

Juego infantil en tiempos de pandemia y confinamiento. Un estudio de caso Children's play in times of pandemic and confinement. A case study

Alixon David Reyes Rodríguez
Universidad Adventista de Chile (Chile)

Resumen. Este trabajo reporta un enfoque cualitativo a partir de un estudio de caso simple de diseño incrustado analizando la modificación de la conducta lúdica infantil en pandemia y confinamiento por COVID-19. Se trabajó con una muestra intencional de dos niños en Chillán, Chile, habida cuenta la manifestación de situaciones similares a un cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático. El estudio consideró las nociones de tiempo y hábitos de juego, y modificación de tales hábitos en el período transcurrido entre marzo de 2020 y febrero de 2021, en tres contextos de estudio: a) período estacional (desde el otoño 2020 hasta el verano 2020-2021); b) fases 1 y 2 de cuarentena y transición en la comuna de Chillán, y, c) el período vacacional y período escolar. Se hizo observación directa por intermedio de los padres, y entrevistas según el contexto de estudio. Como resultados se tiene que el fenómeno del juego y las experiencias lúdicas de los niños se modificaron por la pandemia y el confinamiento, atendiendo a las situacionalidades estudiadas. Tales modificaciones son particulares según cada contexto, además de potenciar un apoyo relevante al incorporarse los padres en las experiencias lúdicas. Los niños se afianzan en el juego como manifestación de soporte emocional.

Palabras clave: Hábitos de juego, infancia, modificación de conducta lúdica, pandemia, tiempo de juego.

Abstract. This paper reports a qualitative approach from a simple embedded design case study analyzing the modification of children's play behavior in pandemic and confinement by COVID-19. We worked with a purposive sample of two children in Chillán, Chile, taking in to account the manifestation of situations similar to an adaptation picture with post-traumatic stress symptoms. The study considered the notions of time and play habits, and modification of such habits in the period between March 2020 and February 2021, in three study contexts: a) seasonal period (from autumn 2020 to summer 2020-2021); b) phases 1 and 2 of quarantine and transition in the commune of Chillán, and, c) the vacation period and school period. Direct observation was made through parents, and interviews according to the study context. The results show that the phenomenon of play and the children's ludic experiences were modified by the pandemic and confinement, according to the situations studied. Such modifications are particular according to each context, in addition to enhancing a relevant support when parents are incorporated in the play experiences. The children are anchored in the game as a manifestation of emotional support.

Keywords: Play habits, childhood, play behavior modification, pandemic, play time.

Fecha recepción: 16-05-23. Fecha de aceptación: 23-07-23

Alixon Reyes

alixdavid79@gmail.com

Introducción

El mundo entero fue estremecido por el Coronavirus SARS-CoV-2, causante de la enfermedad *Coronavirus Disease 2019* (en adelante, COVID-19), desde finales de diciembre de 2019 (Díaz-Castrillón & Toro-Montoya, 2020; Guiñez-Coelho, 2020). Sin duda, tal y como fue declarada por la Organización Mundial de la Salud (OMS), se trata de una pandemia multidimensional [Organización Panamericana de la Salud (OPS) 2020], que afectó radicalmente los sectores más sensibles de la vida cotidiana. La economía ya ha manifestado la peor contracción económica de América Latina en los últimos 120 años [Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2021], disminuyendo el Producto Interno Bruto (PIB) con un retroceso retrospectivo al año 2010, con repercusiones en la economía familiar, desempleo creciente, la pérdida de plazas, la disminución de salarios, las restricciones, entre otros elementos relevantes (Hernández & Mar, 2020). La política (Castiglioni, 2020), el deporte (Consejo Iberoamericano del Deporte, 2020; Donnelly, 2020), el arte (Weller, 2020), y el turismo (CEPAL, 2020a; Garín et al., 2020) también fueron afectados.

En cuanto al contexto epidemiológico, los sistemas nacionales de salud llegan al borde del colapso (CEPAL, 2021), la cantidad de personas infectadas a inicio de enero de 2022, asciende a 352.500.000, y la cantidad de personas

fallecidas asciende a 5.600.000, siendo Estados Unidos de América, el país más afectado en el mundo (*Statista Research Department*, 2022a). Para esta misma fecha, en América Latina, se han contabilizado 50.193.028 personas infectadas (*Statista Research Department*, 2022b)], siendo Brasil el más afectado. En Chile, datos del Ministerio de Salud, declaran una cantidad de 1.965.393 personas infectadas y 39.512 personas fallecidas (Ministerio de Salud, 2022) a fines de enero de 2022. Se recuerda en Chile que, cuando aún no se había salido del primer efecto de contagio en 2020, comenzó a hablarse de una segunda ola tras un proceso de ralentización en la tendencia de contagios, no obstante, ya se habla en términos de una cuarta ola de contagios (EFE, 2022). Y preocupa que la tendencia aumente, tal y como lo destacan predicciones de contagio a nivel mundial (con modelos como el de Holt, Delphi), tal y como lo destacan el *Institute for Health Metrics and Evaluation* (2022) y la CEPAL (2021).

Si hablamos de la educación, la institucionalidad escolar se vio afectada en el sentido de la supresión de la presencialidad y el cambio necesario a modalidades alternativas para la atención, sin embargo, ello causó la aparición de problemas asociados a brechas y desigualdades en función de las posibilidades del sistema escolar y las familias para propiciar espacios educativos y conectividad a niños, niñas y adolescentes [NNA], (Cabrera, 2020b; Cifuentes-Faura, 2020; Enríquez & Saénz, 2021).

Todos los grupos poblacionales fueron afectados, pero la niñez en particular, se vio muy afectada debido a varias situaciones (Berasategi et al., 2020; Castro y Valcárcel-Delgado, 2022; Erades & Morales, 2020), destacándose uno de los más altos costos para la infancia (Hincapié et al., 2020), esto es, en torno a las implicaciones sociales y psicológicas para NNA (Cifuentes-Faura, 2020). Las medidas sanitarias impulsadas a nivel planetario implicaron el cierre de escuelas y la asunción de modalidades virtuales que, de forma genérica fueron aplicadas en todo el mundo, con matices según condiciones sociales, políticas y económicas de cada país [Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 2020]. Más allá de eso, se generó un cambio en el contexto socioemocional, y el impacto fue muy pronunciado en la niñez tomando en cuenta el temor al contagio y la muerte de familiares, falta de contacto con otras personas (familiares, amigos, maestros), frustración, aburrimiento, falta de espacio personal, inactividad física, pérdida de hábitos saludables, hacinamiento en algunos hogares, exposición de padres al contagio por salir a trabajar, mayores restricciones económicas, exposición constante a corrientes de información y opiniones descontextualizadas, abuso y violencia intrafamiliar (física, sexual, psicológica, tratos degradantes), etc. (Cifuentes-Faura, 2020; Paricio & Pando, 2020; Wang et al., 2020).

La falta de contacto con otros pares y familiares, fue uno de los elementos más afectados en NNA, disminuyendo las instancias de socialización (Cifuentes-Faura, 2020). Ahora, una de las experiencias que se ha visto ampliamente condicionada, es la experiencia lúdica, especialmente en lo que toca los hábitos y el tiempo de juego. El juego se vio comprometido por la falta de relación con pares, produciéndose una modificación de la conducta lúdica de forma abrupta por confinamiento, por las disposiciones de las actividades realizadas en común, por la disponibilidad de tiempo de la familia, por el sistema de relaciones en el hogar tras el confinamiento, entre otras situaciones según contextos (Reyes, 2021). Un estudio realizado en España antes de la pandemia (incluyó a 600 familias con niños y niñas entre cero y 12 años) por el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AUJU, 2019), revela que el 82% de esta población jugaba al aire libre menos tiempo del recomendado (dos horas como mínimo). Pero, dadas la pandemia y el confinamiento, tales cifras podrían haber disminuido al considerar el juego en exteriores, al tiempo que esto implicaría un cambio en los hábitos de juego en este grupo etario.

Hay estudios que consideran incidencia de las tecnologías de información y comunicación en la modificación de hábitos de actividad física en NNA en confinamiento (Arufe-Giráldez et al., 2020), o de modificación de hábitos de sueño en NNA (López-Bueno et al., 2020), o estudios como el Ruiz (2011), en el que se evidencia la modificación del tiempo de juego y hábitos lúdicos en NNA, dados los procesos naturales de maduración, pero no hay estudios en relación con el tiempo y modificación de hábitos de juego en NNA en tiempos de pandemia y confinamiento.

