

Estudio de Percepciones de familias y voluntarios/as que participaron de una experiencia de juegoteca comunitaria virtual para niños/as y adolescentes en situación de apartheid ocupacional en el marco de la pandemia COVID-19

Study of Perceptions of families and volunteers who participated in a virtual community game library experience for children and adolescents in a situation of occupational apartheid in the framework of the COVID-19 pandemic

Macarena M. Abregú

Licenciada en Terapia Ocupacional, Universidad Nacional de Quilmes. Profesora en nivel medio y superior, Universidad Abierta Interamericana. Especialista en Políticas socioeducativas, Instituto Nacional de Formación Docente. Diplomada en Educación Sexual Integral, Universidad de Buenos Aires. Profesora de las cátedras de Terapia ocupacional en comunidad, Terapia Ocupacional en prevención primaria y práctica profesional II en la Universidad Abierta Interamericana. Coordinadora.
maca.abr@gmail.com

María Florencia Durand

Licenciada en psicología y Terapia Ocupacional. Maestranda en Psicología Cognitiva y del Aprendizaje (FLACSO). Docente titular de la cátedra de Metodología en la UAI, Docente adjunta de Diseño y Estadística en UNSAM.

Erica Daniela Molina

Licenciada en Terapia Ocupacional (Universidad Abierta Interamericana, UAI). Posgrado en Géneros e Infancias (UNQ). Auxiliar docente en cátedras de Terapia ocupacional en comunidad, Terapia Ocupacional en prevención primaria y práctica profesional II en la Universidad Abierta Interamericana.

Ailín Charo Simaes

Licenciada en Psicología (Universidad de Buenos Aires, U.B.A), con experiencia en el área socio-comunitaria en diversas regiones de Argentina. Antecedentes en equipos de investigación desde 2015. Actualmente Becaria doctoral CONICET con lugar de trabajo en el Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología (UBA), con el proyecto "Desarrollo temprano de habilidades de autorregulación emocional y estilos parentales. Influencia de factores individuales y contextuales" (2020-2025).

Macarena M. Abregú | María Florencia Durand | Erica Daniela Molina | Ailín Charo Simaes | M. Carolina De Grandis | Lucas G. Gago Galvagno

Resumen

El juego y la educación son las ocupaciones más significativas de la infancia y un derecho fundamental. A través de ellas, los niños, niñas y adolescentes (NNyA) aprenden el mundo, disfrutan y construyen vínculos. La pandemia COVID-19 ha afectado la cotidianeidad ocupacional de NNyA. La imposibilidad de asistir de manera presencial a la escuela entre otros lugares de pertenencia impactaron negativamente en la participación social, sobre todo en aquellas familias que se encuentran en situación de apartheid ocupacional. El siguiente trabajo desarrolla un estudio de percepciones de familias y voluntarios/as que han formado parte de una juegoteca comunitaria virtual llamada Ludotena, en la cual participaron 69 niños/as de entre cinco y trece años de edad de barrios populares del AMBA. Ludotena se llevó a cabo desde el Departamento de Acción Comunitaria de la Universidad Abierta Interamericana (UAI) en conjunto con organizaciones sociales y organismos del Estado desde julio 2020 a la actualidad. El presente estudio tiene un alcance correlacional y comparativo, compuesto por 33 cuidadores/as primario/as y 27 voluntarios sobre la percepción de los/as mismos/as respecto a los cambios introducidos en la vida de los NNyA y sus familias, a partir de la participación en la juegoteca.

Se ha encontrado que los NNyA han desplegado mayor capacidad creativa y posibilidades de juego, han adquirido herramientas para el aprendizaje escolar y la predisposición para realizar tareas junto a sus cuidadores. Por otra parte, han aumentado la capacidad para expresar en palabras sus sentimientos en relación al contexto, así como también han aprehendido herramientas para el autocontrol y el bienestar. Los resultados obtenidos contribuyen evidencia acerca de la relevancia de Ludotena como un espacio de encuentro cuidado de juego que permite desplegar la creatividad de NNyA y ejercer plenamente sus derechos.

Palabras clave: Juego, COVID-19, Terapia Ocupacional, niñez.

Abstract

Play and education are the most significant occupations of childhood and a fundamental right. Through them, children and adolescents (NNyA) learn about the world, enjoy and build links. The COVID-19 pandemic has affected the daily occupational life of NNyA. The impossibility of attending school in person, among other places of belonging, had a negative impact on social participation, especially in those families that are in a situation of occupational apartheid. The following work develops a study of the perceptions of families and volunteers who have been part of a virtual

M. Carolina De Grandis

Licenciada en Psicología (UAI) y Doctoranda en Psicología (UNLP-CONICET). Se desempeña tanto en el ámbito de la docencia universitaria como en el área de investigación relacionada con el Desarrollo Comunicativo en la infancia, Teoría de la mente y Autorregulación evaluando a niños/as hablantes tardíos comparado a niños con desarrollo típico a través de pruebas estandarizadas y observacionales. Es investigadora académica del Laboratorio de Cognición y Políticas Públicas del Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires (UBA), y profesora en la Universidad Abierta Interamericana (UAI).

Lucas G. Gago Galvagno

Licenciado y Profesor en Psicología (UBA), Maestrando en Psicología Cognitiva y del Aprendizaje (FLACSO) y Doctorando en Psicología (UCA-CONICET). Se desempeña tanto en el ámbito de la docencia universitaria como en el área de investigación relacionada con el desarrollo cognitivo en la primera infancia a través de pruebas comportamentales y neuropsicológicas. Es investigador académico del Laboratorio de Cognición y Políticas Públicas del Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires (UBA), y profesor en Fundación Barceló (FB), Universidad Abierta Interamericana (UAI), y Universidad Favaloro (UFAV).

community game library called Ludotena, in which 69 children between five and thirteen years of age from popular neighborhoods of the AMBA participated. Ludotena was carried out by the Department of Community Action of the Inter-American Open University (UAI) in conjunction with social organizations and State agencies from July 2020 to the present. The present study has a correlational and comparative scope, made up of 33 primary caregivers and 27 volunteers on the perception of the volunteers and primary caregivers regarding the changes introduced in the lives of children and adolescents and their families, from the intervention of the game library virtual community Ludotena

It has been found that children and adolescents have displayed greater creative capacity and play possibilities, have acquired tools for school learning and the predisposition to carry out tasks with their caregivers. On the other hand, they have increased the ability to express in words their feelings in relation to the context, as well as they have learned tools for self-control and well-being. The results obtained contribute evidence about the relevance of ludotena as a space for meeting and caring for games that allows the creativity of NNyA to be deployed and to fully exercise their rights.

Key words: *Play and Playthings, COVID-19, childhood, Occupational Therapy.*

Introducción

El 11 de marzo del año 2020 la Organización Mundial de la Salud declara la Pandemia COVID-19. En Argentina, el 2 de marzo fue detectado, en la Ciudad de Buenos Aires, el primer caso de COVID-19 (Ministerio de Salud, 2020). A partir de allí, el Gobierno Nacional comienza a tomar medidas sanitarias para controlar la pandemia, entre ellas el 16 de marzo se lleva a cabo el cierre total de las escuelas y el 20 de ese mismo mes se decreta (Decreto 520/20) el aislamiento social preventivo y obligatorio (en adelante, ASPO).

