



El tiempo de juego del niño se revela durante una sesión de juego dramático terapéutico

Child's playtime revealed during therapeutic dramatic play session

O tempo da brincadeira da criança revelado durante sessão de brinquedo terapêutico dramático

Marcela Astolphi de Souza^{1*} & Luciana de Lione Melo²

¹Enfermera. Profesora Doctora del Departamento de Enfermería de la Facultad Técnica de la Universidad Estadual de Campinas – UNICAMP. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1482-1307>; Correo electrónico: marcela.astolphi@gmail.com

²Enfermera. Profesora Doctora y Libre Docente, Asociada del Área de Enfermería en Salud del Niño y del Adolescente, de la Facultad de Enfermería de la Universidad Estadual de Campinas - Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6730-9075>; Correo electrónico: lulione@unicamp.br.

***Correspondencia:** Marcela Astolphi de Souza. Dirección: Rua Major Solon, número 880. Apartamento 34. Cambuí, Campinas. São Paulo, Brasil. CEP: 13024-091.

Correo electrónico de contacto: marcela.astolphi@gmail.com

Cómo citar este artículo: Souza, M. A. & Melo, L. L. (2023). El tiempo de juego del niño se revela durante una sesión de juego dramático terapéutico. *Cultura de los Cuidados* (Edición digital), 27(67). <http://dx.doi.org/10.14198/cuid.23225>

Received: 17/07/2023

Accepted: 21/10/2023



Copyright: © 2023. Remitido por los autores para publicación en acceso abierto bajo los términos y condiciones de Creative Commons Attribution (CC/BY) license.

Abstract: Introduction: playing, as an activity inherent to childhood, enables the child to acquire new knowledge about the world and to come across their own individuality expressing the world that is meaningful to him. The child's temporality composes his existence and drives him in the search for authentic existence. Objective: To describe the child's temporality during the stages of bonding and stopping playing in dramatic therapeutic play sessions. Method: phenomenological study in the light of the Heideggerian philosophical framework, with 12 children, aged between three and 11 years. For data collection, phenomenological interviews were conducted, mediated by the dramatic therapeutic toy. Results: the following thematic axis emerged: - The child's play time: being open. Conclusion: play reveals existential aspects of the child in chronological time and it fosters the sharing of new possibilities of relationship, in a free way, with the world. However, playing time might be elastic and negotiable according to individual need, so that all the expressions of the child becoming in their facticity during play would be considered. Therefore, regardless of the way and time they play, this study highlights the importance of respecting the child's existence at that moment.

Keywords: Child; play and playthings; qualitative research; existentialism.



Resumen: Introducción: el juego, como actividad inherente a la infancia, permite al niño adquirir nuevos conocimientos sobre el mundo y encontrarse a sí mismo con su propia individualidad, expresando el mundo que le es significativo. La temporalidad del niño compone su existencia y lo impulsa en la búsqueda de la existencia auténtica. Objetivo: describir la temporalidad del niño durante las etapas de creación de vínculo y de cese del juego en sesiones de juego dramático terapéutico. Método: estudio fenomenológico a la luz del marco filosófico heideggeriano, con 12 niños, con edades entre tres y 11 años. Para la recolección de datos se realizaron entrevistas fenomenológicas, mediadas por juguetes dramáticos terapéuticos. Resultados: surgieron los siguientes ejes temáticos: - El tiempo de juego del niño: estar-en-apertura. Conclusión: el juego revela aspectos existenciales del niño en el tiempo cronológico y favorece compartir nuevas posibilidades de relación, libremente, con el mundo. Sin embargo, el tiempo dedicado al juego podría ser elástico y negociable según las necesidades individuales, de modo que todas las expresiones del devenir del niño en su facticidad durante el juego podrían ser consideradas. Por ello, independientemente de la forma y el momento en que jueguen, este estudio resalta la importancia de respetar la existencia del niño en ese momento.

Palabras clave: Niño; juego e implementos de juego; investigación cualitativa; existencialismo.

Resumo: Introdução: o brincar como atividade inerente à infância, possibilita que a criança adquira novos conhecimentos sobre o mundo e se depare com a própria individualidade, expressando o mundo que lhe seja significativo. A temporalidade da criança compõe seu existir e a impulsiona na busca pela existência autêntica. Objetivo: descrever a temporalidade da criança durante as etapas criando vínculo e parando de brincar em sessões de brincar terapêutico dramático. Método: estudo fenomenológico à luz do referencial filosófico heideggeriano, com 12 crianças, com idades entre três e 11 anos. Para a coleta de dados foram realizadas entrevistas fenomenológicas, mediadas pelo brincar terapêutico dramático. Resultados: emergiu o seguinte eixo temático: - O tempo de brincar da criança: sendo-em abertura. Conclusão: a brincadeira revela aspectos existenciais da criança no tempo cronológico e, favorece o compartilhar de novas possibilidades de relação, de modo livre, com o mundo. No entanto, o tempo que brinca pôde ser elástico e negociável mediante a necessidade individual, para que fossem consideradas todas as expressões da criança vir-a-ser na sua facticidade durante a brincadeira. Portanto, independentemente do modo e do tempo que brinca este estudo destaca a importância de se respeitar a existência da criança nesse momento.

Palavras-chave: Criança; jogos e brinquedos; pesquisa qualitativa, existencialismo.

INTRODUCCIÓN

Para los niños jugar es una actividad muy gratificante, ya que adquieren nuevos conocimientos sobre el mundo, se enfrentan a su propia individualidad, aprenden a diferenciar la realidad de la fantasía, explican el mundo



que les es significativo, fomentando la elaboración de conflictos y la catarsis (Fonseca et al., 2015; Nijhof et al., 2018).