Orte et al. (2021), destacan la necesidad del apoyo

familiar para la contención emocional de los miembros de la familia, en especial, de NNA, habida cuenta las secuelas desde el punto de vista psicológico a raíz de la pandemia y el confinamiento. El estudio considera las medidas de apoyo emocional en las familias españolas, siendo el juego una de las experiencias necesarias a favorecer, y destacando que, en tiempos de pandemia y confinamiento se ha evidenciado un alza en la violencia de género e intrafamiliar, confirmándose lo que ya alertaba la CEPAL (2020b), en el consumo abusivo del juego, y de uso de pornografía. Y, al considerar la variable 'consumo abusivo del juego', se hace fehaciente una modificación en los hábitos de juego de la población infante-juvenil, en función de los tiempos de juego (considerados excesivos), y también en cuanto a lo que juegan NNA, siendo los videojuegos los que mayor incremento han tenido, con secuelas por tiempo excesivo de exposición pasiva a pantalla (Gavoto et al., 2020).

Varela et al. (2021), revelan que, por pandemia y el confinamiento, NNA tienen mayor tiempo disponible para jugar por la redistribución del horario escolar. Cada hogar implica un contexto particular, por lo que, explorar en razón de los hábitos de juego y su posible modificación en este contexto, significa una experiencia de pesquisa particular para comprender el fenómeno según el tiempo de juego y la producción de sentido de la experiencia misma en quienes juegan.

Objetivo

Considerando lo ya declarado, este trabajo tiene como objetivo analizar el comportamiento lúdico de dos niños en relación con la producción de sentido a partir del juego en pandemia a partir de un estudio de casos.

Método

Enfoque y tipo de investigación

Este trabajo corresponde a un estudio de casos, por lo que implica hacer investigación idiográfica y narrativa en el contexto de un enfoque cualitativo (Álvarez & San Fabián, 2012; Gilgun, 1994). Para este tipo de estudios, se consideran casos particulares en relación con cierto fenómeno y se asocia en términos de análisis, conjeturas y comparación con la teoría (Álvarez & San Fabián, 2012; Jiménez & Comet, 2016). Se toman en cuenta procesos, experiencias, relatos, entre otros elementos, en contextos muy específicos, para comprender causas, consecuencias de un fenómeno, la constitución de subjetividades, representaciones sociales. De acuerdo con George & Bennett (2005), las fases de un estudio de casos, son: diseño del estudio, realización del estudio, análisis de resultados y conclusiones.

Diseño y muestreo

Esta investigación corresponde a un estudio de caso simple de diseño incrustado (Álvarez & San Fabián, 2012; López, 2013; Yin, 1994). El muestreo es intencional, no probabilístico (Otzen & Manterola, 2017; Ventura-León & Barboza-Palomino, 2017), partiendo de la producción de

sentido de un niño y una niña en relación con el juego en tiempos de pandemia y confinamiento. Esta investigación se contextualiza en las siguientes preguntas: ¿han sido modificados el tiempo de juego y los hábitos de juego en pandemia y confinamiento?, y, en el caso de que así haya sido, ¿cómo se ha dado el proceso de modificación de la conducta lúdica?

Participantes

Los niños que participan en el estudio son hermanos y habitan la misma casa, tienen 11 y ocho años respectivamente, a quienes, para este estudio, se le han modificado los nombres a fin de proteger su identidad. Al niño de 11 años, se le ha renombrado 'Carlos', y a la niña de ocho años, 'María'. Aceptaron participar tras la autorización de sus padres, y por ello se procedió a la firma de un consentimiento informado por los padres y un asentimiento informado por ambos niños, además de considerar en este estudio, la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013). Carlos y María viven en la ciudad de Chillán, comuna de la región de Ñuble (Chile) que estuvo alternándose en las primeras dos fases del plan *Paso a Paso nos cuidamos* [(siendo en total, cuatro fases de carácter progresivo) durante el tiempo considerado para la recogida de información], como una de las medidas sanitarias tomadas por el Ministerio de Salud en Chile (Ministerio de Salud, 2021).

Los niños seleccionados para el estudio son extranjeros y presentaron manifestaciones similares a un cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático, debido a eventos relacionados con el modo en el que se dio la salida de su país (Venezuela) y el tránsito riesgoso desde la frontera colombo-venezolana, pasando por las fronteras colombo-ecuatoriana, ecuatoriana-peruana y la frontera peruano-chilena, hasta llegar a finalmente a Chile, país en el que habitan actualmente. No podría decirse que Carlos y María fueron diagnosticados por un especialista, no obstante, la manifestación sintomática presentó similitudes al cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático, al evaluarse según la escala de gravedad de síntomas revisada (EGS-R) del Trastorno de Estrés Postraumático según la *Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5* (American Psychiatric Association, 2014).

Las situaciones descritas son coherentes con resultados obtenidos por Cifuentes et al. (2019), quienes, en un estudio realizado en la ciudad de Bogotá, han logrado determinar la correlación existente entre la condición migratoria y la manifestación del síndrome de estrés postraumático en niños migrantes venezolanos con edad entre 8 y 12 años a partir de situaciones migratorias. Esto guarda relación con el trauma que padecen algunos migrantes en tránsito o al llegar al país de acogida, tema que es señalado por Sánchez (2020), dadas algunas situaciones que al mismo tiempo se vinculan con el cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático como: abuso de poder, hacinamiento, humillaciones, uso de las historias familiares para diversos intereses políticos, además de peligros como la extorsión, el robo, secuestro, y otros riesgos.

Además de la manifestación de síntomas similares al

cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático, este caso se justifica dado que, en su estudio, Sprang & Silman (2013), obtuvieron que, tras la aplicación de las escalas de estrés postraumático, los niños que habían sido puestos en cuarentena en un contexto de pandemia, presentaron puntuaciones cuatro veces más altas a los niños que no habían sido puestos en cuarentena. O sea, si ya Carlos y María venían presentando algunas manifestaciones, la pandemia y la cuarentena, podría haberse complejizado el problema, tal y como lo destacan estudios como el de Cabrera (2020a), en el que se evidencia una relación entre la pandemia y el confinamiento con la manifestación del síndrome en niños y niñas.

Entre las manifestaciones evidentes en Carlos y María, y que son similares a las manifestaciones de un cuadro de adaptación con síntomas de estrés postraumático, estuvieron: recuerdos recurrentes e invasores del acontecimiento causante del cuadro, constricción del afecto, alteraciones del sueño, lo que también ha ocurrido con los padres de los niños, aunando a ello los sentimientos de culpa y remordimiento por los riesgos a los que se expusieron, y la intensificación de los síntomas frente a la exposición de acontecimientos que simbolizan o recuerdan el acontecimiento traumático (American Psychiatric Association, 2018; Carvajal, 2002; Carvajal et al., 2001).

En Benigh & Bandura (2004) y González et al. (2019), se advierte que la mayoría de niños(as) y adolescentes demuestra habilidades de adaptación postraumática con altos índices de éxito. Y en el caso en estudio, las respuestas ante el agente estresor han sido adaptativas y progresivas en los niños, teniendo el juego como uno de los elementos terapéuticos empleados (Winnicott, 1991), sin embargo, cuando se ha considerado que los niños han logrado estabilizarse (Carvajal, 2002; Carvajal et al., 2001), ha ocurrido una pandemia y un confinamiento que han atentado contra dicha estabilización.

Por tratarse de un estudio de carácter cualitativo, específicamente de un estudio de casos, la validez del estudio se supedita al contexto de estudio, al objetivo del estudio, a los vínculos coherentes entre la metodología, el rigor científico, el tipo de información y la riqueza de esta (Erazo, 2011; Ventura-León & Barboza-Palomino, 2017; Yin, 1994). Además, viene acompañado y determinado por la justificación sustancial del estudio de casos como metodología de abordaje en ciencias sociales.