A partir de este momento, la vida cotidiana de adultos/as y niños/as fue modificada, muchos trabajos comenzaron a llevarse a cabo desde los hogares, y los/as niños, niñas y adolescentes (en adelante, NNyA) debieron continuar su escolaridad a distancia. A su vez, los/as docentes tuvieron que crear nuevas estrategias de enseñanza y acompañamiento a las trayectorias escolares y los/as cuidadores/as estrategias de contención y crianza en este nuevo escenario.

Si bien los NNyA no son considerados como población de riesgo en cuanto al contagio, UNICEF (2020a) sostiene que son las víctimas ocultas del coronavirus. Esto se debe a un conjunto de efectos colaterales que impactan en esta etapa de la vida en dimensiones como educación, nutrición, salud física y mental, ocio, recreación, y protección, entre otras.

En este marco, desde la cátedra de Terapia Ocupacional Comunitaria de la UAI en conjunto con el Departamento de Acción comunitaria de la universidad se comenzó a delinear un dispositivo llamado Ludotena que, por un lado, albergue las necesidades socio ocupacionales de las infancias en este contexto, y que, por otro, el mismo sea un espacio de aprendizaje para estudiantes de la carrera de Terapia Ocupacional. Asimismo, se desarrolló durante el transcurso del dispositivo, un estudio de percepciones de los/as cuidadores/as primarios y voluntarios/as de la juguetera que nos permitiera medir, de alguna manera, el impacto real del proyecto.

Se propuso trabajar con NNYA en situación de apartheid ocupacional¹ que residieran en el área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA). Se hizo hincapié en tres aspectos relevantes para el desarrollo infantil: juego, educación, y regulación emocional.

Este artículo realizará un análisis sobre la percepción de lo/as voluntarios/as y cuidadores/as primarios/as sobre los cambios introducidos en la vida de los NNYA y sus familias, a partir de la intervención de la Juegoteca virtual Ludotena durante la pandemia por COVID-19. En este sentido, es importante mencionar los objetivos específicos de este estudio son:

- Escribir los cambios más relevantes observados en los NNYA en las áreas de juego, aprendizaje y regulación emocional percibidos por los voluntarios del proyecto y cuidadores primarios.
- Comparar la percepción de los encuestados, sobre los aspectos mencionados, en los NNYA antes o al comienzo de la Juegoteca virtual Ludotena y en el periodo final o una vez terminada la experiencia
- Evaluar la experiencia de los voluntarios/as, como también así la vivencia de los/as estudiantes de Terapia Ocupacional, incluyendo el estudio de sus expectativas, obstáculos percibidos al momento de llevar a cabo la Juegoteca virtual Ludotena y contribuciones a la profesión, a partir de esta intervención sociocomunitaria.

A partir de la intervención en la juegoteca virtual Ludotena, se espera encontrar un incremento de los recursos sobre el juego y aprendizajes escolares en los NNYA y en los recursos para el apoyo de los mismos de sus cuidadores. Se espera brindar una experiencia enriquecedora para los estudiantes de Terapia Ocupacional, y construir herramientas de registro y regulación de los estados emocionales.

Educar, acompañar, aprender siempre

Educar es un trabajo político, un acto político: “El de reconocer, tender la mano, compartir palabras, lenguajes, culturas, ofrecer el mundo y crear lo común” (Frigerio, 2020, p.6).

En nuestro país, el 20 de marzo del año 2020 fueron cerradas las escuelas como una de las principales medidas de control de contagio (Dec. 260/2020). A partir de ese momento, toda la comunidad educativa se vio forzada a reinventarse y construir nuevas herramientas para poder acompañar las trayectorias escolares de NNYA. En materia de política educativa, el Ministerio de Educación de la Nación, puso en marcha un conjunto

1 La segregación de grupos de personas mediante la restricción o negación de su acceso a una participación digna y significativa en las ocupaciones de la vida diaria, basada en la raza, color, discapacidad, procedencia nacional, edad, sexo, orientación sexual, religión, creencias políticas, estatus en las sociedades u otras características (Kronenberg, 2007, p. 66).

de estrategias para asegurar la continuidad de las actividades escolares como la creación del Programa Nacional Seguimos Educando.

Según los datos obtenidos por UNICEF (2020b) en la encuesta sobre percepción y actitudes de la población a partir de la pandemia por COVID-19 en familias con NNYA, se podrá observar que, del total de la población encuestada, 8% de niños/as de las familias asisten al comedor escolar habitualmente, es decir, 500.000 hogares con al menos un niño/a menor de 13 años asiste a este servicio. Solo un 21% de estos hogares indica que la atención del comedor mantiene la misma frecuencia, lo cual pone de manifiesto que la crisis sanitaria ha golpeado a los sectores más vulnerables, despojándolos de la posibilidad de asistir a la escuela, no sólo a aprender y jugar sino también para muchos, a comer. Asimismo, el 81% de los hogares con NNYA ha tenido actividades y tareas escolares durante la cuarentena. Sin embargo, en los hogares donde viven niños/as menores de 6 años, este porcentaje desciende a 43%. El 66% de los/as encuestados afirma que ha tenido actividades escolares todos los días, y en los hogares de menores ingresos, son las madres (73%) quienes ayudan a realizar estas actividades. Finalmente, en cuanto al acceso tecnológico, a nivel nacional el 18% de los/as adolescentes no cuenta con acceso a internet en sus hogares y el 37% no dispone de dispositivos electrónicos para realizar las tareas escolares –computadoras, *notebooks* o *tablets*– valor que aumenta al 44% entre quienes asisten a escuelas estatales.

En una conferencia en el ciclo “docentes conectadxs” organizado por el Sindicato Unificado de Trabajadores de la Educación de Buenos Aires (SUTEBA) el 7 de mayo del 2020, la Doctora y pedagoga Flavia Terigi sostiene que la desigualdad social en la escolaridad que se evidencia en este contexto, precede a la pandemia. Sin embargo, la falta de oportunidades para aprender y formar parte de los espacios escolares, se ha acentuado durante el contexto por COVID-19.

Piedra libre a la creatividad

Ferland (2005) define al juego como una actitud subjetiva donde placer, curiosidad, sentido del humor, y espontaneidad se dan la mano, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la cual no se espera rendimiento específico. Además, establece que para el desarrollo del juego la persona debe tener una actitud de juego, refiriéndose al interés y a la motivación para la participación. Por otra parte, reconoce en el juego distintas funciones como la posibilidad de aprender, el desarrollo de la autoestima, creatividad, pero sobre todo destaca el placer como sensación intrínseca a la actividad lúdica.

Noemí Aizencang, en su libro *Jugar, aprender y enseñar* (2005), dice que el juego del hombre adopta formas cambiantes en el devenir de su desarrollo. Al participar en instancias de juego,

el niño procura dominar lo difícil y se propone superar los problemas que se le presenten. Mediante el juego, el niño parece enfrentar obstáculos que podrían resultar paralizantes en otras situaciones. Esta búsqueda de control y mayor dominio conduce al niño a consolidar y afianzar habilidades.