Sin embargo, el efecto terapéutico que se produce en el juego no debe confundirse con el Juguete Terapéutico (JT), una tecnología de cuidado, cuyo objetivo es ayudar al niño a lidiar con las preocupaciones y los miedos y, además, colaborar con el profesional de la salud capacitado en obtener información sobre las necesidades y sentimientos del niño (Autora2 et al., 2021; Santos et al., 2020; Green, 1974; Resolución n. 0546 (Brasil, 2017).

El JT se clasificó en tres modalidades: habilitadora de funciones fisiológicas, instructiva y dramática, las cuales serán destacadas en este estudio. Es un juego estructurado que proporciona la descarga emocional del niño, permitiéndole revivir y expresar sentimientos en relación a las situaciones atípicas vividas (Vessey & Mahon, 1990).

Las sesiones de Juego Terapéutico Dramático (JTD) se desarrollan a través de cuatro etapas complementarias e interdependientes: estableciendo vinculación, exploración, dramatización y detención del juego. Cabe destacar que el primer momento, el estableciendo una vinculación, sustenta las demás etapas, ya que la relación de confianza construida, paulatinamente, subvencionará todo el proceso de sesión de juguetes (Santos et al., 2020).

Los resultados de las investigaciones son unánimes en relación a los beneficios del uso del JT en el cuidado de enfermería al niño y su familia. No cabe duda de que se trata de un recurso eficaz para los niños, hospitalizados o no (Silva et al., 2017; Aranha et al. 2020; La Banca et al., 2019).

Los estudios (Fonseca et al., 2015; Nijhof et al., 2018; Santos et al., 2020; Silva et al., 2017; Aranha et al. 2020; La Banca et al., 2019) destacan las expresiones de los niños, es decir, las exploraciones y dramatizaciones reveladas durante el juego según un tema determinado. Sin embargo, no enfatizan en sus análisis las particularidades de los pasos que componen la sesión de JTD, por lo que se justifica este estudio. Por lo tanto, el objetivo fue describir los pasos para crear vínculos y dejar de jugar durante las sesiones de JTD de los niños.



Se cree que este estudio puede contribuir para la realización de investigaciones cualitativas con niños que utilizan JTD y también para los profesionales de la salud que adoptan esta tecnología como recurso para el cuidado.

MÉTODO

La teoría filosófica fenomenológica puede apoyar la investigación cualitativa, ya que le permite al investigador comprender fenómenos específicos considerando las experiencias vividas por los individuos, quienes los revelan a través de descripciones (Santos et al., 2016).

El niño no es sólo un ser en desarrollo, al contrario, para esta referencia, es íntegro y vive su propio tiempo en totalidad. La existencia del niño ya se revela en el modo en que vive su “ahí”. Así, el tiempo de la infancia es el ahora, la presencia inmediata y el ahora. En las experiencias de los niños, lo inmediato prevalece sobre cualquier otro aspecto, pasado o futuro (Cytrynowicz, 2000a; Cytrynowicz, 2000b; Cytrynowicz, 2005).

Para el niño, las cosas no son ni están conceptualmente cerradas, y la apertura, como constitutiva del ser-ahí, le permite descubrir el mundo y revelar las cosas a través del juego (Cytrynowicz, 2000a). Por lo tanto, el método de investigación cualitativo fenomenológico, inspirado en la obra *Ser y Tiempo* (Heidegger, 2012), puede ser una de las posibilidades para comprender las facetas de los fenómenos que permean la infancia.

Este estudio se llevó a cabo, en el interior del Estado de São Paulo, Brasil, en dos escenarios diferentes (Basto, 2017): seis sesiones de BTD ocurrieron en el ambiente hospitalario de una institución pública y de enseñanza, y cinco sesiones de BTD ocurrieron en un ambiente fuera del contexto hospitalario, en la Región Metropolitana de Campinas y Región Urbana de Jundiaí.

Las entrevistas fenomenológicas mediadas por JTD se realizaron de abril de 2017 a abril de 2019. De los 14 tutores accedidos, cuatro rechazaron la



invitación por motivos personales. Los responsables y los niños participantes fueron abordados y esclarecidos sobre los objetivos del estudio a través del Término de Consentimiento Libre e Informado y del Término de Asentimiento del Niño.

Los participantes del estudio fueron doce niños que cumplieron con los criterios de selección: ser hermano de un niño con una enfermedad crónica, con edad entre tres y doce años incompletos. Siendo así, los niños fueron invitados a participar de las entrevistas fenomenológicas, mediadas por el JTD a través de la siguiente pregunta: ¿Vamos a jugar a que un niño que tiene un hermano que siempre necesita quedarse en el hospital?

El material utilizado para las sesiones de JTD fue seleccionado en base a la recomendación de varios autores y las sesiones se realizaron de acuerdo a lo propuesto en la literatura (Fonseca et al., 2015; Autora, et al. 2021; Green, 1974). Los discursos de las entrevistas fenomenológicas de los niños se registraron en una grabadora digital y las dramatizaciones y reacciones se registraron en un diario de campo inmediatamente después del final de cada entrevista, preservando la forma más original del fenómeno (Heidegger, 2012; Cytrynowicz, 2018).

A medida que se transcriben los discursos emergentes, también se analizan individualmente. Esta constante le permite al investigador evaluar la saturación teórica, es decir, el momento en que no se encuentra ninguna adición de nueva información o ésta ya no cambiará la comprensión del fenómeno (Bicudo & Costa, 2019; Frank, 2017). Las entrevistas fenomenológicas terminaron cuando, durante la recolección de datos, los juegos permitieron comprender las etapas de las sesiones de JTD; siendo posible aprehender el fenómeno (Basto, 2017; Bicudo & Costa, 2019; Frank, 2017).

La comprensión del fenómeno se produjo luego de realizar los pasos propuestos por Martins & Bicudo (Martins & Bicudo, 2005), y las según las premisas del método fenomenológico heideggeriano. (Heidegger, 2012; Basto, 2017; Bicudo & Costa, 2019; Frank, 2017; Hopkins et al., 2017).



