La payana y otros juegos de destreza en los niños y sus padres

Jacks and other dexterity games in children and their parents

Dr. Alfredo Eymann^{a,b}, Estud. Alejo Cavadas^c y Dr. Horacio Lejarraga^c

RESUMEN

Los juegos tradicionales se han modificado con el desarrollo de la tecnología. Se analizaron los juegos de destreza en general y la payana en particular que practicaban los niños y sus padres. Se realizó una encuesta a niños de 5 a 12 años y a sus familias. Se completaron 109 encuestas; el 91,7 % de los padres refirió haber jugado payana y el 4,6 % de sus hijos jugaba también ($p < 0,00001$). Las niñas jugaban menos que sus madres al elástico y a la ronda, pero más al fútbol. Los niños jugaban menos a la ronda que sus padres. El 28,4 % de los padres no solía jugar ningún juego de destreza con sus hijos.

En conclusión, la payana, el elástico y la ronda han disminuido y las niñas juegan más al fútbol que sus madres. Los padres suelen jugar pocos juegos de destreza con sus hijos.

Palabras clave: payana, juegos recreacionales, cambios generacionales.

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2019.405>

Texto completo en inglés:

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2019.eng.405>

Cómo citar: Eymann A, Cavadas A, Lejarraga H. La payana y otros juegos de destreza en los niños y sus padres. Arch Argent Pediatr 2019;117(6):405-410.

a. Servicio de Clínica
Pediátrica del
Hospital Italiano de
Buenos Aires.

b. Instituto
Universitario del
Hospital Italiano de
Buenos Aires.

c. Universidad de
Buenos Aires.

Correspondencia:
Dr. Alfredo Eymann:
alfredo.eymann@gmail.com

Financiamiento:
Ninguno.

Conflicto de intereses:
Ninguno que declarar.

Recibido: 3-2-2019
Aceptado: 14-4-2019

“El niño no está sano
sino cuando juega”.

Friedrich Schiller

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad constitutiva del ser humano que le permite desarrollar su universo simbólico y su motricidad, expresar emociones, canalizar miedos y explorar fantasías.¹ Tiene mucha mayor expresión en la infancia y contribuye al desarrollo del niño. Los juegos estuvieron presentes en todas las culturas desde la era paleolítica en adelante y han servido, incluso, para construir manifestaciones culturales complejas, como el derecho, la moral y las reglas de convivencia.²

Fue Piaget quien consideró el juego como una actividad valiosa e importante, debido a que servía como una forma de descarga de tensiones y de expresión de sentimientos, como la ira, la ansiedad o la frustración, y permitía que los niños regularan sus emociones y se comunicaran mediante diferentes conductas, pensamientos y necesidades. El juego le permite al niño aprender, conocer los roles de la sociedad, desarrollar capacidades, comprender y asimilar cualquier aprendizaje. Por esto, el juego se convierte, además, en una “actividad gratificante, divertida y educativa para el niño”.³

Vigotsky define el juego como “una actividad cambiante y, sobre todo, impulsora del desarrollo mental del niño”. Es a través del juego con otros niños que amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, ya que extiende continuamente la llamada zona de desarrollo próximo.⁴ Freud y otros autores explican las formas en las que el juego contribuye a elaborar situaciones traumáticas y es, además, un recurso terapéutico para la recuperación clínica en los niños hospitalizados.⁵⁻⁸ Finalmente, hay instituciones relacionadas con la infancia que sostienen que “el juego es la actividad más importante en la vida del niño”.⁹

Los juegos tradicionales jugados en el siglo pasado se han ido modificando con el progreso del urbanismo y el desarrollo de la tecnología. Estos cambios han producido nuevas actividades lúdicas, formas de entretenimiento y establecimiento de vínculos.^{10,11}