Siendo así, este caso fue elegido siguiendo las orientaciones de especialistas en torno a las razones por las cuales se justifica un estudio de casos. En Rodríguez et al. (1996), y en Álvarez & San Fabián (2012), se advierte que el caso debe permitir la confirmación, modificación o ampliación del conocimiento sobre el objeto de estudio; otra razón es por su carácter revelador, esto es, que el caso tiene capacidad de ayudar a revelar información relevante pero que es desconocida al momento. Entre otras razones, estos autores señalan: facilidad de acceder a los sujetos y de permanecer en el campo haciendo el estudio; alta probabilidad de mezcla de procesos, personas, interacciones en la investigación,

y finalmente la posibilidad de tener y mantener una comunicación fluida con los sujetos. En este sentido, el caso seleccionado es cercano en tanto existe un parentesco, y considera las nociones de tiempo y hábitos de juego, más la modificación de la conducta lúdica de niños y niñas en tiempos de pandemia y confinamiento, tema que permite ampliar el conocimiento en el campo, y viene a revelar información desconocida dado que no hay trabajos que se hayan generado considerando la modificación de conducta lúdica infantil en tiempos de pandemia y confinamiento, aunado esto a la producción de sentidos alrededor del fenómeno del juego en la infancia, y menos aun cuando se consideran las manifestaciones previas de estrés ya superadas por los niños en cuestión.

Dado que los sujetos considerados son hermanos, se constata la entrega de información que surge en relación con la producción de sentidos en el contexto de la relación y las interacciones producidas en función del fenómeno lúdico. Sin embargo, hay una razón más para la selección de este caso, y reside en la necesidad de proyectar prevención, y esto por cuanto según la investigación de Erades y Morales (2020): “La detección precoz y tratamiento de los niños afectados por la pandemia de la COVID-19 puede resultar útil para prevenir el impacto que el confinamiento en el hogar puede tener en esta población en situaciones similares en un futuro” (p. 28), más aún cuando como lo destacan Tayeh et al. (2016), aparecen trastornos relacionados con el trauma y eventos estresores. Es más, estos últimos sostienen que, “A pesar del gran impacto que generan en la salud pública, y en la vida de los pacientes y sus familias, estos trastornos suelen no ser diagnosticados y, por lo tanto, no ser tratados en los pacientes pediátricos” (p. 6).

Situaciones temporales del estudio

A fin de contextualizar las situaciones en la que se genera el estudio, es necesario destacar que la primera fase del plan *Paso a Paso nos cuidamos* (Cuarentena), correspondió a cuarentena total con cierre de pasos entre regiones y toques de queda entre las 23:00 horas y las 5:00 horas (rango horario nacional para toques de queda modificado según el período de fiestas patrias, el período decembrino y el período vacacional); la segunda fase, denominada Fase 2 (Transición), implicó cuarentena los días sábado y domingo, apertura entre días de semana (lunes a viernes), y toques de queda entre las 23:00 horas y las 5:00 horas. Estas fases se alternaron a medida que el comportamiento epidemiológico fue variando en la región.

Técnicas de recolección de información

La recogida de información se realizó entre el 20 de marzo de 2020 y el 25 de febrero de 2021, usando dos técnicas: observación directa (notas de campo completadas por la madre en formato entregado por el investigador) y la realización de entrevistas semiestructuradas en tres momentos para cada uno de ellos (junio 2020, septiembre 2020, enero 2021). Para las entrevistas, se contemplaron tres sesiones con Carlos y María (con participación de la madre), a partir

de la plataforma *Meet* de Google, en un tiempo que no excedió los veinte minutos por sesión. Antes de las entrevistas se tuvo una conversación vía *Meet* de Google considerando y explicando las implicaciones del estudio, además de explicar el proceso de entrevistas, duración de las mismas, los temas, las nociones de las preguntas, que si bien es cierto no estaban predeterminadas, se explicó que las mismas rondaban alrededor de los siguientes temas: sentimientos ante el confinamiento, sentimientos por la situación de pandemia, sentimientos ante el juego, tiempo y hábitos de juego, sentimientos hacia el compartir en familia, sentido del juego en estos tiempos de pandemia.

Las entrevistas fueron guardadas en audio y video, transcritas para el análisis, y los resultados finales, junto a la interpretación y la elaboración del informe, fueron compartidos con familia, consintiendo ellos con la información entregada.

Técnicas de análisis

Los resultados fueron analizados según la lógica de los estudios de caso de diseño incrustado. Dada la característica del estudio, se procedió a la descripción a partir de los datos recabados por la madre de Carlos y María en la ficha correspondiente (Ver tabla 1), considerándose la verificación de la saturación de la información al contrastar las fichas producto de la observación y la información de las entrevistas. A su vez, la saturación de información se consideró tomando en cuenta la propuesta de Ortega-Bastidas (2020) en relación con los dos elementos propuestos por este autor, es decir, la densidad de la información y la autenticidad de la información. Según Ortega-Bastidas (2020), “es necesario distinguir que la densidad de información no es equivalente a la cantidad de información” (p. 296), y, siendo así, lo relevante es que la información obtenida permitiese cubrir y dar alcance, en el caso de este trabajo, a la descripción de la conducta lúdica de Carlos y María en el contexto de la pandemia y en las situaciones temporales ya descritas con anterioridad.

Tabla 1.
Ficha de observación. Elaboración propia.

NOTA DE CAMPO	
Fecha	Lugar:
Fase cuarentena	Estación:
Selección período	Período escolar ()
Participantes	Período vacacional ()
Descripción de la actividad desarrollada por los participantes (Para la madre)	
Condiciones analíticas y comparativas con el objetivo de la investigación (Para el investigador)	
Saturabilidad de la información	
¿Sigue haciendo falta mayor información?	
Observaciones	

Validación del estudio de casos

Según Álvarez & San Fabián (2012), un estudio de casos se valida cuando cumple con cuatro criterios básicos: contextualización, saturación, negociación con los implicados y la triangulación. Como se advierte en este trabajo, hay contextualización del estudio junto a la descripción

pormenorizada de las situaciones en estudio, de los sujetos, de los tiempos en los que se generó el estudio, además del seguimiento que se hizo. Hay un proceso de saturación de la información, lo que se constata en la declaración de resultados y la descripción de las manifestaciones y conductas lúdicas de Carlos y María. Además, se concertó con los informantes la aceptación a participar en el estudio, la aceptación de la madre a acompañar el registro de la conducta lúdica de los niños, la aceptación de los niños y el consentimiento de la madre para que aquellos participaran de los tres momentos de entrevista, la lectura del informe final y su aceptación. González, citado en Álvarez & San Fabián (2012), sostiene: "cuando las personas que intervienen en el control de la información la aceptan como justa, relevante y precisa, de algún modo están asegurando la validez o credibilidad de la misma" (p. 9).

Finalmente, el último proceso interno corresponde a la triangulación, que implica la vinculación de técnicas, sujetos, espacios y tiempos (Álvarez & San Fabián, 2012). Este estudio constata la articulación de técnicas como la observación directa con la entrevista semiestructurada; hay vinculación en los sujetos de estudio (son hermanos y viven juntos); y se trabajó en la recogida de información de forma continua durante un año en situaciones temporales diferentes con incidencia en las nociones en estudio, esto es, se hizo recogida de información en fase de cuarentena y en fase de transición en Chillán, en período escolar y en período de vacaciones, y en las cuatro estaciones (otoño 2020 al verano 2020-2021).

Resultados

Este estudio registró información considerando dos técnicas, a saber: la observación directa (con notas de campo), y entrevistas, a fin de analizar la modificación de la conducta lúdica en Carlos y María en tiempos de pandemia y confinamiento por COVID-19. En referencia a las notas de campo, se ha determinado que el comportamiento lúdico de Carlos y María es particular habida cuenta que: son hermanos y habitan la misma casa, lo que permite comprender el fenómeno lúdico desde la relación. Esto lleva a que mucho de lo que juegan lo hacen juntos, más aún cuando por tema de confinamiento permanecieron buena parte del día en casa. Esta relación se ha estrechado mucho más, dado que, eventos relacionados con la salida de su país natal (Venezuela), el modo en el que se dio y el tránsito por cada frontera terrestre hasta llegar a Chile, han fortalecido el lazo familiar y el nivel de acercamiento entre los niños. Ahora, posterior al proceso de estabilización psíquico-emocional que siguió al trauma que implicó toda esta situación de estrés agudo, se ha generado la pandemia y la medida del confinamiento.

En este contexto, la conducta lúdica de ambos puede advertirse según tres situacionalidades: una que advierte el proceso de confinamiento [fase de cuarentena (cuarentena total) y fase de transición (cuarentena ponderada)], otra que advierte el tiempo escolarizado y el tiempo de vacaciones escolares, y una tercera que advierte cambios según la

estación del año durante el tiempo del estudio (otoño 2020, invierno 2020, primavera 2020, verano 2020-2021).

