



*UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO*  
*CORSO DI LAUREA IN EDUCAZIONE PROFESSIONALE*

*A.A. 2013/2014*

*Corso di Metodologia della ricerca educativa*

*Prof.re Roberto Trincherò*

Relazione di ricerca empirica:  
**ETNIA DI APPARTENENZA E PROPENSIONE  
AL GIOCO STRUTTURATO.**



Studenti:

Campanella Ilaria

Coltro Silvia

Sanmartino Greta

Trucano Silvia

## INDICE

1. Premessa
2. Problema di ricerca
3. Tema
4. Obiettivo
5. Quadro teorico
6. Ipotesi
7. Strategia di ricerca
8. Fattori coinvolti
9. Definizione operativa
10. Popolazione di riferimento
11. Scelta del campione
12. Tecniche e strumenti di rilevazione dati
13. Rilevazione dati
14. Costruzione della matrice dati
15. Analisi monovariata
16. Analisi bivariata
17. Triangolazione
18. Analisi dati e interpretazione dei risultati
19. Autoriflessione sull'esperienza compiuta

### 1. PREMESSA

La scelta di trattare questo argomento nasce dal comune interesse di osservare se esiste una relazione che c'è tra la propensione al gioco dei bambini e la loro etnia di appartenenza. Abbiamo deciso di sviluppare questo argomento in quanto era un tema poco trattato dalla letteratura e volevamo indagare a proposito. Questo interesse deriva anche dal fatto che, sempre più spesso, la nostra società sta diventando una società multietnica e bambini di diverse etnie si ritrovano negli stessi giardini a giocare insieme. Diventa perciò interessante capire se l'etnia può influenzare il modo di giocare.

## 2. PROBLEMA DI RICERCA

Vi è relazione tra l'etnia di appartenenza e la propensione al gioco strutturato?

## 3. TEMA

La propensione al gioco strutturato in relazione all'etnia di appartenenza.

## 4. OBIETTIVO

Stabilire se vi è una relazione tra l'etnia di appartenenza e la propensione al gioco strutturato.

## 5. QUADRO TEORICO

Per analizzare la correlazione tra il gioco strutturato e la cultura di appartenenza, abbiamo analizzato alcuni studi che ci permettessero di riscontrare come l'appartenenza ad un'etnia influenzi i comportamenti dell'individuo, in particolar modo durante il gioco. Uno dei primi studi che abbiamo analizzato è stato condotto dall'Università del Michigan nel 1991. In questo studio i ricercatori volevano capire se l'appartenenza a una delle diverse culture presenti in America (Anglo-americana, Ispanica, Asiatica e Afroamericana) avrebbe condotto a risultati diversi rispetto a un caso di studio in cui i partecipanti potevano scegliere di cooperare o competere. Per fare ciò gli studiosi hanno suddiviso i soggetti della ricerca in gruppi in cui vi fosse rappresentata una delle quattro etnie differenti e in gruppi di solo Anglo-americani. Inoltre, gli studiosi hanno utilizzato il Dilemma del Prigioniero. Questo paradigma della teoria dei giochi prevede diversi risultati: se tutti e due i gruppi competono avranno entrambi un punteggio medio negativo (es: -3, -3), se uno dei due gruppi decide di cooperare e l'altro compete si avranno rispettivamente un punteggio molto vantaggioso per chi compete ma molto svantaggioso per chi coopera (es: 6, -6); infine, se entrambi i gruppi decidono di cooperare, vi sarà un punteggio medio e positivo per entrambi (es: 3,3). Dalla comparazione dei risultati è emerso che le persone con cultura Ispanica, Asiatica e Afroamericana sono maggiormente propensi a comportamenti cooperativi, mentre gli Anglo-americani sono più portati a comportamenti competitivi<sup>1</sup>.

In merito al discorso dell'etnia di appartenenza, secondo lo studio di J. Meire, si è finora solo riscontrato come la cultura dei genitori possa influenzare il modo di giocare del bambino. Le mamme occidentali sono molto più coinvolte nell'infanzia del figlio rispetto alle mamme orientali. Secondo la cultura occidentale, infatti, giocare con i bambini è visto come una parte molto importante dell'educazione e colei che fa ciò è considerata una buona mamma; le madri che trascorrono molto tempo con i propri figli incoraggiano questi all'integrazione e all'immaginazione. Proprio questa educazione porterà il bambino, nato da genitori con cultura occidentale, ad essere più aperto al gioco con gli altri e anche al gioco simbolico o di fantasia<sup>2</sup>.

In merito a questo tema, gli studi effettuati da Blatchford, condotti su 4 classi inglesi di bambini tra i 7-8 anni (129 bambini) hanno ricercato la relazione tra gioco libero e comportamenti, tipi di coinvolgimento e la propensione a creare gruppi etnici misti. I risultati sono stati positivi: tutte le classi hanno riportato una propensione all'integrazione dei bambini appartenenti a minoranze

---

1 *„Effects of Ethnic Group Cultural Differences on Cooperative and Competitive Behavior on a Group Task“*

2 <http://www.iccp-play.org/documents/brno/meire.pdf>

etniche; le bambine, a causa di una rete sociale più piccola rispetto a quella dei maschi, hanno mostrato maggiori difficoltà nell'integrazione, selezionando i propri partner di gioco basandosi sull'etnia; per i maschi, invece, la composizione etnica risulta irrilevante in molti giochi. È interessante notare il ruolo del calcio tra i bambini (di solito maschi) provenienti da contesti culturali diversi. Le attività informali organizzate dai bambini stessi, come il calcio, danno risultati più "autentici" di quelli prodotti da attività proposte da adulti con particolari "facilitazioni" all'integrazione. I giochi con la palla richiedono inoltre un discreto livello di abilità sociali (che si sviluppano in questa età) e cognitive per interagire con successo con i coetanei, in quanto i bambini devono conoscere delle regole dei giochi (riconosciute universalmente) e subordinare ad esse le proprie opinioni e desideri personali<sup>3</sup>.

Molto diversa è invece la situazione di un bambino nato e cresciuto secondo una cultura orientale. Questa, infatti, è basata sui dogmi del confucianesimo e questa tradizione non incoraggia il giocare insieme o l'inventiva. Anzi, per contro, il confucianesimo si basa molto sulla gerarchia e sul rispetto delle regole, non solo in famiglia ma anche in contesti informali come potrebbe essere il gioco. Ecco dunque che questi bambini saranno molto più rispettosi delle regole.

I ricercatori Jo Ann M. Farver dell'Università "Southern California" e Yoolim Lee-Shin della "Samgyung University" del Sud Korea hanno inoltre condotto uno studio per capire meglio se lo stile di acculturazione di alcune mamme coreane-americane influisca o meno la genitorialità, il modo di giocare dei loro figli a casa e fuori, l'interazione con i pari e il comportamento sociale osservato durante il gioco. Dopo aver sottoposto le madri a diversi questionari, riguardanti la demografia familiare, il gioco in casa, il loro modo di vedere la genitorialità e l'acculturazione, queste sono state suddivise in quattro differenti categorie rappresentanti il loro modo di relazionarsi alla cultura ospite, cioè quella americana. Esse possono, infatti, assimilare (identificarsi solo con la cultura ospite), marginalizzare (respingere sia la cultura d'origine sia quella ospite), separare (identificarsi solamente con la cultura d'origine) o integrare (diventare biculturali incorporando caratteristiche di entrambe le culture).