Uno de estos juegos tradicionales es la payana. Se trata de un juego grupal en el que se desarrollan habilidades,

tales como coordinación visual y motora, cálculo, respeto de normas y pautas de interacción social, entre otras. Los materiales del juego son cinco piezas (piedras uniformes, bolitas, trozos de hueso, carozos de durazno, porotos, granos de maíz, etc.). Las reglas de la payana se muestran en el *Anexo 1* (véase en formato electrónico). En nuestro continente, fue jugado por los niños en el Imperio inca y su nombre deriva de la voz quichua *pállay* ('recolectar, recoger del suelo'), también llamado *kapichua*. El juego fue practicado por niños tobas y wichis con carozos o semillas, lo que contribuía no solo a desarrollar destrezas manuales, sino también a aprender a contar. En la Argentina, se lo denomina *payana*, *payanca*, *chinapa*, *tinenti*, *dinenti*, *denenti* o *tenenti*. Además, es practicado en diferentes partes del mundo con los nombres de *melakef* (Marruecos), *hameshavamin* (Israel), *handy-dandy* (Inglaterra), *osselets* (Francia), *las chinas o cantillos* (España), *matatena* (México), *tiquichuela* (Paraguay), *juego de las pepitas* (Bolivia), *pasote* (Puerto Rico), etc.

A pesar de ser un juego milenario, la presunción de que los niños, actualmente, lo juegan en menor medida que sus padres llevó a estudiar la vigencia transgeneracional de este juego tradicional y el de otros. No se han encontrado estudios que comparen cuáles juegos de destreza realizan hoy los niños en relación con los que jugaron sus padres ni cómo interactúan con ellos.

Es indudable que los pediatras cumplirán mejor la función asistencial si se expande el conocimiento sobre los juegos que realizan los niños en el país y las formas en que los padres se vinculan con ellos.

En este escrito, se propone evaluar la prevalencia de los juegos de destreza en general y el juego de la payana en particular en un grupo de niños sanos y sus padres.

POBLACIÓN Y MÉTODOS

Se llevó a cabo un estudio transversal en una muestra de familias de niños de 5 a 12 años que concurrieron a la consulta programada de pediatría de un hospital universitario de comunidad durante la primavera de 2018. Se invitó a participar a las familias con un muestreo por conveniencia y se obtuvo el consentimiento oral del familiar acompañante y el asentimiento del niño. Se utilizó como criterio de inclusión ser un niño sano. No se incluyeron niños con síndromes genéticos, trastornos del desarrollo y/o enfermedades clínicas crónicas que requiriesen seguimiento por algún especialista pediátrico.

Se diseñó un cuestionario elaborado por dos pediatras para ser completado por el familiar y otro para ser llenado con las respuestas del niño, en forma independiente del de los padres. El primero contempló las siguientes variables: edad y nivel educativo alcanzado, edad y sexo del niño, si había jugado a la payana en su infancia, edad hasta la que había jugado, si había enseñado a jugar a su hijo, juegos de destreza preferidos por el familiar a la edad del hijo (mancha, fútbol, otro deporte de equipo, ronda, poliladrón, soga, escondida y elástico), horas de pantalla al día (televisión + computadora + teléfono celular + *PlayStation* u otro dispositivo electrónico), frecuencia con que compartía juegos de destreza con su hijo. El cuestionario al niño incluyó preguntas sobre si jugaba a la payana, juegos de destreza preferidos y cuáles juegos compartía con sus padres (*Anexo 2*, véase en formato electrónico).

El estudio fue aprobado por el Comité de Evaluación de Protocolos de Investigación de la Institución (número 3930).

Las variables categóricas se expresaron en números absolutos y frecuencias, y las continuas, en medias y desvío estándar. Se realizó el análisis estadístico con las pruebas de χ^2 y χ^2 de tendencia. Se consideró significativo un valor de p menor de 0,05 y se utilizó el programa Stata 14.

RESULTADOS

Fueron invitadas a participar 109 familias y ninguna rechazó su participación. Se realizaron 109 encuestas, que respondieron 87 madres, 22 padres y los 109 niños. Todas las familias tenían una cobertura de salud (obra social o prepaga) y la mayoría había completado un nivel de estudios terciario o universitario. La *Tabla 1* describe las características de los padres y los niños.

El 91,7 % de los padres refirió haber jugado alguna vez a la payana y solo el 4,6 % de sus hijos lo jugaba ($p < 0,00001$). Los padres habían jugado por última vez, en promedio, a los $16 \pm 11,3$ años y el 22 % de ellos refirió que le había enseñado a jugar a sus hijos.