Este estudio recibió la aprobación del Comité de Ética en Investigación de la Universidad Estatal de Campinas, seguido por la Resolución no. 466/2012 (Brasil 2012), del Consejo Nacional de Salud, aspectos éticos para la investigación con seres humanos. Se garantizó el anonimato de tutores y hijos mediante seudónimos.

RESULTADOS

Participaron del estudio doce niños de nombres tales como Secreto, Sueño, Corazón, Amado, Cariñosa, Ternura, Siesta, Sincera, Campeón, Vivaz, Divertido y Amigo, con edades comprendidas entre los tres y los 11 años, que estaban experimentando la facticidad de tener un hermano con enfermedad crónica.

El análisis fenomenológico de las entrevistas mediadas por el JTD permitió el surgimiento del eje temático El tiempo de juego del niño: siendo-en-apertura.

El juego del niño: siendo-en-apertura

Cuando consideramos el juego como una actividad cotidiana, inherente a la infancia, la invitación a los niños a participar de la sesión de JTD no generó ninguna extrañeza, pues al ser invitados, prontamente exteriorizaron sonrisas, mostrando alegría, excepto Secreto, que permaneció cabizbajo y sin hacer contacto visual.

Cuando se les instruyó sobre la sesión de JTD, se mostraron tranquilos, escuchando atentamente a la investigadora y el encuentro inicial entre la investigadora y los participantes del estudio estuvo impregnado por el tono afectivo de tranquilidad y satisfacción: Investigadora (I): Yo te pediré para colocar tu nombre en este espacio. Divertido: [El niño firma el TA] Ya terminé. P: En una página como esta, voy a colocar mi nombre como el tuyo aquí, solo que el mío es María. Divertido: Es igual, ese nombre es igual al de mi tía que también se llama María. P: Y el día de hoy. Divertido: Hoy es 18 del 10 de 2018. P: Este juego que vamos a jugar es diferente, vamos a jugar con esta caja de juguetes y nuestro juego será así: ¿vamos a jugar a



que un niño tiene una hermana que siempre necesita ser internada? Y puedes jugar como quieras, y yo me quedaré aquí a tu lado. Si quieres que yo haga algo o que yo juegue algo, tienes que decirme lo que tengo que hacer. Vamos a jugar 45 minutos, cuando la aguja llegue a tiempo, te avisaré para guardar” (Divertido, 8 años). “P: Te voy a invitar a jugar con esta caja, jugarás como quieras, lo que quieras que haga, me dices que lo haré. Y entonces el juego será... ¿Vamos a jugar a que un niño que tiene un hermano que siempre necesita ser hospitalizado? Así que puedes jugar como quieras. Y me quedaré aquí contigo. Campeón asiente con la cabeza y verbaliza: Sí” (Campeón, 8 años).

Así, como se describió anteriormente, el niño puede presentarse de muchas maneras cuando es invitado a una sesión de JTD y, en este estudio, independientemente de la forma en que inicialmente se relacionó con la investigadora, luego comenzó a explorar la caja de juguetes. Con excepción de Siesta, que, tomado por la ansiedad al ver los juguetes, interrumpió a la investigadora durante la presentación del TAC, iniciando la exploración de la caja JTD, como se muestra a continuación: “P: Voy a. Siesta: ¿Dónde está el bebé que estaba aquí? ¿Birebón [biberón] de un bebé? (Siesta, 6 años). La investigadora, frente a su hermano ya explorando la caja, refuerza el objetivo del juego, el tiempo predeterminado y la manipulación irrestricta de los juguetes.

Una de las orientaciones explicadas fue específica sobre la duración y, luego de completar los 45 minutos, la investigadora informó sobre la necesidad de finalizar el momento lúdico. Algunos niños, cuando escucharon la información, incluso sin expresión verbal, comenzaron a guardar los juguetes. “P: Amigo, ¿recuerdas que acordamos que cuando llegáramos a las nueve guardaríamos los juguetes? Amigo: Ajá. Tarareando, comienza a cuidar los juguetes sin dudar, pero tarda 5 minutos retirar todo el escenario de su juego y al final dice: ¡Listo!” (Amigo, 8 años).

El final de la sesión de JTD se vivió como un límite, ya que el ser-niño-en-el-mundo lidia, en el día a día, con los límites impuestos por los demás y hay quienes aceptan ese límite y otros que no. Sin embargo, surgieron



diferentes necesidades en relación con el tiempo de juego, y fue necesario ampliarlo o acortarlo, según lo solicitara el niño. “P: Cariñosa, ¿recuerdas que acordamos un horario y cuando llegaba la aguja aquí abajo, íbamos a dejar de jugar? Cariñosa: Aham. P: ¿Guardamos los juguetes? Cariñosa: Ahhh... [Expresa decepción] Quiero jugar. Pero solo un poquito, ¿ta? P: Sólo un poquito más. Voy a mirar mi reloj y cuando vea que pasó un poquito terminaremos. [La investigadora combina para otros 5 minutos de juego mostrándole al niño la hora en el reloj]. Cariñosa: Aham” (Cariñosa, 5 años). Al llegar a los cinco minutos, el investigador recuerda el acuerdo y el niño termina tranquilamente el momento lúdico.