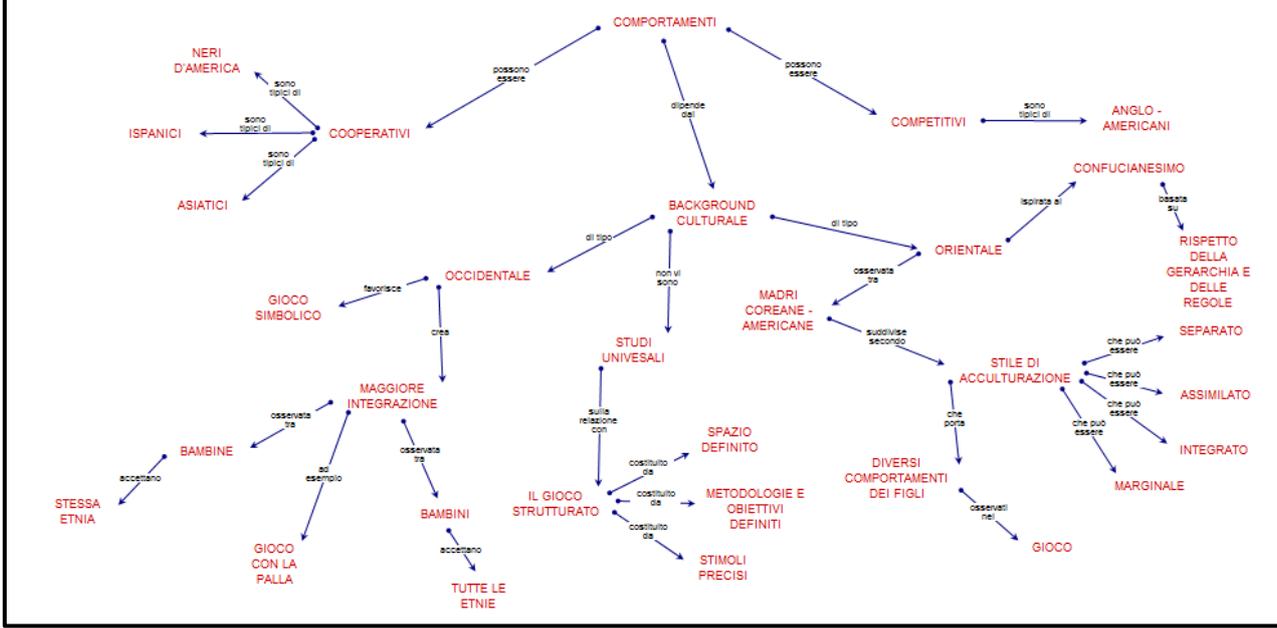
Al termine della ricerca i risultati hanno portato gli studiosi ad affermare che l'acculturazione delle madri influenza sempre, in maniera ricorrente, il modo di porsi del figlio nel momento del gioco, ma bisogna anche tenere presente che lo stile di acculturazione può anche essere differente tra persone con la stessa cultura d'origine<sup>4</sup>.

Infine, nella ricerca di J. Meire, si afferma che, accanto alle molte ricerche sul gioco, non ci siano ricerche approfondite sul tema di come il background culturale e il gioco strutturato (caratterizzato da: spazi, metodologie e obiettivi definiti e stimoli precisi) si influenzino l'uno con l'altro.

---

<sup>3</sup> [http://eprints.ioe.ac.uk/1196/1/Blatchford2003Thesocial481.pdf?origin=publication\\_detail](http://eprints.ioe.ac.uk/1196/1/Blatchford2003Thesocial481.pdf?origin=publication_detail)

<sup>4</sup> Acculturation and Korean-American Children's Social and Play Behaviour



6. IPOTESI

Vie è relazione tra l’etnia di appartenenza e la propensione al gioco strutturato.

7. STRATEGIA DI RICERCA

Essendo l’obiettivo di ricerca quella di andare a vedere se esiste una relazione tra due fattori, la scelta della strategia di ricerca è stata necessariamente quella della ricerca basata sulla matrice dei dati, in cui i dati che verranno raccolti saranno di tipo quantitativo.

8. FATTORI COINVOLTI

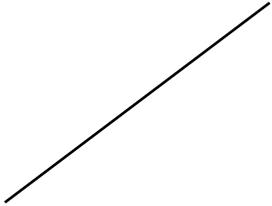
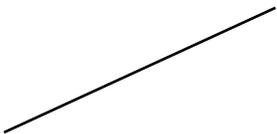
Il fattore indipendente, nella nostra relazione, è l’etnia di appartenenza, mentre il fattore dipendente è la propensione al gioco strutturato. Sono, inoltre, presenti delle variabili di sfondo.

9. DEFINIZIONE OPERATIVA

Dopo aver definito i fattori di ricerca, abbiamo individuato gli indicatori ad essi collegati che spiegano nella pratica quello che i fattori esprimono su un piano astratto.

A fianco degli indicatori sono poi state riportate le domande, utilizzate poi successivamente nel questionario.

Fattori	Indicatori	Domande del questionario (bambino)	Domande del questionario (maestra)
Variabili di sfondo	Età (D)	Quanti anni hai?	Quanti anni ha Bambino/a 1?
		Che classe frequenti?	Che classe frequenta Bambino/a 1?
	Genere (D)	Sesso:	Sesso:

		1 F 2 M	1 F 2 M
Etnia di appartenenza (fattore indipendente)	Luogo di nascita (D)	Dove sei nato? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare)	Dove è nato Bambino 1? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare)
		Dove è nato tuo papà? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 non so rispondere	Dove è nato il papà di Bambino/a 1? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 non so rispondere
		Dove è nata tua mamma? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 non so rispondere	Dove è nata la mamma di Bambino/a 1? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 non so rispondere
	Luogo di domicilio (D)	Dove vivi? (città)	Dove vive Bambino/a 1?
	Religione (D)	Qual è la religione della tua famiglia? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 non so rispondere	
Propensione al gioco strutturato (fattore dipendente)	Rispetto delle regole durante il gioco (C)	Rispetti le regole durante i giochi? 1 sì 2 no	Bambino/a 1 rispetta le regole durante i giochi? 1 sì 2 no
	Atteggiamento verso le regole presenti nei giochi (A)	Secondo te, le regole presenti nei giochi sono: 1..... 2.....	Secondo lei, Bambino/a 1 ritiene che le regole presenti nel gioco siano: 1..... 2.....
		Se trasgredisci alle regole presenti in un gioco ti senti: 1..... 2.....	Se Bambino/a 1 trasgredisce alle regole presenti in un gioco, si sente: 1..... 2.....
	Gioco preferito (S)	Qual è il tuo gioco preferito da fare durante l'intervallo?	
	Atteggiamenti verso i compagni che mettono in atto giochi strutturati (A)	Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:	

		1..... 2.....	
	Divertimento nel gioco (A)	Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 nessuno	In quale gioco, le sembra, che Bambino/a 1 si diverta di più? 1..... 2..... 3..... 4 Altro (specificare) 5 nessuno
	Interazione nel gioco (S)	Giochi più volentieri: 1..... 2.....	Bambino/a 1 gioca più volentieri: 1..... 2.....
	Atteggiamento alla vittoria (A)	Se tu e la tua squadra vincete ad un gioco (palla prigioniera, calcio, ruba bandiera) sei: 1..... 2.....	Se Bambino/a 1 vince con la sua squadra a un gioco è: 1..... 2.....
		Sei più felice se vinci in un gioco in cui: 1..... 2.....	Bambino/a 1 è più felice se vince nei giochi in cui: 1..... 2.....
	Coinvolgimento (C)	Durante il gioco di squadra, ti impegni affinché la tua squadra vinca? 1 sì 2 no	Durante un gioco di squadra Bambino/a 1 si impegna affinché la sua squadra vinca? 1 sì 2 no

Per rendere la nostra relazione maggiormente attendibile, abbiamo scelto di utilizzare la triangolazione delle fonti, ossia confrontare il punto di vista di diversi soggetti; per questo motivo il questionario è stato formulato sia per le maestre che per i bambini. In seguito verranno presentati risultati ottenuti con la triangolazione.

#### 10. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

PROBLEMA	UNITA' DI RILEVAZIONE	UNITA' DI ANALISI	POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO
Vi è relazione tra l'etnia di appartenenza e la propensione al gioco strutturato?	Bambini della scuola elementare Insegnanti	Singolo bambino	Bambini della seconda elementare delle scuole di Torino

#### 11. SCELTA DEL CAMPIONE

Il campione da noi scelto è di tipo non probabilistico a elementi rappresentativi, in cui noi ricercatori abbiamo scelto a nostra discrezione i soggetti rappresentativi per le finalità del nostro studio.

Il nostro campione è rappresentato da due classi (seconde elementari) dell'Istituto Comprensivo "Via Sidoli" di Torino. Esso non è rappresentativo della popolazione, in quanto la ricerca è stata condotta solo all'interno di una scuola e con ragazzi della stessa età ; i risultati ottenuti non hanno, quindi, validità esterna, cioè non potranno essere estesi a tutta la popolazione, ma solo trasferiti a contesti analoghi.

La numerosità della popolazione è di 40 elementi, e tale scelta è stata data dalla presenza di pochi fattori e dalla poca eterogeneità del gruppo (tutti i ragazzi sono, infatti, della stessa età).

## 12. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DATI

Dovendo rilevare dati di tipo quantitativo la tecnica utilizzata è ad alta strutturazione.