Lev Semiónovich Vigotsky (1988), definió juego como una actividad sociocultural regulada por la cultura misma y la relación con otras personas, lo que genera junto al aprendizaje zonas de desarrollo próximo; entendido este como la diferencia que existe entre la capacidad para resolver un problema en forma independiente (nivel de desarrollo real) y la capacidad de alcanzar niveles más elevados con la ayuda de los adultos o de los pares (nivel de desarrollo potencial). Por lo que se entiende al juego como una actividad promotora del desarrollo infantil. Por otra parte, destaca la posibilidad de desarrollar la imaginación guardando un carácter educativo en sí mismo.

Abregú (2011), sostiene que cada juego presupone una determinada estructura donde convergen las variables espacio y tiempo lo que convierte a cada actividad lúdica en única.

Durante el ASPO, esta área ocupacional predominante en la infancia ha sufrido cierto impacto. Karen Baukloh (2020) en su ensayo *La Presencia, los Vínculos y el Juego en la Contingencia: Tiempos de COVID-19*, menciona:

Se ha resignificado al juego en materia de recurso pedagógico. Lo celebra y afirma que el juego en la cuarentena (o sin ella), se presenta como ese espacio de disfrute que invita a crear, a proyectar y a “amortiguar” la realidad, abriendo paso al bienestar. Jugar, ayuda a transformar el mundo, nos permite anclar en lo mejor de cada uno, abriendo paso al sentir y al ser. (p.6)

Por otra parte, desde la perspectiva sociológica del deporte, Raúl Sánchez García (2020) sostiene que para los/as niños/as el entorno urbano se ha vuelto hostil durante el confinamiento. Los parques y plazas han sido cerrados y se ha tenido que improvisar y reutilizar, de forma oportunista, zonas urbanas no pensadas para el juego.

Construyendo redes de sostén

Considerar las emociones es relevante, dada su influencia en interacción con el pensamiento y la conducta (Melamed, 2016) en todos los aspectos de la vida, siendo una habilidad imprescindible para la participación en dinámicas. Se entiende por emoción al producto que surge de la vinculación entre la activación corporal y la interpretación cognitiva que la persona hace de esa activación (2016).

Las personas tienden a evaluar sus emociones y recurrir a implementar diferentes estrategias con el propósito de disminuir o mantener dichas emociones para alcanzar las metas establecidas. Esta concepción es solidaria con el concepto de

autorregulación emocional definido por Whitebread & Basilio (2012) como la habilidad para controlar y modular emociones con el fin de interactuar en dinámicas sociales cada vez más complejas. Sin embargo, ante la falta de claridad conceptual se han procedido a confundir los términos autorregulación con regulación emocional. Mientras que el primer término alude a la regulación que un individuo produce internamente de forma voluntaria, permitiendo controlar sus procesos emocionales (Eisenberg & Spinrad, 2014) la regulación implica procesos reactivos menos voluntarios. Hay un otro como puede ser un cuidador, un adulto que como agente externo propicia la regulación, es decir la estabilidad de una emoción experimentada como intensa; sea esta emoción catalogada como positiva o negativa. Es así que estas intervenciones por parte de un otro pueden redireccionar el flujo espontáneo de las emociones, logrando incrementarlas, mantenerlas o disminuirlas (Gross, 1998). Existe evidencia acerca del efecto mediador de la regulación emocional en la relación entre la personalidad y el bienestar en la población infantil (Andrés, *et al.*, 2014). Estos autores aseveran que las competencias de regulación emocional son fuertemente influenciadas por la calidad de las interacciones sociales de los niños con sus cuidadores primarios y que contribuyen al bienestar psicológico. La cuarentena de COVID-19 ha afectado a más de 860 millones de niños y adolescentes en todo el mundo (Orgilés, *et al.*, 2020). En un estudio realizado en Italia y España, los resultados muestran que el 85,7% de los cuidadores primarios percibieron cambios en el estado emocional y los comportamientos de sus hijos durante la cuarentena. Los síntomas más frecuentes fueron dificultad para concentrarse (76,6%), aburrimiento (52%), irritabilidad (39%), inquietud (38,8%), nerviosismo (38%), sentimientos de soledad (31,3%), malestar (30,4%), y preocupaciones (30,1%).

A partir de esta situación, se vuelve relevante la posibilidad de armar redes de apoyo, tal como menciona Kaplan (citado en Mansione *et al.*, 2016):

Las redes de sostén y colaboración permiten que, a partir de la contextualización, de lo que sucede y nos sucede trabajemos en equipo generando acciones que acompañan el malestar. Las emociones cobran su sentido más hondo en las relaciones de intersubjetividad, en la convivencia que nos hace humanos. (...) Trabajar en las redes colectivas, permiten el sostén y asistencia que en esta emergencia sanitaria se necesita. El trabajo colaborativo es un aliado que se pone en marcha mediado por recursos tecnológicos, que se incorporan a la práctica pedagógica. (p. 13)

Es así que el proyecto que se propone tiene también el fin de aminorar las consecuencias de la pandemia por COVID-19 y el ASPO, en la salud integral de los NNyA, principalmente sobre los tres ejes mencionados: educación, juego y regulación emocional, dadas sus implicancias en el desarrollo del NNyA.

Descripción de la propuesta Ludotena

Ludotena comienza sus primeras videollamadas en el mes de julio del 2020.

El desarrollo de dicho proyecto estuvo direccionado por los siguientes objetivos:

- Que los/as niñas/os en situación de apartheid ocupacional participen de un espacio de juego cuidado durante el ASPO
- Promover aprendizajes significativos a través del juego.
- Promover autonomía para el desempeño de las áreas ocupacionales juego y educación.

Los/as destinatarios del proyecto fueron niños/as de 3 a 13 años en situación de apartheid ocupacional.

Participaron un total de 69 niños/as de barrios pertenecientes al Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA), durante el periodo julio-diciembre 2020. La convocatoria a dichos/as niños/as se realizó a través del trabajo en red con:

La Unidad Técnica de Abordaje Integral de Subsecretaría de Promoción de derechos para la Niñez la Adolescencia y la Familia (SENAF), el proyecto R.A.Y.U.E.L.A.S perteneciente al Servicio social del Hospital Nacional Sommer, la Casa de la Mujer la Villa 1 11 14, y el comedor Los Solcitos de Lugano.

Se trata de una juegoteca comunitaria virtual, ya que, ante el contexto de aislamiento, los encuentros lúdicos se desarrollaron dos veces por semana a través de plataformas como *zoom*, *meet* o video llamadas de *whatsapp*. Es importante mencionar, que, en relación a la conectividad, no se utilizaron datos móviles por parte de las familias. El costo para poder sostener estos encuentros estuvo a cargo del presupuesto asignado por el Departamento de Acción Comunitaria de la Universidad.

