9 Enraizamientos asociados a la categoría “Juegos de Imitación”, en dónde se destacan juegos de cocina, supermercado, disfraces, entre otros.



Red semántica N°10: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

En el siguiente cuadro se observan los 5 Enraizamientos asociados a la categoría “Juegos de Construcción”, en dónde se destacan actividades con maderas, ladrillos, masas, entre otros.



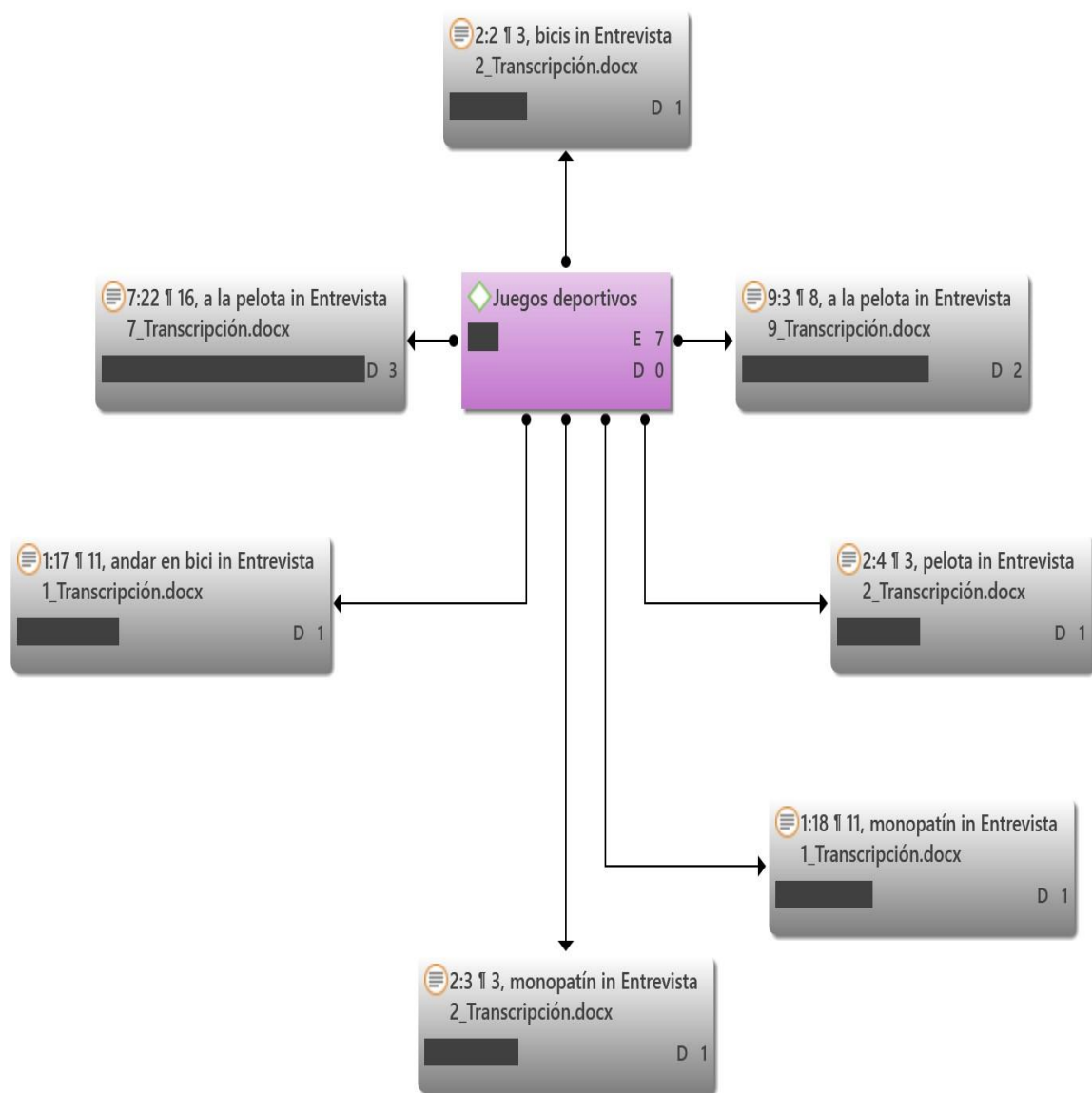
Red Semántica N° 11: JUEGO SIMBÓLICO

En el siguiente cuadro se observan los 22 Enraizamientos asociados a la categoría “Juego Simbólico”, en dónde se destacan una variedad de juegos tales como la escondida, la casita, a la mamá, disfraces, armas, entre otros.



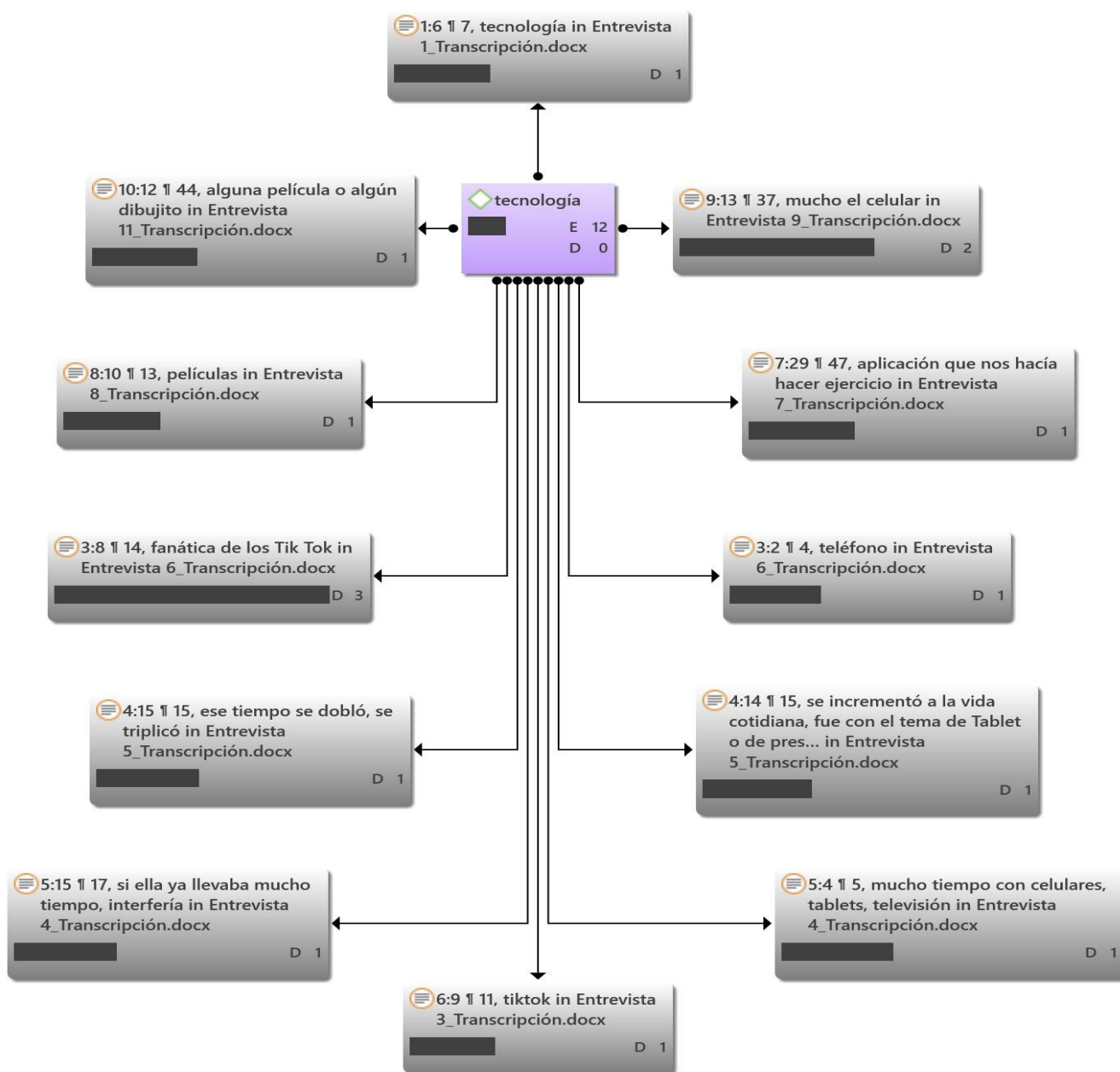
Nube de Palabras Nº 4: JUEGO SIMBÓLICO

En la siguiente Nube de Palabras, asociada también a la categoría “Juego simbólico” se observa una predominancia de la palabra “escondida” con 4 casos; le sigue “casitas” con 3 casos; luego “rayuela” con 2 casos; y por último, las palabras “rayuelas”, “obra”, “monstruitos”, “mamá”, “zapatilla”, “teatro”, “pistitas”, “armas”, “armábamos”, “té”, “elástico”, “servía”, “asiento”, “casa”, “comer”, “coronavirus”, “dibujaba”, “autos”, “disfraces”, “escondido”, “cocina”, “disfrazábamos” y “mancha” las cuales presentan 1 caso.



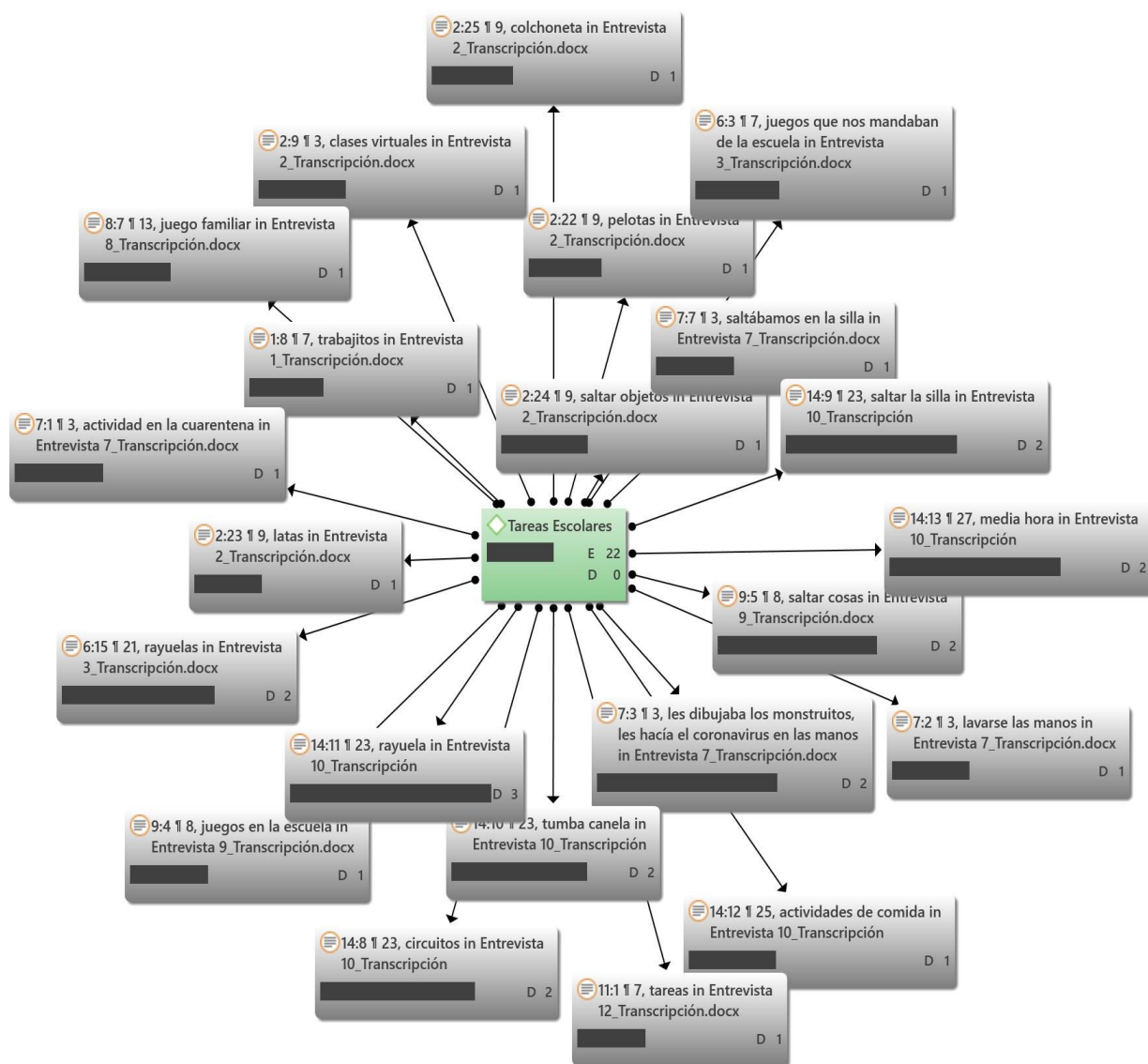
Red Semántica N° 12: JUEGOS DEPORTIVOS

En el siguiente cuadro se observan los 7 Enraizamientos asociados a la categoría “Juegos deportivos”, en dónde se destacan juegos de pelota y actividades con rodados.