Lo strumento che abbiamo scelto è il questionario autocompilato in cui sono presenti prevalentemente domande chiuse e una sola domanda aperta.

### QUESTIONARIO BAMBINI

1. Quanti anni hai? \_\_\_\_\_
2. Che classe frequenti? \_\_\_\_\_
3. Sesso:
  - F
  - M
4. Dove sei nato?
  - Italia
  - Marocco
  - Egitto
  - Romania
  - Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
5. Dove è nato tuo papà?
  - Italia
  - Marocco
  - Egitto
  - Romania
  - Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
  - Non so rispondere
6. Dove è nata tua mamma?
  - Italia

- Marocco
- Egitto
- Romania
- Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
- Non so rispondere

7. Dove vivi? (città) \_\_\_\_\_

8. Qual è la religione della tua famiglia?

- Cristiana cattolica
- Musulmana
- Islamica
- Atea
- Non so rispondere
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

9. Rispetti le regole durante i giochi?

- si
- No

10. Secondo te, le regole presenti nei giochi sono:

- noiose
- il bello del gioco
- necessarie

11. Se non rispetti le regole presenti in un gioco, ti senti:

- in colpa
- indifferente (non ti importa)
- contento

12. Qual è il tuo gioco preferito da fare durante l'intervallo? (indicarne solo uno)

\_\_\_\_\_

13. Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:

- usano bene il loro tempo
- perdono il loro tempo e potrebbero scegliere giochi migliori

14. Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente?

- Palla prigioniera
- Nascondino
- Disegno
- Gioco del fazzoletto
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

15. Giochi più volentieri:

- da solo
- con i compagni

16. Se tu e la tua squadra vincete ad un gioco (palla prigioniera, calcio, ruba bandiera) sei:

- felice
- indifferente (non ti importa)

17. Sei più felice se vinci in un gioco in cui:

- sei da solo (es. nascondino)
- sei in una squadra (es. palla prigioniera)

18. Durante il gioco di squadra, ti impegni affinché la tua squadra vinca?

- Sì
- No

## QUESTIONARIO MAESTRE

1. Quanti anni ha bambino/a 1? \_\_\_\_\_
2. Quale classe frequenta bambino/a 1? \_\_\_\_\_
3. Sesso:
  - F
  - M
4. Dove è nato bambino/a 1?
  - Italia
  - Marocco
  - Egitto
  - Romania
  - Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
5. Dove è nato il papà di bambino/a 1?

- Italia
- Marocco
- Egitto
- Romaniaa
- Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
- Non so rispondere

6. Dove è nata la mamma di bambino/a 1?

- Italia
- Marocco
- Egitto
- Romaniaa
- Altro (specificare stato) \_\_\_\_\_
- Non so rispondere

7. Dove vive bambino/a 1? \_\_\_\_\_

8. Bambino/a 1 rispetta le regole durante i giochi?

- Sì
- No

9. Secondo lei, bambino/a 1 ritiene che le regole nei giochi siano:

- noiose
- il bello del gioco
- necessarie

10. Se bambino/a 1 trasgredisce alle regole presenti in un gioco, si sente:

- in colpa
- indifferente
- contento

11. In quale gioco, le sembra, che bambino/a 1 si diverta di più?

- Palla prigioniera
- Nascondino
- Disegno
- Gioco del fazzoletto
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

12. Bambino/a 1 gioca più volentieri:

- da solo
- con i compagni

13. Se bambino/a 1 vince con la sua squadra a un gioco é:

- felice
- indifferente

14. Bambino/a 1 è più felice se vince nei giochi in cui:

- è da solo (es. nascondino)
- gioca con una squadra (es. palla prigioniera)

15. Durante un gioco di squadra, bambino/a 1 si impegna affinché la sua squadra vinca?

- Si
- No

### 13. RILEVAZIONE DATI

Dopo aver contattato di persona la vicepresidente dell'Istituto Comprensivo "Via Sidoli, abbiamo fissato un calendario per la somministrazione dei questionari, sia per il pre-test che per la raccolta dati vera e propria. Il periodo in cui tale ricerca è stata condotta è stato la fine del mese di Maggio 2014.

Durante il primo appuntamento ci siamo recati alla suola di Via Sidoli per effettuare il pre-test su una classe seconda e sul maestro presente in quella giornata. Grazie a questa giornata ci siamo potuti rendere conto che alcune domande da noi formulate erano troppo complicate per l'età dei bambini. Gli elementi che abbiamo dovuto modificare sono stati i seguenti: il termine "trasgredire" è stata sostituito con "non rispettare", della parola "indifferente" ne è stata data una definizione più comprensibile, e della domanda di come si ritengono le regole del gioco è stata aggiunta l'opzione "necessarie" per renderla più completa.

Durante il secondo appuntamento, il giorno seguente, nella succursale di Via Flecchia, è stato somministrato il questionario a due classi seconde e alle rispettive maestre per la raccolta dei dati. Il questionario è stato compilato in nostra presenza.

### 14. COSTRUZIONE MATRICE DATI

Dopo aver raccolto i questionari compilati dai bambini e dalle maestre abbiamo inserito i dati forniti dalle risposte in una tabella Excel. Tali tabelle sono state inserite in allegato nella cartella zippata.

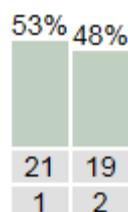
### 15. ANALISI MONOVARIATA

- Questionari bambini

SESSO

D3

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	21	53%	21	53%	37%;68%
2	19	48%	40	100%	32%;63%

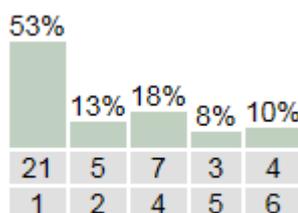


Nel campione da noi considerato la variabile del sesso non è distribuita in modo eguale, ma i sessi sono divisi con una percentuale di 53% e 48% rispettivamente per le femmine e i maschi.

## LUOGO DI NASCITA DEL PADRE

D5 (Dove è nato tuo papà?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	21	53%	21	53%	37%:68%
2	5	13%	26	65%	2%:23%
4	7	18%	33	83%	6%:29%
5	3	8%	36	90%	0%:16%
6	4	10%	40	100%	1%:19%

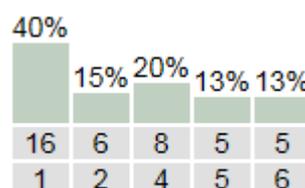


Nel campione da noi considerato la variabile del luogo di nascita del padre non è distribuita in modo eguale: il 53% è nato in Italia, il 13% è nato in Marocco, nessuno è nato in Egitto, il 18% è nato in Romania, il 8% è nato in un altro luogo, il 10% non sa rispondere alla domanda.

## LUOGO DI NASCITA DELLA MADRE

D6 (Dove è nata tua mamma?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	16	40%	16	40%	25%:55%
2	6	15%	22	55%	4%:26%
4	8	20%	30	75%	8%:32%
5	5	13%	35	88%	2%:23%
6	5	13%	40	100%	2%:23%

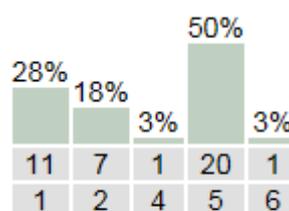


Nel campione da noi considerato la variabile del luogo di nascita della madre non è distribuita in modo eguale: il 40% è nata in Italia, il 15% è nata in Marocco, nessuna è nata in Egitto, il 20% è nata in Romania, il 13% è nato in un altro luogo e il 13% non sa rispondere.

## RELIGIONE

D8 (Qual è la religione della tua famiglia?)

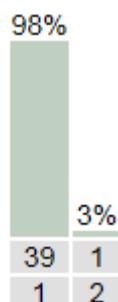
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	28%	11	28%	14%:41%
2	7	18%	18	45%	6%:29%
4	1	3%	19	48%	0%:10%
5	20	50%	39	98%	35%:65%
6	1	3%	40	100%	0%:10%



Le religioni presenti nelle famiglie dei bambini si ripartiscono nel seguente modo: il 28% sono cristiane cattoliche, il 18% sono musulmane, nessuna è buddhista, il 3% sono atee, il 50% non si sa, il 3% è di un'altra religione.