Los encuentros de juego lo coordinaron, en un primer momento, estudiantes de Terapia Ocupacional de segundo y tercer año (a quienes llamamos voluntarios/as de Ludotena). A partir de septiembre se sumaron más voluntarios/as externos a la UAI. Entre ellos: estudiantes de Terapia Ocupacional de otras universidades, graduados/os de Terapia Ocupacional y graduados/os de Psicopedagogía. Participaron un total de 59 voluntarios/as.

En lo que refiere a las propuestas llevadas a cabo, se realizaron un total de 438 actividades vinculadas a la literatura infantil, actividades manuales con material reciclable y escolares.

Además, en el marco de la materia de práctica profesional II² (Campo comunitario), los/as estudiantes llevaron adelante

2 Asignatura de segundo año de la carrera de Terapia Ocupacional de la Universidad XXX

diez proyectos sociocomunitarios creados por ellos mismos/as que se concentraron en los siguientes ejes: cuidado del medioambiente, aprendizaje escolar, derechos del niño/as y educación sexual integral.

Por último, es importante mencionar que, en el mes de octubre, el proyecto ganó la convocatoria del *Programa Universidades por la emergencia del COVID-19 (PUPLEC)*³ llevada a cabo por el Ministerio de Educación de la Nación, donde se busca financiar proyectos que puedan llevar acciones comunitarias vinculadas a la atención, prevención y promoción de la salud en el marco de la pandemia.

Método

Diseño

El presente trabajo es una investigación cuasi experimental de enfoque cuantitativo, no experimental, con alcance correlacional y comparativo, y corte transversal, el muestreo es no probabilístico.

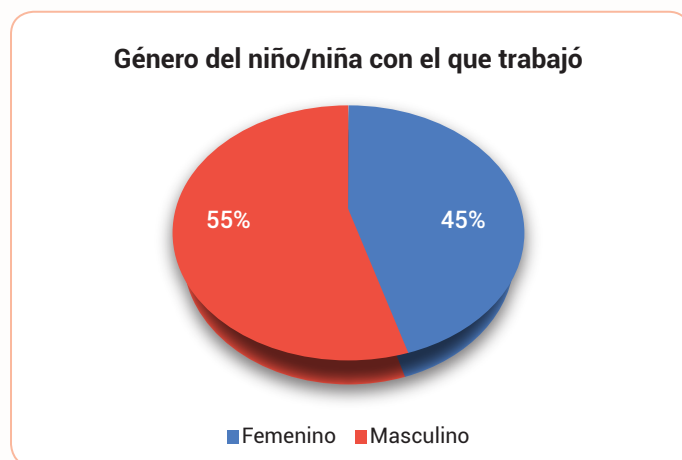
Participantes

El tipo de muestreo fue no probabilístico e intencional, ya que se seleccionaron casos o unidades por uno o varios propósitos. No pretende que los casos sean estadísticamente representativos de la población (Hernandez Sampieri *et al.*, 2014).

En primera instancia cuidadores femeninos de 23 a 55 años ($M= 34.71$, $DS= 6.3$), representando en un 72% por madres de nacionalidad argentina ($n=24$), 7 bolivianas y 2 paraguayas, (Fig.1) y presentan un nivel educativo de secundario incompleto y en el caso de los padres, primario completo.

Los cuidadores primarios han hecho referencia a 33 niños/as de 3 a 13 años ($M= 7.85$, $DS= 2.32$, masculino= 18).

Gráfico 1



3 Para más información: <https://www.derecho.unlz.edu.ar/web2017/creacion-del-programa-universidades-por-la-emergencia-del-covid-19-puplec19-ministerio-de-educacion-y-ministerio-de-salud-resolucion-conjunta-no-2-2020/>

En promedio reportaron que los niños casi nunca juegan en el hogar. En otro sentido, se ha consultado los obstáculos experimentados por los cuidadores, reportando en un 51,5% dificultades con la conexión de internet, un 9,1% ambiente ruidoso y 9,1% distracciones.

Por otro lado, la muestra de voluntarios estaba conformada por 27 voluntarias y 2 voluntarios (Fig. 2), ($M= 26,96$ años, $DS= 5.3$) de las cuales en un 52% pertenecían a la Universidad Juegoteca virtual Ludotena y el 48% eran voluntarios externos. El lugar de residencia de las mismas se componía de la siguiente manera: un 40,06% reside en CABA, un 43,08% en AMBA, un 3,4% en Córdoba y un 3,3% en La Pampa. En cuanto al nivel educativo que poseen el 82,5% son estudiantes de Terapia Ocupacional, el 9,5% Terapistas Ocupacionales, el 4% de Terapistas Ocupacionales con formación en posgrado y el 4% por formación terciaria completa.

Gráfico 2



Instrumentos

Questionario Sociodemográfico (ad hoc)

Se administraron 24 ítems a los cuidadores primarios acerca de las edades y género (del cuidador y del niño, niña y/o adolescente), nivel educativo, nacionalidad y barrio de residencia. También se indagó si en los últimos meses los ingresos del hogar alcanzaron a cubrir las necesidades básicas, hacinamiento (cantidad de personas que habitan el hogar sobre la cantidad de habitaciones utilizadas para dormir), cantidad de libros y juguetes disponibles, frecuencia de lectura y de juego, espacio para juego. Asimismo, se consultó si habían recibido formación educativa durante el ASPO y el medio de acceso a la Juegoteca virtual Ludotena (computadora, celular, internet, otro).

Por otro lado, se administraron un total de 16 ítems a los voluntarios/as, dentro de los cuales se recabó información sobre edad, nacionalidad y género del NNyA con el que ha trabajado durante la intervención, cuidador a cargo y barrio de residencia de la familia. Asimismo, en esta población se registró géne-

ro, edad, nivel educativo, provincia de residencia, profesión, experiencia en intervenciones comunitarias y carreras previas a la actual. También se consultó si pertenecían a voluntarios/as de la UAI o externos a esta, y en el último caso, lugar de formación.⁴

Questionario Ad Hoc sobre percepciones ante Proyecto Juegoteca virtual Ludotena

Questionario realizado a Cuidadores.

Se administraron un total de 64 ítems divididos en seis secciones combinando preguntas mayormente cuantitativas (escala Likert de cinco puntos: (1) no sabe/ no aplica, (2) Nunca (3) Raramente, (4) A veces, (5) Frecuentemente, (6) Muy frecuentemente) y algunas cualitativas, a fin de recabar información sobre los cambios percibidos por las madres a partir de la experiencia, indagando sobre diversos aspectos Antes o en las semanas iniciales a la Juegoteca virtual Ludotena y en las semanas finales a la intervención. Por consiguiente, la primera sección estuvo compuesta por 4 ítems donde se registró el mes de inicio de la experiencia, expectativas, recurso más significativo aportado por la Juegoteca virtual Ludotena y repercusiones del espacio de juego. En la segunda sección, los 13 ítems abarcaron las observaciones del estado emocional y comportamental del niño/a en las semanas iniciales de Juegoteca virtual Ludotena siendo las opciones de respuesta de escala tipo Likert: 1) no sabe/ no aplica 2) Nunca 3) Raramente 4) A veces 5) Frecuentemente 6) Muy frecuentemente.