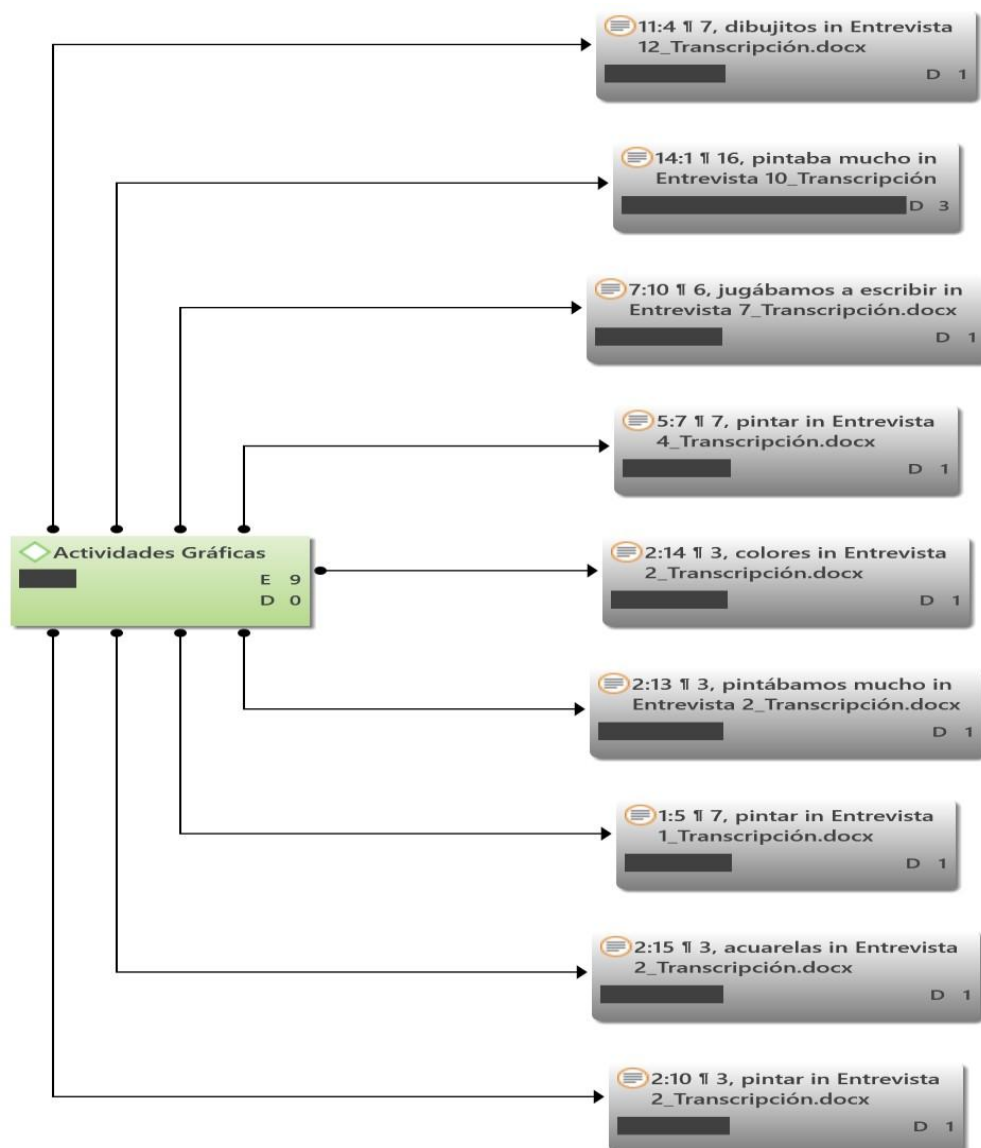
Red Semántica N° 13: TECNOLOGÍA

En el siguiente cuadro se observan los 12 Enraizamientos asociados a la categoría “Tecnología”, en dónde se destacan el uso de artefactos electrónicos como el celular/tablets y de Aplicaciones de redes sociales como TikTok.



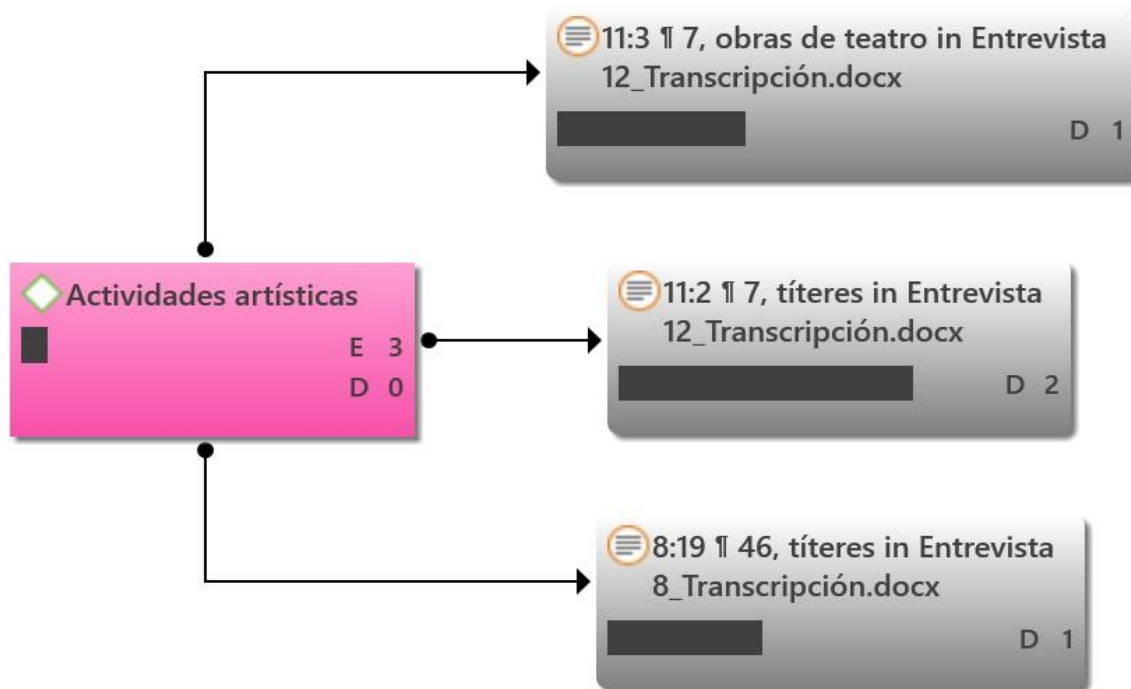
Red Semántica N° 14: TAREAS ESCOLARES

En el siguiente cuadro se observan los 22 Enraizamientos asociados a la categoría “Tareas Escolares”, en dónde se destacan actividades de Educación Física, actividades de la sala y tareas de dibujos, entre otros.



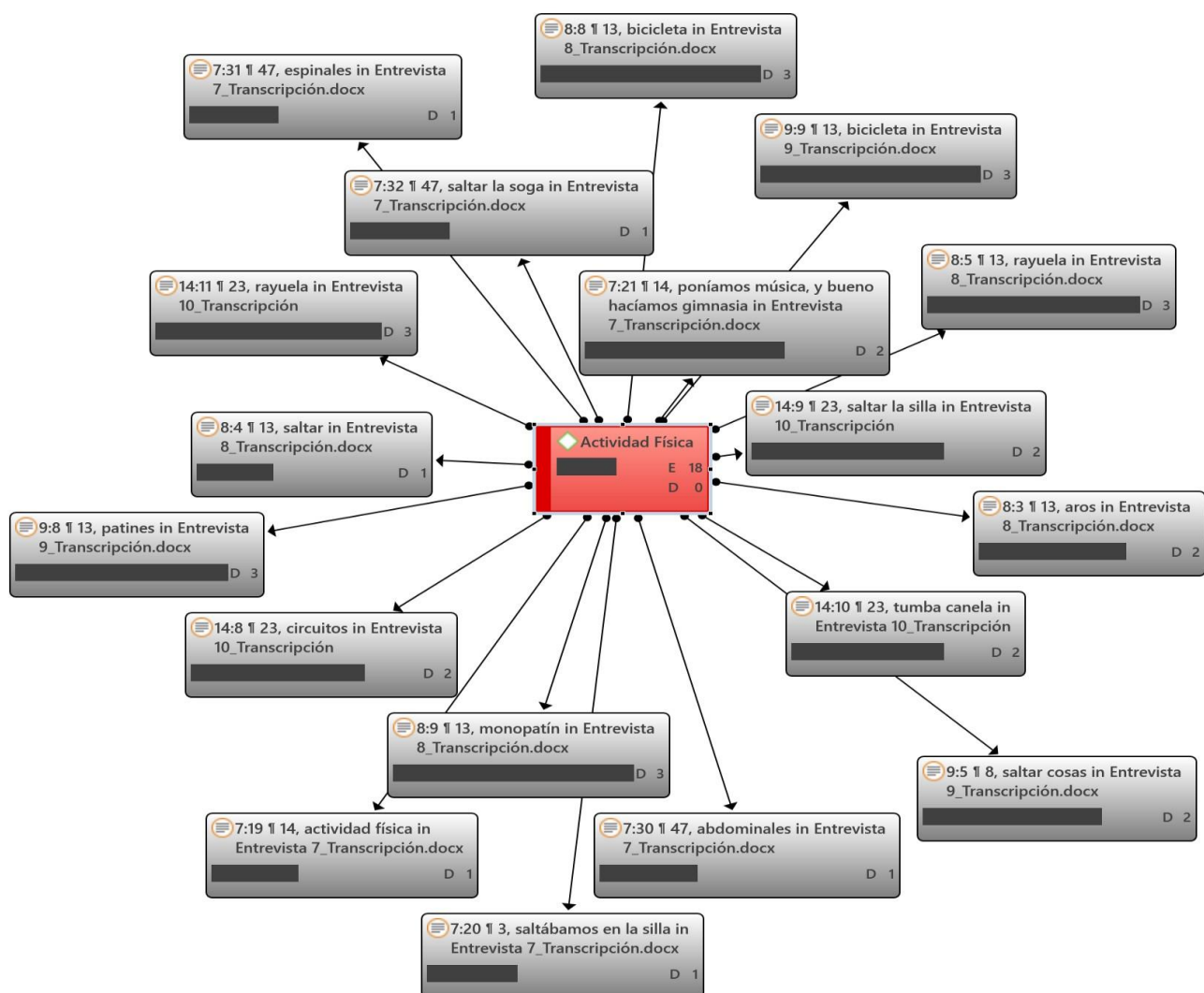
Red Semántica N° 15: ACTIVIDADES GRÁFICAS

En el siguiente cuadro se observan los 9 Enraizamientos asociados a la categoría “Actividades Gráficas”, en dónde se destacan actividades de pintar y dibujar.



Red Semántica N° 16: *ACTIVIDADES ARTÍSTICAS*

En el siguiente cuadro se observan los 3 Enraizamientos asociados a la categoría “Actividades artísticas”, en dónde se destacan obras de teatro y títeres.