#### ATTEGGIAMENTO VERSO LE REGOLE PRESENTI NEI GIOCHI D10 (Secondo te, le regole presenti nei giochi sono:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	39	98%	39	98%	93%:100%
2	1	3%	40	100%	0%:10%



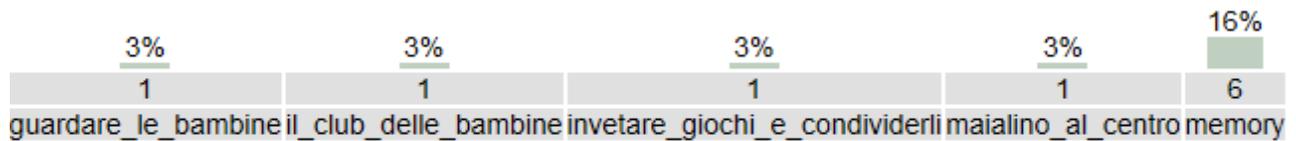
L'indicatore relativo al rispetto delle regole durante il gioco non è assolutamente distribuito in modo eguale: il 98% dei bambini ritiene che le regole siano noiose, per il 3% sono il bello del gioco, e per nessuno sono necessarie.

#### GIOCO PREFERITO

##### D12 (Qual è il tuo gioco preferito da fare durante l'intervallo?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
calcio	1	3%	1	3%	0%:11%
dama	5	14%	6	16%	2%:25%
disegnare	1	3%	7	19%	0%:11%
fare_le_torte_per_la_maestra	1	3%	8	22%	0%:11%
gatti	1	3%	9	24%	0%:11%
giocare_con_la_pallina	1	3%	10	27%	0%:11%
gioco_dell'_oca	2	5%	12	32%	0%:13%
guardare_le_bambine	1	3%	13	35%	0%:11%
il_club_delle_bambine	1	3%	14	38%	0%:11%
inventare_giochi_e_condividerli	1	3%	15	41%	0%:11%
maialino_al_centro	1	3%	16	43%	0%:11%
memory	6	16%	22	59%	4%:28%
nascondino	2	5%	24	65%	0%:13%
orso	1	3%	25	68%	0%:11%
palla	1	3%	26	70%	0%:11%
parrucchiere	1	3%	27	73%	0%:11%
puzzle	2	5%	29	78%	0%:13%
saltare_la_corda	1	3%	30	81%	0%:11%
scacchi	1	3%	31	84%	0%:11%
slam	1	3%	32	86%	0%:11%
snep	2	5%	34	92%	0%:13%

spiderman	1	3%	35	95%	0%:11%
titanic	1	3%	36	97%	0%:11%
trenino	1	3%	37	100%	0%:11%

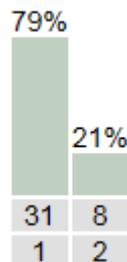


Alla domanda “qual è il tuo gioco preferito”, le risposte sono state molteplici. Vi è una maggioranza rappresentata dal 16% di bambini che giocano a memory, subito seguito da un 14% dei bambini che preferiscono invece giocare a dama. Altri bambini, tutti rappresentati dal 5% del campione, invece preferiscono giocare al gioco dell’oca, nascondino, puzzle e snep. Per finire altri giochi preferiti sono calcio, disegnare, fare le torte per la maestra, giocare ai gatti, giocare con la pallina, guardare le bambine, guardare il club delle bambine, inventare giochi e dividerli, giocare al maialino al centro, giocare all’orso, a palla, al parrucchiere, a saltare la corda, a scacchi, a slam, a Spiderman, a Titanic e al trenino (tutti rappresentati dal 3%).

#### ATTEGGIAMENTI VERSO I COMPAGNI CHE METTONO IN ATTO GIOCHI STRUTTURATI

D13 (Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	31	79%	31	79%	67%:92%
2	8	21%	39	100%	8%:33%

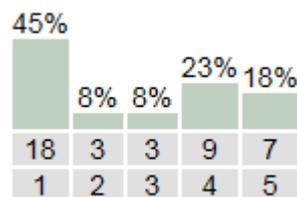


Secondo il 79% dei ragazzi i compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera usano bene il loro tempo, mentre per il 21% perdono il loro tempo.

## DIVERTIMENTO NEL GIOCO

D14 (Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	18	45%	18	45%	30%:60%
2	3	8%	21	53%	0%:16%
3	3	8%	24	60%	0%:16%
4	9	23%	33	83%	10%:35%
5	7	18%	40	100%	6%:29%



Nel campione da noi considerato l'indicatore relativo al divertimento del fazzoletto, infine, per il 18% sono state espresse altre preferenze gioco non è distribuita in modo eguale: il 45% dei bambini si diverte più a giocare a palla prigioniera, l'8% si diverte di più a giocare a nascondino, l'8% si diverte di più a disegnare, il 23% si diverte di più a giocare con il fazzoletto, infine, per il 18% sono state espresse altre preferenze.

## INTERAZIONE NEL GIOCO

D15 (Giochi più volentieri:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	3	8%	3	8%	0%:16%
2	37	93%	40	100%	84%:100%

Il 93% del campione da noi considerato preferisce giocare con i compagni, contro l'8% che invece preferisce giocare da solo.

## ATTEGGIAMENTO ALLA VITTORIA

D17 (Sei più felice se vinci in un gioco in cui:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
2	40	100%	40	100%	100%:100%

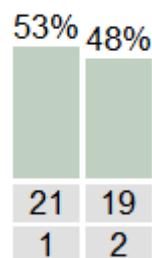


Nel campione da noi considerato, ben il 100% è più felice se vince in un gioco nel quale fa parte di una squadra, mentre nessuno è più felice se vince da solo.

- Questionario maestre

SESSO  
D3

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	21	53%	21	53%	37%:68%
2	19	48%	40	100%	32%:63%

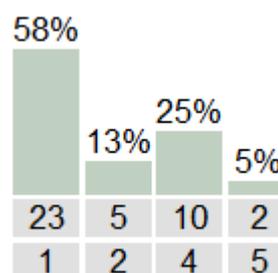


Nel campione da noi considerato la variabile del sesso non è distribuita in modo eguale, ma i sessi sono divisi con una percentuale di 53% e 48% rispettivamente per le femmine e i maschi.

LUOGO DI NASCITA DEL PADRE

D5 (*Dove è nato il papà del bambino/a?*)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	23	57%	23	57%	42%:73%
2	5	13%	28	70%	2%:23%
4	10	25%	38	95%	12%:38%
5	2	5%	40	100%	0%:15%

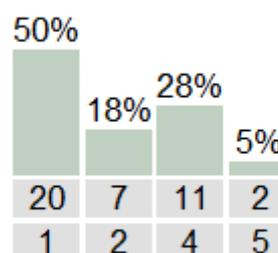


Nel campione da noi considerato la variabile del luogo di nascita del padre non è distribuita in modo eguale: il 57% è nato in Italia, il 13% è nato in Marocco, nessuno è nato in Egitto, il 25% è nato in Romania, il 5% è nato in un altro luogo.

LUOGO DI NASCITA MADRE

D6 (*Dove è nata la mamma del bambino/a?*)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	20	50%	20	50%	35%:65%
2	7	18%	27	68%	6%:29%
4	11	28%	38	95%	14%:41%
5	2	5%	40	100%	0%:15%

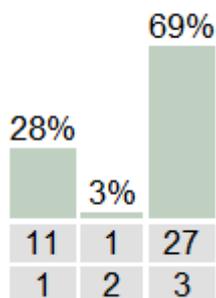


Nel campione da noi considerato la variabile del luogo di nascita della madre non è distribuita in modo eguale: il 50% è nata in Italia, il 18% è nata in Marocco, nessuna è nata in Egitto, il 28% è nata in Romania, il 5% è nata in un altro luogo.

## RISPETTO DELLE REGOLE

D9 (Il bambino/a rispetta le regole dei giochi?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	28%	11	28%	14%:42%
2	1	3%	12	31%	0%:10%
3	27	69%	39	100%	55%:84%

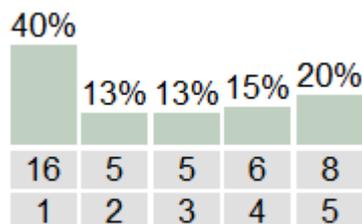


Nel campione da noi considerato l'indicatore relativo al rispetto delle regole durante il gioco non è distribuita in modo eguale: il 28% dei bambini ritiene che le regole siano noiose, per il 3% sono il bello del gioco e per il 69% sono necessarie.