Comportamiento lúdico durante la cuarentena

Al considerar en primera instancia la situacionalidad de confinamiento tras la pandemia, se advierte que el comportamiento lúdico de Carlos y María, difiere cuando se trata de una cuarentena total y cuando se trata de una cuarentena ponderada. Cuando se ha tratado de una cuarentena total (que en la comuna de Chillán ha implicado que las personas no podían salir de la comuna, y solo tenían dos permisos semanales de dos a tres horas que debían tramitarse en el portal web de Comisaría de Carabineros de Chile para actividades muy necesarias), los niños permanecían el día en casa. A diario, los padres de ambos les sacaban al frente de la casa en el pasaje (calle) en el que habitan, habida cuenta que se trata de un pasaje que tiene portón de acceso, por lo que el mismo es restringido, otorgando cierta libertad en el sentido de que los habitantes del pasaje están un poco más resguardados en relación con visitantes en la zona. Esto permitió que los niños salieran a diario al pasaje por una hora aproximadamente, jugar a la pelota entre ellos y con sus padres, jugar metras (bolitas o canicas), montar bicicleta, correr y/o caminar a lo largo del pasaje a fin de hacer rutinas de actividad física. En época de verano disfrutaron de una piscina en casa. Todas estas actividades fueron realizadas resguardando las medidas sanitarias, lo cual se ve favorecido en tanto y cuanto son pocas las personas que en el pasaje salen en el día a caminar o hacer otro tipo de actividad física.

Dentro de casa y en el resto del día, y según el tiempo en el que se encontraran (período escolar o período de vacaciones en verano), dado que la casa es pequeña, generalmente se dedicaban a jugar juegos de mesa con sus padres, a pintar, recortar, y hacer manualidades. Pasaban tiempo dedicado a la lectura, necesaria si querían posteriormente dedicar una hora a videojuegos permitidos y supervisados por sus padres. Destaca una condición de los padres que implicó que, los niños debían dedicar tiempo del día a hacer actividad física, a la lectura, y a tocar piano, si después querían jugar a los videojuegos.

Ahora, cuando Chillán pasó a cuarentena ponderada (cuarentena total en sábado y domingo, pudiéndose salir durante este par de días en solo dos ocasiones para asuntos puntuales como compras de suministros -alimentos, medicamentos, insumos para el hogar, emergencias médicas, etc.-, y poder salir entre lunes y viernes sin necesidad de solicitar autorización a la Comisaría de Carabineros de Chile), Carlos y María, junto a sus padres, tuvieron mayores posibilidades, dado que ello significó que las restricciones disminuyeran entre semana. Eso permitió que ambos jugaran con otro par de niños en el pasaje y jugaran a diario con ellos a la pelota, a las escondidas, tenis de mesa, o que compartieran una bicicletada o manejaran patines en los límites del pasaje. Ha implicado también que hayan podido tener posibilidad de ir al río o visitar amistades siguiendo las regulaciones sanitarias, al tiempo que jugasen con otros niños en tales visitas.

Comportamiento lúdico durante la distinción entre el período escolar y el vacacional

En relación con la segunda situacionalidad, esto es, tiempo escolar y las vacaciones, se ha destacado que, el comportamiento lúdico de Carlos y María difiere en tanto y cuanto, en tiempo escolarizado, es el tiempo dedicado a las actividades escolares en casa (conexión a las clases virtuales en las que deben interactuar según las clases del día) el que marca la pauta de organización del día. Luego de la rutina de levantada y aseo personal, el desayuno correspondiente, inicia la faena escolar, que implica la conexión a las clases virtuales, pero también implicó que, según el turno que le corresponda (Carlos por la mañana, María por la tarde), en el otro horario, debían dedicarse a cumplir con las tareas indicadas por la progresión académica. Así, quedaba un tiempo señalado al final de la tarde, en el que podían dedicarse a jugar y compartir con los padres de forma mucho más directa y sin otro tipo de actividad que medie la relación.

El período escolar se ha dado en un marco paralelo con el proceso de cuarentena en Chile, por lo que, los tiempos dedicados para jugar, en los casos de Carlos y María, han sido más acotados, pero comprenden las rutinas ya destacadas en los procesos de cuarentena. En período de vacaciones, el orden del día vino determinado por el juego y la actividad física para ambos niños, y esto a su vez, demarcado por lo ya indicado cuando se trata de la situacionalidad determinada en los procesos de cuarentena (total o ponderada).

Comportamiento lúdico en función estacional

Los procesos que dan configuración a la conducta lúdica de Carlos y María en el período escolarizado y el período vacacional, son paralelos a la situacionalidad determinada por las estaciones del año (período en el que se ha hecho estudio), esto es, desde el otoño de 2020 al verano 2020-2021. Chillán tiene una particularidad: las estaciones que podrían determinarse como opuestas, esto es, verano e invierno, van hasta los extremos en la comuna. Es decir, en verano, las temperaturas suben llegando a superar los 40 °C, mientras que, en invierno se ha llegado a estar en -6 °C. Si se le suma la poca humedad en la localidad, se entiende que el clima es bastante seco, tanto en verano como en invierno. En el otoño de 2020 se inició la cuarentena total en Chillán, lo que hizo que Carlos y María estuviesen restringidos de visitar otros lugares, no obstante, al vivir en un pasaje con acceso restringido, las posibilidades de salir a diario de la casa se fueron materializando. Llegado el invierno, y al bajar la temperatura en los niveles señalados, la opción fue quedarse en casa y realizar sus actividades en el hogar, implicando que la actividad física y los juegos se realizaran en un espacio reducido. Ya no se jugaba a la pelota, pero incorporaron el salto de cuerdas, ejercicios aeróbicos estacionarios, juegos con los padres como: escondiendo tesoros y ubicación de pistas, juegos de mesa (dominó, ajedrez, Bingo, El avión), Cachipun (Piedra, papel o tijera), rondas, juegos con juguetes específicos para alternar entre

Carlos y María, la elaboración de juguetes con material reciclable y manualidades.

Llegada la primavera de 2020, volvieron a salir a medida que comenzaba a subir la temperatura y se acercaba el verano 2020-2021. Esto implicó el comportamiento lúdico ya comentado anteriormente habida cuenta la posibilidad de salir y estar nuevamente en situación de estar a diario en el pasaje. Y lo mismo sucedió y se mantuvo una vez llegado el verano 2020-2021, adicionando juegos en los que pudiesen compartir con sus padres incluyendo el agua para mojarse y refrescarse al jugar, además de bañarse y jugar en una piscina particular desmontable.

Los tiempos de juego varían entonces en esa comparación necesaria situada antes de la pandemia, y durante la pandemia y el confinamiento. Antes de la pandemia, el tiempo de juego aumenta en el período de vacaciones, lo que de por sí pareciera ser natural, sin embargo, en período escolar, ese tiempo disminuye. Si se considera la pandemia y el confinamiento, el tiempo de juego aumenta en período escolar (tomando en cuenta que la jornada escolar pre-pandemia, es mayor en tiempo a la jornada escolar en pandemia), y lo mismo ocurre en tiempo vacacional. Ahora bien, la conducta lúdica se modifica porque a pesar de que hay confinamiento, lo que cambian son las actividades a las que dedican tiempo para jugar. No hay tiempo de juego establecido, sino que esta noción es un poco más elástica dadas las condiciones de habitabilidad y los acuerdos a los que llegan los padres con Carlos y María, a partir del cumplimiento de ciertas tareas.

Con respecto a las entrevistas, este proceso implicó tres momentos de conversaciones: junio 2020, septiembre 2020 y enero 2021. Las entrevistas fueron semiestructuradas, y los temas fueron: sentimientos ante el confinamiento, sentimientos por la situación de pandemia, sentimientos ante el juego, tiempo y hábitos de juego, sentimientos hacia el compartir en familia, sentido del juego en estos tiempos de pandemia.

Al conversar sobre sus sentimientos ante el confinamiento y los modos de considerarlo en familia, Carlos manifestó: “Nunca había estado en una pandemia. Da miedo porque se contagia mucha gente, y han muerto muchas personas. Mi abuelo ha tenido coronavirus tres veces en Venezuela. Mi papá tiene que salir a trabajar también”. María sostiene: “Sí, da miedo, porque la gente se enferma mucho. Mi tío, mi tía, mis primas y mi abuelo se enfermaron con coronavirus, pero ya se curaron. El abuelo no se cuida”. “Mi papá y mi mamá nos dicen que nos cuidemos, que nos pongamos la mascarilla, que nos lavemos las manos, que nos bañemos al regresar a la casa” (Carlos). Al preguntarles si consideran que la pandemia y el confinamiento han traído algo positivo, ellos sostienen: “Sí, porque papá pasa más tiempo en casa, podemos jugar mucho más tiempo y compartir en familia” (Carlos). María afirma: “Papi está más tiempo en casa, y podemos jugar más”.