Por otro lado, en la tercera parte, se indagó con escala Likert la frecuencia de diversas acciones en las semanas iniciales de la Juegoteca virtual Ludotena mediante 9 ítems. Así se registró el tipo de juego realizado (solitario o con familiares, uso de tecnología como medio lúdico), el contacto con otros niños/as o personas. Asimismo, se indagó el autocuidado del cuerpo del NNyA (hábitos de higiene, hábitos de cuidado ante COVID-19) y regulación de las emociones (Ejemplos: Expresando con palabras sentimientos como el miedo, o enojo, tristeza, pidiendo ayuda ante una situación desafiante). Luego, se realizaron algunas de estas preguntas, abarcadas en 11 ítems, para evaluar la percepción de dichos aspectos (tipo de juego, regulación emocional, autocuidado) en las semanas finales del espacio de la Juegoteca virtual Ludotena. En la quinta sección, se administraron un total de 6 ítems, dentro de los cuales se recabó información acerca de cuáles son los recursos que los cuidadores consideran que tuviste para sortear dificultades en el transcurso de la práctica (por ejemplo, paciencia, creatividad, ajuste de expectativas, regulación de frustración, contenido de mayor interés para el niño/a, receptividad del NNyA ante actividades propuestas) a través de la escala Likert de cinco puntos.

⁴ Participaron estudiantes de la Universidad de San Martín, de la Universidad Católica de la Plata y de la Universidad de Buenos Aires.

Finalmente, en la sexta sección, se indagó en 21 ítems el estado emocional y comportamental del niño/a en las semanas finales del espacio de Juegoteca virtual Ludotena.

Cuestionario realizado a Voluntarios.

Al igual que en el cuestionario de cuidadores primarios, en el caso de los voluntarios/as se administraron un total de 67 ítems divididos en 6 secciones combinando preguntas mayormente cuantitativas (escala Likert de cinco puntos: (1) no sabe/ no aplica, (2) Nunca (3) Raramente, (4) A veces, (5) Frecuentemente, (6) Muy frecuentemente) y algunas cualitativas, a fin de recabar información sobre los cambios percibidos durante el periodo marzo a julio 2020 y en las semanas finales a la intervención.

La primera sección estuvo compuesta por 4 ítems donde se registró el mes de inicio de la experiencia, expectativas, recurso más significativo aportado por la Juegoteca virtual Ludotena y repercusiones del espacio de juego. La segunda sección registró en 12 ítems, los cambios percibidos en las semanas iniciales de la Juegoteca virtual Ludotena, en los estados emocionales/conductuales de los NNyA (angustiado, ansioso, motivado, alegre, inquieto, triste, desmotivado, aburrido, entre otros). En la tercera parte, se administraron 9 ítems para indagar la percepción antes o al inicio de Juegoteca virtual Ludotena, sobre el tipo de juego realizado (solitario o con familiares, uso de tecnología como medio lúdico), el contacto con otros niños/as o personas, acciones tendientes al autocuidado (hábitos de higiene, hábitos de cuidado ante COVID-19) y regulación de las emociones (Ejemplos: Expresando con palabras sentimientos como el miedo, o enojo, tristeza, pidiendo ayuda ante una situación desafiante). En cuarto lugar, se consultó en 10 ítems, sobre la percepción según reporte parental u observación del niño (en el periodo final de la intervención), respecto de los aspectos mencionados en el punto anterior (tipo de juego, regulación emocional, autocuidado). En el quinto apartado, se administraron 9 ítems para indagar cuáles son los recursos que consideras que tuviste para sortear dificultades en el transcurso de la práctica (por ejemplo, reuniones con referentes, grupo de pares, equipo de supervisión, paciencia, creatividad, ajuste de expectativas, regulación de frustración, contenido de mayor interés para el niño/a, receptividad del NNyA ante actividades propuestas) a través de la escala Likert de cinco puntos. Finalmente, en la sexta sección, se apeló a través de 11 ítems, la percepción de los/las voluntarios/as respecto del estado emocional y comportamental observado en el niño/a en las semanas finales del espacio de Juegoteca virtual Ludotena. Asimismo, en esta última parte, se incluyeron 12 ítems adicionales para indagar sobre la experiencia a nivel profesional, consultando por ejemplo, cuál fue el cambio más significativo que se vio en el niño/a a partir de la Juegoteca virtual Ludotena qué temáticas se incluyeron

en juegos/actividades, qué es lo que más les gusto al niño/a de la juegoteca virtual Ludotena qué es lo que más les gusto a los cuidadores de la experiencia, qué es lo que más le gusto al voluntario de la intervención, obstáculos (dificultad más significativa de los padres/madres y de los niños/as), detección de situaciones de vulneración de derechos y gestión con referentes comunitarios a fin de realizar derivación. También se consultó sobre qué cosas cambiaría de Juegoteca virtual Ludotena y valoración de la contribución de esta experiencia en el campo con respecto a tu formación conceptual durante la carrera, qué tanto considera haber implementado los contenidos aprendidos en la cursada en la planificación del proyecto lúdico, entre otras.

Procedimiento

Los cuestionarios fueron administrados por los voluntarios a los cuidadores, de forma voluntaria y anónima, a través de la plataforma Google Forms. Los participantes fueron reclutados a partir de la experiencia de juegoteca virtual Ludotena, durante los meses de noviembre y diciembre del año 2020. Luego de aceptar participar mediante el consentimiento informado, se presentaron los cuestionarios en el mismo orden para todos los participantes, de modo de realizar un control por equiparación y equilibrar el efecto fatiga y aprendizaje: Cuestionario Sociodemográfico, Cuestionarios Ad Hoc sobre proyecto Juegoteca Virtual Ludotena. Los participantes tardaban aproximadamente 20 minutos en completar el cuestionario. Los datos recopilados fueron procesados a través del software IBM-SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 25.

Resultados

Análisis de datos

Se realizó un pre-procesamiento de los datos, descartando posibles *outliers*. Se realizó la estadística descriptiva de las principales variables medidas. Luego, se analizó la normalidad y homogeneidad de varianzas de las variables a partir de la prueba de Kormogólov-Smirnov y Levene respectivamente. No se encontró homogeneidad de varianzas y normalidad, por ende se aplicó la prueba U de Mann-Whitney para muestras relacionadas, comparando los reportes de los cuidadores y voluntarios sobre las experiencias de los NNyA antes y después de haber transitado por la experiencia de Juegoteca virtual Ludotena.