Sincera verbaliza claramente que le gustaría terminar la sesión de JTD antes de la hora acordada. Durante el juego, no pudo desligarse de las responsabilidades cotidianas y, al indagar sobre el tiempo que le quedaba para jugar, manifestó su preocupación por la organización personal que precede a ir a la escuela. Se enfrenta a su situación fáctica de ser-ahí-niño que está ligada a la condición de la enfermedad crónica de un miembro. Este contexto constituye una situación difícil y, al hablar de sus responsabilidades cotidianas, demuestra la forma en que enfrenta las posibilidades existenciales. “Sincera: ¿Qué hora es? [Pregunta después de 15 minutos de juego] Sí, yo... me voy, me voy a la escuela, son las 11:40. Pero en un rato, me empiezo a arreglar, ya vi que la señora movió la cocina. Ya está arreglando la cocina. P: Quédate tranquila. Yo dije que el juego es tuyo, el tiempo es tuyo. Sincera: Sí. [Después de 16 minutos de la primera pregunta sobre la hora, informa que quiere terminar el juego] Creo que mejor me detengo aquí. [El juego termina antes de tiempo y guarda los juguetes]” (Sincera, 11 años).

Para algunos niños, la preocupación por la duración del juego surgió en forma de cuestionamiento sobre el tiempo restante para jugar, con énfasis en disfrutar plenamente el tiempo restante, expresando satisfacción con la disponibilidad de la investigadora con respecto a la realización del juego. “Vivaz: ¿Se acabó? [Pregunta a la investigadora si se acabó el tiempo] P: No, tenemos tiempo, puedes seguir jugando. Vivaz: Este puedo hacerlo muy rápido porque tengo miedo del tiempo acabar. P: Todavía hay tiempo, te



esperaré para que termines tu dibujo. Puedes estar tranquila, tranquila. Vivaz: Sí. ¡Mi Dios! Nunca he visto una señora tan buena como tú” (Vivaz, 8 años). Luego, al ser informada de que la sesión había terminado, aceptó tranquilamente.

Divertido, muy envuelto en el juego, pero atento al reloj, también interrogó a la investigadora sobre el tiempo que le quedaba por jugar, cuando vio que había cumplido los 45 minutos. “Divertido: ¿Cuántas horas para terminar? Tengo 45 minutos. Quiero quedarme más, más tiempo. P: Nos podemos quedar cinco minutos más” (Divertido, 8 años).

Pasados los cinco minutos, la investigadora recuerda a su hermano y espontáneamente empieza a guardar los juguetes. En ese momento, Divertido se enfrenta a los materiales artísticos y otros juguetes que no había visto durante la sesión. Se enfada cuando percibe otras posibilidades para jugar, pero aún con ganas de seguir jugando, espontáneamente dice que ha llegado el final de ese momento y finaliza la sesión con tranquilidad. “Divertido: ¡Guau! Ni siquiera lo vi. [Se refiere a materiales artísticos] Ahora se acabó. Cierra aquí. [Le pide a la investigadora que cierre el pestillo de la caja JTD]” (Divertido, 8 años).

Si bien para algunos niños fue necesaria la extensión del tiempo para que pudieran terminar el proceso simbólico, Siesta no aceptó el final de la sesión y su comportamiento fue diferente al de los demás participantes del estudio.

Al ser informado, en un primer momento, de que se debe dar por terminado el juego, continúa jugando sin dar señales de haber escuchado y continúa jugando unos minutos más. Cuando se le recuerda de nuevo la necesidad de guardar los juguetes, se muestra decepcionado y actúa de forma agresiva. “P: ¿Lo guardamos ahora? Siesta: Ah [expresa decepción]. No no. ¡Vaya! no. No no no. [Habla con valentía]” (Siesta, 6 años).

La investigadora explica y recuerda a su hermano el acuerdo hecho al inicio de la sesión. Mismo con nuevas negociaciones y ampliado el tiempo, cuando se le informó sobre la necesidad de guardar los juguetes, Siesta



inició una nueva dramatización e hizo caso omiso de la orientación de la investigadora. “P: ¿Vamos a colocar los juguetes en la caja, Siesta? Siesta: ¿Para jugar? P: Para terminar nuestro juego. Siesta: Ta. Yo no quería” (Siesta, 6 años).

Así, Siesta, nuevamente, expresa el deseo de no terminar la sesión y, recordando que su hermana también jugaría, intenta incluirla en el juego, revelando su dificultad para lidiar con los límites impuestos por otras personas. “Siesta: llama a Sincera para que juguemos. P: Ahora a guardar” (Siesta, 6 años).

Tras el quinto intento de finalizar el juego, Siesta vuelve a ignorarlo, pero cuando ve que la investigadora empieza a guardar los juguetes, guarda algunos, aunque lentamente.

Frente a lo anterior, desde la invitación hasta el final del juego, la investigadora y el niño vivieron momentos mediados por sentimientos como alegría, timidez, animación y, también, insatisfacción con el final de la sesión de JTD. El encuentro existencial terminado entre alguien disponible para jugar y que valora al niño en su singularidad hizo posible que los niños se sintieran libres para jugar.

DISCUSIÓN

Desde el inicio del encuentro con el niño e invitándolo a jugar, se utilizó el recurso lúdico - en TAC, para presentar los principios del juego. Se dio información sobre la libertad de manipulación de los juguetes contenidos en la caja JTD y el tiempo que estaría disponible para jugar, registrado cronológicamente.

La libertad, como principio existencial, permite reflexiones sobre la existencia, ya que ésta sucede a partir de posibilidades ya dadas a ella. Así, el ser-ahí es libre de elegir y, al mismo tiempo que es libre, se hace responsable de la posibilidad elegida (Feijoo, 1997). Del mismo modo, la orientación que



se ofrece al niño sobre la libertad de venir-a-ser en el juego ratifica la relación entre el JTD y los principios existenciales, y sólo corresponde al niño elegir: aceptar o no la invitación a participar y cómo jugar.

La literatura plantea que es necesario formar un vínculo que promueva la confianza y la aceptación para que el niño pueda jugar, pues en la medida en que se acepta como es, se crea una relación y a partir de ahí revela su forma-de-ser-en-el-mundo (Clini, 2018). Heidegger, en su libro *Introducción a la filosofía* (Heidegger, 2009), analiza el carácter peculiar del juego. Jugar es estar-juntos-en-el-mundo, descubrir lo que aún puede aparecer (Cytrynowicz, 2018).