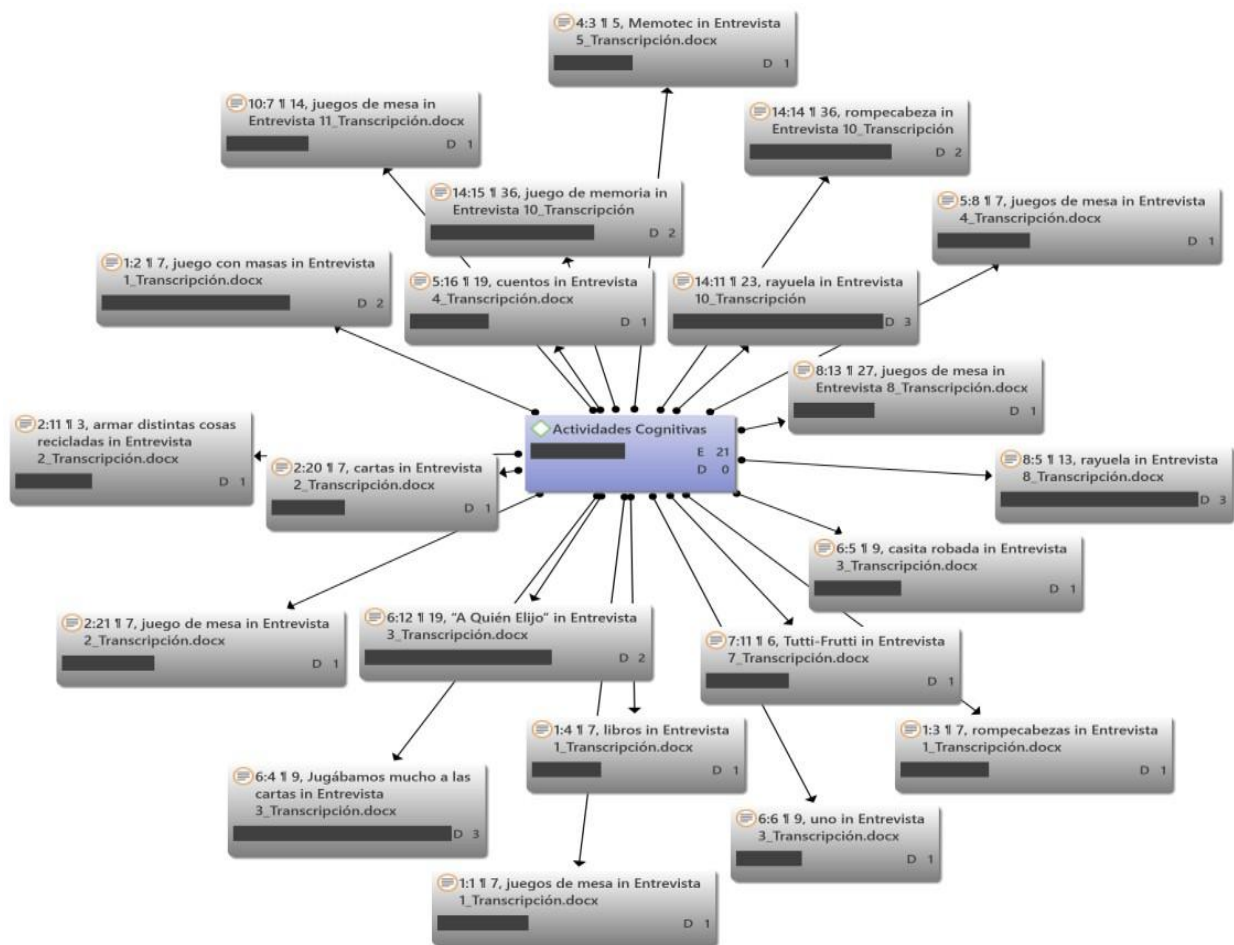
Red Semántica N° 17: ACTIVIDAD FÍSICA

En el siguiente cuadro se observan los 18 Enraizamientos asociados a la categoría "Actividad Física", en dónde se destacan actividades de salto, uso de rodados y actividades escolares de Educación Física.



Nube de Palabras Nº 5: ACTIVIDAD FÍSICA

En la siguiente Nube de Palabras, asociada también a la categoría “Actividad Física” se observa una predominancia de la palabra “saltar” con 4 casos; le sigue “rayuela”, “silla” y “bicicleta” con 2 casos; y por último, las palabras “tumba”, “canela”, “monopatín”, “espinales”, “música”, “patines”, “saltábamos”, “gimnasia”, “física”, “soga”, “abdominales”, “circuitos” y “aros” las cuales presentan un caso.



Red Semántica Nº 18: ACTIVIDADES COGNITIVAS

En el siguiente cuadro se observan los 21 Enraizamientos asociados a la categoría “Actividades Cognitivas”, en dónde se destacan los juegos de mesa, las cartas, rompecabezas, Tutti-Frutti, entre otros.

Ahora, por último, analizando la recurrencia de cada uno de los tipos de juegos descriptos por las madres en cada una de las entrevistas, podemos inferir un gráfico de barras, observando la frecuencia y por lo tanto la tendencia de cada una de las categorías.

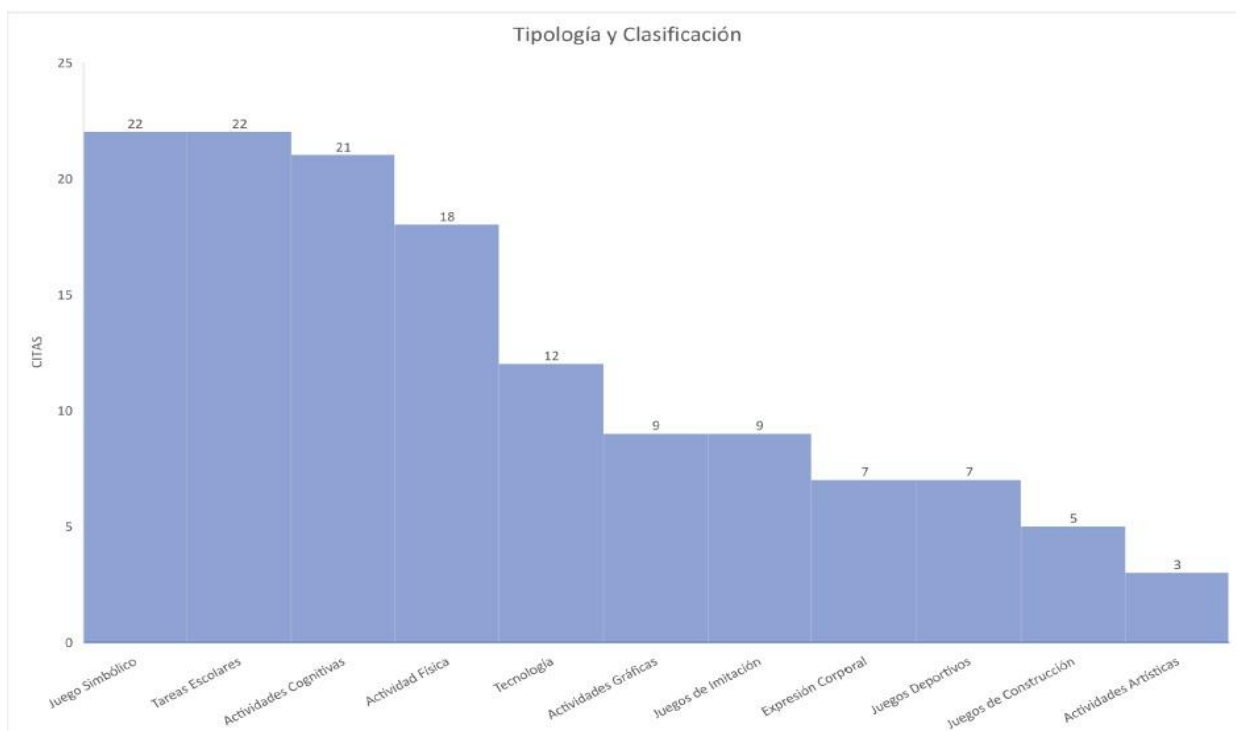


Gráfico de barras N° 1: *FRECUENCIAS TIPOS DE JUEGOS*

En el siguiente cuadro se observa un gráfico de las 11 Categorías asociadas a la variable “Tipología y Clasificación”; observando que, tanto la categoría “Juego Simbólico”, como “Tareas Escolares”, son las predominantes, con un total de 22 citas cada una.

CONCLUSIONES

El juego del infante de 4 años durante la cuarentena fue descrito a lo largo de esta investigación desde la descripción y por tanto la percepción de la madre. Diversos factores influyeron en el juego libre desde la perspectiva psicomotriz. El juego libre, entendido como una actividad esencial para el desarrollo infantil, se vio considerablemente alterado durante la cuarentena, no solo por las limitaciones físicas del espacio y el entorno, sino también por la situación emocional y social que los adultos enfrentaron en ese contexto. Las restricciones materiales del hogar, como la falta de espacio adecuado para jugar la disponibilidad reducida de recursos o materiales y la adaptación a un entorno doméstico diferente al habitual, hicieron que las oportunidades de movimiento y exploración motriz se restringieran.

Los juegos que habitualmente fomentaban el desarrollo motriz y la socialización se vieron limitados a actividades propuestas por la docente del establecimiento o tecnológicas, y las interacciones sociales entre niños/as fueron sustituidas, en muchos casos, por experiencias virtuales mediadas por pantallas, que no favorecían la expresión libre del cuerpo ni la interacción directa entre pares. Esta falta de libertad para jugar libremente restringió el desarrollo psicomotor de los/as niños/as, ya que el juego, según Bernard Aucouturier, es esencial para la expresión emocional, la construcción de la identidad y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Aucouturier (2018) destaca que el juego libre permite al niño/a explorar su cuerpo, su entorno y sus emociones de manera natural y sin restricciones, lo que fomenta una apropiación sensorio motriz fundamental para su bienestar psíquico. La falta de este espacio de juego, especialmente en un contexto tan incierto y restrictivo como el de la pandemia, tuvo un impacto significativo en el desarrollo integral de los/as niños/as. (p.55)

El uso de juegos tecnológicos y plataformas digitales aumentó considerablemente durante la cuarentena, convirtiéndose en herramientas clave para la socialización y el entretenimiento de los/as niños/as. Sin embargo, el rol de las familias fue igualmente fundamental, ya que desempeñaron un papel crucial en facilitar el juego en casa y en apoyar el desarrollo infantil. Adaptaron los materiales disponibles y transformaron juegos tradicionales para ajustarlos a los espacios reducidos, procurando, en la medida de lo posible, mantener un entorno positivo y estimulante para los/as niños/as.

Y es que; a pesar de los desafíos, muchos infantes, luego de un análisis acerca de aquello a lo “qué jugaban”, “cómo jugaban”, “cuándo y con quiénes jugaban”; nos permite inferir que los infantes pudieron alcanzar la capacidad para adaptarse e incluso, para encontrar nuevas formas de juego.

Así mismo, se constató que la participación materna resultó ser la más relevante en lo que respecta a la atención auditiva, la disponibilidad física resonante y la generación de propuestas para juegos y actividades.

Es decir, al analizar los tipos de juego, se identificó que el más predominante fue el juego de aseguración superficial, tanto en aquellos propuestos por la madre como en los impulsados por la iniciativa del infante. Dentro de los "Juegos Simbólicos", los juegos de la casita y el escondite destacaron como los más significativos. No obstante, es importante señalar que actividades como las tareas escolares, el arte, la cocina, el uso de pantallas y los juegos de mesa constituyeron una parte considerable del repertorio cotidiano de los niños y niñas.

De hecho, tal como se pudo verificar en la última imagen, el gráfico de barras que representa la frecuencia de los diferentes tipos de juego muestra que las categorías de "Juego Simbólico" y "Tareas Escolares" se ubicaron en las primeras posiciones en términos de frecuencia y recurrencia. Este hallazgo no debe ser considerado trivial, ya que podría evidenciar una disociación entre las necesidades de organización psíquica del infante, en términos de su desarrollo cognitivo y emocional, y la imposición de estructuras externas provenientes de agentes socioculturales.

Sin embargo, también podemos destacar que, en cuanto a los espacios preferidos, tanto niñas como niños, se inclinaban por zonas amplias y al aire libre o semiabiertas, como el patio o la cochera. Esto podría asociarse con una necesidad corporal de expandirse en el espacio y una conexión con el exterior, la naturaleza y otras personas. Después, en relación a las categorías de "Actividad Física" y "Tareas Escolares", se observó una predominancia del acto de "saltar", lo cual podría vincularse a una apropiación sensomotriz. Sin embargo, esta actividad frecuentemente estaba dirigida por un agente externo. Entonces, en este momento, sería pertinente detenernos y pensar en el complejo concepto de transformación. Es decir; ¿cómo fue el proceso de transformación durante este período? Pero no en términos taxativos, sino más bien en relación a la calidad de dicho fenómeno. Daniel Calmels nos plantea, en relación a esto que, "un cuerpo que no ha sido construido en un vínculo lúdico se muestra temeroso y aislado de toda interacción ficcional". Entonces, la transformación tónico-emocional y la interacción ficcional, necesarios para la descentración y construcción del psiquismo, estuvieron condicionados por un contexto cultural ineludible. Como Calmels describe en su concepto de "legado cultural": "El niño que ha sido puesto en situación lúdica, y han confluído en él la historia de los juegos de crianza, está condicionado por la cultura...". El infante, en este caso, acomodó sus necesidades y su desarrollo a una realidad mundial, adaptándose a las herramientas y acompañamiento disponibles. Pero; ¿qué sucedió con ese infante a posteriori?, es decir, luego del aislamiento, ¿cómo iniciaron el proceso de reincorporación institucional y social? Como profesionales dentro del ámbito educativo, una reflexión en la que coincidimos plenamente, ya que hemos interactuado (cada cual en su espacio) con este grupo etario, en una época posterior a la cuarentena; es que verdaderamente, los niños y niñas