La *Tabla 2* describe las tendencias transgeneracionales entre los juegos de destreza que realizaban los niños y sus padres a la edad de sus hijos. Las niñas jugaban, preferentemente, a la mancha, escondida, poliladrón y soga, y los niños, a la escondida, fútbol, mancha y poliladrón. Las madres habían jugado, en su mayoría, a la mancha, escondida y elástico, y los padres, al fútbol, escondida y mancha. Se observó que las

niñas jugaban menos que sus madres al elástico y más al fútbol, y los niños jugaban menos a la ronda que sus padres. La mancha, escondida, poliladrón y sogá mantuvieron su vigencia entre padres e hijos.

El 28,4 % de los padres no solía jugar ningún juego de destreza con sus hijos. Este porcentaje fue mayor entre las madres respecto a los padres, el 32,2 % vs. el 13,7 % ($p = 0,003$) (Tabla 3).

Los juegos que los niños prefirieron jugar con sus padres se agruparon en las siguientes categorías: destreza con pelota en el 52 % (fútbol,

tenis y básquet, etc.), destreza sin pelota en el 39 % (mancha, escondidas, andar en bicicleta, etc.), juegos de mesa en el 57 % (rompecabezas, ajedrez, cartas, etc.), electrónica en el 10 % (principalmente, PlayStation), juegos de contacto en el 16 % (lucha, cuarto oscuro, cosquillas) y juego simbólico en el 6 % (muñecos).

DISCUSIÓN

En el presente estudio, se ha hecho una descripción de las preferencias de los juegos de destreza entre los niños de edad escolar, las tendencias de los juegos que se mantuvieron o modificaron de una generación a la otra y la proporción de padres en relación con las madres que juegan juegos de destreza con sus hijos.

Los resultados muestran una marcada reducción transgeneracional del juego de la payana. Los niños jugaron a la payana con mucha menor frecuencia que sus padres. El 91,7 % de los padres jugaron a la payana y solo el 4,6 % de sus hijos lo juega; en menor proporción, sucede una situación similar con el juego del elástico y la ronda. Es llamativo observar que, solo en el transcurso de una generación, haya casi desaparecido el juego de la payana luego de haber sido jugado durante, al menos, 2000 años.

TABLA 1. Características de los padres y los niños ($n = 109$)

* Familiar	Madres	87 (79,8)
	Padres	22 (20,2)
** Edad (años)		42,6 ± 6
* Nivel educativo finalizado	Primario	4 (3,7)
	Secundario	20 (18,3)
	Terciario/universitario	85 (78)
* Sexo	Niña	48 (43,5)
	Niño	61 (56,5)
** Edad (años)		9,17 ± 2,1
** Uso de pantallas (h/día)		3,3 ± 1,5

* Número absoluto y porcentaje.

** Media y desvío estándar.

TABLA 2. Juegos de destreza que realizan los niños y realizaron los padres en su niñez según el sexo ($n = 109$)

	Madres n = 87 %	Niñas n = 48 %	* Valor de p	Padres n = 22 %	Niños n = 61 %	* Valor de p
Mancha	87	87,2	0,98	81,2	80,3	0,85
Fútbol	8	38,3	< 0,001	86,4	82	0,44
Otro deporte de equipo	34,5	57,4	0,001	31,8	47,5	0,02
Ronda	25,3	12,8	0,03	9,8	1	0,005
Poliladrón	56,3	59,6	0,6	63,6	63,9	0,97
Soga	77	59,6	0,12	18,2	13,1	0,32
Escondida	82,8	78,7	0,47	81,8	88,5	0,16
Elástico	83,9	34	< 0,001	13,1	9	0,37

* Prueba de χ^2 .