Al hablar sobre la escuela, María dice: “primero nos conectábamos por el teléfono de papá, después nos regalaron dos tablets, y así vemos las clases”, mientras que Carlos

responde: “Sí, nos conectamos por el computador y tenemos las clases”. Sobre el tiempo de clases y el tiempo disponible, responden: “Las clases son más cortas que cuando íbamos a la escuela. Así nos queda más tiempo para jugar” (Carlos). Y María dice: “A veces me aburro, porque es estar ahí escuchando a la maestra sin hacer más nada... Tenemos más tiempo para jugar porque las clases son más cortas”.

En relación con el juego, expresan: “Me gusta jugar con mi hermanita, con otros niños en el pasaje, aunque no hay muchos. Me gusta más cuando jugamos con papá y con mamá, a pesar de que papá trabaja mucho” (Carlos). María agrega: “Me gusta jugar porque a veces me aburro mucho en la casa, porque no podemos salir, y porque afuera está Tito¹. Pero me gusta cuando salimos a caminar afuera, y a correr, y manejar bicicleta. También me gusta cuando viene Carmen²”.

Cuando se les pregunta si los juegos a los que juegan, han cambiado en relación con aquellos juegos a los que jugaban antes de la pandemia, han manifestado:

Sí, han cambiado. Porque antes jugábamos por las tardes afuera en el pasaje, hacíamos muchas cosas como manejar bicicleta, íbamos al trabajo de papá y ahí jugábamos fútbol, saltábamos la cuerda. Ahora, estamos en la casa, salimos poco por la pandemia, y jugamos otros juegos. Extrañamos jugar al aire libre, queremos jugar afuera, a veces es aburrido estar en la casa. Cuando jugamos afuera, podemos entrenar carreras con papá, correr, jugar fútbol, manejar bicicleta (Carlos).

María sostiene: “Ahora estamos más en la casa, y jugamos varias cosas para no aburrirnos. Juego con Carlos, aunque a él no le gusta jugar Pictureka, igual pintamos, tocamos piano, hacemos manualidades, vemos televisión, jugamos con la tablet”.

Al conversar sobre la modificación de los juegos en períodos estacionales, dicen: “Cuando hay invierno, no podemos salir porque hay mucho frío y nos podemos enfermar. Pero en el verano fue fino porque nos pusieron una piscina y nos bañamos, jugamos con papá y mamá” (Carlos). Y María afirma que “cuando hace frío jugamos dentro en la casa, no podemos correr, aunque a veces saltamos cuerdas, y hacemos guerra de almohadas. Cuando es calor, salimos más”. “Cuando es invierno, papá a veces hace ejercicios con nosotros dentro de la casa y mamá nos acompaña, y me gusta” (Carlos).

Al conversar del tiempo escolar y vacacional, Carlos dice: “jugamos más en vacaciones”, y María: “en vacaciones jugamos más, porque cuando estamos en clases, nos dan dos recreos, y es poquito el tiempo que nos dan para jugar, y luego nos aburrimos”.

Al inquirir sobre el juego en familia, dicen: “Nos gusta mucho cuando jugamos con papá y con mamá. Ellos se la pasan ocupados, pero cuando jugamos juntos, disfrutamos mucho” (Carlos). María, en referencia a sus padres, dice: “Nos gusta mucho cuando juegan con nosotros”. “Nos gustaría que jugaran más con nosotros” (Carlos). “Nos hace

falta pri³” (María). A la pregunta: ¿pero, juegan sus padres con ustedes?, la respuesta fue: “Sí, ellos juegan con nosotros, pero nos gustaría que jugaran más, aunque sabemos que papá está trabajando y mamá igual en la casa” (Carlos). “Sí, me gustaría, es divertido cuando jugamos con ellos” (María).

A la pregunta: ¿creen que jugar, les ha ayudado en esta pandemia, a no sentirse tan solos, aburridos, a no sentirse tristes y temerosos?, respondieron:

A veces da miedo porque se contagia mucha gente, pero como nosotros estamos acá en la casa, no pasa nada, gracias a Dios. Y el tiempo que tenemos, jugamos y hacemos otras actividades. Hablamos con la familia en Venezuela por videollamada durante la semana. A veces nos aburrimos, pero papá y mamá nos dicen que inventemos, que juguemos, que hagamos manualidades, que pintemos y toquemos piano, y me siento bien después (Carlos).

María afirma: “A veces me siento triste porque la familia está en Venezuela y nosotros estamos solos. Quiero ir a Venezuela para ver a mi familia... Cuando jugamos me siento bien. Me gusta jugar”.

La última pregunta fue: siendo que ya se cumple casi un año de estar en pandemia y confinado en casa buena parte de ese año, ¿cómo piensas que te sentirías, si no pudieras jugar en el día, en medio de esta pandemia? A lo que Carlos respondió:

Me sentiría mal porque estaría aburrido todo el tiempo. Aunque papá y mamá pasan tiempo con nosotros, también pasan bastante tiempo trabajando. No tenemos familia en Chile y tampoco tenemos muchos amiguitos para jugar, y como estamos en pandemia, casi no podemos salir de la casa. Jugar me hace sentir menos triste.

Y María sostuvo: “Creo que estaría aburrida todo el día”.

Discusión

Los resultados de este estudio consideran elementos relevantes en razón de las nociones analizadas: tiempo de juego, hábitos de juego, modificación de la conducta lúdica.

Los niños que participan del estudio otorgan valor al juego como una instancia natural de la infancia y lo perciben como un elemento que les ha ayudado emocionalmente a sobrellevar las complicaciones causadas por la salida de su país natal, además de las ocasionadas por la pandemia y el confinamiento. Ellos son extranjeros, no tienen más familiares en Chile, por lo que, la nostalgia y la tristeza por los familiares con los que no pueden compartir, son sentimientos que experimentan. El mismo tiempo de confinamiento les conmina a generar alternativas de juego, porque al no poder salir, compartir con otros niños con la periodicidad que desean, o jugar a lo que siempre juegan, se ven en la necesidad de crear alternativas si no se quieren aburrir, lo cual es un sentimiento que destacan de forma recurrente.

Según lo considerado, Esquivel (2010), destaca la relevancia del juego como componente esencial en la

¹ Tito es un perro que tiene el dueño de la propiedad en la que arrienda la familia.

² Carmen: nombre ficticio de otra niña extranjera, compañera de clases de María.

³ “Pri”: es el diminutivo para referirse a un primo con el que jugaban en Venezuela.

restauración psicoemocional en la infancia, más aún cuando esta población se ha visto sometida a situaciones y agentes estresores como los vividos por Carlos y María, primero, en la salida de su país natal, el tránsito hasta Chile y las formas en las que se dio su llegada a Chile, aunado a la separación familiar producida, y segundo, por la pandemia y el confinamiento. De forma similar, Armus et al. (2012), destacan el juego como fenómeno imprescindible para la seguridad emocional, y aunque su trabajo viene siendo contextualizado en la primera infancia, también destaca que el juego tiene un efecto terapéutico que puede trascender períodos etarios.

Un elemento positivo, tal y como ha sido declarado por Carlos y María en los diálogos, es que el confinamiento ha hecho que los padres jueguen más con ellos por estar más tiempo en casa y comparten más tiempo de juego y otras manifestaciones lúdicas (artístico-culturales), lo que si bien es cierto no es contrastable en la evidencia habida cuenta la falta de investigación en este contexto particular, si valdría la pena destacar que en Cifuentes-Faura (2020) y en Maroñas et al. (2018), se ha determinado que el tiempo compartido en familia para dedicarse a actividades de este tipo, termina siendo favorable para la consolidación de la relación familiar, la confianza y la seguridad emocional. En el caso de Conchas et al. (2023), quienes trabajaron con población Rarámuri, obtuvieron que cuando los padres jugaban con sus hijos, incluso influía positivamente en el aumento de actividad física diaria.

En Castro y Valcárcel-Delgado (2022), se advierte que, niños entrevistados advierten el juego con sus padres como una de las experiencias de mayor agrado para ellos en tiempos de pandemia, al tiempo que colocan la imposibilidad de jugar con otros pares familiares y ver a sus familias, como uno de los aspectos negativos, siendo que esto último se refrenda en Berasategi et al. (2020). Estos investigadores apuntan al incremento del tiempo de juego y compartencia en familia como uno de los aspectos más relevantes en la forma cómo llevaron adelante las familias, tanto la pandemia como el confinamiento. De hecho, lo comentan así: “El juego es una constante en todas las respuestas infantiles, de lo que inferimos la demanda de disfrutar de más tiempo libre y del juego infantil” (p. 11).