que vivieron esta época atravesaron una suerte de “socavón” que cada cual lo resolvió de forma diferente. Y dentro de nuestro trabajo de investigación, el testimonio de las 12 madres entrevistadas, al escuchar y releer exhaustivamente una y otra vez las entrevistas, nos pueden legitimar el hecho concreto de que el sentido de incertidumbre fue un denominador común. Aunque bien sabemos que el infante siendo netamente psicomotriz, aquel panorama incierto habría de reflejarse en lo corporal. Incluso, en contextos más complejos de cuarentena, podrían haberse presentado signos de lo que Aucouturier (2004) sabe denominar una “cesura disarmónica” “en los niños que, siendo inteligentes, tienen frenadas o retardadas sus posibilidades operatorias, el cuerpo no ha tenido derecho a expresarse y las angustias no han sido correctamente asumidas. La expresividad motriz ha sido restringida, reprimida y el deseo no ha podido expresarse a su debido tiempo” (p.162) Esto desde el testimonio de las madres, es prácticamente imposible de demostrar. Sin embargo, con otras palabras, lo que queremos expresar aquí es lo siguiente: analizamos y reflexionamos sobre el total de las 12 entrevistas; y en todos los casos, los juegos de aseguración profunda estuvieron significativamente limitados o carecieron de las condiciones necesarias para su desarrollo pleno. Por tanto, también podemos pensar que el desarrollo armónico en el infante fue “relativo”. Sin embargo, no podríamos finalizar tan sólo con dicha afirmación. Y es que el juego, en todos los casos investigados, también representó una oportunidad; la de un genuino acto creador. Es decir, la capacidad que, por otro lado, innegablemente deberíamos destacar es: la creatividad; ya sea por la resignificación del vínculo y del apoyo emocional, la iniciativa de la madre o del niño/a en la creación de recuerdos positivos, la reinención de los espacios fomentando el desarrollo de nuevas habilidades y esquemas, o por la capacidad de enfrentar lo desconocido aliviando el estrés, la ansiedad y otorgando un sentido de normalidad y estabilidad. Concluyendo que, en cualquiera de los casos, se puede confirmar que: el cuerpo siguió en movimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Aucouturier, B. (1985). *La práctica psicomotriz*. Editorial Científico-Médica.
- Aucouturier, B. (1991). La práctica psicomotriz. *Revista La Hamaca*, (1), 17.
- Aucouturier, B. (2005). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Editorial Graó.
- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar*. Editorial Graó.
- Calmels, D. (2018). *El juego corporal* (N.º 18). Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Chokler, M. (1988). *Los organizadores del desarrollo psicomotor*. Editorial Cinco.
- Chokler, M. (1999). *Acerca de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Ediciones Ariana.
- Chokler, M. (s.f.). Psicomotricidad. Qué, por qué y para qué en educación inicial. *Revista La Educación en los Primeros Años*, (29), 3.
- Chokler, M. (s.f.). Cómo se juega el niño cuando juega [Entrada en sitio web]. *Didáctica Educación Infantil Wikispaces*. <http://didacticaeducacioninfantil.wikispaces.com>
- Darroult, I. (1999). Seminario dictado en la Provincia de Mendoza.
- De la Vega, V., Iérmoli, S., Lacerna, P., & Yonzo, M. (2000). *La psicomotricidad operativa como una alternativa de abordaje en la transformación educativa* [Seminario]. Licenciatura en Psicomotricidad Educativa, Facultad de Educación y Enseñanza, Universidad Nacional de Cuyo.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3.ª ed.). McGraw-Hill.
- Kadisch, G. (s.f.). Psicomotricidad operativa en el jardín: Un espacio de prevención y salud. *Revista La Educación en los Primeros Años*, (29), 28.
- Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1980). *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*. Editorial Científico-Médica.
- Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1984). *Simbología del movimiento: Psicomotricidad y educación*.
- Landeria, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: Explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*.

Buenos Aires.

Laurent, J.-L. (s.f.). *Materiales para el estudio de la psicomotricidad operativa (III): Acerca de los trastornos psicomotores*. Escuela PEI-EIP de Práctica Psicomotriz.

<https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/Juego-EL-JUEGO-una-creaciOn-del-niNo.pdf>

Levin, E. (2020). *La niñez infectada: Juego, educación y clínica en tiempo de aislamiento*. Buenos Aires.

Peralta, M., & De la Vega, V. (2007). *Metodología de la investigación científica y psicomotricidad operativa*. Editorial EFE.

Salvo Spinatelli. (2007). *Psicología social* [Resumen]. <https://filadd.com/doc/salvo-psicologia-social-pdf-teorias-psicologicas>

Yuni, J., & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar 1: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba.

Yuni, J., & Urbano, C. (2014). *Técnicas para investigar 2: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba.

Anexo I

Entrevistas

Entrevista N°1:

E: -Gracias por comunicarte con nosotros.

M: -No tengo cámara y estoy en cama, pero puedo hablar.

E: -No hay problema.

M: -Vicky es muy cortito, más o menos es lo que te venía comentando, te vamos a hacer una serie de preguntas en base al juego de tu niña, en la cuarentena, así que bueno, los chicos por ahí van a aportar y preguntarte cosas si es necesario.

E: -¿A qué jugaba tu niña en cuarentena?

M: -Mira al principio más juegos de mesa, juego con masas, rompecabezas, libros, pintar; lo cierto es que yo vivo en un barrio privado, cerrado, entonces, ja, quizás el día no pasaba mucho, asique hubo un momento en el que ya empezaron a salir los chicos afuera, es una realidad. Pero al principio sí, fue todo adentro, la tecnología también ahí, hacía ya en una época escolar, así que hacíamos las tareas juntas, está en sala de 4 y mitad de 5 asique son todos los trabajitos.

E: -Y ese juego que ella realizaba, tanto de mesa o de otra cosa; ¿lo proponía ella misma, o lo proponía el adulto que la acompañaba?

M: -Ambas, ella me decía que estaba muy aburrida, yo le desplegaba todo lo que ella tenía para jugar, que por ahí ella no le presta atención cuando está en la calle, y me vino de diez en la cuarentena, pero ehh fue más iniciativa mía, no quedaban demasiadas opciones.

E: -Claro, y ella ¿qué espacio utilizaba para dichos juegos?: su pieza, o el comedor.

M: -En la pieza y en el comedor sí, y también en la cocina, porque también nos dio por cocinar, asique bueno, esa fue otra también de las actividades que hizo, estuvo cocinando mucho en la cocina, ehh, podíamos salir a andar en bici, al ser el barrio cerrado no pasaba nada, y no es que tenía contacto con los otros niños, sino que salíamos a andar en bici, en monopatín, no había ni el gato afuera asique no pasaba nada, eeh y sino adentro de la pieza, o en la cocina o en el comedor.

E: -Y ese tiempo de juego, más que todo dentro de su casa o afuera como vos contabas, ¿cuánto tiempo más o menos le llevaba?, aproximadamente.

M: -El tiempo que lo decidiera ella, el que participará afuera con el monopatín yo la ví por ejemplo quería estar un poco más al aire libre, y cuando estaba adentro, los juegos de mesa los terminaba y por ahí jugábamos al mismo, y si no se aburría y quería otro.

E: -Y ¿qué objetos prefería jugar, o le llamaba más la atención?, si bien tenía diversas cosas, pero no sé si ¿tenía algo en particular?

M: -Con lo didáctico más que nada, siempre si vos le preguntabas algo con letras, que me acuerdo patente tener fotos...con letras y masas, lo prefería más que un muñeco o algo más libre.

E: -Y al momento ese de juego, que ella presentaba, ¿ella prefería que vos la acompañaras o prefería jugar sola?

M: -No, prefería que yo me quedara, pero por el simple hecho de que me quedara, no que yo la acompañara en el juego, es como que “venía quédate”. Pero ella es muy independiente, era como “quédate conmigo para no quedarme sola”.

E: -Claro si, como para tener a alguien con quién jugar.

M: -Claro para no sentirse sola, porque al principio fue muy estricto, entonces, “te quedas conmigo o te quedas conmigo”, no había muchas opciones, pero ella solita lo haría, es un, incluso es un como una pizarra, que tiene el molde de las letras y está todo el abecedario con colores muy bonito, todo de madera y ella lo iba colocando todas las letras en dónde iban ¿no?

E: -Y ¿qué diferencia pudiste observar en el juego de ella que realizaba antes, durante la cuarentena y después?

M: -Que salió a la calle y la perdí.

E: -ah Jajaja

M: -Jajaja es una realidad, Vene sale y no vuelve hasta las diez de la noche, ja no les voy a mentir, por ahí se aburría ya.

E: -Claro.

M: -O sea, cuando ella ya pudo salir más al contacto con otras personas, “ah esto me aburre” lo hacía una vez y ya no lo hacía más, incluso hoy me cuesta un montón con el tema de las tareas...si le gusta pintar, eso sí le gusta, pero si es sentarse y el otro día quisimos hacer un rompecabezas, yo le exigí me parece, se lo habían regalado a ella, de quinientas piezas, ni yo lo podía armar, realmente muy difícil...lo miró dos minutos y se levantó y dijo: “no esto no ni loca”.

E: -Jajaja

M: -Como la ve muy complicada y difícil, se aburre y: “¿hacemos otra cosa?”, “no mejor otro, juguemos a otro, juegos a éste” y se aburre muy rápido de los juegos. E: -Claro.

M: -Que no pasa cuando está en la calle.

E: -O sea es otra distracción, se siente mejor y se desenvuelve más de última.

M: -Si y ahora ha empezado a tener un poco más contacto con los juegos, los muñecos, los juegos de roles, que antes no le daba mucha importancia, ahora es más la muñequita, la Barbi, armar el escenario, la comidita, y antes no estaba muy en esa.

E: -Ah buenísimo, chicos ¿no sé si ustedes quieren preguntar algo más, querían aportar?

E: -Yo quería saber, no sé si lo nombró, pero en algún momento, no sé si ¿tenía un hermano, o alguien más con quién jugar en esa época de la cuarentena?

M: - No se escuchó la respuesta.

E: -Vero vos ¿tenés algo para aportar?

E: -Estaba escuchando respecto a las actividades que estaba realizando la niña durante ese momento tan estricto de encierro y nada, respecto, a mí siempre me da por preguntar respecto a las emociones, si recuerdan, ¿cómo ella lo evidenciaba?, ¿más tensa?

M: -Venecia se llama, se adapta a todo, lo que vos le pongas ella se adapta, no te hace problema con nada, incluso yo me acuerdo de haber subido la fotito de este juego que digo de las letras, que fue uno de los primeros apenas arrancó, que le puse, “gracias por adaptarte a todo sin problemas”, porque realmente no lo hizo padecerlo en ningún momento, ella dónde la ponga se queda y se adapta sin problemas.

E: -Bien.

M: -Me preguntaban si jugaba con algún otro niño u otro adulto, no.

E: -Fue una privilegiada hasta que se abrió la puerta y se te fue.

M: -Si exacto, sin ir más lejos, yo ahora estoy en cama y ella ahora está jugando con la vecina...de todas maneras Vene está con actividades de lunes a sábado extraescolares, asique está bastante ocupada, pero le gusta, sigue teniendo esa tendencia a pintar, esas cosas, pero no es algo que le dure mucho en el tiempo, sin dudas le gusta mucho más la calle y en la cuarentena se adaptó re bien, no tuve problema con nada realmente.

E: -Bueno Vicky muchísimas gracias.

M: -Avísame si necesitas que te pase alguna foto.

E: -Bueno muchas gracias.

E: -Nos vemos besitos.

Entrevista Nº 2:

E: -Bueno, ¿Qué tal?, primero muchísimas gracias por darnos este espacio de comunicación para poder realizar esta entrevista que es muy importante para nosotros, lo primero es comentarte que vamos a hablar en relación a tu hijo, en la época de la cuarentena, asique vamos a tratar de rememorar

esa época, llevarnos a esa época tan particular que fue tan especial para todos nosotros, y tratar de hablar un poco en esa época lo que fue el juego. Entonces bueno, lo primero que quisiéramos que nos puedas contar es en relación al juego: ¿a qué jugaba tu hijo?

M: - ¡Hola buenas tardes! Bueno en realidad en esa época, al principio apenas se dictó la medida, nosotros vivimos en un barrio que tiene como una cuadra cerrada larga, y él tenía justo muchos amiguitos también de su misma edad y lo que fueron los primeros días en la tarde es como que salían y cada uno andaba como digamos de esquina a esquina en sus bicis en su monopatín, a la pelota y después cuando ya hubo más restricción, bueno obviamente por cuestiones de respeto a los vecinos y demás, empezamos a jugar mucho adentro, igual yo tengo un portón que salía a la calle que es la cochera digamos, que es como que está más al aire libre, y los días que estaba lindo sacábamos todos los juguetes ahí en la cochera y jugaba mucho con sus juguetes, eh y en ese momento me acuerdo que estábamos en clases virtuales y cómo iba a jardín mucho de las tareas que le mandaban era para pintar, para armar distintas cosas recicladas, en un momento le habían mandado una actividad que era colocarle como un paracaídas, le habían enseñado a hacer un paracaídas.. y tenían que cortar un paracaídas a un muñeco y largarlo asique con eso estuvo un montón de tiempo entretenido, también le gusta, a él le gusta mucho pintar así que pintábamos mucho, le gustaba pintar, si, le gustaba pintar con fibras, con colores y sobre todo con acuarelas, eso creo que fue lo que casi todos los días en una actividad de pintar o con algún cartón o algo hacíamos.