## DIVERTIMENTO NEL GIOCO

D11 (In quale gioco, le sembra, che il bambino/a si diverta di più?)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	16	40%	16	40%	25%:55%
2	5	13%	21	53%	2%:23%
3	5	13%	26	65%	2%:23%
4	6	15%	32	80%	4%:26%
5	8	20%	40	100%	8%:32%

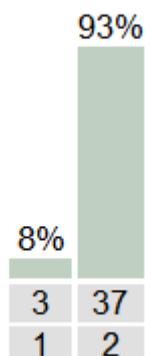


Nel campione da noi considerato l'indicatore relativo al divertimento del gioco non è distribuita in modo eguale: il 40% dei bambini si diverte più a giocare a palla prigioniera, il 13% si diverte di più a giocare a nascondino, il 13% si diverte di più a disegnare, il 15% si diverte di più a giocare con il fazzoletto, infine, per il 20% sono state espresse altre preferenze.

## INTERAZIONE NEL GIOCO

D12 (Il bambino/a gioca più volentieri:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	3	8%	3	8%	0%:16%
2	37	93%	40	100%	84%:100%



Nel campione da noi considerato dall'indicatore relativo all'interazione nel gioco risulta che l'8% dei bambini preferisce giocare da solo mentre il 93% preferisce giocare in squadra.

## ATTEGGIAMENTO ALLA VITTORIA

D14 (Il bambino/a è più felice se vince nei giochi in cui:)

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	2	5%	2	5%	0%:12%
2	37	95%	39	100%	88%:100%



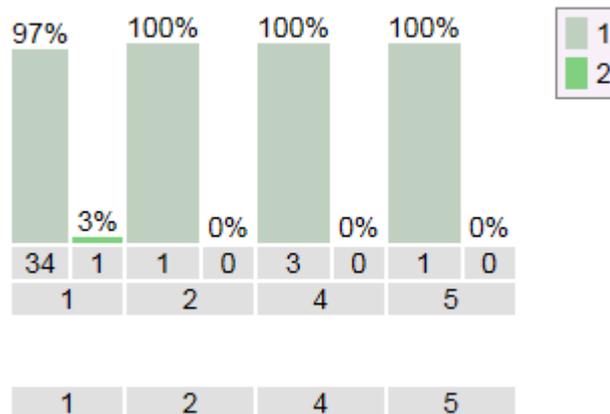
Nel campione da noi considerato dall'indicatore relativo all'atteggiamento alla vittoria il 5% dei bambini è più felice se vince da solo, mentre il 95% è più felice se vince con la propria squadra.

## 16. ANALISI BIVARIATA

- Questionario bambini

D4 (Dove sei nato?) e D9 (Rispetti le regole?)

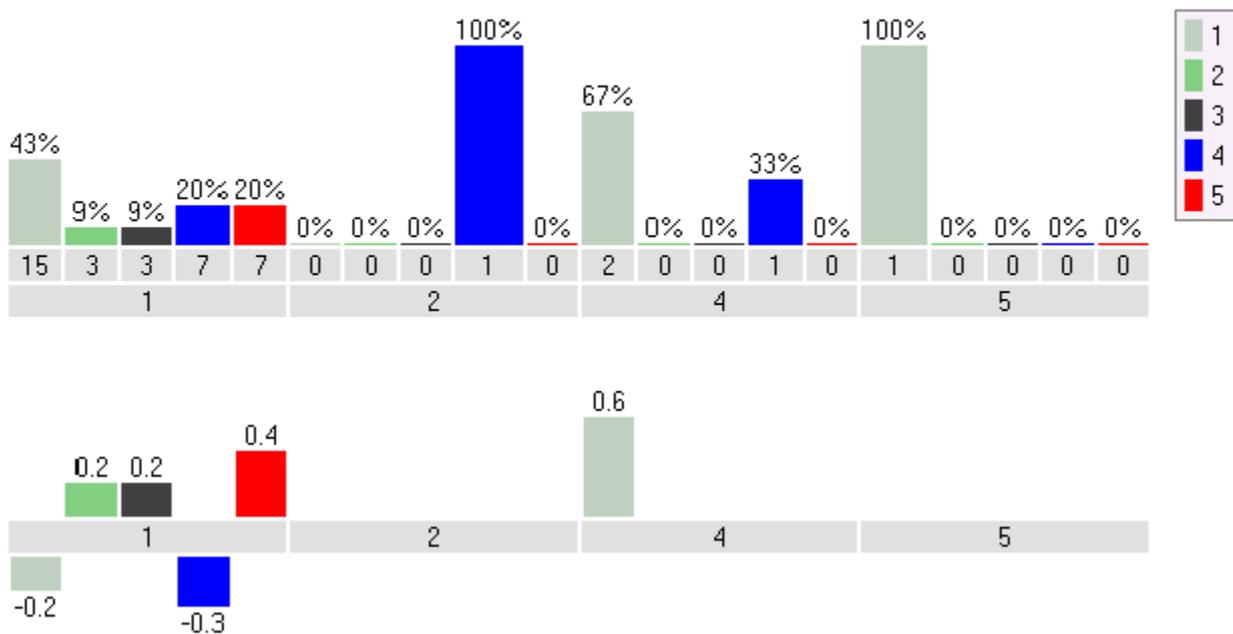
d9->d4	1	2	Marginale di riga
1	34 34.1 0	1 0.9 -	35
2	1 1 -	0 0 -	1
4	3 2.9 0	0 0.1 -	3
5	1 1 -	0 0 -	1
Marginale di colonna	39	1	40



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D4 (Dove sei nato?) e D14 (Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente?)

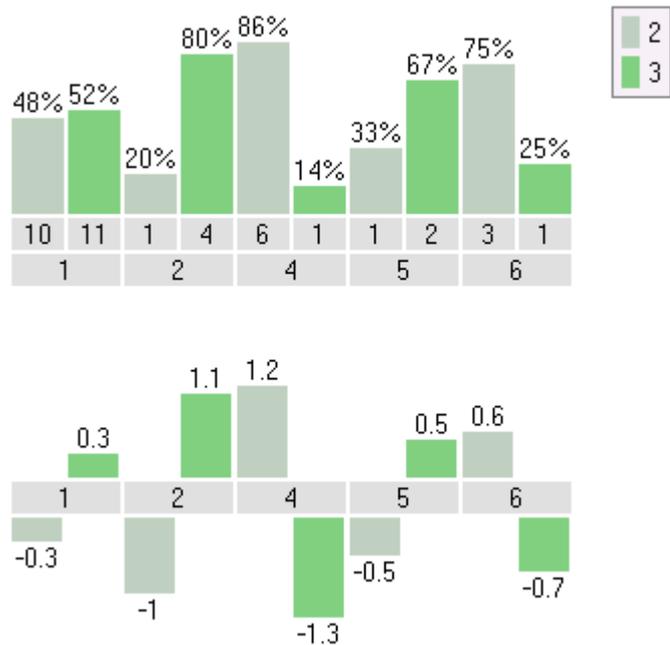
d14->d4	1	2	3	4	5	Marginale di riga
1	15 15.8 -0.2	3 2.6 0.2	3 2.6 0.2	7 7.9 -0.3	7 6.1 0.4	35
2	0 <i>0.5</i> -	0 <i>0.1</i> -	0 <i>0.1</i> -	1 <i>0.2</i> -	0 <i>0.2</i> -	1
4	2 1.4 0.6	0 <i>0.2</i> -	0 <i>0.2</i> -	1 <i>0.7</i> -	0 <i>0.5</i> -	3
5	1 <i>0.5</i> -	0 <i>0.1</i> -	0 <i>0.1</i> -	0 <i>0.2</i> -	0 <i>0.2</i> -	1
Marginale di colonna	18	3	3	9	7	40



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D5 (Dove è nato tuo papà?) e D10 (Secondo te, le regole presenti nei giochi sono?)

d10->d5	2	3	Marginale di riga
1	10 11 -0.3	11 10 0.3	21
2	1 2.6 -1	4 2.4 1.1	5
4	6 3.7 1.2	1 3.3 -1.3	7
5	1 1.6 -0.5	2 1.4 0.5	3
6	3 2.1 0.6	1 1.9 -0.7	4
Marginale di colonna	21	19	40