Sobre el aburrimiento, Sánchez (2016) afirma que este se convierte en un agente motivador para generar y despertar la creatividad. De hecho, Carlos y María se vieron en la necesidad de crear a fin de no seguir aburridos. Esas instancias creativas diversifican las manifestaciones lúdicas al tiempo que disfrutan y solidifican estructuras de choque ante las emergencias emocionales producto de la pandemia y el confinamiento, como lo son la nostalgia, el aburrimiento y el temor. Más aun cuando en este contexto epidemiológico, se advierte la preocupación en Carlos y María ante la posibilidad de contagio de su padre, y están atentos a lo que acontece con otros familiares que ya han sido contagiados. O sea, hay un proceso psicológico evolutivo en relación con cómo superan el miedo por la pandemia, proceso que ha sido destacado en Gómez-Becerra et al. (2020).

En otro orden de ideas se tiene que, en el caso presentado en esta investigación, el tiempo de juego se ha visto incrementado, al igual que los hábitos de juego se han visto modificados. Las mismas situacionalidades consideradas en el estudio, a saber: a) el período de confinamiento (fase de cuarentena y fase de transición en Chillán, Chile); b) el período escolar y el vacacional; c) el período estacional; dan cuenta de esta mutación de la conducta lúdica, habida cuenta las particularidades de cada contexto. Ahora bien, la literatura destaca la existencia de estudios que permiten evidenciar que el tiempo de juego y los hábitos de juego se han ido modificando con el paso del tiempo. No obstante, lo que destacan estos estudios, es que, mucho de ello se debe a la incorporación progresiva del mundo digital (Moncada & Chacón, 2012). Además, tales estudios han sido generados en momentos en los que no se han presentado pandemias y procesos de confinamiento, y menos aún como los actuales. Sin embargo, las mismas condiciones especiales de salubridad y las medidas sanitarias implican, de forma obligatoria, una modificación en cuanto a los hábitos de juego y las mismas conductas lúdicas a raíz de las mismas restricciones.

Los cambios o modificaciones se han manifestado en el caso presentado, partiendo de la diversificación de las actividades lúdicas en las que participan Carlos y María, esto es, en una mayor presencia de juegos de mesa compartidos en familia, incorporando también juegos de implicaciones motrices en espacios reducidos (interiores), en la adición de actividades lúdico-artísticas como el uso de instrumentos musicales, pintura, etc., y un poco de juegos de carácter electrónico (videojuegos), debido en gran parte también a una disminución del tiempo lectivo escolar en modalidades *online*, lo que sí queda confirmado en la investigación desarrollada por Varela et al. (2021). Los videojuegos son supervisados por los padres en tiempos reducidos, estando siempre bajo condición previa, la realización de actividad física, la lectura y la práctica con instrumentos musicales como el piano y la flauta.

La conducta lúdica de los niños se modifica según las situacionalidades consideradas (confinamiento; tiempo escolarizado y tiempo de vacaciones; y período estacional). Berasategi et al. (2020), encontraron que una mayoría simple en su estudio, modifica sus hábitos de juego a medida que transcurre, no obstante, tal modificación ha estado asociada al aburrimiento que le produce dedicarse a una actividad y por ello mudan a otra. Y, aunque no hay muchos más estudios con los que podamos comparar estos planteamientos, tal y como lo destaca Huizinga (2012) y Caillois (1986), el juego es una construcción sociocultural que atiende valores y contextos, adquiere sentidos y significados adjudicables a los contextos y particularidades, a la historia de las personas, a las relaciones, al ambiente y las condiciones existentes. Además de que, a partir de este estudio de casos, se confirman algunas proposiciones teóricas entre las que destacan: el juego como instancia natural de aprendizaje (Kant, 1991) y socialización (Reyes-Navia, 1998); el juego como aliciente emocional (Silva & Calvo, 2014); el juego como

expresión de creatividad (Garaigordobil, 2006, 2013), el juego como puente familiar (Maroñas et al., 2018).

Finalmente, pero no por ello menos importante, se advierte que, el estado emocional de los niños se ha visto fortalecido por dos cosas fundamentales, a saber: la instancia del juego y la comprensión de los padres en relación con la necesidad de los hijos de compartir con ellos, más aún cuando la sintomatología asociada al síndrome de estrés post-traumático y el posterior advenimiento de la pandemia y el confinamiento, han complejizado su estado emocional. Ello se advierte, en trabajos como los de Berasategi et al. (2020), Castro y Valcárcel-Delgado (2022), en función de las actividades lúdicas, y en Sprang & Silman (2013) y Cifuentes et al. (2019), en relación con el síndrome de estrés post-traumático.

Los cambios ocurridos en el tiempo y los hábitos de juego permiten entender que el bienestar emocional de NNA debe ser una prioridad, habida cuenta de que, tal y como lo destaca Parra-Esquivel (2010), el juego es una de sus actividades fundamentales y la emplean, además, para relacionarse con sus pares, con sus padres y otros. Es decir, pareciera ser que el juego termina siendo una especie de fenómeno predictor de la emocionalidad y el desarrollo infantil, asunto que se ha visto afectado por la pandemia y el confinamiento en todo sentido al generar restricciones de acercamiento y relacionamiento con otros.

Conclusiones

El objetivo del estudio fue alcanzado, y, como puede advertirse, en los casos de estudio, se advierte una modificación del tiempo de juego y también de los hábitos de juego. Ambas cosas han sido impactadas debido a las medidas de confinamiento, las medidas sanitarias ante la situación de pandemia en la comuna de Chillán, Chile, pero también debido a las formas y medidas que ha tomado la familia a nivel sanitario para afrontar este período y este proceso. Aún y cuando el confinamiento no ha tenido los mismos efectos posttraumáticos del evento estresor original, se ha considerado que la conducta lúdica en la estrecha compartencia familiar, ha sido un elemento clave en la adaptación.

El tiempo de juego se modifica habida cuenta de que se incrementa el tiempo disponible. Esto, tomando en consideración que el tiempo lectivo escolar ha disminuido en comparación con la presencialidad en el año escolar. Si bien es cierto que los padres han incorporado varias actividades a la rutina familiar, y en especial a la rutina de los niños en el día a día, aún el tiempo disponible de Carlos y María es superior al tiempo del que podían disponer antes de la pandemia y las medidas de confinamiento en la comuna.

Los hábitos de juego de Carlos y María se han modificado por la pandemia y el confinamiento, por el período estacional y los períodos escolares y de vacaciones. Esto obedece, en gran manera, a que las restricciones de carácter sanitario limitan la compartencia con otros niños, por ende, han generado otro tipo de actividades para compartir como hermanos y con sus padres. Cuando tienen oportunidad de

compartir con algún otro niño, pueden incorporar actividades realizadas antes de la pandemia, pero esto es limitado en comparación con el tiempo que no pueden compartir con ellos. La actividad física es una actividad que se ha mantenido presente en el ámbito familiar, modificándose el tipo de actividad según la estación y el clima, según el período en el que se encuentren, según el tipo de cuarentena (total o ponderada).

Si bien es cierto, antes de la pandemia, muchos de los juegos que jugaban Carlos y María implicaban juegos colectivos y juegos que tuviesen la actividad física como elemento primordial, luego de la pandemia, si bien se mantuvo la actividad física, esta varió. De realizarse al aire libre, pasó a realizarse en espacio reducido en casa, o en su defecto, en tiempo reducido en el pasaje, y generalmente mediado por sus padres asociándolo más al ejercicio físico para mantención del estado de salud, que al juego de forma particular. Además, se han incorporado otras actividades como juegos de mesa, pasando a ocupar buena parte del compartir familiar.

Carlos y María otorgan un sentido primordial al juego como manifestación necesaria en su cotidianidad. No parece importarles al qué jugar, sino jugar, y pasar el mayor tiempo posible jugando, a pesar de que han encontrado mucha satisfacción en otro tipo de actividades de carácter lúdico como tocar piano y flauta, leer libros de aventuras e historias bíblicas, entre otros textos y otras actividades.