E: -Ah y bueno, justamente en relación a lo que acabas de decir, que hacían en conjunto, es decir, que en algún momento ¿Participaban otras personas dentro de la casa en el juego del chico?

M: -En realidad estuvimos, o sea, estábamos, la mamá, el papá y él, o sea, somos tres en la casa, él no tiene hermanitos, asique bueno, un rato cada uno jugaba con él y después había momentos en los que él jugaba sólo, con bloques o con un, tenía unos imanes para construir, jugaba con esos imanes para construir, con maderitas, bueno básicamente con eso.

E: -Buenísimo, entonces también contabas que a veces salía, a veces jugaba en la cochera, ¿qué otros espacios usaban también?

M: -Tenemos un patio, atrás que a veces salía a jugar un ratito al patio, pero bueno después la mayor parte de la cuarentena cuando pasaron desde marzo ponele hasta mayo, que ya se empezó a poner frío jugábamos dentro, jugábamos a las cartas, algún juego de mesa, y bueno también nos llevaba mucho tiempo hacer las tareas virtuales de lunes a viernes, porque al ser chiquitito era como que tenía que aprender un montón de cosas, asique con eso nos entreteníamos bastante.

E: -Ah Buenísimo, entonces digamos que, de alguna manera, ha podido jugar a un montón de cosas: juegos de mesa, salir y juegos por ejemplo más motrices ¿hacía o preferentemente siempre era todo lo que es pintura?

M: -No, siempre era eso, pintura, colorear, y motriz era por ejemplo cuando en el cole le enviaban alguna actividad, el profe de Educación Física, le mandaba para hacer alguna tarea y había que como digamos, acomodar el espacio que teníamos y ponerles pelotas, latas que tuviésemos en la casa, así como para saltar objetos, correr hacer ese tipo de actividades, o poner una colchoneta y hacer alguna actividad que ella nos mandaba.

E: -Y a veces algunos chicos se tienden a entusiasmar con algún objeto o algún elemento; en general, no solamente en la época de la cuarentena ¿existió algún objeto, algún elemento, algún tipo de juego que te llamara la atención?

M: - ¿Como que le gustara más?

E: - Claro que tuviera una preferencia supongamos, con, no sé, autitos, o una pelota.

M: -No, a él le gustaban más los muñecos, siempre le gustaron más los muñecos, si.

E: -Buenísimo, y lo último que te preguntaría es, en relación a lo que fue en esa época, con todas sus características, y a lo que es actualmente, si notas alguna diferencia en el juego.

M: - No, diferencia en el juego no, siempre ha sido, bueno obviamente que más adentro en ese momento en la cuarentena, y después cuando se abrió digamos, si volvimos a jugar como jugábamos antes en la calle, como te digo, como vivimos en un barrio que está cerrado es como que, en las tardes, siempre está jugando con sus amigos, o en la bici, o en el monopatín o se van de casa en casa, un poco de todo.

E: -Bueno con eso estaría perfecto, asique te agradecemos muchísimo por el tiempo, y por darnos estas importantes respuestas.

M: -Bueno muchas gracias.

E: -Hasta luego. _ **Entrevista**

Nº 3:

E: -Buen día mamá.

M: -Hola buen día.

E: -Bueno antes que nada bueno gracias por recibirnos, vamos a hacer este encuentro para dialogar acerca del juego que ha tenido su pequeño durante la cuarentena. Una de las cosas que nos gustaría saber es a qué jugaba su niño durante la cuarentena. El juego que lo realizaba lo proponía él mismo o el adulto que lo acompañaba, ¿cómo era ese juego?

M: Y dependiendo del momento si él proponía jugar a algo, jugábamos a lo que él quería y también usábamos mucho los juegos que nos mandaban de la escuela; las profesoras de educación física la profe de teatro, nos mandaba un montón de juegos para hacer y eso la verdad que lo entretenía un montón, dependiendo del momento, había días que no quería hacer nada y había días que sí.

E: -¿Y esos juegos?

M: -Jugábamos mucho a las cartas, aprendí a jugar a la casita robada, al uno, así o sea como súper básico, pero como tengo a mi hija, que bueno, estaba con todo el tema de que le gusta a ella jugar a las cartas, qué sé yo, le sumamos a él y bueno, la verdad que eso le gustó un montón.

E: - ¿Y qué espacios utilizaban en la casa para poder jugar? O ¿él usaba todos los espacios?

M: -Todos los espacios, bueno si jugábamos a las cartas los jugábamos en el comedor. También se entretenía mucho haciendo tiktok con la hermana, eso lo entretenía un montón E:-Y esos espacios ¿consideraba que eran adecuados para su juego?

M:-Si.

E: -Bien. ¿Cuánto tiempo implicaba esos momentos de juegos aproximadamente?

M: -Y, dependiendo del juego, Te digo que con las cartas podíamos estar una hora fácil porque se aprendía, súper entretenía

E: -Y el tiempo ¿lo acordaron ustedes, los adultos que lo acompañaban o él lo proponía el tiempo?

M:-No, él, si él se aburría se iba antes y bueno, a veces seguíamos jugando nosotros, a veces se terminaba el juego ahí.

E: -Y con ¿qué otro juego prefería jugar o era su juego preferido jugar a las cartas?

M: -No, tiene un juego que es el “A Quién Elijo” que es un jueguito que tiene personajes, es para adivinar qué personaje te toca, a ese también le gustaba un montón. Bueno y con autos, las pistas de autos. Algo que le gustó un montón también fue las rayuelas que se lo mandó la seño, que no la conocía él; se lo mandó la seño de educación física y le encantó jugar a la rayuela E: -Y esos juegos ¿prefería estar solo o acompañado?

M: -Y acompañado siempre, siempre nos pedía alguien que juguemos con él...

E: -Bien, ¿qué diferencia ha podido observar durante el juego que realizaba antes, durante y después de la cuarentena?

M: -Y, lo que pasa es que quizás durante la cuarentena, lo que yo noté, es que lo compartimos mucho más, ¿sí? Lo compartimos un montón, entonces, quizás antes de la pandemia uno no se daba

cuenta de la importancia de compartir con ellos estos espacios de juego. Y ahora poder hacerlo, la verdad que hubo un antes y un después. Así que bueno, eso es básicamente.

E: -Bueno, muchísimas gracias por brindar este espacio y por poder colaborar o poder en realidad, compartir los juegos que compartían con su niño.

M: -Muchas gracias a ustedes.

E: - ¡Gracias! _ **Entrevista**

Nº4:

E: -Hola mamá ¿cómo le va?, gracias por recibirnos, bueno, queríamos conversar con usted, ¿y que usted nos pueda contar cómo era el juego de su niña durante la cuarentena?

M: -Bueno, el juego de mi hija era en solitario, pero a la vez también compartido conmigo, obviamente ya que estábamos todo el tiempo juntas, pero sí ha variado en cuanto a la cuarentena y ahora.

E: -Bien, y el juego que realizaba, ¿lo proponía ella, o el adulto que lo acompañaba?

M: -Y, era mutuo, a veces lo proponía ella y a veces lo proponía yo, ya que la tecnología hizo que estuviera mucho tiempo con celulares, tablets, televisión, entonces yo para sacarla de eso, le proponía algún que otro juego.

E: -Bien, ¿y cómo surgían esos dichos juegos?, ¿por iniciativa, por propuesta o por motivación?

M: -Eh muchas veces, ella los proponía, juegos de su interés, como por ejemplo jugar a la doctora, pintar...los juegos de mesa más que nada se los propuse yo para enseñarle cómo se jugaba, pero sí más que nada de ella.

E: -Bien, y ¿qué espacio utilizaban para dichos juegos?

M: -Y, como estábamos en la pandemia, dentro de la casa, también yo tengo un garaje que es grande entonces ella jugaba más al aire libre por decirlo así, pero bueno era mínimo lo que podía jugar.

E: -Ajá...y esos espacios ¿consideraba adecuado para los juegos que ella realizaba?

M: -Y no, porque había juegos que por ejemplo no podía realizar, ella quería andar en bici o andar en patines y es medio complicado porque, es grande el garaje, pero tampoco muy grande para decir bueno, andaba mucho tiempo en bici o en patín.

E: -Y ¿cuánto tiempo implicaban esos momentos de juego aproximadamente?

M: -Y alrededor de unos 20 minutos por lo menos, se aburría muy rápido.

E: -Ajá, y ¿cómo se acordaba el tiempo del juego?, ¿ella terminaba el juego o ustedes le decían hasta acá nomás?

M: -No es lo mismo, ella se aburría y decía “no quiero jugar más”.

E: Claro, y ¿con qué elementos u objetos ella prefería jugar más? O ¿prefería jugar con todos los juguetes?

M: -No tenía problema de jugar con cualquier cosa, o como te digo, jugaba juegos de mesa, le gustaba mucho el tema de la doctora, del supermercado, pero si ella usa la tecnología, la Tablet, la televisión entonces ahí era cuando yo veía, si ella ya llevaba mucho tiempo, interfiere, para sacarla un poquito de ese ambiente le proponía otro tipo de juego.

E: -Ajá, y en los momentos de juego, ¿ella acompañaba o prefería jugar sola?

M: -Es hija única así que está acostumbrada a jugar solita, pero bueno había momentos en los que yo, por ejemplo, se interesaba mucho por la lectura entonces cuando yo le daba cuentos o cosas así, a veces ella inventaba la historia y otras veces yo tenía que leerle los cuentitos todas esas cosas para poder acompañarla.

E: -Y ¿qué diferencia ha podido observar en el juego que ella realizaba antes, durante y después de la cuarentena?

M: -Y para mí la cuarentena, el encierro como que le cortó mucho la infancia para mí, porque pasó de jugaba antes a todo y después de la pandemia no, solamente se aboca a la pintura, a la tecnología es lo que más le llama la atención, la lectura; o sea más lo que es solitario, no tanto jugar, por ejemplo, si vamos a una plaza, es un ratito, no es mucho, no prefiere tanto el juego libre, prefiere más el juego en solitario.

E: -Bien, bueno mamá ¡muchas gracias por recibirnos y por brindar su espacio en ésta enriquecida información!

M: - ¡Bueno muchísimas gracias a ustedes!

E: - Nos vemos gracias.

M: - ¡Que tengas un buen día!

Entrevista N° 5:

E: -Buen día mamá ¿cómo le va?

M: -Buen día Señó.

E: -Acá estamos con mi compañera Verónica, gracias por habernos brindado este espacio en dónde queremos saber cómo ha sido el juego de su niña durante la cuarentena.

M: -Bueno el juego durante la cuarentena en realidad fue muy variado, primero fue como bastante complicado poder habituarnos a tener que estar con ella jugando todo el tiempo, tuvimos que

implementar disfraces con cosas que habían en la casa para tener espacios con ella, estuvo muy presente el tema del juego de mesa, como el memotec, todo bueno, acorde a su edad, que no podían ser juegos demasiado complejos, después bueno estuvieron mucho presentes los juegos en la cocina, ayudando a hacer comidas, se hizo mucho el tema de bizcochuelos, ese tipo de cosas, para también usar ese momento de hacer la comida para compartirlo con ella.

E: -Mamá y esos juegos, ¿qué surgían, por iniciativa propia de su niña o porque ustedes les proponían juegos, ¿cómo surgían esos juegos?

M: -El tema, los disfraces, bueno ella tiene un espacio en la casa que está hecho para el juego, están los juguetes, están sus disfraces, este tipo de cosas, eh bueno, ella nos invitaba, por ahí ella armaba unos escenarios con las cosas de la cocina y esas cosas, y nos invitaba a su papá a su hermana y a mí a jugar. Bueno, después también lo hacía con sus muñecos, había momentos en los que lo hacía sola, ponía sus muñecas y a ella les servía el té, les daba de comer y todas esas cosas, las cambiaba también.

E: -Y ¿solamente utilizaba ese espacio para jugar u otro espacio de la casa también?

M: -No, también en la casa, después cuando empezaron a pasar los días, en los primeros momentos fue siempre ahí...ya cuando empezaron a pasar los días, los meses, ya fue como toda la casa para hacer todas las actividades.

E: -Claro, y esos espacios que no era el espacio de juego que habitualmente era ese, ¿lo consideraba adecuado que jugara en otro espacio de la casa?