Favorece al niño a compartir nuevas posibilidades de relación, libremente y guiada por la imaginación, con el mundo. Así, jugar juntos posibilita acoger las historias enredadas por los niños, y considerarlo como una posibilidad de venir-a-ser, es uno de los primeros pasos para fortalecer su autoconfianza (Feijoo, 1997). Dice el filósofo que jugar es fundamental para comprender el ser-en-el-mundo, considerando ese acto como algo que forma parte de la identidad humana, porque el hombre juega. Al retratar el juego, apunta al juego original de trascendencia, es decir, ir más allá de la propia existencia y forma de ser (Heidegger, 2012; Heidegger, 2009).

En este estudio, al nacer, el ser-ahí-niño, independientemente de las circunstancias, ya está entregado al juego de la vida. Por eso, invitarlo a jugar, sin conocerlo antes, no hace extraña la situación, porque la llamada al momento lúdico constituye ya este ser-ahí y no lo hace desconocido. Así, conocer e invitar al niño a jugar en un solo momento reveló este carácter de existencia a través de su asentimiento a participar en las sesiones de JTD.

Para que se desarrolle el juego, según el cuarto enunciado de Heidegger, en *Introducción a la Filosofía*, debe existir una disposición afectiva en la modalidad de la alegría. Disposición o tonalidad afectiva, es la atención singular de cada ser-ahí, a través de lo que lo sorprende y lo despierta, es la forma en que es afectado por una determinada situación (Heidegger, 2009; Borges-Duarte, 2016). Y es que, la alegría es un sentimiento, es decir, la



forma en que alguien es tocado por lo que percibe, es lo que posibilita el sentido personal de toda experiencia humana y revela constantes formas del Dasein de relacionarse con el mundo (así como a través del miedo, el llanto, angustia, timidez) (Cytrynowicz, 2018).

En este contexto, las diferentes reacciones de los niños ante la invitación a jugar son consideradas posibilidades del Dasein ser-en-un-mundo, como ejemplos, aceptar jugar, destruir o armar algo, colorear, mentir, huir, entre otros. Así, los modos y reacciones afectivos son posibilidades de la condición existencial y única de cada ser-ahí que se percibe afectado por el mundo y lo siente de alguna manera.

La disposición de los niños se reveló inicialmente cuando se sintieron tocados por la invitación a participar en una actividad inherente a la existencia: jugar. La mayoría, rodeada de un sentimiento de alegría, aceptó la invitación; sin embargo, otra parte, envuelta por la timidez, demostró su voluntad de forma no verbal, asintiendo mediante la conducta de sacudir la cabeza. Sus formas únicas también se revelaron en las reacciones durante los tutoriales anteriores de JTD.

En este trabajo, si bien Secreto no ha mostrado esta disposición afectiva de alegría, cuando fue invitado a jugar, porque jugar es parte del Dasein, se entregó al juego, demostrando el carácter inherente al ser-ahí del estar arrojado al juego de la vida juntos. La forma de estar-jugando-juntos y que propicia el compartir sentimientos, se pudo ver, en este juego, cuando el niño estaba dispuesto a compartir su mundo-de-vida con la investigadora.

El niño se revela a sí mismo a través de posibilidades, motivaciones y faltas que ya están presentes en sus formas de actuar y sentir. Cuando pensamos en los niños que jugaban, las restricciones que provocan sufrimiento se refieren tanto a las limitaciones de sus propias condiciones existenciales como a las oportunidades que se les ofrecen para poder descubrirse a sí mismos dentro de sus posibilidades (Cytrynowicz, 2018). En este contexto, Siesta, ante las diversas posibilidades que se le presentaban, ligadas a sus



sentimientos, no pudo controlar su ansiedad por jugar, teniendo como reacción inmediata la exploración de la caja JTD, incluso antes de escuchar las explicaciones sobre las reglas de la sesión.

El juego y cada juego son y brindan formas de conectar desde lo más simple hasta lo más elaborado, sin importar el tipo de juguete; pero hay una conexión intensa entre la persona que está jugando y el juguete, porque sin eso, el momento se vuelve aburrido, tedioso y pronto termina. Para que se produzca el juego es necesario que el niño esté encantado con lo que se le va apareciendo (Cytrynowicz, 2018).

Desde el inicio de la invitación a la sesión de JTD, la investigadora ya ha anunciado algo, el “tema del juego” y ofrece posibilidades para que el niño venga-a-ser en ese tiempo cronológico preestablecido. Así, comienza a organizarse para revelar su existencia en ese momento. Este momento no es solo una ocasión fugaz y rápida, y antes de que nos demos cuenta, ya ha sucedido. El instante es una posibilidad existencial y plena del Dasein con su propia temporalidad (Silva, 2015). Así, el niño es él mismo cuando es singular, aceptando en silencio o no, la invitación a jugar en ese momento y se relaciona con su propia existencia.

El momento del juego en el que el niño se revela es limitado, pero no como una demarcación, 'hasta dónde', ya que esto significaría impedimento o exclusión de algo. Para esta referencia, es ir más allá de la clausura, se entiende como un 'desde algo' o donde algo tiene lugar. Así, constituye un referente que delimita las relaciones humanas con el mundo, permitiendo que algo suceda (Cytrynowicz, 2018). Por lo tanto, cuando se dice que el juego ha terminado, no es en el sentido de coartar la libertad del niño, sino de un límite para que él pueda venir-a-ser, no en la forma de coartarla, sino como posibilidad de organizar y expresarse dentro de un tiempo y situación dada.