Los sentimientos asociados al temor por posibilidad de contagio, enfermedad y/o muerte de algún familiar por COVID-19, se atenúan a partir de las experiencias lúdicas (en especial el juego) que pueden compartir en familia, y también a pesar de la distancia con otros familiares. Jugar con otro niño en el pasaje en el que viven, se ha convertido en todo un evento, debido a las restricciones familiares por el mismo tema sanitario, sin embargo, cuando sucede, el temor parece disiparse ante la manifestación del juego que los reúne y sienta las bases para compartir.

Carlos y María entienden que la pandemia y el confinamiento han modificado su tiempo y hábitos de juego, lo que no les perturba, sino que lo entienden como una consecuencia positiva, dado que pueden dedicarse mayor tiempo a jugar, a crear e inventar nuevas disposiciones lúdicas, lo cual les otorga un mayor sentido de apropiación del juego. Ambos atribuyen el mayor tiempo de compartencia con sus padres, como segunda consecuencia positiva de la pandemia y confinamiento.

El juego ha significado para Carlos y María una posibilidad relevante para aprender y crear, para sobrellevar anímicamente las consecuencias que a nivel emocional dejó la separación familiar inicial y el traslado a Chile, además de las secuelas que generan la pandemia y el confinamiento. El juego ha significado una oportunidad para compartir y pasar mayor tiempo en familia con tiempo de calidad. Los casos de estudio no pueden generalizarse debido a las particularidades y contextos. No obstante, este estudio permite advertir que las nociones (tiempo de juego, hábitos de juego, sentido del juego), han sufrido modificaciones por la

pandemia y el confinamiento en niños y niñas, lo cual podría apuntar a la necesidad de generar estudios de mayor envergadura.

Limitaciones del estudio

Entre las limitaciones de este trabajo pueden considerarse las complejidades asociadas al distanciamiento que imposibilitó de forma más contundente la recogida de datos en relación con el juego compartido con otros niños.

Líneas de interés

La investigación en relación con la modificación de la conducta lúdica de niños, niñas y adolescentes, no es abundante, por lo que, podría avizorarse como área de interés para el estudio y la comprensión del fenómeno lúdico en el ciclo vital, y mucho más si se asocian variables diferentes, contextos de estudio, distintas poblaciones (por ejemplo: niños y niñas migrantes; niños y niñas en situación de vulnerabilidad; niños y niñas en situación de calle, niños y niñas en situación de discapacidad, etcétera).

Conflicto de intereses

El autor declara no tener conflicto de intereses.

Referencias

- Álvarez Á., C. & San Fabián M., J. L. (2012). La elección del estudio de caso en investigación educativa. *Gazeta de Antropología*, 28(1), 1-12. https://www.ugr.es/~pwlac/G28_14Carmen_Alvarez-JoseLuis_SanFabian.html
- American Psychiatric Association (2014). *Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5*. Del autor.
- American Psychiatric Association (2018). *Suplemento del Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales*. 5ª ed. Del autor. <https://cutt.ly/nA05E9L>
- Armus, M.; Duhalde, C.; Oliver, M. & Woscoboinik, N. (2012). *Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia*. UNICEF & Fundación Kaleidos.
- Arufe-Giráldez, V.; Cachón Z., J.; Zagalaz S., M. L.; Sanmiguel-Rodríguez, A. & González-Valero, G. (2020). Equipamiento y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los hogares españoles durante el periodo de confinamiento. Asociación con los hábitos sociales, estilo de vida y actividad física de los niños menores de 12 años. *Revista Latina de Comunicación Social*, 78, 183-204. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1474>
- Asociación Médica Mundial (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM – Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. [Consulta: 15-2-2022]. <http://www.redsamid.net/archivos/201606/2013-declaracion-helsinki-brasil.pdf?1>
- Berasategi S., N.; Idoiaga M., N.; Dosil S., M.; Eiguren M., A.; Pikaza G., M. y Ozamiz E., N. (2020). *Las voces de los niños y de las niñas en situación de confinamiento por el covid-19*. Universidad del País Vasco.
- Cabrera, E. A. (2020a). Actividad física y efectos psicológicos del confinamiento por Covid-19. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD Revista de Psicología*, 2(1), 209-220. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1828/1612>
- Cabrera, L. (2020b). Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza: aumenta la desigualdad de oportunidades educativas en España. *Revista de Sociología de la Educación*, 13(2), 114-139. <http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>
- Caillios, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Carneiro, C. (2018). Multiple case studies: research strategy in psychoanalysis and education. *Psicología USP*, 29(2), 314-321. <https://doi.org/10.1590/0103-656420170151>
- Carvajal, C. (2002). Trastorno por estrés postraumático: aspectos clínicos. *Revista Chilena de neuropsiquiatría*, 40(S2), 92272002000600003. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272002000600003>
- Carvajal, C.; Carbonell, C. G.; Philippi, R.; Monteverde, P.; Bacigalupo, F. & Alvear, F. (2001). Características clínicas del trastorno de adaptación con síntomas de estrés pós-traumático. *Revista Chilena de neuropsiquiatría*, 39(2), 99-109. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272001000200002>
- Castiglioni, R. (2020). La política chilena en tiempos de pandemia. Entre la (des)movilización social y la crisis sanitaria. *Nueva Sociedad*, 287, 68-79. <https://cutt.ly/1A05pXh>
- Castro Z., A. y Valcárcel-Delgado, V. (2022). Voces de la primera infancia durante el confinamiento español por la covid-19. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(2), 1-24. <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.20.2.4959>
- Cifuentes C., A. Q.; Garnica M. C., J. C.; Gaviria C., J. G. & Valenzuela C., J. T. (2019). *Estrés postraumático en niños migrantes venezolanos de 8 a 12 años ubicados en el barrio el salitre de la ciudad de Bogotá*. Tesis de Licenciatura en Psicología. Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano, Colombia.
- Cifuentes-Faura, J. (2020). Consecuencias en los Niños del Cierre de Escuelas por Covid-19: El Papel del Gobierno, Profesores y Padres. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3e), 1-12. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12216>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2020a). *Evaluación de los efectos e impactos de la pandemia de COVID-19 sobre el turismo en América Latina y el Caribe Aplicación de la metodología para la evaluación de desastres (DaLA)*. Del autor.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2020b). *Violencia contra niñas, niños y adolescentes en*