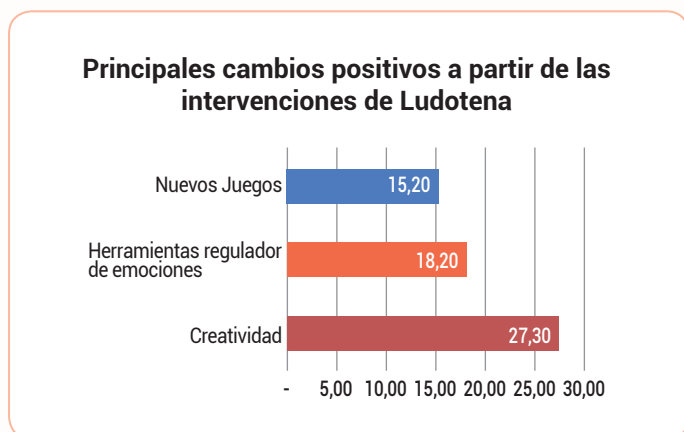
Estadística descriptiva

Aportes de la experiencia de Juegoteca virtual Ludotena según los cuidadores primarios

El 93,9% de los cuidadores primarios notó cambios positivos en el niño/a a partir de las intervenciones de la Juegoteca vir-

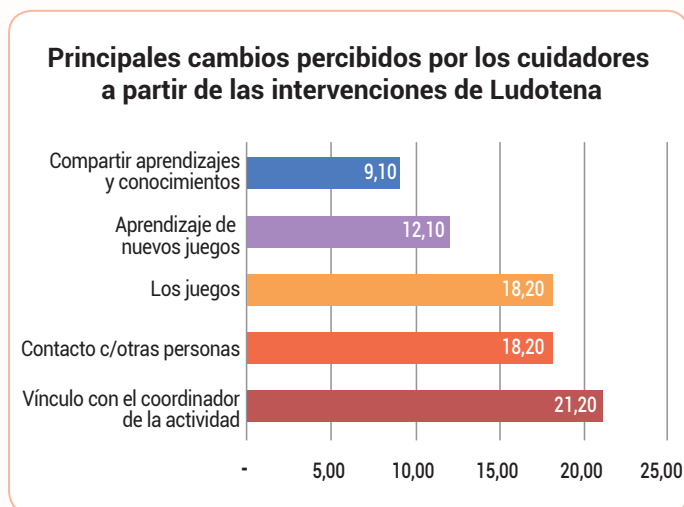
tual Ludotena, solo 1 persona no notó cambios y otro reportó cambios negativos. Asimismo, al indagar sobre el recurso más significativo que el cuidador cree que la Juegoteca virtual Ludotena ha aportado, el 27,3% reporta que ha sido en línea con el desarrollo de la creatividad, 18,2% Herramientas para que el niño/a se sienta mejor y regule sus emociones y 15,2 % Nuevas opciones de juego a los infantes y cuidadores.

Gráfico 3



Por otro lado, en relación al cambio más significativo que el cuidador observó en su hijo/a a partir de la Juegoteca virtual Ludotena, el 21,2 % reportó que su hijo/a incorporó nuevas actividades/juegos y otro 21,2% que incorporó nuevos conocimientos. Asimismo, es de gran relevancia destacar que el 12,1% percibió una mejora en el vínculo entre el niño/a y su familia a partir de la intervención. El 12,1 % de los niños/as mejoró su humor a partir de los encuentros de la Juegoteca virtual Ludotena y el 6,1 % mejoró en su desempeño escolar, siguiendo las percepciones de los cuidadores.

Gráfico 4



En cuanto a los cambios percibidos a partir de la Juegoteca virtual Ludotena, el 39,4% mejoró el vínculo con el cuidador

para la realización de las tareas, el 24,2% de los cuidadores mencionó mayores posibilidades de actividades a realizar con su hijo/a y el 15,2% observó un aumento de la motivación para conectarse con los encuentros escolares.

Cuando se indagó sobre aquello que más agradó a su hijo/a, los cuidadores reportaron en un 21,2% que el vínculo con las coordinadoras de la actividad fue lo que más le gustó, 18,2% el poder estar en contacto con otras personas, 18,2% los juegos, 12,1% el aprendizaje de juegos nuevos, 9,1% han disfrutado de compartir aprendizajes y conocimientos.

A su vez, hay un 9% que han respondido también sobre el agrado ante los juegos, vínculo con coordinadoras y aprendizajes vividos.

Asimismo, el 60,6% considera que sus hijos aprendieron sobre sus derechos.

Finalmente, el 97% de los cuidadores primarios expresa voluntad de continuar participando del programa de juegoteca virtual Ludotena en el corriente año.

Comparación antes y después de la Juegoteca virtual Ludotena.

Se han observado diferencias significativas ($p = ,010$) en el reporte de los cuidadores primarios respecto de la regulación emocional del niño a partir de la intervención en la Juegoteca virtual Ludotena. Asimismo, al comparar las habilidades en el momento previo ($M = 3,38$; $DS = 1,385$) y posterior ($M = 4,03$; $DS = 1,121$), se ha observado un aumento en la capacidad para expresar con palabras sentimientos como el miedo, o enojo, tristeza y/o pidiendo ayuda ante una situación desafiante, siendo previo la intervención.

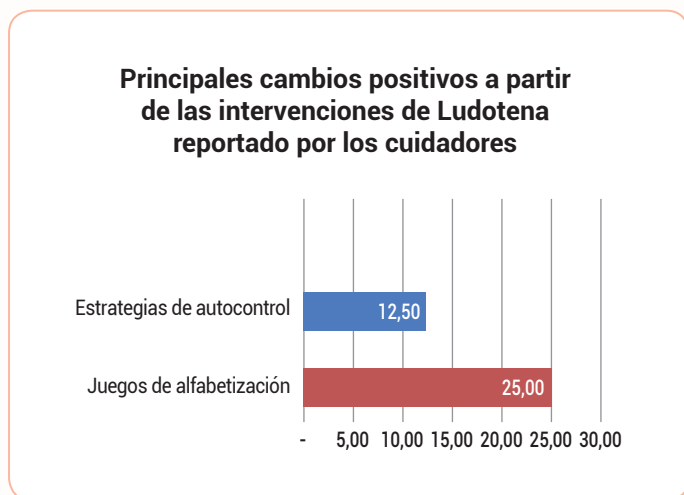
Asimismo, también se han encontrado diferencias significativas en el juego del niño ($p = ,021$), aumentando los valores del juego solitario posterior a la intervención ($M = 2,48$; $DS = 1,395$), a diferencia de lo reportado previamente ($M = 2,94$; $DS = 1,343$).

Aportes de según los/as voluntarios/as de la juegoteca virtual Ludotena.

Los recursos más significativos que los voluntarios creen haber aportado a los niños/as que participan en Juegoteca virtual Ludotena son nuevas opciones de juegos para los cuidadores e infantes con un 31,1% y el desarrollo de la creatividad con un 25%, ambos sobre el total de ($n = 33$) niños participantes, esto se condice con el cambio más significativo visto en el niño que ha sido la incorporación del juego en un 34,4%.

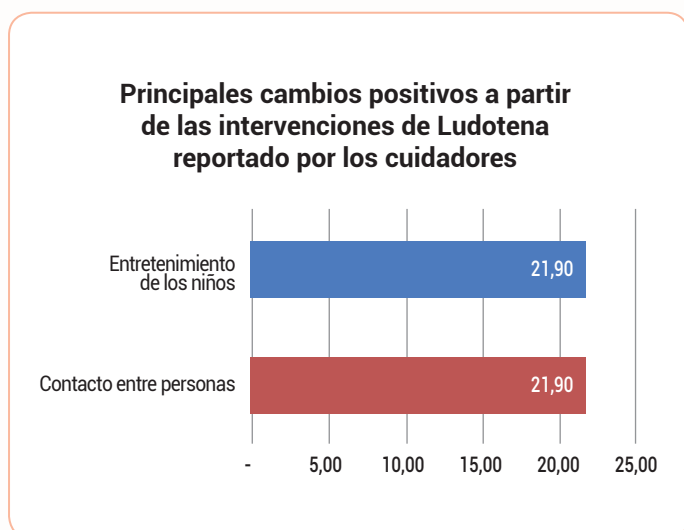
En este sentido, se ha consultado el contenido que más interés les generó a los niños, reportando en un 25% juegos de alfabetización y 12,5% estrategias de autocontrol y manejo del estrés.