TABLA 3. Frecuencia con la que los padres realizan juegos de destreza con sus hijos ($n = 109$)

	Madres %	Padres %	Valor de p
Casi todos los días	10,3	13,6	
Al menos, una vez por semana	36,8	50	
Al menos, un vez por mes	16,1	18,2	
Menos de una vez por mes	4,6	4,5	
No suelen jugar	32,2	13,7	
Prueba de χ^2 de tendencia			0,003

Es interesante que juegos como la mancha, escondida, sogá y poliladrón se mantuvieron intergeneracionalmente. Otros, en cambio, como la payana, están en franco descenso en las nuevas generaciones. No se sabe por qué estos juegos milenarios son abandonados en la generación actual.

En nuestro estudio, los juegos que los niños prefirieron jugar con sus padres fueron, en mayor medida, los motores (destreza con pelota, sin pelota y de contacto); luego, juegos de mesa, electrónicos y simbólicos. Un estudio realizado en la Ciudad de Buenos Aires, que compara los juegos de los niños de 7 a 12 años y que realizaron sus padres, coincide en que los niños y sus padres jugaron, sobre todo, a juegos motores (el 47,5 % vs. el 58,2 %, respectivamente), aunque se muestra una diferencia intergeneracional en los juegos electrónicos (el 30,2 % vs. el 0,57 %, respectivamente) y juego simbólico (el 7,6 % vs. el 25,6 %, respectivamente) en sus preferencias.¹²

La mayor participación de las niñas en el fútbol puede, tal vez, ser explicada por las nuevas perspectivas de género en nuestra cultura, que tienden a disminuir la nítida diferencia sexual preexistente en los juegos infantiles, así como en otras áreas de la vida cotidiana (el vestido, las costumbres, la inserción laboral, etc.).^{13,14} El incipiente desarrollo del fútbol femenino

en nuestro país es una muestra más de esta tendencia.

El arte suele representar aspectos de las sociedades en cada época, desde las pinturas rupestres hasta los actuales grafitis en los centros urbanos. La *Figura 1* muestra la pintura *Juegos infantiles*, de Pieter Brueghel, el Viejo, pintada en 1560, en la que se puede observar una gran variedad de juegos infantiles, tales como las escondidas, el aro, el rango o trepar a un árbol, y, en el ángulo inferior derecho, a dos niños jugando en el suelo con unas piedras, que bien podría tratarse de la payana.

El cambio de los juegos en los niños a través del tiempo es innegable y es expresión de los cambios culturales. Tan es así que el fenómeno lúdico es una de las maneras por las cuales se puede observar como ha ido evolucionando la humanidad y la niñez.¹⁰ Según Maestro, la transmisión de juegos tradicionales se da en dos dimensiones: en forma vertical, (transgeneracional) en el núcleo familiar y, en forma horizontal, en el barrio y la escuela por medio de la socialización.¹⁵ Aquellos juegos que persisten suelen ser los que permiten algún desarrollo educativo o el mantenimiento de habilidades motrices o sociales, lo que confirma la idea de que el juego es uno de los principales y eficaces *educadores*. Por medio del juego y

FIGURA 1. *Juegos infantiles*, de Pieter Brueghel (1530-1569)

el juguete, el niño aprende los valores de sus antepasados, los sostiene y los transmite a las nuevas generaciones, desde múltiples formas y espacios.¹¹

No se puede dejar de comentar en este artículo que los juegos en internet captan en forma creciente la atención de los niños. En nuestro estudio, los niños utilizan alguna pantalla electrónica en un promedio de 3,3 h al día en comparación con un estudio realizado en la provincia de Córdoba, que registra un promedio de 76 minutos diarios para la televisión y de 31 minutos para otras pantallas.¹⁶ El impacto de estos juegos en el desarrollo infantil es todavía tema de controversia. No obstante, la Sociedad Argentina de Pediatría recomienda restringir el uso de la televisión a una o dos horas diarias.¹⁷

En las poblaciones urbanas, el tiempo libre de juego es más restringido, debido a que se dispone de menos espacios seguros de esparcimiento, a una oferta amplia de actividades extracurriculares y a que las ciudades se construyen priorizando su desarrollo y a sus trabajadores más que a los niños. Las ciudades no se deberían diseñar sin tener en cuenta las necesidades y deseos de los niños. Este concepto ha sido expuesto en repetidas reflexiones por Francisco Tonucci a través de sus escritos y dibujos, tal como se representa en la *Figura 2*.¹⁸