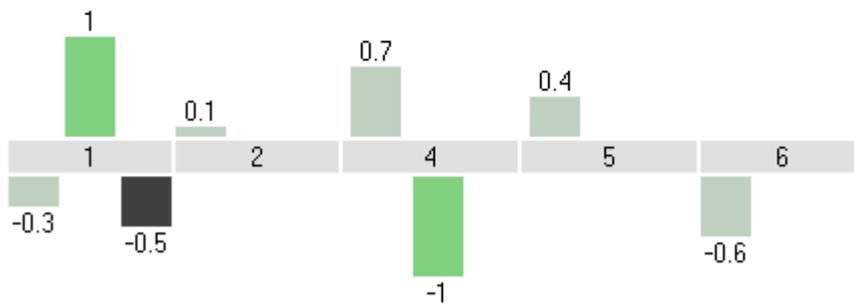
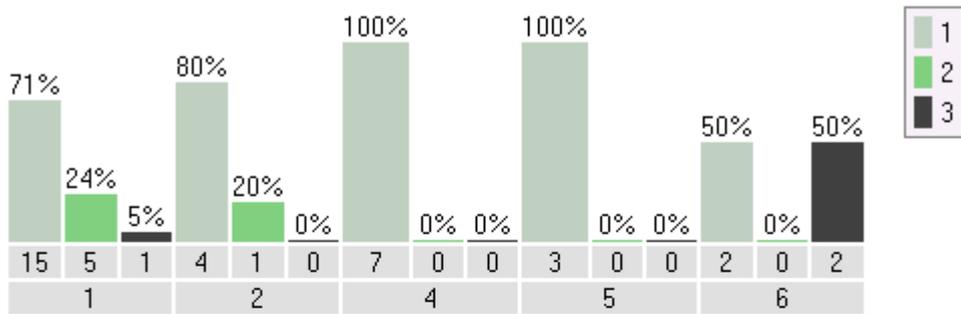


X quadro = 6.67. Significatività = 0.154

V di Cramer = 0.41

D5 (dove è nato tuo papà?) e D11 (se non rispetti le regole del gioco ti senti:)

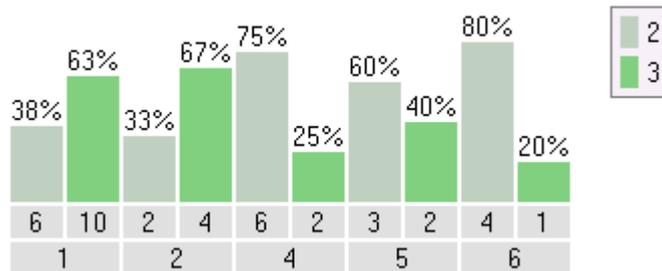
d11->d5	1	2	3	Marginale di riga
1	15 16.3 -0.3	5 3.2 1	1 1.6 -0.5	21
2	4 3.9 0.1	1 <b>0.8</b> -	0 <b>0.4</b> -	5
4	7 5.4 0.7	0 1.1 -1	0 <b>0.5</b> -	7
5	3 2.3 0.4	0 <b>0.5</b> -	0 <b>0.2</b> -	3
6	2 3.1 -0.6	0 <b>0.6</b> -	2 <b>0.3</b> -	4
Marginale di colonna	31	6	3	40



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D6 (Dove è nata tua mamma?) e D10 (Secondo te, le regole del gioco sono:)

d10->d6	2	3	Marginale di riga
1	6 8.4 -0.8	10 7.6 0.9	16
2	2 3.2 -0.6	4 2.9 0.7	6
4	6 4.2 0.9	2 3.8 -0.9	8
5	3 2.6 0.2	2 2.4 -0.2	5
6	4 2.6 0.8	1 2.4 -0.9	5
Marginale di colonna	21	19	40

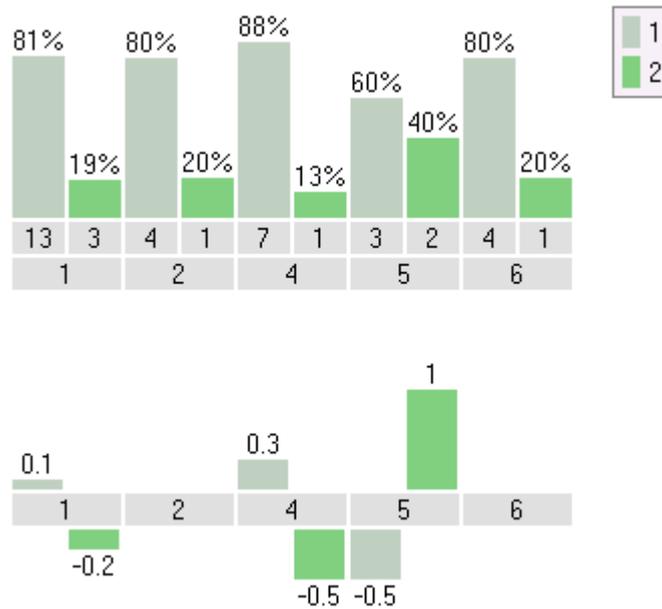


X quadro = 5.58. Significatività = 0.233

V di Cramer = 0.37

D6 (Dove è nata tua mamma?) e D13 (Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:)

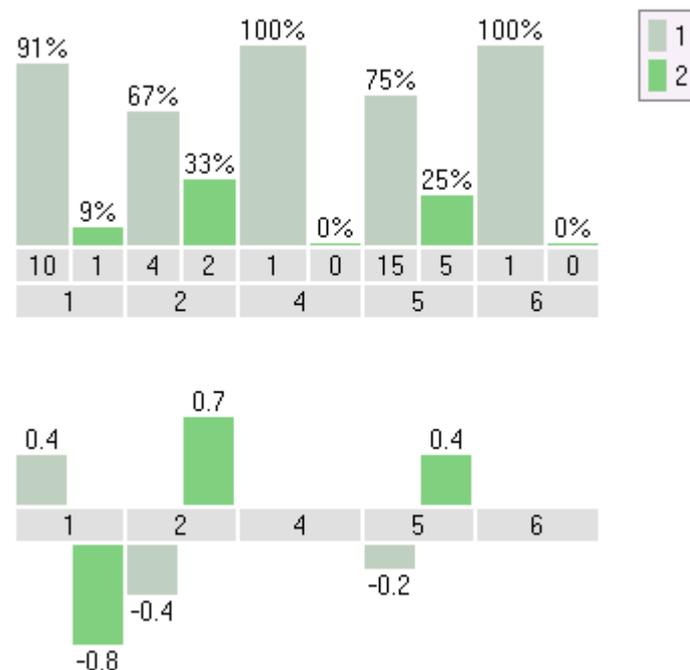
d13->d6	1	2	Marginale di riga
1	13 12.7 0.1	3 3.3 -0.2	16
2	4 4 0	1 1 0	5
4	7 6.4 0.3	1 1.6 -0.5	8
5	3 4 -0.5	2 1 1	5
6	4 4 0	1 1 0	5
Marginale di colonna	31	8	39



X quadro = 1.51. Significatività = 0.825  
V di Cramer = 0.2

D8 (Qual è la religione della tua famiglia?) e D13 (Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:)

d13->d8	1	2	Marginale di riga
1	10 8.7 0.4	1 2.3 -0.8	11
2	4 4.8 -0.4	2 1.2 0.7	6
4	1 <b>0.8</b> -	0 <b>0.2</b> -	1
5	15 15.9 -0.2	5 4.1 0.4	20
6	1 <b>0.8</b> -	0 <b>0.2</b> -	1
Marginale di colonna	31	8	39

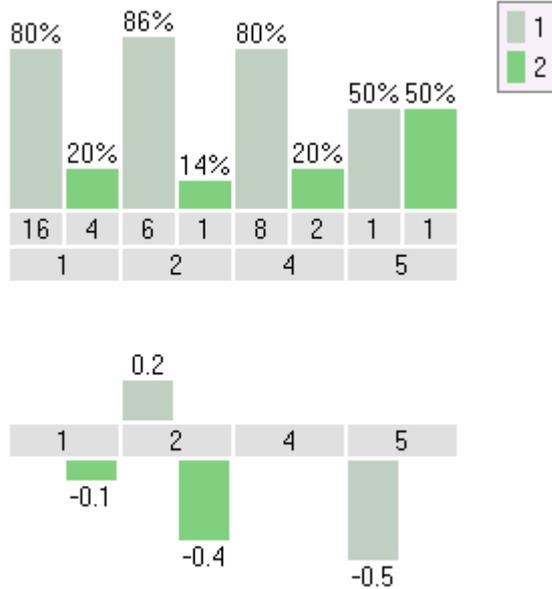


Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

- Questionario maestre

D6 (Dove è nata la mamma del bambino/a?) e D9 (Secondo lei, il bambino/a ritiene che le regole nei giochi siano:)