Gráfico 5



Respecto a que identificaron acerca de lo que más les gustó a los cuidadores el 21,9% valoró el contacto entre personas y 21,9% el entretenimiento de los niños.

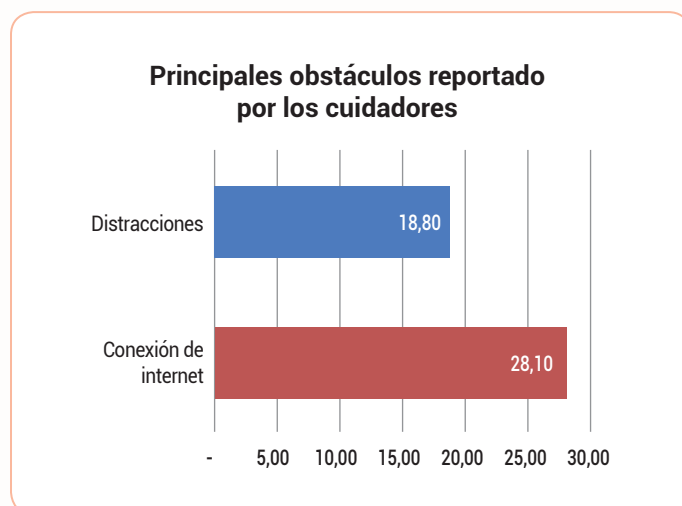
Gráfico 6



En cuanto a los obstáculos identificados de los padres/madres y de los niños/as destacan la conexión a internet en un 28,1%, las distracciones en un 18,8% que se relaciona con la cantidad de personas que están conviviendo en el mismo espacio físico a la hora del encuentro virtual de Juegoteca virtual Ludotena.

Respecto a si han detectado situaciones de vulneración de los derechos, se reporta que el 96,9% no han sido detectadas dichas situaciones, y solo ha sido detectado un caso que representa el 3,1% del total (n=33) de los niños que forman parte de Juegoteca virtual Ludotena.

Gráfico 7



El 65,5% de los voluntarios expresaron la voluntad de continuar participando del programa de Juegoteca virtual Ludotena en el corriente año.

Comparación antes y después de las percepciones juegoteca virtual Ludotena

Se han observado diferencias significativas en el reporte de los voluntarios respecto de diversas emociones y sensaciones, habiendo una mejora en el estado de ánimo de los NNyA protagonistas de la intervención, principalmente respecto de sentirse “aburrido” ($p=,002$) al comparar los datos previos ($M=2$; $DS=0,96$) y posterior a Juegoteca virtual Ludotena ($M=1,28$; $DS=0,52$). Asimismo, disminuyó la desmotivación de modo significativo ($p=,006$), al contrastar momentos previos ($M=1,83$; $DS=1,104$) y posteriores a la intervención ($M=1,17$; $DS=,6$). A su vez, este mismo comportamiento se observa en los ítems “ansioso” ($p=,017$) mostrando diferencias entre los valores de la etapa inicial o previa a Juegoteca virtual Ludotena ($M=2,31$; $DS=1,28$) y posteriormente ($M=1,69$; $DS=1,16$), lo cual también sucede con el sentirse “inquieto” ($P=,019$), cuyos valores han disminuido a partir de la experiencia desarrollada ($M=2,59$; $DS=1,32$) en comparación con el período final de Juegoteca virtual Ludotena ($M=1,97$; $DS=1,14$).

Conclusiones

El objetivo de la siguiente investigación fue, en primer lugar, describir los cambios más relevantes observados en los NNyA en las áreas de juego, aprendizaje y regulación emocional, a partir del reporte de los voluntarios que llevaron a cabo la experiencia y los cuidadores primarios participantes. Por otro lado, comparar la percepción de los encuestados, sobre los aspectos mencionados, en los NNyA antes o al comienzo de juegoteca virtual Ludotena y en el periodo final o una vez terminada la experiencia. Finalmente evaluar la experiencia de los voluntarios

y los estudiantes de Terapia Ocupacional, a partir de la intervención sociocomunitaria realizada. Los hallazgos dan cuenta de que los voluntarios notaron más cambios en los NNyA a partir de la experiencia, que los cuidadores, y en general, en ambos grupos, la experiencia del dispositivo fue positiva.

Específicamente, en el área de juego, tanto voluntarios/as como cuidadores/as primario/as, creen que el recurso más significativo que han incorporado los NNyA fue el desarrollo de la creatividad y la posibilidad de tener nuevas opciones de juegos, tanto para los infantes como para los/as adultos/as convivientes. Este impacto es de gran relevancia, ya que el juego es conceptualizado como una actividad promotora del desarrollo infantil (Vigotsky, 1988), permitiendo nuevos aprendizajes y habilidades de afrontamiento (Aizencang, 2005). Por otra parte, se han encontrado diferencias en el juego de los NNyA según lo percibido antes y después de la intervención. Se ha reportado aumento en los valores del juego solitario en sus hogares, que se puede interpretar como resultado del aumento de las posibilidades lúdicas y el despliegue de la creatividad promovido en los encuentros lúdicos.

En adherencia a lo mencionado, respecto del interés lúdico por parte de los NNyA, los/as voluntarios/as reportaron que los juegos de alfabetización fueron los más elegidos. Esto se vincula directamente con el área de intervención vinculada al aprendizaje. Por consiguiente, los resultados corroboran la hipótesis respecto del incremento de recursos para el aprendizaje escolar. Así fue que las madres reportaron que a partir de la Juegoteca virtual Ludotena mejoró el vínculo para la realización de las tareas. Además, mencionaron mayores posibilidades de actividades a realizar con su hijo/a y observaron un aumento de la motivación para conectarse con los encuentros escolares. En este sentido la Juegoteca virtual Ludotena ha podido sortear estas dificultades y de alguna manera construir herramientas para la conexión y el vínculo con la tecnología.