FIGURA 2. *La ciudad de los niños*, de Francesco Tonucci

El espacio público (calles, parques, plazas) ha comenzado a reducirse debido al aglomeramiento urbano de la ciudad y sus cambios en la infraestructura edilicia. Esta disminución de los espacios de juego fue también descrita por el estudio de Stefani, en el que el uso de la vereda y la calle como espacio lúdico de los niños disminuyó del 25,5 % al 6 % en relación con sus padres.¹² Asimismo, un estudio que analiza cuál es el espacio preferido por los niños para jugar refiere que el 100 % prefiere realizar actividades al aire libre y en espacios semiabiertos amplios o abiertos.¹⁹

Además, la Convención sobre los Derechos del Niño, en el artículo 31, refleja el derecho del niño al “descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”, así como su derecho a “participar libremente y en condiciones de igualdad en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.²⁰

Nuestro estudio muestra que muchos padres refieren que no suelen realizar juegos de destreza con sus hijos, preferentemente, las madres. Estos resultados, basados en preguntas a los padres, habría que completarlos con la vivencia subjetiva de los niños sobre ese hábito parental. Se podría decir, sobre la base de un trabajo en 3573 niños menores de 6 años, que el juego de los padres con los hijos es una actividad conjunta extremadamente variable, cuya frecuencia puede variar entre un 10 % y un 70 % en las familias en un corte transversal de la vida del niño.²¹

Posiblemente, los estilos actuales de trabajo con jornadas extendidas podrían interferir en el tiempo disponible para el juego. De esta forma, se va perdiendo la capacidad de ver el mundo desde el punto de vista de los niños, lo que podría modificar la comunicación y relación con ellos.²²

Además, persisten los estereotipos de género, ya que las madres juegan a menos juegos de destreza que los padres. Otros estudios ya han descrito que la actitud de género va configurándose con la edad y el sexo entre los niños, inicialmente, desde las familias.²³

Este estudio presentó algunas limitaciones, ya que se realizó en una muestra de un tamaño limitado, sobre familias urbanas con cobertura de salud y con un elevado nivel educativo, por lo que los resultados encontrados no debieran ser extrapolados a otros grupos sociales ni regiones del país.

Finalmente, es necesario disponer de mayor información para que los pediatras puedan comprender mejor el significado de estos cambios en la actividad lúdica infantil y su impacto en el desarrollo.

CONCLUSIÓN

Los juegos de la mancha, poliladrón, escondidas y sogas han persistido a través de dos generaciones; en cambio, otros, como la payana, el elástico y la ronda, han disminuido significativamente. Las niñas juegan al fútbol en mayor medida que sus madres y ambos padres suelen jugar pocos juegos de destreza con sus hijos. ■