M: -Sí, en realidad a mí no me molesta porque es muy prolija, muy ordenada, ella cuando termina su momento de juego ordena todo entonces no era algo que aparte siempre, por ejemplo, del living, que era donde más ocupaba, ella traía las cosas y hay como un espacio libre en dónde ella armaba todo en ese sector, no era que se dispersaba todo por toda la casa.

E: -Bien, y ese juego ¿cuánto tiempo duraba aproximadamente o ustedes le decían “bueno este tiempo es para jugar, listo” se acordaba un tiempo?

M: -No en realidad eso lo hemos dejado a libre. El momento del juego, sí lo que hemos tenido un poco más de que igualmente se incrementó a la vida cotidiana, fue con el tema de Tablet o de prestarle el celular, entre dos horas a dos horas y media al día, y por ahí pasaba mucho más tiempo, y ese tiempo se dobló, se triplicó, debido al aburrimiento porque ya no...ella no encontraba qué armamos, por eso también surgían los momentos de la cocina y todo eso.

E: -Claro, y ¿con qué elemento u objeto ella prefería jugar más, o era todo tipo de juego?

M: -No todo tipo de juegos, tiene ladrillitos para construir asique construía como tipo casa para que se metieran, y tiene muñequitas chiquititas que pueden entrar en esos lugares, entonces ella armaba, la verdad que tiene una amplia imaginación entonces.

E: En un momento nos comentó que, por ahí el juego era acompañado, ¿prefería que fuera acompañado el juego o prefería jugar sola?

M: -No ella nos invitaba muchas veces, sobre todo a su hermana, con su hermana más pequeña.

E: -Bien, y ¿qué diferencia han podido observar ustedes en el juego que ella realizaba, antes, durante y después de la cuarentena?

M: -En realidad, el tema del juego yo creo que ella siempre ha tenido el mismo nivel de juego, porque es una persona muy imaginativa, que el problema en realidad fue, o notamos un cambio con el tema de los juegos del celular.

E:-Bien.

M: -En ese momento es como que las cosas se llegaron un momento en que tuvimos que sacarle los elementos tecnológicos porque se había hecho como algo que lo necesitaba porque no podía vivir, y había dejado de lado todos esos momentos que ella tenía de juegos tan lindos, con los juguetes o con cosas, con tupperes, con cosas de la casa que ella jugaba, como que empezó a perder esa motivación para jugar con los juguetes, por culpa de las cosas tecnológicas.

E: -Bien, bueno mamá muchísimas gracias por brindar esta información, por habernos recibido, asique bueno le agradecemos mucho.

M: -No, muchas gracias a ustedes señó.

E: - ¡Nos vemos que tenga un buen día!

Entrevista N°6: Primera

Parte

E: -Hola buenas tardes, bueno primero he, agradecerte por poder darnos este espacio de entrevista que es muy importante para nuestro trabajo, bueno, vamos a tratar de ahora de remontarnos a una época bastante complicada que fue la época durante la cuarentena, donde estuvimos todos encerrados, teníamos todas las restricciones y con respecto a esa época, preguntarte acerca de, que nos puedas comentar sobre el juego de tu hija o tu hijo que en esa época hacía, y bueno qué es lo que puedes recordar de ese momento, que nos puedas transmitir, ¿qué jugaba?

-

M: -Bueno, y mira, como no podía salir a la calle, me tocó a mí ser, enseñarle los juegos, ¿porque los niños de hoy no saben jugar mucho viste?, juego así solamente con el teléfono, no tienen mucho, entonces me tocó enseñarle a jugar.

E: -Sí.

M: -

Jugar a la escondida, enseñarle a jugar al elástico viste, le enseñé a jugar al asiento escondido, cosas así, para que aprenda sino se aburría...no tiene hermana, no tiene hermanos chiquitos, entonces.

E: -Tiene hermanos, pero no.

M: -Claro, son hermanos 16 años más grande que ella, no juegan con ella.

E: -Claro, no podían compartir ese aspecto; si decime.

M: -Entonces te digo, te toca, me tocó ser como "la hermana", para jugar con ella.

E: -Buenísimo, es decir que principalmente, jugaba con vos, ¿a veces podía participar algún otro familiar, o siempre era con vos?

M: -No a veces, podían estar jugando un ratito con ella, pero un ratito (los hermanos mayores).

E: -Y ¿dónde jugaban normalmente, tenían un espacio o era más espontáneo eso?

M: -No más espontáneo, ponele, de jugar depende el día, como ser una tarde, o la siesta viste, podía jugar en el patio viste, estaban, pero viste en la tarde estaba frío, asique dentro de la casa jugar ahí te digo, a la escondida todo dentro de la casa, y con los TikTok, porque ahí se hizo fanática de los Tik Tok.

E: -Claro que sería un poco el baile la expresión corporal.

M: -sí eso.

E: -Está muy bueno eso, interesante, y ¿los tiempos?, más o menos como vos decís, era espontáneo, se podía dar mucho poco, durante el día.

M: -Si depende de lo que ella le ponía entendes, era de lo que uno tenía ganas

E: -Claro, exacto. Y había, con lo que es juegos, había algo, algún juguete, alguna cosa ella o él ¿qué es una nena no es cierto?

M: -Si es una nena.

E: -Bueno que ella le llamara la atención o que tuviese, que lo usara mucho para jugar, ¿algún objeto o juguete?

M: -Sí lo que le gusta, lo que más le gusta a la Oriana es de jugar, le enseñé a jugar viste fue a la Rayuela, entonces sí, eso sí le impactó, con la tablita esa que le enseñé a jugar viste que la tenía incrustada en la mano, pero otra cosa no, es que como te vuelvo a decir, los niños de ahora no tienen esa...como esa capacidad que teníamos nosotros de jugar, como se llama.

E: - ¿La creatividad?

M: - Claro, ¡La creatividad de inventar!, ellos no tienen eso ¿viste?

-

E: -Si, ahora necesitan otros estímulos, exacto.

M: Bueno esa información la verdad que es bastante interesante asique te agradecemos mucho por el tiempo y bueno, ¡muchas gracias! Luego podremos continuar si no te molesta.

E: -No de nada, si no hay problema.

Segunda Parte

E: -Hola qué tal buenas tardes, bueno retomando el tema de la entrevista que estábamos de tu hija Oriana, queríamos también saber algo que para nosotros es muy importante conocer en relación a la niña que fue en esa época, los juegos que hacía y demás, si notas, si existe alguna diferencia en su juego con la actualidad ¿es diferente el juego o parecido o qué diferencias notas en relación al juego de esa época, de la cuarentena, a lo que hace hoy por hoy?

M: -Vos saber que yo tuve, que con muchas de las cosas que le enseñé a jugar, le implementa, como se hay veces juega con la nena de enfrente, y juega cosas que le enseñé yo; pero a penas viste que a medida que pasa el tiempo ya volvemos otra vez al teléfono, todavía sigue implementando el juego que le enseñé.

E: - ¿Cómo cuáles?

M: -Así como que te decía el juego del elástico, que le enseñé con el elástico viste, ahora le enseñé a jugar a la zapatilla escondida, cosas así viste que le enseñé. Ahora lo comparte.

E: -Bueno, era más que nada conocer un poco eso en relación a ese tema. Esta pregunta ya podemos tener otro panorama mucho más amplio asique bueno muchísimas gracias.

M: -No de nada.

Entrevista Nº 7:

M: -Encerrados básicamente, no podíamos estar en espacios públicos...entonces bueno a partir de ese momento, como retrotraerse un poquito a esa instancia y que nos puedas contar un poquito qué es lo que hacían, qué actividades realizaban.

E: -Ajá, bueno como teníamos actividad en la cuarentena que estábamos con los profes, hacíamos muchos juegos, apenas nos levantábamos nomás, con esto de lavarse las manos todo eso, era un juego porque yo les dibujaba los monstruitos, les hacía el coronavirus en las manos, entonces ya empezábamos con eso, arrancábamos en la mañana nomás. Y mucho juego; hacíamos casitas, les hacíamos, jugábamos con globos, yo tenía globos, poníamos la silla y saltábamos en la silla, yo a la par de ellos siempre, mucho juego en familia, más yo porque mi marido tuvo que trabajar todo el tiempo;

M:

y así que tratábamos de entretenerlos lo mejor posible para pasar sobre todo las horas de encierro que teníamos.

E: -Claro.

-Así que les hice toc-toc, jugábamos, tengo dos pizarrones negros, entonces jugábamos a escribir, hacíamos, jugábamos al Tutti-Frutti, ¡de todo! De todo lo que era... Armábamos casitas con la mesa, poníamos sábanas, todo lo que está relacionado con eso, y bueno salíamos al patio y en el patio como ellos tienen tobogán y calesita, ¡jugábamos a la plaza!

E: -Bien estaban con el espacio también, ¡Qué bueno que tenían un patio grande para poder hacer esos juegos! Entonces, ¿proponían mayormente vos el juego?, o ¿había algún momento en el que lo proponía él?

M: - ¡No! a veces ellos, a veces yo hacía algún juego, y bueno y después, “¿a ver qué quieren jugar ustedes? También aprendíamos a jugar con ellos. Era compartido el juego con ellos.

E: -Buenísimo. Entonces, y esos juegos aproximadamente, ¿cuánto duraban en tiempo, por así decirlo?

M: - Y por lo menos una hora estábamos, sí sí, porque lo teníamos que hacer, o les hacía, porque por ahí se aburrían entonces tratábamos de ir cambiando y bueno hacíamos una horita, o por ahí hacíamos actividad física: “bueno hoy vamos a hacer gimnasia”, nos poníamos a hacer gimnasia, poníamos música, y bueno hacíamos gimnasia y tratábamos de en esa hora que hubiera un poco de todo.

E: - ¿Cuándo ellos proponíamos los juegos, cuando salía de ellos la propuesta, ¿a qué jugaban particularmente?, o ¿qué les gustaba más?

M: - Y generalmente jugábamos a la pelota, a las bolitas, si no les gustaba jugar a las armas, jugábamos a la escondida, tratábamos de todo lo que se pudiera hacer ahí dentro del patio.

E: - Y ese juego que me mencionas debajo de la mesa, ¿eso lo proponían desde el jardín o se te ocurrió a vos? “La Casita”.

M: - No siempre hacían casitas ellos.

E: - ¡Ah claro, eso es re lindo!

M: - No tenía, generalmente lo hacíamos en la otra cosa cuando teníamos la cucheta, entonces ellos ponían las sábanas y bueno, y como ahora cada uno tiene su cama separada, no teníamos las cuchetas, pero bueno ¡hagámoslo en la mesa!

E: - ¿Son hermanos?

M: - Sí, tengo tres hijos, tres hermanitos.

E: - ¿Y jugaban los tres juntos?

M: - ¡Había que entretenerlos! Jaja, Sí jugábamos los tres, sí, aunque el otro, tengo uno que ya tiene 14 años, pero él estaba a la par de nosotros jugando.

E: ¿Algún objeto o muñeco preferido que tuvieran?, o tuviera, el más chiquito, el que va a primer grado ahora.

M: -No, sabes que no tenía, cada uno tiene su peluchito, pero no es como que tiene un muñeco que lo apega. Sí tenía el que armó en la guardería, lo tenía puesto en la cama, pero ya como que “él es grande” dice, entonces no, no tiene un peluche que, sí a veces se sabe llevar el mío que yo tengo una chancha grande y se lo llevó y duerme con la chancha.

E: -Claro.

M: -No, no es, no tiene digamos uno que duerma con él o no.

E: -Bien, entonces ahora vamos a una pregunta respecto a lo que vos veías del antes, el durante y lo que sería ahora ¿no?, dentro del juego de él, el más chiquito, por ejemplo, haciendo referencias al más chiquito, el que va a primer grado ahora. ¿Notas algún cambio que haya habido a partir de esa experiencia de la cuarentena dentro de lo que son las actividades del juego?

M: -Sí, en ese momento era como que estábamos más unidos porque éramos solo nosotros los que estábamos ahí. Ahora por ahí yo les digo “vamos a jugar”. “¡Oh no mamá, no después lo hacemos!”. En ese momento éramos solo nosotros que estábamos encerrados y por ahí yo les digo: “juguemos a las bolitas”. “No mami yo me voy a jugar con los chicos, jugamos con el papi”, entonces como que eso extrañamos, lo que puedo decirte de ahora ¿viste?, pero sus juegos siguen siendo los mismos.

E: -Ellos siguen jugando a lo mismo, pero no te invitan.

M: - No están ajá, como que no quieren con la madre y el padre, ahora tienen sus amiguitos, ahora salen o quieren andar en bicicleta, todo lo que no pudieron hacer ... E: -Es que fue mucho tiempo encierro, realmente.

M: -Si, la verdad.