- tiempos de COVID-19. Del autor.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2021). *La prolongación de la crisis sanitaria y su impacto en la salud, la economía y el desarrollo social*. Del autor.
- Conchas R., M.; Palma G., L. C.; Jiménez L., C. y Rangel L., Y. S. (2023). Actividad física y autorregulación antes y durante confinamiento por COVID-19 en población Rarámuri. *Retos*, 49, 564–571. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.95232>
- Consejo Iberoamericano del Deporte (2020). *1ª Conferencia de Ministros y Altas Autoridades del Deporte en Iberoamérica "Deporte en tiempos de COVID-19"*. [Consulta: 12-2-2021]. <https://cutt.ly/bxTuJeg>
- Da Silva, R. & Calvo T., S. (2014). La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(2), 9-30. <https://cutt.ly/4A073Fm>
- Díaz-Castrillón, F. J. & Toro-Montoya, A. I. (2020). SARS-CoV-2/COVID-19: el virus, la enfermedad y la pandemia. *Medicina & Laboratorio*, 24(3), 183-205. <https://cutt.ly/6A07XWA>
- Donnelly, P. (2020). We are the games: The COVID-19 pandemic and athletes' voices. *Sociología del Deporte*, 1(1), 35-40. <https://doi.org/10.46661/socioldeporte.5009>
- EFE (2022, 19 de enero). *Chile bate el récord diario de contagios con 9.509 casos*. [Consulta: 23-1-2022]. <https://cutt.ly/aA07Sov>
- Enríquez, A. & Saénz, C. (2021). *Primeras lecciones y desafíos de la pandemia de COVID-19 para los países del SICA*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Erades, N. & Morales, A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal. *Revista de Psicología Clínica con niños y adolescentes*, 17(3), 27-34. https://www.revista-pcna.com/sites/default/files/006_0.pdf
- Esquivel A., F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. Editorial Manual Moderno.
- Erazo J., M. S. (2011). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, XXII(42), 107-136. <https://www.re-dalyc.org/pdf/145/14518444004.pdf>
- Garaigordobil L., M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, individuo y sociedad*, 18, 7-28. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/articulo/view/ARIS0606110007A/5795>
- Garaigordobil L., M. (2013). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. *Entrelíneas*, 31, 5-12. <https://cutt.ly/ZA0713R>
- Garín C., A.; Riquelme, P. M. & Vergara E., L. (2020). ¿Cómo ha impactado el covid-19 en el turismo en Chile? Medidas de reactivación. *Desarrollo, Economía Y Sociedad*, 9(1), 54-59. <https://revista.jdc.edu.co/index.php/deyso/article/view/657>
- Gavoto, L.; Terceiro, D. & Terrasa, S. A. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? *Evidencia, Actualización en la práctica Ambulatoria*, 23(4), e002097. <https://doi.org/10.51987/evidencia.v23i4.6897>
- George, A. & Bennett, A. (2005). *Case studies and theory development in the social sciences*. MIT Press.
- Gilgun, J. (1994). A case for case studies in social work research. *Social Work*, 39(4), 371-380. <http://www.jstor.org/stable/23717047>
- Gómez-Becerra, I.; Fluja, J. M.; Andrés, M.; Sánchez-López, P. & Fernández T., M. (2020). Evolución del estado psicológico y el miedo en la infancia y adolescencia durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista de Psicología Clínica con niños y adolescentes*, 7(3), 11-18. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2020.mon.2029>
- González A. L. F., N. I.; Torres M., M. A.; Aguilar M. D-O., Y. P.; González A. V., F.; González E., S. & Ruíz M., A. O. (2019). Afrontamiento y síntomas de estrés postraumático en niños mexicanos después del sismo de 2017. *CIENCIA ergo-sum*, 26(3). <https://doi.org/10.30878/ces.v26n3a3>
- Guiñez-Coelho, M. (2020). Impacto del COVID-19 (SARS-CoV-2) a nivel mundial, implicancias y medidas preventivas en la práctica dental y sus consecuencias psicológicas en los pacientes. *International Journal of Odontostomatology*, 14(3), 271-278. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-381X2020000300271>
- Hernández R., A. & Mar P., J. E. (2020). Efectos de la pandemia en la economía familiar. *Economía Actual*, 13(3), 11-15. <https://cutt.ly/yzEaHxo>
- Hincapié, D.; López-Boo, F. & Rubio-Codina, M. (2020). *El más alto costo del COVID-19 para los niños. Estrategias para mitigar su impacto en América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo. [Consulta: 30-5-2021]. <https://cutt.ly/dA043AA>
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Institute for Health Metrics and Evaluation (2022). *COVID-19 Projections*. [Consulta: 23-1-2022]. <https://cutt.ly/vA04MzI>
- Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (2019). *Guía AIJU 3.0*. Del autor.
- Jiménez C., V. E. & Comet W., C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. *Academo Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5757749>
- Kant, I. (1991). *Crítica del juicio*. Espasa-Calpe.
- López G., W. O. (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Educere*, 17(56), 139-144. <https://www.re-dalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf>
- López-Bueno, R.; López-Sánchez, G.; Casajús, J.; Calatayud, J.; Gil-Salmerón, A.; Grabovac, I.; Tully, M. & Smith, L. (2020). Health-Related Behaviors Among School-Aged Children and Adolescents During the Spanish Covid-19 Confinement. *Frontiers in Pediatrics*, 8,

- 1-11. <https://doi.org/10.3389/fped.2020.00573>
- Maroñas B., A.; Martínez G., R. & Varela-Garrote, L. (2018). Tiempos de ocio compartidos en familia: una lectura socioeducativa de la realidad gallega. *Pedagogía social*, 32(18), 71-83. https://doi.org/10.7179/PSRI_2018.32.06
- Ministerio de Salud (2021). *Actualización de la Estrategia Gradual "Paso a Paso nos cuidamos"*. Del autor. [Consulta: 10-5-2021]. <https://cutt.ly/vxWowz6>
- Ministerio de Salud (2022). *Reporte Diario Coronavirus Covid-19 en Chile*. [Consulta: 23-1-2022]. <https://www.gob.cl/coronavirus/cifrasoficiales/>
- Moncada J., J. & Chacón A., Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Observatorio de la COVID-19 CEPAL (2020). *El impacto económico del COVID-19 y el panorama social hacia 2030 en la región*. Del autor. [Consulta: 18-7-2021]. <https://cutt.ly/SA04noI>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *La educación en América Latina y el Caribe ante la COVID-19*. Del autor. [Consulta: 18-7-2021]. <https://cutt.ly/4A04lmF>
- Organización Panamericana de la Salud (2020, 11 de mayo). *La OMS caracteriza a Covid-19 como una pandemia*. Del autor. [Consulta: 18-7-2021]. <https://cutt.ly/eA04dzh>
- Orte S., C.; Ballester B., L. & Nevot-Caldentey, L. (2021). *Apoyo familiar ante el Covid-19 en España*. [Pre-print]. [Consulta: 5-6-2021]. <https://cutt.ly/iA04qTc>
- Ortega-Bastidas, J. (2020). ¿Cómo saturamos los datos? Una propuesta analítica "desde" y "para" la investigación cualitativa. *Interciencia*, 45(6), 293-299. <https://www.redalyc.org/journal/339/33963459007/html/>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Paricio D-C., R. & Pando V., M. F. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 37(2), 30-44. <https://cutt.ly/SA082qh>
- Parra-Esquivel, E. I. (2010). Meaningful occupation and its importance in the education of thought and emotional development. *Revista de la Facultad de Medicina*, 58(1), 75-83. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v58n1/v58n1a08.pdf>
- Reyes, A. (2021). Educación Física en tiempos de pandemia y confinamiento. En. A. Reyes y C. Romero (Eds.). *Educación Física en tiempos de pandemia y confinamiento. Experiencias pedagógicas y reflexiones*, pp. 15-56. Universidad Adventista de Chile & Universidad de Cundinamarca.
- Reyes-Navia, R. M. (1998). *El juego: procesos de desarrollo y socialización. Contribución a la psicología*. 2ª ed. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Rodríguez G., G.; Gil F., J. & García J., E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Ruiz T., G. (2011). Hábitos de práctica lúdica y deportiva en niños y niñas en edad escolar: un estudio transversal. *EmásF*, 2(10), 17-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3659963>
- Sánchez R., A. (2016). El aburrimiento como competencia: Educación para un mundo sobreestimulado. *Teoría de la Educación*, 28(2), 93-112. <https://cutt.ly/kA08SZw>
- Sánchez S., T. (2020). Síndrome de resignación. Trauma migratorio, somatización y disociación extremas. *Aper-turas Psicoanalíticas*, 63, e2, 1-23. <https://cutt.ly/4A08Jwx>
- Sprang, G. & Silman, M. (2013). Posttraumatic stress disorder in parents and youth after health-related disasters. *Disaster Medicine and Public Health Preparedness*, 7(1), 105-10. <https://doi.org/10.1017/dmp.2013.22>
- Statista Research Department (2022a, 23 de enero). *Número de personas fallecidas a causa del coronavirus en el mundo a fecha de 21 de enero de 2022, por país*. Del autor. [Consulta: 24-1-2022]. <https://cutt.ly/xA08pYq>
- Statista Research Department (2022b, 23 de enero). *Número de casos confirmados de coronavirus (COVID-19) en América Latina y el Caribe al 12 de enero de 2022, por país*. Del autor. [Consulta: 24-1-2022]. <https://cutt.ly/qA08bJu>
- Tayeh, P.; Agámez G., P. M. & Chaskel, R. (2016). Trastornos de ansiedad en la infancia y la adolescencia. *CCAP*, 15(1), 6-18. [Consulta: 12-6-2021]. <https://scp.com.co/wp-content/uploads/2016/04/1.-Trastornos-ansiedad-1.pdf>
- Varela, A.; Fraguera-Vale, R. & López-Gómez, S. (2021). Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confinamiento por la COVID-19. *Estudios sobre Educación*, 41, 1-21. <http://dx.doi.org/10.15581/004.41.001>
- Ventura-León, J. L. & Barboza-Palomino, M. (2017). El tamaño de la muestra: ¿Cuántos participantes son necesarios en estudios cualitativos? *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 28(3), 1-2. <http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v28n3/rci09317.pdf>
- Wang, G.; Zhang, Y.; Zhao, J.; Zhang, J. & Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *The Lancet*, 395(10228), 945-947. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30547-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30547-X)
- Weller, J. (2020). *La pandemia del COVID-19 y su efecto en las tendencias de los mercados laborales*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Winnicott, D. (1991). *Exploraciones Psicoanalíticas I*. Paidós.
- Yin, R. (1994). *Case study research: Design and methods*. Vol. 5. 3ª ed. Sage Publications.