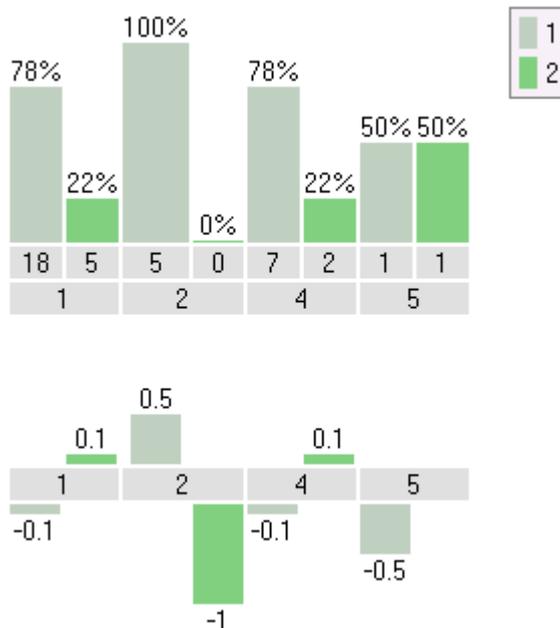
d9->d6	1	2	Marginale di riga
1	16 15.9 0	4 4.1 -0.1	20
2	6 5.6 0.2	1 1.4 -0.4	7
4	8 7.9 0	2 2.1 0	10
5	1 1.6 -0.5	1 0.4 -	2
Marginale di colonna	31	8	39



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D5 (Dove è nato il papà del bambino/a?) e D9 (Secondo lei, il bambino/a ritiene che le regole nei giochi siano:)

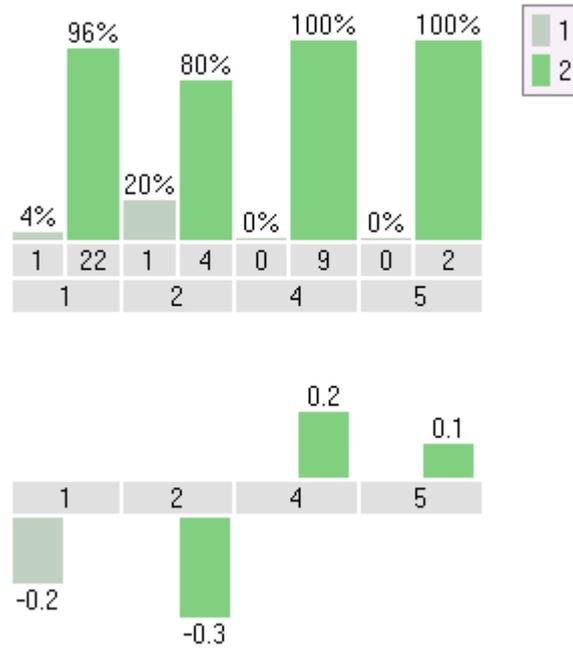
d9->d6	1	2	Marginale di riga
1	16 15.9 0	4 4.1 -0.1	20
2	6 5.6 0.2	1 1.4 -0.4	7
4	8 7.9 0	2 2.1 0	10
5	1 1.6 -0.5	1 0.4 -	2
Marginale di colonna	31	8	39



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D5 (Dove è nato il papà del bambino/a?) e D14 (Il bambino/a è più felice se vince nei giochi in cui:)

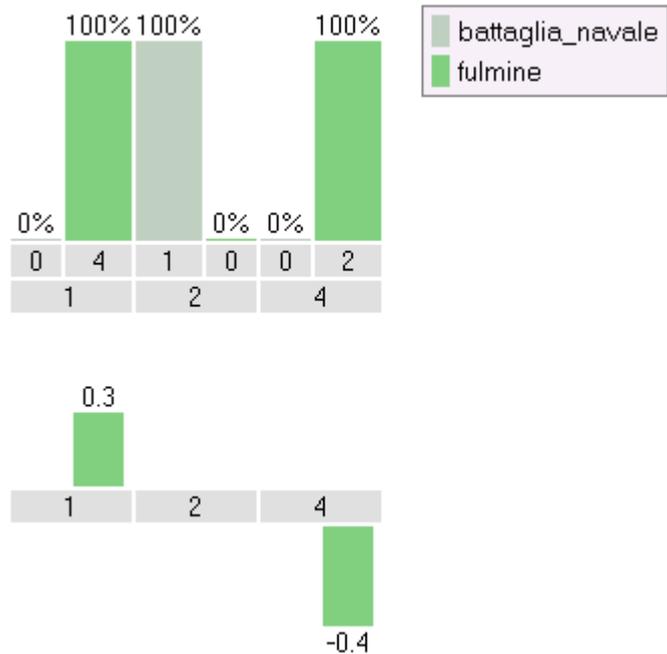
d14->d5	1	2	Marginale di riga
1	1 1.2 -0.2	22 21.8 0	23
2	1 <b>0.3</b> -	4 4.7 -0.3	5
4	0 <b>0.5</b> -	9 8.5 0.2	9
5	0 <b>0.1</b> -	2 1.9 0.1	2
Marginale di colonna	2	37	39



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D6 (Dove è nata la mamma del bambino/a?) e D11 (In quale gioco, le sembra, che il bambino//a si diverta di più?)

d11->d6	battaglia_navale	fulmine	Marginale di riga
1	0 <b>0.5</b> -	4 3.5 0.3	4
2	1 <b>0.1</b> -	0 <b>0.9</b> -	1
4	0 <b>0.4</b> -	2 2.6 -0.4	3
Marginale di colonna	1	7	8



Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

D6 (*Dove è nata la mamma del bambino/a?*) e D15 (*Durante un gioco di squadra, il bambino/a si impegna affinché la sua squadra vinca?*)

d15-> d6	Marginale di riga
Marginale di colonna	0

0%	
NaN	
1	

X quadro = 0. Significatività = 1

V di Cramer = NaN

## 17. TRIANGOLAZIONE

### TRIANGOLAZIONE MONOVARIATA

- Età

D1 (*Quanti anni hai? / Quanti anni ha il bambino/a?*)

Q12-27-30-31-32-36-37-38-39 sono diversi

- Classe

D2 (*Che classe frequenti? / Quale classe frequenta il bambino/a?*)

Le risposte sono state le stesse sia per i bambini che per le maestre.

- Sesso

D3

Le risposte sono state le stesse sia per i bambini che per le maestre.

- Luogo di nascita del bambino

D4 (*Dove sei nato? / Dove è nato il bambino/a?*)

Q28-35-36-37 sono diversi

- Luogo di nascita padre

D5 (*Dove è nato tuo papà? / Dove è nato il papà del bambino/a?*)

Q1-4-10-18-24-27-37-39 sono diversi

- Luogo di nascita madre

D6 (*Dove è nata tua mamma? / Dove è nata la mamma del bambino/a?*)

Q1-4-12-16-18-24-26-37-39-40 sono diversi

- Residenza del bambino

D7 (*Dove vivi? / Dove vive il bambino/a?*)

Q1-4-19-35 sono diversi

- Rispetto delle regole

D9 (bambini, *Rispetti le regole durante i giochi?*) – D8 (maestre, *Il bambino rispetta le regole durante i giochi?*)

Q2-3-20-26-29-33-35-36-38

- Atteggiamento verso le regole

D10 (bambini, *Secondo te, le regole presenti nei giochi sono:*) – D9 (maestre, *Secondo lei, il bambino/a ritiene che le regole nei giochi siano:*)

Q1-2-3-4-5-6-7-14-16-17-18-20-23-25-26-27-28-29-31-32-33-34-35-37-40 sono diversi

- Atteggiamento verso le regole

D11 (bambini, *Se non rispetti le regole presenti in un gioco, ti senti:*) – D10 (maestre, *Se il bambino/a trasgredisce alle regole presenti in un gioco, si sente:*)

Q1-2-3-7-8-11-13-21-22-25-26-27-29-33-36 sono diversi

- Divertimento nel gioco

D14 (bambini, *Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente?*) – D11 (maestre, *In quale gioco, le sembra, che il bambino/a si diverta di più?*)

Q2-3-5-6-7-8-9-10-11-12-14-18-19-21-22-23-24-25-26-27-28-33-34-37-38-39-40

- Interazione nel gioco

D15 (bambini, *Giochi più volentieri:*) – D12 (maestre, *Il bambino/a gioca più volentieri:*)

Q19-21-23-37 sono diversi

- Atteggiamento alla vittoria

D16 (bambini, *Se tu e la tua squadra vincete ad un gioco sei:*) – D13 (maestre, *Se il bambino/a vince ad un gioco con la sua squadra è:*)

Q1-4-19-20-21-23-40 sono diversi

- Atteggiamento alla vittoria

D17 (bambini, *Sei più felice se vinci in un gioco in cui:*) – D14 (maestre, *Il bambino/a è più felice se vince nei giochi in cui:*)

Q1-21-23 sono diversi

- Coinvolgimento

D18 (bambini, *Durante il gioco di squadra, ti impegni affinché la tua squadra vinca?*) – D15 (maestre, *Durante un gioco di squadra, il bambino/a, si impegna affinché la sua squadra vinca?*)

Q1-2-3-20-21-25 sono diversi

## TRIANGOLAZIONE BIVARIATA

D4 (*Dove sei nato?*) e D9 (*Rispetti le regole?*) non aveva relazione significativa dalle risposte dei bambini e non è stata riportata neanche la tabella delle maestre perché anche in essa non vi era relazione.