E: -No sé, Pablito, si me faltó algo, si querés agregar algo.

M: -No, justo hablábamos del tema de la variedad de juegos que pudieron hacer, y se me ocurría pensar ¿si había algún tipo de juego que usaran mucho, algún tipo de juego que repetían mucho en esa época?

M:

M: -Sí, el de la gimnasia, que hacíamos, porque como yo les hacía muchas cosas dulces, era como que cada tanto ellos mismos, “¡mami tenemos que hacer gimnasia porque vamos a estar muy gordos cuando salgamos de acá!”, entonces como que la gimnasia la hacíamos más seguido ... ahora no quieren saber nada, comen todo, pero no quieren hacer gimnasia, excepto la de la escuela, pero esa es como que era más repetitiva, eso y la pelota.

E: -Ósea ¡son tres varones!

M: -

¡Sí!, así que tengo tres varones, ¡imagínate!, ese era el juego más.

E: -Y de gimnasia serían ¿qué, ejercicios?, ¿qué sería gimnasia?

M: -Nos bajamos una aplicación que nos hacía hacer ejercicio, con una silla o teníamos un palito y hacíamos ejercicio. Después hacíamos abdominales, espinales, todo ese tipo de ejercicio. Entonces nos hacía saltar la soga, entonces todo eso lo íbamos haciendo entre todos a la vez.

E: -Claro, ¿cómo un juego prácticamente?

M: -Sí, porque lo hacíamos todos juntos, si había que saltar la soga buscábamos que cada uno tenga su soga y bueno lo hacíamos todos juntos y contábamos, y bueno después hacíamos todos abdominales o con las sillas depende del ejercicio que tuviéramos que hacer.

E: - Bueno para mí ya, o sea, bastante interesante, ¡un montón de actividades han realizado! Bueno, esta entrevista, no te lo dije al principio, perdón, pero es anónima, o sea, no lleva nombre de nada, es para recopilar estos datos únicamente, ¿sí?

M: -Ajá, ¡bueno!

E: -Bueno, te agradezco muchísimo que te hayas comunicado con nosotros, nos va a ser re útil porque estamos haciendo nuestro test, así que bueno gracias.

M: -Muchísimas gracias.

E: -Bueno, les agradezco a ustedes, Muchas gracias a ustedes.

M:- Gracias, que estén bien.

Entrevista N° 8:

E: -Bueno, ¿cómo está mamá? Muchas gracias por comunicarse, por conectarse con nosotros, soy Verónica, participó con Pablo y Daiana de la tesis, y esta es una entrevista que es anónima, no va a quedar ningún registro de nombres ni nada, así que por ese lado, tranqui.

M:-Bueno.

E: -Refiere mayormente a la época de pandemia, cuando estábamos encerrados ¿no? Bueno, remontándonos a esa época de pandemia donde estábamos encerrados, cuarentena específicamente, a hablar respecto a las actividades que realizaban los niños y durante ese tiempo, ¿Tenés un hijo o una hija, de qué edad?

M: -Bien tengo dos hijas, actualmente una de 18 así que estaba cursando tercer año en secundario en pandemia, y una pequeña de casi siete años que en ese momento estaba cursando la salita de cinco.

E: -Bien, vamos entonces hacia el juego de la niña que en ese momento es la más pequeña entonces para ver específicamente qué actividades realizaba, y nos va a servir para poder hacer el análisis de esta entrevista, ¿sí? Paso a hacer las preguntas. ¿A qué jugaba tu hija durante ese momento de cuarentena?

M: -Bien, como era justo jardín, la verdad que todas las actividades eran muy lúdicas, así que era, ya sea en el espacio del patio, galería, o algo, era todo el tiempo: los aros, saltar, rayuela, hacer una obra de teatro, entonces con respecto ya a lo que era juego familiar y todo eso ya lo teníamos cubierto con la escuela y después ya cuando terminaban el tema de las tareas continuó con el tema de salir con la bicicleta. Al principio sí con las medidas súper extremas, evitando plazas, pero bueno, nos fuimos un poco relajando y sí, bicicleta, monopatín, como no contamos con videojuegos, la verdad que no, no hacemos uso mucho de tecnologías ja, salvó películas.

E: -O sea que ¿las actividades fueron propuestas inicialmente por actividades que el mismo jardín les proponía?

M: -Claro.

E: - ¿Y luego ella elegía juegos también que incluían juegos con bicicleta y demás?

M: -Sí.

E: -Pero, esos juegos particularmente posteriores a los que hacía propuesto por el jardín, ¿los elegía libremente ella?

M: -Sí

E: - ¿Y qué espacio utilizaba para jugar? ¿dentro de la casa?

M: -Tenemos un patio dentro de la casa también, vereda también.

E: -Bien ¿Y vos consideras que eran adecuados estos espacios para el juego de ellas?

M: -Y yo siempre quiero más jaja, quería un patio más grande jaja, pero sí, para que ella se pudiera trasladar teniendo en cuenta la edad que tenía, estuvimos bien, nos pudimos arreglar.

E: -Bien, ¿y los juegos cuánto duraban aproximadamente?

M: -Ay es imparable, así que sí jaja, dependía de la temperatura, sino hasta las 11 de la noche le podía dar, no había problema.

E: -Bien ¡Qué lindo que jueguen así! ¿Tenía algún objeto o muñeco preferencial con el cual tenía actividad o había variedad?

M: -No, variedad. La verdad que también las propuestas que tiraba la seño en ese momento me abrían la cabeza, así que eran juegos de mesa, íbamos cambiando todo el tiempo para no aburrirnos.

Entonces eran juegos de mesa, juegos con aros, también con la bicicleta, rayuela, obras de teatro, así que nos disfrazábamos.

E: Ahí está hablando justamente de la participación, que eso estaría bueno que nos comente quiénes participaban y ¿cómo era la participación?

M: -Yo vivo con mi hija mayor, somos las tres, así que casi el 80% era con las tres y como mi papá y mamá viven muy cerca, también hacían actividades con ellos.

E: -Bien.

M: -Eso es como que eran los familiares más cercanos, y estuvimos ahí todo el tiempo, el padre cada tanto cuando ya empezaron el tema de las autorizaciones por DNI cada tanto hacíamos algo y si había alguna actividad de la escuela lo hacíamos a través de videollamada, yo sacaba fotito y lo mandaba a la escuela. Pero si es presencial y la mayor parte fue con la hermana y conmigo.

E: -Notas actualmente ¿algún tipo de cambio respecto al juego que ella realizaba antes y al que realiza después de la cuarentena?

M: -Y a ver, y es como que se abrieron más alternativas más dentro de casa que afuera antes sí éramos muy habitués de los espacios más abiertos, pero como que ya después de eso empezaron, no sé, como que, si tuvimos que invertir más en juegos de mesa, lo hicimos, por ejemplo, también bueno, coincide con la edad de ella.

E: -Exacto, sí dentro de los momentos de su desarrollo y ¿algún juego que ella, por ejemplo, realizará a través con muñecos en particular los que ella realizaba era con muñecos? O ¿era así más actividad física?, por lo que me comentabas, saltaba mucho, andaba mucho en bicicleta y demás.

M: -Sí.

E: -Pero ¿algún juego que tuviera que ver con muñecos, con algún tipo de actividad que tuviera otro tipo de objetos?

M: -Sí, hicimos títeres por el tema de las emociones. Así que, había varios títeres. Bien, ella no tendía, digamos, a elegir, por ejemplo, un bebote y jugar con el bebote, por ejemplo, o la casita.

E:- ¿No tenía esa iniciativa?

M: -No.

E: -No sé si ¿se te ocurre alguna otra pregunta Pablo?

E: -El tiempo me decía que hasta las 11 de la noche podía seguir jugando, y que bueno mayormente son juegos que si bien venían en parte propuestos por el jardín también ella luego

-

continuaba con sus actividades mayormente andando en bicicleta y demás... M: -Si, salió una nena muy activa.

E: -Bueno, eso entonces, ¡muchísimas gracias!

M: -Bueno, ¡me alegro un montón que les haya servido!

-

E: Sí, ¡muchísimas gracias!

Entrevista Nº9:

E: -Es una entrevista anónima, o sea, no hay ningún registro de nombres ni de nada, solo nos sirve para tomar de datos, para poder realizar un análisis posterior nosotros, ¿sí? ...Bien bueno vamos a tratar de retrotraernos en el tiempo y pensar que vamos a ver el juego ¿cuál era el juego de tu hijo en tiempos de cuarentena?

M: -Jugaban acá adentro o en el patio, a la pelota, hacían muchos juegos en la escuela, saltar cosas, con la pelota también dentro, no me acuerdo, hicieron muchos juegos con la escuela, pero no me acuerdo cómo se llaman

E: -Claro, eran juegos que eran propuestos por la escuela en ese momento.

M: -Sí.

E: -Bien y juegos ¿siempre mediados por la propuesta de la escuela o ellos también por iniciativa propia algún juego en particular?

M: -No, sí, por iniciativa propia siempre juegan. En el patio, la mancha, la escondida, ehh mi hija con los patines, mi hijo la pelota, la bicicleta, no sé... Siempre estaban en actividad.

E: -Bien, y los juegos durante la cuarentena, ¿cuánto duraban aproximadamente?

M: -Y en realidad después de que terminaban las tareas siempre se ponían a jugar.

E: -Dentro de lo que consideras de los espacios que tenías disponibles, ¿consideras que eran adecuados para el juego?

M: -Sí, porque tengo un patio grande, así que... Sí.

E: -Genial, bien, ¿Y participaban los adultos en el juego o jugaban ellos? Como me dijiste, tenes una hija y un hijo, ¿sí?

M: -Tengo tres. Son dos niñas y un varón.

E: -Ah, bueno. ¿Jugaban entre los tres? ¿Participaba algún adulto?

M: -Sí, con los de la escuela participábamos todos, porque teníamos que enviar videos y participábamos todos. Y también juegan solos o entre ellos, porque juegan los tres.

E: -Bien...Y particularmente, ¿vos tenés en 1° grado en este momento?

M: -Sí, uno en primero, la otra en salita de 4 y el otro en 6° grado.

E: -Ah, está bien ¿Tiene algún objeto o juego que prefería utilizar en tiempos de cuarentena?

M: -Los patines.

E: -Y ¿notas alguna diferencia? ¿ella dice que el juego era con patines, ¿pero estaría bueno saber si es la hija que ahora va a primer grado, está bien eso sería así?...

M: Sí es ella.

E: -Ah perdón, está bien, perfecto. Bueno, vos tenés referencias así, comparando el juego respecto a cómo era el juego antes, durante y más que nada ahora en relación al juego como es ahora, sí ha cambiado el juego que tenía después de la cuarentena, tiene algún tipo de diferencia, digamos, jugar más a esto que antes, jugaba de otra manera, ¿qué es lo que has notado?

M: -Durante la pandemia que no podían salir también usaban mucho el celular todo eso...pero ahora sí ellos ya pueden salir y entonces salen más afuera, andan en los patines, en la calle.

E: -Bien, sin tantas pantallas ahora, sin tanto celular.

M:-Sí, ahora tienen más libertad digamos.

E: -Bien, bien. Bueno. ¿Vos querés agregar algo más Pablo?

E: -Me comentaba que le gustaban los patines si también mayormente, la más pequeña sería en este caso, la que va a primer grado...

M:-Si también le gusta mucho bailar, le gusta... cómo, gimnasia artística o algo así, le gusta E:

-¿Cómo se hacen sus escenarios?

M: -Claro

E: - ¿Para disfrazarse también?

M: -Sí.

E: -Ay, qué lindo.

M: -Sí.

E:- ¿Algo más, Pablo?

E: -No, estoy tratando de pensar, pero ha contado más o menos lo que estábamos tratando de saber, de conocer. Me parece que no .

M:-Tiene un patio amplio.

E: -Sí sí.

E: -Respecto a la participación de los adultos en los juegos.

M: -Sí, sí, jugamos con ellos.

E: -Me contaba que cuando eran actividades que les proponía la escuela, los padres, como tenían que mandar videos, los padres también participaban....

-

M: -Sí, pero también fuera de la escuela también jugamos con ellos. El tema del tiempo no sabría decírselo porque ella se ponía los patines y están casi todo el día con los patines así que

E: -Puede ser todo el día

M: -Claro, pero está bueno saber que está casi todo el día porque...

E: Bueno, perfecto... se entrecorta perdón

M: -Ja que está bueno saber que tenía mucho, que le gustaba mucho jugar a los patines...
¿Hola?...

E: -Sí.

E: -Bueno, eso sería, nada más que la entrevista sería simplemente conocer esas características, así que bueno, te agradecemos mucho por la participación y por el tiempo que nos has regalado.

M: -Bueno, no hay problema.

E: -Muchas gracias por comunicarte.

M: -Muchas gracias.