Es una condición fundamental del ser-ahí, en la que la expresión del niño no termina en ese preciso momento, ya que tiene la posibilidad de continuar su historia de otra manera y en otros momentos a lo largo de su vida. De



esta forma, el límite no es como algo que termina, sino que puede llevar al niño a tener experiencias ricas en relación a su desarrollo de superación de tensiones vividas y de aceptación, siempre en dirección a otras formas-de-ser posibles. El límite (no-poder-ser) y la libertad (poder-ser) son igualmente fundamentales, ya que la libertad como condición humana es poder-ser en diferentes modos existenciales: ya-no-poder-ser, aún-no-poder-ser o poder-ser-todavía (Cytrynowicz, 2018).

El juego no consta de etapas o secuencias, sino que es libre y siempre ligado a las propias reglas del niño a través de su deseo de expresarse y su relación con los juguetes; y termina cuando termina ese juego (Heidegger, 2009). El tiempo del niño en el juego es vivido como la duración de un acontecimiento marcado por el placer, por lo que el tiempo puede ser prolongado, reducido e intensificado en ese momento, según las necesidades del niño. Se debe promover un tiempo de libertad y espontaneidad para que los niños jueguen y dialoguen con su sensibilidad, sentimientos e intuición, promoviendo que el Dasein sea él mismo, viviendo su experiencia de manera natural y autónoma (Kuhn et al. 2015).

Si bien en la sesión de JTD hay un tiempo preestablecido y consensuado con el niño, no dejar que el reloj gobierne el juego es una forma de ser del niño frente al tiempo cronológico y al ignorarlo se involucra de lleno en los juegos. Esta forma-de-ser de ser-ahí-niño le permitió sentirse libre para jugar y enredar su historia con fluidez. Al estar inmerso en el juego, no manifestó ansiedad durante el proceso, ni cuando se le informó del final de la sesión. Para ello, no se permitió que el instrumento de medición del tiempo nos llevara a valorarlo en detrimento de la calidad de lo que se estaba revelando; por lo tanto, la calidad requiere que el tiempo sea el tiempo de vivir (Kuhn et al. 2015), es decir, permitir que los niños vivan intensamente su tiempo durante la sesión de JTD.

En vista de lo anterior, en lugar de terminar la sesión cuando el reloj marcaba exactamente el tiempo pactado al inicio del partido, se abrió la posibilidad de negociar unos minutos más para jugar, organizar y finalizar su proceso simbólico. Lo anterior muestra que debemos escuchar más al niño,



en lugar de oprimirlo y restringirlo, interrumpiendo abruptamente el juego y despreocupado del tiempo que pasa en el momento lúdico.

Heidegger nos dice que el ser-ahí, a veces, establece una relación inapropiada con su poder-ser, que termina siendo una huida del ser-ahí de sí mismo hacia las ocupaciones, en el sentido de prestar atención a las tareas cotidianas. Al referirse a que el ser-ahí, de manera inapropiada, se vincula con el carácter de 'atender', en el que hay necesidad de que el Dasein se esfuerce para que eso suceda, esta asistencia también remite a la espera de algo. En este desajuste de las propias motivaciones y las exigencias de la ocupación, el ser-ahí descuida su poder-ser más propio (Fernandes, 2015).

Revelado en el juego de Sincera, este problema surgió cuando ella estaba preocupada por sus actividades diarias y, ante la dificultad de lidiar con su propio ser en sufrimiento, decidió detener el juego antes de tiempo, con la justificación de que necesitaba organizarse para ir a escuela, demostrando que el tiempo cronológico fue más allá de lo necesario para revelar su mundo-vida.

Al mismo tiempo, cuando el niño materializa una relación adecuada con su propio poder-ser, se abre a su más propio poder-ser que se llama resolución (Cytrynowicz, 2018) y se revela en el modo de entrega y cómo se involucra en su juego, además de la capacidad de aceptar el final de la sesión JTD, cuando se le informe.

Los niños tienen su propia forma de ver, pensar y sentir, y nada es más dañino que reemplazar su tiempo extático por un tiempo cronológico (Kuhn et al. 2015). Es importante considerar y respetar su tiempo, el aquí y el ahora, porque en el juego experimenta intensamente en el presente aquello que la preocupa diariamente, de manera libre y placentera y no por obligación o imposición (Silva, 2015).

El movimiento del niño en el juego lo hace trascender, salir de sí mismo, proyectarse libremente. Como recompensa obtiene la comprensión de su facticidad de manera libre para poder-ser su propia existencia. Para Hei-



degger, la existencia se da de manera más específica y por eso no hay posibilidad de comprender el ser-ahí sin considerar su movimiento en el mundo, es decir, sin considerar su temporalidad (Barbosa, 2014).

La temporalidad involucra al hombre en su totalidad y es la principal herramienta utilizada en la búsqueda de su auténtica existencia. Esta auténtica temporalidad es cuando el futuro deja de ser una expectativa y se convierte en una anticipación. Al lograr esta dinámica, el niño experimenta el movimiento extático en el juego, retomando su existencia y facticidad, dando sentido a los seres intramundanos, haciendo propia su temporalidad en este juego (Barbosa, 2014).

Cuando no hay movimiento extático y la existencia se desarrolla en el ahora, rodeada de seres intramundanos, la temporalidad se vuelve intratemporal, lo que altera la temporalidad extática, colocando el presente como obligatorio, resultando la temporalidad impropia, es decir, el ser-ahí, se sirve de su futuro y vive con y para el mundo que le rodea, dejando de lado su ser más propio (Figueiredo, 2004).

En este estudio, la situación descrita anteriormente se pudo ver en la sesión de Sincera, cuando el niño se aleja de su ser más propio y exalta su vida cotidiana, valorando el tiempo cronológico y la asistencia a la escuela.