D4 (*Dove sei nato?*) e D14 (*Quale di questi giochi, secondo te, è più divertente?*) non aveva relazione significativa dalle risposte dei bambini e non è stata riportata neanche la tabella delle maestre perché anche in essa non vi era relazione.

D5 (*Dove è nato il padre del bambino/a?*) e D9 (*Secondo lei, il bambino/a, ritiene che le regole del gioco siano*) non aveva relazione significativa dalle risposte delle maestre, dato che le frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella dei bambini perché in essa non vi era proprio relazione.

D5 (*Dove è nato tuo papà?*) e D10 (*Secondo te, le regole presenti nei giochi sono:*) dalle risposte dei bambini risulta esserci significatività (0,154), ma essendo un valore superiore al valore soglia di 0,05 non è una relazione significativa. Tuttavia non è stata riportata la tabella dei bambini perché in essa non vi era proprio relazione.

D5 (*Dove è nato tuo papà?*) e D11 (*Se non rispetti le regole presenti in un gioco ti senti:*) non aveva relazione significativa dalle risposte dei bambini, dato che le frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella delle maestre perché in essa non vi era proprio relazione.

D5 (*Dove è nato il padre del bambino/a?*) e D14 (*Il bambino/a è più felice se vince nei giochi in cui:*) non aveva relazione significativa dalle risposte delle maestre, dato che le frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella delle maestre perché in essa non vi era proprio relazione.

D6 (*Dove è nata la mamma del bambino/a?*) e D9 (*Secondo lei, il bambino/a ritiene che le regole nei giochi siano:*) non aveva relazione significativa dalle risposte delle maestre, dato che le frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella dei bambini perché in essa non vi era proprio relazione.

D6 (*Dove è nata tua mamma?*) e D10 (*Secondo te, le regole del gioco sono:*) dalle risposte dei bambini risulta esserci significatività (0,233), ma essendo un valore superiore al valore soglia di 0,05 non è una relazione significativa. Tuttavia non è stata riportata la tabella delle maestre perché in essa non vi era proprio relazione.

D6 (*Dove è nata la madre del bambino/a?*) e D11 (*In quale gioco, le sembra, che il bambino/a si diverta di più?*) non aveva relazione significativa dalle risposte delle maestre, dato che le

frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella dei bambini perché in essa non vi era proprio relazione.

D6 (*Dove è nata tua mamma?*) e D13 (*Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:*) dalle risposte dei bambini risulta esserci significatività (0,825), ma essendo un valore superiore al valore soglia di 0,05 non è una relazione significativa. Tuttavia non è stata riportata la tabella delle maestre perché in essa non vi era proprio relazione.

D6 (*Dove è nata la mamma del bambino/a?*) e D15 (*Durante un gioco di squadra, il bambino/a si impegna affinché la sua squadra vinca?*) dalle risposte delle maestre risulta esserci significatività (1,00), ma essendo un valore superiore al valore soglia di 0,05 non è una relazione significativa. Tuttavia non è stata riportata la tabella dei bambini perché in essa non vi era proprio relazione.

D8 (*Qual è la religione della tua famiglia?*) e D13 (*Secondo te, i tuoi compagni che giocano a palla prigioniera, il gioco del fazzoletto, ruba bandiera:*) non aveva relazione significativa dalle risposte dei bambini, dato che le frequenze attese hanno valori inferiori di 1. Tuttavia non è stata riportata la tabella delle maestre perché in essa non vi era proprio relazione.

## 18. ANALISI DEI DATI E INTERPRETAZIONE DEI RISULTATI

Dalle tabelle a doppia entrata abbiamo osservato che i valori di X quadro non esprimono una relazione significativa tra la variabile dipendente e quella indipendente. L'analisi bivariata ha permesso di rilevare una relazione significativa solo in 4 casi, i primi tre presenti nei risultati ottenuti coi bambini e l'ultimo con le maestre, riportati di seguito:

- Etnia del padre / atteggiamento verso le regole nei giochi;
- Etnia della madre / atteggiamento verso le regole nei giochi;
- Etnia della madre / Atteggiamenti verso i compagni che mettono in atto giochi strutturati;
- Etnia della madre / coinvolgimento.

Nonostante ci sia una relazione tra le etnie di entrambi i genitori con l'atteggiamento verso le regole, tali resoconti non sono sufficienti a convalidare le nostre ipotesi iniziali in quanto le relazioni sopra elencate non hanno un livello di significatività rilevante, infatti, i valori sono tutti superiori a 0,05. Inoltre, sono state riportate solamente una parte delle relazioni studiate, poiché tutte quante non presentavano alcun tipo di significatività mostrando valori di frequenze attese inferiori a 1.

## 19. AUTORIFLESSIONE SULL'ESPERIENZA COMPIUTA

Un grosso punto di forza della nostra ricerca è stato il fatto di non avere preconcetti riguardo a questo tema e perciò la nostra ipotesi è stata formulata sulla base di idee poco formate e ciò ha fatto in modo che noi fossimo più aperte a qualsiasi risultato. Ci siamo rese conto, inoltre, della difficoltà effettiva di fare una ricerca. Innanzitutto abbiamo capito che non sempre le persone

coinvolte in una ricerca sono effettivamente disponibili, o comunque non tutte allo stesso modo, infatti, se la maestra della prima classe è stata piuttosto disponibile la seconda si è rivelata, invece, disinteressata e ha risposto in modo affrettato ai questionari a lei sottoposti. Abbiamo poi, compreso quanto il pre-test, da noi considerato non indispensabile, sia stato di fondamentale importanza, in quanto, grazie ad esso, abbiamo potuto correggere alcune domande che per i bambini erano troppo difficili da capire. Questa riflessione ci ha permesso di concludere che se dovessimo rifare la medesima ricerca cercheremo di semplificare ulteriormente il questionario per i bambini. Inoltre, abbiamo notato l'utilità di fare la triangolazione poiché senza di essa avremmo considerato validi i risultati che derivavano dai questionari sottoposti ai soli bambini senza tener conto della visione delle maestre. Se avessimo avuto più tempo per svolgere tale ricerca sarebbe stato molto interessante tornare dai ragazzi e dalle maestre per far loro correggere le risposte discordanti cercando quindi di ottenere risultati più attendibili.

## BIBLIOGRAFIA

- Blatchford P., Baines E., Pellegrini A., (2003) *The social context of school playground games: sex and ethnic differences, and changes over time after entry to junior school*, [http://eprints.ioe.ac.uk/1196/1/Blatchford2003Thesocial481.pdf?origin=publication\\_detail](http://eprints.ioe.ac.uk/1196/1/Blatchford2003Thesocial481.pdf?origin=publication_detail)
- Cox T. H., Lobel S. A., McLeod P.L., (1991) *Effects of Ethnic Group Cultural Differences on Cooperative and Competitive Behavior on a Group Task*, In "Academy of Management Journal", vol. 34, pp. 827-847
- Farver J. A. M., Lee-Shin Y., (2000) *Acculturation and Korean-American Children's Social and Play Behaviour*, In "Social Development", vol. 9, n. 3, pp. 316-336
- Meire J., *Qualitative research on children's play: a review of recent literature*, <http://www.iccp-play.org/documents/brno/meire.pdf>