REFERENCIAS

- Huizinga J. *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé; 1938.
- Blanchard K, Cheska A. *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra; 1986.
- Piaget J. *Construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Nueva Visión; 1976.
- Tripero A. Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova* [Internet]. 2011;(5). [Acceso: 2 de enero de 2019]. Disponible en: <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XC0uuNJKgdU>.
- Freud S, Strachey J, Freud A. *Obras completas. Más allá del principio del placer*. Vol. 18. Buenos Aires: Amorrortu; 1920.
- Lagrange A, Llanos MJ, Roccatagliata GM. Salas de juego. Su rol en la atención pediátrica hospitalaria. *Arch Argent Pediatr*. 1984; 82(3):232.
- Rocca MG, Camps C, Aracama Zorraquín AL, Mandelbaun S. Experiencia en una sala de juegos hospitalaria. *Arch Argent Pediatr*. 1985; 83(4):233-7.
- Melnik G. Estimulación por medio de los juegos en el primer año de vida. *Arch Argent Pediatr*. 1982; 80(2):258-62.
- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. Artículo 31. En Unicef. *Convención de Derechos del Niño*. Madrid: Unicef Comité Español; 2006:23-4. [Acceso: 15 de abril de 2019]. Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
- Benjamín W. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los adolescentes*. Buenos Aires: Nueva Visión; 1989.
- Montenegro AN, Ridao A. Los juguetes de la infancia: intervención y diálogo intergeneracional. *Espac Blanco Ser Indagaciones*. 2014; (24):127-50.
- Stefani G, Andrés L, Oanes E. Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*. 2014; 31(1):39-55.
- Garton G, Hijós N. "La deportista moderna": género, clase y consumo en el fútbol, *running* y hockey argentinos. *Antipod Rev Antropol Arqueol*. 2018; 30:23-42.
- Puche S. Sexismo a través del juego y el juguete. *Revista con la A* [Internet]. 2018;(56). [Acceso: 2 de enero de 2019]. Disponible en: <https://conlaa.com/sexismo-traves-del-juego-el-juguete/?output=pdf>.
- Maestro Guerrero F. *Juegos tradicionales en Aragón* [CD-ROM]. [Zaragoza]: Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales; 2004.
- Waisman I, Hidalgo E, Rossi ML. Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Arch Argent Pediatr*. 2018; 116(2):e186-95.
- Silinger E, Braga ML, Eymann A, Busaniche J. Algunas recomendaciones para ver televisión. *Arch Argent de Pediatr*. 2001; 99(5):480.
- Tonucci F. *La ciudad de los niños. Un nuevo modo de pensar la ciudad*. Buenos Aires: Losada; 1996.
- Campos Rocha M, Chacc Espinoza I, Gálvez González P. El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. [Tesis]. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales; 2006.
- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. *Convención sobre los derechos del Niño*. Madrid: UNICEF Comité Español; 2006. [Acceso: 15 de abril de 2019]. Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
- Lejarraga H, Pascucci MC, Krupitzky S, Kelmansky D, et al. Psychomotor development in Argentinean children aged 0 – 5 years. *Paediatr Perinat Epidemiol*. 2002; 16(1):47-60.
- Ginsburg KR; American Academy of Pediatrics Committee on Communications; American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*. 2007; 119(1):182-91.
- Martínez-Reina MC, Vélez Cea M. Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo [Internet]. [Acceso: 2 de enero de 2019]. Disponible en: <https://aipo.es/articulos/5/1385.pdf>.

ANEXO 1.

Reglas de la payana

Existen muchas variantes locales; una de las formas más extendidas es la siguiente:

1. Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo, y se juega por turnos.
 2. El primero en jugar arroja las piedras al piso, toma una de ellas y la lanza al aire mientras recoge con la misma mano una de las que ha quedado en el suelo. Debe capturar la que arrojó al aire antes de que caiga al piso. Así continúa con las piedras restantes. Esta fase se llama *la del uno*.
 3. A continuación, debe arrojar nuevamente todas las piedras al piso y tomar de a dos piedras del piso en lugar de a una (*la del dos*).
 4. Luego debe recoger tres al mismo tiempo y después la restante, o viceversa (*la del tres*).
 5. Finalmente, debe guardar cuatro piedras en el puño y arrojar la quinta al aire mientras deposita las cuatro en el piso y volver a capturar la piedra arrojada. Hecho esto, vuelve a lanzar la piedra al aire y debe tomar las cuatro piedras al mismo tiempo y volver a tomar la restante antes de que caiga al suelo (*la del cuatro*).
 6. Cada vez que el jugador comete un error es penalizado, y debe pasar el turno al jugador siguiente, que retoma desde donde tuvo que dejar en la ronda anterior. Los errores son mover una de las piedras que aún no se han recogido cuando se intenta tomar otra, dejar caer la piedra que se ha lanzado al aire o no lograr recoger la cantidad de piedras que corresponda.
 7. Una vez que el jugador completa con éxito estas cuatro etapas, puede *tanteo* (sumar puntos) en la etapa del *tanteo*. Para ello, hay distintas operaciones que, a veces, se realizan de manera sucesiva. Una de ellas es acomodar cuatro piedras como los vértices de un cuadrado y tomarlas de a una como en la primera etapa del juego, pero, en lugar de descartar la piedra que se recoge, esta debe ser arrojada al aire junto con la (o las) anterior(es). Cuando se finaliza la operación, se cuentan diez puntos por cada piedra que el jugador conserva en su mano. Otra variante es tomar las cinco piedras, arrojarlas hacia arriba, dar vuelta la mano e intentar atrapar la mayor cantidad posible con el dorso. Luego se vuelven a arrojar las que hayan quedado hacia arriba y se intenta atraparlas con la palma. Cada piedra atrapada vale diez puntos. No hay penalidades en el tanteo.
 8. Finalizado el tanteo, se reinicia la serie con *la del uno*.
- Comúnmente, existen dos modalidades de juego: *las buenas* y *las malas*.
 - En las buenas, está permitido mover alguna de las piedras que aún no se han recogido al intentar recoger las otras.
 - En **las malas**, el más mínimo movimiento de alguna de estas piedras será penalizado y el turno pasará al jugador siguiente. En los dos casos, será penalizado el jugador que deje caer al suelo la piedra que ha lanzado al aire o alguna de las que ha recogido.
 - En general, se utilizan piedras no muy redondeadas a fin de que, al arrojarlas contra el piso, no rueden y se separen excesivamente.
 - A veces, se utilizan pequeños cubos de mármol de alrededor de un centímetro de lado.