Para que el hombre no pierda el sentido de su existencia y alcance su auténtico ser, es necesario distanciarse de la vida cotidiana. Por lo tanto, el sentido de ser sólo puede darse en la temporalidad del Dasein. La temporalidad es el movimiento extático, “el fuera de sí, en y para sí” de la existencia. La característica extática del Dasein tiene tres estructuras: poder-ser, ser-arrojado y ser-con, junto a los entes (Heidegger, 2012).

El Dasein se lanza a una facticidad desde el momento en que nace, se orienta hacia el futuro recordando que todo tiene un final, y ese final es la imposibilidad de elegir y tomar decisiones en el mundo. La conciencia del fin se presenta en el presente a través de la posibilidad de ser-ahí para proyectarse, y cuando se proyecta recuerda que sólo puede elegir según las



posibilidades del mundo en el que se lanza, y es sólo depende de ella decidir. Por lo tanto, proyectar es cuando el hombre se ve en la decisión de llegar a sí mismo de manera existencial. (Barbosa, 2014).

Para llegar a sí mismo, el niño necesita apropiarse de su haber-sido, lo que se da en una situación actual, es decir, con la llamada a ser él mismo que le impondrá cada situación. Estar en el presente significa actuar, manejar manualmente y con cuidado lo que se debe manejar en el oficio y lo que se origina en el mundo circundante. Sin embargo, lo importante es dejar que lo que se muestra en la situación como posibilidad de ser en la realidad llegue al encuentro con la propia existencia (Fernandes, 2015).

A medida que se le pide al niño que se anticipe a sí mismo como proyecto, durante el juego se presenta como un futuro. Se lanza hacia un futuro, desde un haber-sido, por la necesidad de responder a la llamada a convertirse en lo que él mismo es. En anticipación, ante el llamado a ser él mismo, el niño asume su ser más propio, se actualiza y toma decisiones como ser-en-el-mundo y con los demás, siendo-con-el-otro (Fernandes, 2015).

El niño elige, en su pasado, los momentos más significativos y los cuenta, reconstruye su historia a partir de ellos, ya que el tiempo mismo está hecho de momentos significativos, que proyectan siempre un nuevo camino, tanto hacia el pasado como hacia el futuro, siempre desde el presente (Kirchner, 2012).

La voluntad del niño de seguir revelándose durante el juego muestra su tiempo existencial que está a la vez ligado al tiempo de la regla - predeterminado y elástico, ya que la voluntad de seguir jugando tuvo que ser negociada. Incluso si el niño trata de controlar, cuestionar o extender el tiempo de juego, se enfrenta a la posibilidad de no poder jugar más. Así, en esta situación, el futuro tiene cierta primacía, porque sin tiempo no existe la historia.

El niño es el Dasein, es el sujeto de su propia historia y tiene todo el poder-ser-futuro, arrojado al pasado como el Dasein sido-allí. Desde el Dasein sido-ahí, el juego se revela como una forma de entender el ser-ahí en su



historicidad, cuya posibilidad no es sólo pasar el tiempo, sino una apertura para iniciar la relación del humano con su propia existencia y finitud (Kirchner, 2012).

CONCLUSIÓN

El encuentro existencial celebrado entre alguien disponible para jugar y que valora al niño en su singularidad permitió a los niños sentirse libres de jugar, en un momento dado y en un mundo compartido, para poder revelar las formas en que se presentan en su mundo de vida durante las sesiones de JTD.

Los aspectos existenciales de los niños fueron revelados en un tiempo cronológico y favorecieron el compartir nuevas posibilidades de relación, libremente, con el mundo. Sin embargo, el tiempo de juego era elástico y negociable según las necesidades individuales, de modo que todas las expresiones del devenir del niño eran consideradas en su facticidad durante el juego.

Jugar, por tanto, permitió a los niños encontrar su libertad en el mundo, favoreciendo el descubrimiento de quiénes son y, de esta manera, los niños, al jugar, disfrutaron de momentos únicos para hablar de sí mismos, acercándolos y/o alejándolos de sus seres queridos. propios sentimientos existencias como seres-en-el-mundo. Por ello, este estudio destaca que, independientemente de cómo y cuánto tiempo jueguen, es importante respetar la existencia del niño en ese momento.

Financiamiento: Este estudio se llevó a cabo con el apoyo de la Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), proceso número 88882.434704/2019-01.



BIBLIOGRAFÍA

- Aranha, B. F., Autora, Pedroso, G. E. R., Maia, E. B. S y Melo, L. L. (2020). Using the instructional therapeutic play during admission of children to hospital: the perception of the family. *Rev. gaúch. enferm.*, 41, e20180413. doi: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2020.20180413>
- Barbosa, B. T. A. S. (2014). Tempo e temporalidade em Heidegger a partir da ótica de Benedito Nunes. *R. NESEF Fil. Ens*, 4(4),86-91. doi: <http://dx.doi.org/10.5380/neseef.v4i4.54685>
- Basto, C. C. B. C. (2017). Qualitative research of phenomenological basis and the analysis of the structure of the situated phenomenon: some contributions. *Revista Pesquisa Qualitativa*,5(9),442-451. Obtenido de <https://editora.sepq.org.br/index.php/rpq/article/view/156/93>
- Bicudo, M. A. V. y Costa, A. P. (2019). *Leituras em pesquisa qualitativa*. São Paulo: Editora livraria da física.
- Borges-Duarte, I. (2016). O afecto na análise existencial heideggeriana. *Revista de História e Teoria das Ideias*,35,135-150. doi: 10.4000/cultura.2603
- Clini, M. M. (2018). *Contemplações fenomenológicas entre arte e clínica*. São Paulo: Editora Verita.
- Cytrynowicz MB. (2000). O mundo da criança. *Daseinsanalyse*, 9,74-89.
- Cytrynowicz MB. (2000). O tempo da infância. *Daseinsanalyse*, 9,54-73.
- Cytrynowicz MB. (2005). O tempo na criança e a daseinsanalyse. *Daseinsanalyse*, 14,64-79.
- Cytrynowicz, M. B. (2018). *Criança e infância: fundamentos existenciais. Clínica e orientação*. São Paulo: Editora Chiado.
- Feijoo, A. M. L. C. (1997). Aspectos teórico-práticos na Ludoterapia. *Fenomeno PSI IFEN*,1(0),4-11. Obtenido de <http://www.ifen.com.br/site/revistas/revista%20IFEN%2021%20x%2028cm-3colu-3-v6%20LUDOTERAPIA%20PDF.pdf>
- Fernandes, M. A. (2015). Da temporalidade da existência e do instante: uma investigação ontológico-existencial segundo pensamento de Heidegger. *Nat Hum*, 17(1),32-57. Obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302015000100003
- Figueiredo, M. M. A. (2004). Brincadeira é coisa séria. *Revista Online Unileste*, 1,5. Obtenido de <https://www.unileste.edu.br/revistaonline/volumes/01/sumario.html>
- Fonseca, M. R. A., Campos, C. J. G., Ribeiro, C. A., Toledo, V. P. y Melo, L. L. (2015). Revealing the world of oncological treatment through dramatic therapeutic play. *Texto &*