E: -Que estés muy bien.

M: -Gracias. Hasta luego **Entrevista**

Nº10:

E: -Muy buenas tardes, muchas gracias por realizar y compartir este encuentro. Primero comentarle que todo lo que vamos a hacer es simplemente realizar unas preguntas, pero no vamos a tomar datos personales de ningún tipo, sólo audio a fin de realizar la tesis que estaremos haciendo.

La entrevista está relacionada con la época de la cuarentena, ese momento tan complicado que vivimos todos.

La idea es tratar de recordar y remontar ese momento con todos sus problemas y poder conversar acerca del juego de su hijo/a, ya que no sabemos si es nena o nene.

M: - Es una nena

E: -¿En esa época debería haber tenido 4 años?

M: - Sí

E: - ¿Qué nos puede comentar con respecto al juego de su hija en esa época tan particular que vivimos?

M: - Te escuche entre cortado

E: - ¡Perdón! La pregunta era si recuerda y si nos puede comentar como fue el juego de su hija en la época de la cuarentena.

M: - Encerrada pobrecita, lo bueno que le pasó en la salita de 4, en la cuarenta estuvo encerrada y en esa época engordo. Porque comía no más y no hacíamos ejercicios, y yo empecé a trabajar.

E: - ¿En esa época estuvo trabajando?

M: En cuarentena empecé a trabajar, porque es mi única hija y justo se potenció mi ausencia con la comida.

E: - Nuestra investigación está relacionada con el juego o con las actividades que hacía estando encerrada.

M: - Ella pintaba mucho y lo hace hasta ahora. Le compré tempera, acuarela, pinceles, eso de pintar hacía un montón. Se entretenía un montón pintando, hasta el día de hoy tiene todos esos materiales, incluso mi suegra le dibujaba caballos y ella los pintaba.

E: - En ese juego que ella realizaba de pintar o dibujar, ¿lo proponía ella o se lo proponían ustedes?

M: - Surgía de ella, como yo empecé a trabajar, y veía que se entretenía pintando, porque en la casa hay internet, usa el celular poco, por lo que me lo llevaba al trabajo. No mira televisión, ni películas, pero si celular.

E: - ¿Qué espacios habituales ella utilizaba para jugar?

M: - En el living y en el patio

E: - En el patio, que juegos realizaba o le agrada realizar.

M: - La maestra una vez a la semana proponía actividades de gimnasia, hacer circuitos, saltar la silla o teníamos que hacer circuitos parar por banquitos, hacer la tumba canela. Hicimos rayuela

E: - Y que otras actividades del colegio que tuvieran que ver con el juego pudieron realizar.

M: - Una vez a la semana actividades de gimnasia, una vez a la semana actividades de comida más recetas con lo que había en la casa, y sino actividades que ella quería.

E: - ¿Cuánto tiempo implicaba esos momentos de juego? ¿Ustedes ponían algún tiempo aproximado o respetaban su tiempo de realizarlo?

M: - Con las actividades estaba media hora, y después jugaba a lo que ella quería.

E: - Esos tiempos los acordaban entre las 2 o usted.

M: - Ella ya sabía, que cuando llegaba del trabajo nos teníamos que poder con las actividades del jardín, a las 15:00hs nos poníamos con las tareas que mandaba la señorita.

E: - ¿Cómo fue estado emocional durante la cuarentena?

M: - La paso mal, se ponía a llorar bonita, siempre tenía actividad social, íbamos al club, o salía alguna juntada. Y que se cortara todo de repente fue muy angustiante para ella, sumado a que empecé a trabajar.

E: - ¿En algún momento aceptó ese encierro o le fue angustiante siempre?

M: Angustiante, si al momento que nos dejaron salir estaba feliz, daba vuelta a la manzana.

E: ¿Había algún juguete o juego que le gustaba, y lo sigue realizando hasta la actualidad?

M: -Le gusta y le gusta mucho los rompecabezas y el juego de memoria

A: -Le agradecemos mucho por recibirnos y brindarnos información del juego que realizaba su hija durante la cuarentena.

Entrevista N°11:

E: -Buenas tardes, la entrevista que vamos a realizar, ahora ya estamos grabando... es relacionada a lo que fue la época de la cuarentena, no sé si ya ha pasado un tiempo, pero, que fue una época muy complicada para todos, no es cierto, en todo sentido, y dentro de lo que fue esa época, quisiéramos indagar un poco en la parte de lo que fue el juego de, en este caso de su hija o su hijo, no sé si ¿es hija o hijo?

M: - Buenas tardes, hijo, jaja

E: -Ah, un varón, bueno que en esa época sí tenía cuatro años, ¿no es cierto?

M: -Siii

E:-Buenísimo... bueno entonces...

M: -Incluso 3 o 4 a veces, porque era chiquito él jaj, en sala de 4 digamos entró con 3 años...

E:-¡Ah! Está bien.. jah mira!... bueno.... y tratar de hacer un..... recordar, o tratar de recordar esa época no es cierto, y que bueno, que de su parte si nos puede hablar un poco en relación a lo que era el juego de su hijo... Bueno, a qué jugaba, qué era lo que hacía, cómo fue la situación tan particular, cómo lo vivieron.

M: -Y nosotros, por ejemplo, gracias a Dios, tenemos patio. Y todos los días tratábamos de salir, de ir a la tarde por lo menos, en ese momento teníamos el perrito a su costa, jugábamos mucho con el perro y si no con sus juguetes, a él le encantan los autos, camioncitos, así que mucho con eso, quizás a la pelota con el papá...

E: -Ah buenísimo... ¿cómo?

M: -No, básicamente todo eso.

-

E: -Bueno entonces repasando.

M: -A los juegos de mesa.

E: -Jugaba entonces en el patio, me decía

M: -Sí

E: -A la pelota con el papá. También a los autitos, me decía y con una mascota

M: -Si si si

E: Y todos esos juegos ¿eran espontáneos o eran propuestos o había algunos juegos que los proponía un adulto? ¿Cómo era el tema de cómo surgían los juegos?

M: -No, espontáneos, muy espontáneos. Por ahí lo que yo le proponía era hacer alguna actividad, eso sí, que gracias a eso aprendí a leer y escribir tan rápido jaja, actividades escolares y a él le encantaba, nada que lo obligara digamos, a él le gustaba mucho eso.

E: -Bien, y los tiempos de juego, por ejemplo, hablando de los tiempos, ¿cómo eran en el día?

M: -Limitados. ¿A eso se refiere?, porque por ejemplo en la mañana nos poníamos siempre a hacer alguna tarea del hogar, almuerzo y después del almuerzo, tal vez ahí irá más libre. Y ahí es donde surge el juego.

E: - ¿El juego libre surgía en la tarde después de todas las tareas?

M: -Sí.

E: -Y me decía que jugaba en el patio, además del patio, ¿había otros espacios de juego?

M: -Sí porque después con el frío ya no se podía salir.

E-Claro.

M: -Y en casa no más. Eso acá en lo que es la sala comedor y, acá no más. Después bueno se permitió salir a la vereda, cuando estaba un poco más abierta la cuarentena y jugaba con los vecinos.

E: -Con el tiempo fue jugando, ¿eso lo pidió él, jugar con otros niños?

M: -¡Sí!, necesitaba a un niño..

E: -Y además del padre, ¿jugaba con algún otro integrante, o solo con el padre?

M: -No, algunas cosas conmigo, algún juego de mesa, alguna tarea, pero porque tampoco tiene hermano y vivimos los tres solitos.

E: -Está bien, la parte emocional a él le costó ¿cómo fue el tema de la cuarentena para él?, ¿cómo lo vio usted?

-

M: -Y él no entendía mucho por qué tenía que estar tan encerrada, y siempre me preguntaba por qué no puedo salir a jugar, hasta que se tuvo que hacer a la idea y en los noticieros también se veía todo el tiempo y él escuchaba eso, así que fue entendiendo.

E: -Claro, fue entendiendo. Buenísimo.

M: -Sí.

E: -Y unas preguntitas. Me dijo que jugaba mucho a los autitos ¿Tenía preferencia por los autitos? ¿Se podría decir?

M: -Sí. Tiene todavía jajaja.

E: - ¿Sigue jugando con autitos todo eso?

M: Sí le encanta

E: -Buenísimo, bueno y en relación a lo que me está hablando justo que, actualmente si tuviese que pensar en el juego que tiene hoy por hoy y el juego que hizo en la cuarentena, si ¿usted considera algunas diferencias o es igual el juego, si algo cambió?

M: -Y juega mucho solo cuando estamos en casa, pero no, eso es básicamente igual... le gusta mucho eso, a veces lo dejamos salir a la vereda, agarra la bicicleta o juega con los amiguitos... Y si no, le gusta ver televisión, pero bueno, está muy limitado también.

E: -Ah, justo ese tema. El tema de las pantallas, ¿cómo fue durante la cuarentena?

M: -Sí, alguna película o algún dibujito que le gustaba un ratito, todos los días casi seguro, y el celular no le damos directamente.

E: -Bien, buenísimo. Eso ha sido la entrevista con todas esas respuestas que nos ha dado, realmente nos sirve mucho para poder hacer, avanzar con la investigación así que le estamos muy agradecidos, por su tiempo y por su buena onda.

M: - ¡No de nada!, ¡me alegro que les haya servido!

E: -Si por supuesto! muchísimas gracias M:

- ¡Listo, hasta luego!

Entrevista N° 12:

E: - ¡Hola! ¿Qué tal?, gracias por comunicarse con nosotros. Bueno, te comentamos un poco, la entrevista que te vamos a realizar el día de hoy, es totalmente anónima, la única información que vamos a tomar es en relación a las respuestas y comentarios que nos vayas dando, pero de antemano no utilizamos ningún personal tuyo o de tu familia.

M: -Hola ¿qué tal?, bueno ok

E: -Entonces, como te decía, somos un grupo de tres integrantes y estamos realizando la tesis final de nuestra carrera en psicomotricidad. Para comenzar vamos a intentar remontarnos a una época muy complicada para todos, la cual fue la época de la cuarentena. Ese momento en el que había tantas restricciones, controles y cambios en los hábitos. Bueno, y en ese marco nos gustaría que nos comentaras acerca del juego de tu hija o hijo, no sé si ¿tenés un hijo o una hija?

M: -¡Una hija!...

E: -Bueno, que nos puedas contar sobre su juego ¿Qué podés recordar?

M: -Para Alma, la verdad es que fue muy difícil al principio poder explicarle a ella el tema del encierro. Se entusiasmaba mucho con las tareas que le daba la seño, pero la verdad es que ella

extrañaba ir a la escuela, porque terminaba la tarea y ya después se aburría, pero sí, jugaba con títeres, hacía obras de teatro, dibujos, entre otras cosas.

E: -Y en relación a los objetos con los que jugaba. ¿Con qué jugaba?

M: -Ella tenía una preferencia por las muñecas, eh los peluches, jugaba a la mamá, y a los muñecos los usaba como hijos.

E: - Y ¿dónde jugaba?

M: -Y ella jugaba en su habitación con el padre, ahí jugaban sentados. Pero tenía un juego bastante autónomo, es muy líder, también se hacía la maestra. A veces jugaba en el comedor, se ponía con las hermanas y con las primas que viven al lado, cuando ya se podía salir un poco y jugaban juntas

E: -Ah es decir que ¿a veces compartía el juego con otras personas?

M: -Sí.

E: -Y normalmente en ¿qué momentos del día ella solía jugar?

M: -Bueno ella tenía un juego muy natural, le salía sola, pero normalmente durante la tarde, en ese momento ella jugaba sola y con la familia, ese era el momento de juego para ella

E: -Y si pudieran hablarnos del tipo de juego que ahora y compararlo con el juego que tenía durante la cuarentena, ¿notas alguna diferencia?

M: -Y la verdad que sí, porque ahora el juego de hoy es muy libre, sale a patinar, sale. Aunque igual, sigue jugando a las muñecas eso es cierto.

E: -Claro, y ¿qué nos podés contar con el uso de las pantallas?, los celulares, las Tablet, la TV.

M: -No. El celular no se lo dábamos, solamente un poco de tele, pero el celular no se lo prestaba

E: -Bien esas son cosas a veces difíciles también... M:

-Sí sí.

E: -En la parte emocional, esto que nos pasó a todos, vos nos dijiste que le resultó difícil ¿no?

M: - Si.

E: - ¿Cómo eran sus emociones antes, durante y después de la cuarentena?

M: - Y difícil, porque ella no entendía, y siempre el “por qué”, por qué esto o por qué aquello, entonces yo ahí le tenía que explicar, y ahora sí, ya tengo una Tablet.

E: -Bueno, le agradecemos mucho por su tiempo y habernos brindado sus respuestas.

M: -No por favor, gracias a ustedes, espero que les sea útil.