ANEXO 2.

Cuestionario acerca del juego en los niños

Estimada familia: esta encuesta tiene como finalidad conocer las modalidades de juego que realiza su hijo.

La información es confidencial y será utilizada con fines académicos.

Muchas gracias por su colaboración.

DATOS PARA SER COMPLETADOS POR EL ACOMPAÑANTE DEL PACIENTE

● **Persona que completa la encuesta:**

Madre. ☐

Padre. ☐

Abuela. ☐

Otro. ☐

● **Edad de la persona que completa la encuesta: ____ años.**

● **Señale el nivel máximo de estudios que ha finalizado:**

No finalicé ningún estudio. ☐

Terciario. ☐

Primario. ☐

Universitario. ☐

Secundario. ☐

● **Edad del paciente: ____ años.**

● **Sexo del paciente:**

Masculino. ☐

Femenino. ☐

MARQUE SOLO LA OPCIÓN CON LA QUE ACUERDE EN MAYOR MEDIDA.

1) **¿Usted ha jugado alguna vez a la payana (dinenti)?**

Sí. ☐

No. ☐

Si contestó sí, mencione qué edad tenía cuando la jugó por última vez.

Tenía ____ años.

2) **¿Le ha enseñado a jugar a su hija/o a la payana?**

Sí. ☐

No. ☐

3) **¿Su hijo juega actualmente a la payana?**

Sí. ☐

No. ☐

4) **Mencione cuáles juegos de destreza prefería cuando tenía la edad de su hijo.**

Mancha. ☐

Ronda. ☐

Escondida. ☐

Fútbol. ☐

Poliladrón. ☐

Elástico. ☐

Otro deporte de equipo. ☐

Soga. ☐

Otro. ☐

Ninguno. ☐

5) Señale cuáles juegos de destreza realiza su hija/o.

Mancha.	☐	Ronda.	☐	Escondida.	☐
Fútbol.	☐	Poliladrón.	☐	Elástico.	☐
Otro deporte de equipo.	☐	Soga.	☐	Otro.	☐
Ninguno.	☐				

6) Señale cuántas horas al día, aproximadamente, permanece su hija/o frente a alguna pantalla (televisión + computadora + PlayStation u otro dispositivo).

_____ horas por día.

7) ¿Usted juega con su hija/o a algún juego de destreza?

Casi todos los días.	☐	Al menos, una vez por semana.	☐
Al menos, una vez por mes.	☐	Menos de una vez por mes.	☐
No suelo jugar.	☐		

DATOS PARA SER COMPLETADOS POR EL PACIENTE MAYOR DE 5 AÑOS

8) ¿Sabés jugar a la payana (dinenti)?

Sí. ☐ No. ☐

9) ¿Cuáles juegos te gusta realizar?

Mancha.	☐	Ronda.	☐	Escondida.	☐
Fútbol.	☐	Poliladrón.	☐	Elástico.	☐
Otro deporte de equipo.	☐	Soga.	☐	Otro.	☐
Ninguno.	☐				

10) ¿Cuáles juegos te gusta hacer con tu mamá o papá?