contexto enfermagem, 24(4),1112–1120. doi: <https://doi.org/10.1590/0104-0707201500003350014>

Frank, J. R. (2017). I can't get no saturation: a simulation and guidelines for sample sizes in qualitative research. *PLoS One*, 12(7),e0181689. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0181688>

Green, C. S. (1974). Understanding children's needs through therapeutic play. *Nursing*, 4(10),31-32.

Heidegger, M. (2009). *Introdução à filosofia*. 2ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes.

Heidegger, M. (2012). *Ser e tempo*. São Paulo: Editora Vozes da UNICAMP.

Hopkins, R. M., Regehr, G. y Pratt, D. D. (2017). A framework for negotiating positional-ity in phenomenological research. *Med Teach*, 39(1),20-5. doi: <https://doi.org/10.1080/0142159X.2017.1245854>

Kirchner, R. (2012). A fundamental diferença entre o conceito de tempo na ciência histó-rica e na física: interpretação de um texto heideggeriano. *Veritas*,57(1),128-42. doi: <http://dx.doi.org/10.15448/1984-6746.2012.1.11230>

Kuhn, R., Cunha, A. C. y Costa, A. R. (2015). Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios. *Revista Kinesis*, 33(1),103-118. Obtenido de <http://hdl.handle.net/1822/39091>

La Banca, R. O., Ribeiro, C. A., Freitas, M. S., Freitas, M. A. de O., Nascimento, L. C., Monteiro, O. O. y Borba, R. I. H. D. (2019). Therapeutic play in the teaching of insulin therapy to children with diabetes: a qualitative case study. *Rev. eletrônica enferm.*, 21. doi: <https://doi.org/10.5216/ree.v21.52591>

Martins J., Bicudo M.A.V. *Pesquisa qualitativa em psicologia: fundamentos e recursos-básicos*. 5ª ed. São Paulo: Centauro; 2005.

Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., Van Geelen, S. M., Duijff, S. N., Achterberg, E. J. M., Van der Net, J., Veltkamp, R. C., Grootenhuis, M. A., Van de Putte, E. M., Hillegers, M. H. J., Van der Brug, A. W., Wierenga, C. J., Benders, M. J. N. L., Engels, R. C. M. E., Van der Ent, C. K., Vanderschuren, L. J. M. J. y Lesscher, H. M. B. (2018). Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 95, 421–429. doi: <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024>

Brasil. Conselho Federal de Enfermagem. Resolução n. 0546, de 9 de maio de 2017. (2017). *Atualiza norma para utilização da técnica do Brinquedo/Brinquedo Terapêutico pela Equipe de Enfermagem na assistência à criança hospitalizada*. Brasília, DF: COFEN.

Brasil. Conselho Federal de Enfermagem. Resolução n. 466 de 12 de outubro de 2012. (2012). *Dispõe sobre diretrizes e normas para realização de pesquisas envolvendo seres humanos*.



Brasília: *Diário Oficial da União*; 2012. [cited 2020 Set 29]. Obtenido de http://www.conselho.saude.gov.br/web_comissoes/conep/index.htm

Melo, L. L., Maia, E. B. S., Luz, J. H., Autora y Ribeiro, C. A. (2021). Brinquedo Terapêutico: Tecnologia de Cuidado à Criança. In: A. I. J Souza (Org), *Enfermagem Pediátrica. Avanços e contribuições para a prática clínica*. (pp.217-40). São Paulo: Papa Livros

Santos, R. P., Neves, E. T.y Carnevale, F. (2016). Qualitative methodologies in health research: interpretive referential of Patricia Benner. *Rev. bras. enferm.*, 69(1),192-196. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167.2016690125i>

Santos, V. L. A., Almeida, F. A., Ceribelli, C. y Ribeiro, C. A. (2020). Understanding the dramatic therapeutic play session: a contribution to pediatric nursing. *Rev. Bras. Enferm*, 73(4),1-8. doi: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0812>

Silva, S. G. T., Santos, M. A., Floriano, C. M. F., Damião, E. B. C., Campos, F. V. de y Rosato, L. M. (2017). Influence of Therapeutic Play on the anxiety of hospitalized school-age children: *Clinical trial. Rev. bras. enferm.*, 70(6),1244–1249. doi: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0353>

Silva, T. A. (2015). Heidegger e a temporalidade dos modos de fundar. *Ipséitas*, 1(1),86-105. Obtenido de http://www.revistaiipseitas.ufscar.br/index.php/ipseitas/article/view/27/pdf_4

Souza, M. A. (2020). *Sendo-na brincadeira: ser-á-irmão de crianças com doença crônica*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Enfermagem. Campinas - São Paulo: Universidade Estadual de Campinas.