Asimismo, la intervención planteada también ha resultado significativa para el eje de regulación emocional, la ansiedad y la inquietud han sido algunas de las expresiones emocionales más frecuentes en NNyA, según el reporte parental. Asimismo, los/as voluntarios/as han observado diferencias significativas respecto de diversas emociones y sensaciones, habiendo una mejora en el estado de ánimo de los niños, principalmente respecto de sentirse aburrido, desmotivado, ansioso, inquieto. En relación a esto, las madres perciben que posterior a la Juegoteca virtual Ludotena ha habido en los niños/as un aumento en la capacidad para expresar con palabras sentimientos como el miedo, o enojo, tristeza y/o pidiendo ayuda ante una situación desafiante, en comparación a los periodos previos a la intervención. También consideran que el recurso más significativo brindado por la Juegoteca virtual Ludotena han sido las herramientas para que el niño/a se sienta mejor

y regule sus emociones y estrategias de autocontrol y manejo del estrés. Por lo tanto, se confirma la hipótesis respecto de un aumento de estas habilidades de regulación emocional. Asimismo, no solo se han desarrollado estas capacidades, sino que se percibió una mejora en el vínculo entre el niño/a y su familia a partir de la intervención. Otras referencias por parte de los cuidadores afirman que los niños/as mejoraron su humor a partir de los encuentros de la Juegoteca virtual Ludotena y su desempeño escolar. Por consiguiente, adquirir nuevas herramientas para identificar y regular las emociones se asocia a un mayor bienestar psicológico y a la vez que posibilita la inhibición de expresiones disruptivas beneficiando el desempeño académico (Andrés, *et al.*, 2014).

En cuanto a las limitaciones de la investigación podemos mencionar que el número muestral es pequeño y que la recolección de datos se llevó a cabo con medidas indirectas, es decir con los reportes de voluntarios y cuidadores. Otra cuestión limitante fue el muestreo que es no probabilístico y que las técnicas de recolección de datos son ad-hoc.

Las autoras consideran que es necesario avanzar en el desarrollo de estudios cuantitativos con la ampliación de número muestral y la evaluación con medidas directas. Así mismo, la realización de estudios cualitativos en los que se describa la experiencia de los participantes para complementar los estudios cuantitativos.

Para concluir, a pesar de la complejidad sociosanitaria, el colectivo que conforma la Juegoteca virtual Ludotena en conjunto con organizaciones sociales y la participación de NNyA y sus familias ha podido entretener una práctica política innovadora, capaz de transformar la realidad de los/as participantes en función de un horizonte de trabajo basado en el respeto y cumplimiento de los derechos de los/as NNyA. En los próximos años, será de gran importancia generar proyectos donde la Universidad pueda colaborar en la reconstrucción del tejido social en los territorios albergando las demandas socio-ocupacionales y diseñando diversos caminos que impliquen el real ejercicio de los derechos. ■

[Recibido 08/03/2021 - Aprobado 06/12/2021]

Referencias

- Abregú, M. (2011). *¿Y si lo hacemos jugando? Una alternativa a las prácticas pedagógicas tradicionales*. Jornada de becarios y tesis. Universidad Nacional de Quilmes. Bernal, Buenos Aires.
- Aizencang N. (2005). *Jugar, Aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. (1er ed.). Manantial.
- Andrés, M. L., Castañeiras, C. E., & Richaud, M. C. (2014). *Relaciones entre la personalidad y el bienestar emocional*

- en niños. El rol de la regulación emocional. *Panamerican Journal of Neuropsychology*, 8(2), 217-241.
- Baukloh, K. (2020). La presencia, los vínculos y el juego en la contingencia: tiempos de COVID-19. *Revista Experiencias del PCE*, 4(4). Ediciones Chics. <http://edicionesfhycs.fhycs.unam.edu.ar/index.php/experiencias>
- Colectivo de autores (1988) *Selección de Lecturas de Psicología de las Edades I, III, XXXVII*. Editora Universitaria, Universidad de La Habana.
- Decreto 260 de 2020. Emergencia sanitaria por Coronavirus. B.O. 34327. 12 de marzo de 2020.
- Decreto 520 de 2020. Distanciamiento social, preventivo y obligatorio. B.O. 230245. 7 de junio de 2020.
- Eisenberg, N., & Spinrad, T. L. (2014). Multidimensionality of prosocial behavior: Rethinking the conceptualization and development of prosocial behavior. En L. M. Padilla-Walker & G. Carlo (Eds.), *Prosocial development: A multidimensional approach* (17-39). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199964772.003.0002>
- Ferland F. (2005). ¿Jugamos? el juego con niñas y niños de 0 a 6 años. (1er ed.). Narcea.
- Frigerio, G. (2020). De puertas y anfitriones. En Ministerio de Educación de la Nación, *En las Escuelas: acompañar, cuidar, enseñar* (1er ed., p.6). https://backend.educ.ar/refactor_resource/get-attachment/33452
- García-Sánchez, R. (2020). La reutilización lúdica del espacio urbano en tiempos de la COVID-19. *Sociología del Deporte*, 1(1), 25-28.
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of general psychology*, 2(3), 271-299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M.P. (2014). Recolección de datos cuantitativos. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández Collado, M.P. Baptista Lucio, *Metodología de la investigación* (Ed. 6ta), 196-209. McGraw-Hill / Interamericana Editores.
- Kronenberg F., (2007). Superar el apartheid ocupacional: exploración preliminar de la naturaleza política de la Terapia Ocupacional. En F. Kronenberg, S. Simo-Algado y N. Pollard, *Terapia Ocupacional sin fronteras – aprendiendo del espíritu de supervivientes* (58-85). Panamericana
- Mansione, I., Zac, D., y Temelini, P. (2016). Caja de herramientas para la educación emocional. Diseño de proyectos institucionales. Técnicas para coordinar grupos. Acciones socio-comunitarias. Noveduc
- Melamed, A. F. (2016). Las teorías de las emociones y su relación con la cognición: un análisis desde la filosofía de la mente. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, 49, 2016, pp. 13-38. <https://www.redalyc.org/pdf/185/18551075001.pdf>
- Orgilés, M.; Morales, A.; Delvecchio E.; Mazzeschi C. & Espada, J. (2020) Immediate Psychological Effects of the COVID-19 Quarantine in Youth from Italy and Spain. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.579038>
- UNICEF (Mayo de 2020a). *La pobreza y la desigualdad en niños, niñas y adolescentes en la Argentina. Efectos del COVID-19*. <https://www.unicef.org/argentina/informes/pobreza-desigualdad-infantil-covid19>
- UNICEF (Junio de 2020b). *Encuesta de Percepción y Actitudes de la Población. Impacto de la pandemia COVID-19 y las medidas adoptadas por el gobierno sobre la vida cotidiana*. <https://www.unicef.org/argentina/informes/encuesta-rapida-covid-19-informe-de-resultados>
- Vigotsky, L.S. (1988). Interacción entre enseñanza y desarrollo. En Colectivo de Autores, *Selección de Lecturas de Psicología de las Edades I, III, XXXVII*. Editorial del Ministerio de Educación Superior
- Whitebread, D., & Basilio, M. (2012). Emergencia y desarrollo temprano de la autorregulación en niños preescolares. *Revista de currículum y Formación de Profesorado*, 16(1), 15-34.

Cómo citar este artículo:

Abregú, M., Durand, M.F., Molina, E.D., Simaes, A.C., De Grandis, M.C., Gago Galvagno, L. G., (2021). Estudio de Percepciones de familias y voluntarios/as que participaron de una experiencia de juegoteca comunitaria virtual para niños/as y adolescentes en situación de apartheid ocupacional en el marco de la pandemia COVID-19. *Revista Argentina de Terapia Ocupacional*, 7(2), 34-44.