

132756



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

EL JUEGO COMO LIBERADOR DE TENSIONES DEL NIÑO Y SU CANALIZACION HACIA ACTIVIDADES PRODUCTIVAS



TRABAJO ESCRITO

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A

VIRGINIA MARGARITA SOSA MARTINEZ

Uo Boy



MEXICO, D. F.

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA
COORDINACION

MT

1978

SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

C O N T E N I D O

	Págs.
Introducción.	
1. Importancia del juego.	1
1.1 El concepto de juego.	1
1.2 La imitación y el simbolismo en el juego.	7
1.3 El juego como liberador de ten- siones en la conducta.	9
2. El juego autocurativo.	12
2.1 Terapia de juego.	12
2.2 Terapia de juego no directivo.	15
2.3 El cuarto de juego.	18
2.4 El papel del especialista den- tro del cuarto de juego.	22
2.5 La importancia de las reglas del juego.	25
3. El papel que ocupa el juguete en la terapia de juego.	28
3.1 Las herramientas de juego.	28
3.2 El empleo de los juguetes en el cuarto de juego.	31

	Págs.
3.3 Resultados de la terapia de juego.	35
4. Conclusiones.	37
5. Referencias bibliográficas.	
6. Apéndices.	

I N T R O D U C C I O N

En el presente trabajo se describe un método de ayuda para que el niño supere los conflictos que le afectan, como individuo en plena formación y desarrollo.

Para una mejor comprensión del tema, este trabajo se ha dividido en tres partes: la primera comprende lo que es y significa el juego en la vida del niño, enfatizando la función liberadora del juego. La segunda parte es la explicación de lo que es terapia del juego, con sus diferentes enfoques, dónde y cuándo se juega, las responsabilidades del terapeuta para una terapia de juego eficaz. Finalmente, la tercera parte enfoca el juguete dentro de la terapia del juego; exponiendo lo que es el juguete y cuáles son sus fines dentro del cuarto de juego. Qué juguetes son los más apropiados para este fin, y los resultados que podemos esperar de esta terapia de juego.

1. IMPORTANCIA DEL JUEGO

1.1 El Concepto de Juego

La visión que se logra obtener sobre el significado del juego desde el punto de vista antropológico puede interpretarse como una actividad inherente a las características de los seres vivos. En términos generales, se acepta que todos los animales juegan y que el Hombre mismo en mayor o menor grado juega durante toda su vida. Es por ello que los psicólogos y pedagogos se han abocado hacia el estudio del juego y la manera de obtener el máximo provecho del mismo. Al respecto, mencionaremos las obras de Bally, Rogers, Piaget, Claparède, Erikson, Axline, Moustakas y Hainstock.

Debido a que la actividad del juego (actividad lúdica, del latín ludus que significa juego), se observa en casi toda la escala del reino animal, resulta ser así, una actividad espontánea y natural sin aprendizaje previo.

En el ser humano el juego representa una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente hasta adquirir una forma determinada por influencia del medio circundante y por la edad del individuo.

Esta es la razón por la cual el fenómeno del juego ha causado interés desde Aristóteles y Platón hasta nuestros días (1). También otros autores infieren que el juego es el comienzo del pensar y el actuar (2). Por su parte Freud distingue al juego como la relación entre imaginación y emoción y Piaget considera el

juego como un aspecto del desarrollo intelectual (3). De la información integral que hemos obtenido de diversos autores deducimos que la ciencia de la educación tiende a estudiar el juego como medio de aprendizaje y como respuesta a estímulos.

Pero, ¿desde cuándo el hombre empieza a jugar? Como dice Piaget empieza desde las primeras adaptaciones puramente reflejas. La actividad del niño se pone de manifiesto en una serie de movimientos de muy diferente clase. Algunos parecen estar desprovistos de toda finalidad. Otros, en cambio, están perfectamente dirigidos a un objeto. Existen movimientos que parecen responder a estímulos exteriores y otros que semejan ser la expresión de sensaciones internas de bienestar.

El niño a través del juego llega a conocer su medio ambiente y permite al yo asimilar la realidad externa. Sin embargo, es de reconocer que a través del juego el niño ejercita la coordinación de sus movimientos al mismo tiempo que adquiere una satisfacción.

Se asume que el juego es una actividad placentera, diferenciándola así del trabajo penoso o difícil. Cuando el niño juega se familiariza con las cosas y; más aún, con la gente misma. Así, se percibe que el juego entre la madre y el niño pequeño, o entre el niño y el padre o sus hermanos, así como con animales y juguetes, constituye una verdadera evolución en el desarrollo del afecto y de la comunicación del niño con el medio externo. Es por ello que al juego se le ha considerado como la exaltación del mundo del trabajo. (4). El trabajo puede ser la continuación o la modificación del

juego y de ninguna manera se le quita el carácter de seriedad, ya que podemos ver que en los niños constituye su todo en ciertos momentos y que es la preparación importante para algunos aspectos de su vida. Al envejecer, sus actividades son más rígidas y sus ideas y pensamientos más limitados y así, se observa que existe una orientación fija hacia objetivos concretos y limitados. Esta modificación gradual se observa también en los animales. Sin embargo, es difícil explicar porqué el animal joven juega más que el senil, a menos que sus motivaciones sean más sencillas y su energía psicomotriz más alta.

Para el niño el juego puede ser creador y le ofrece una profunda confianza y seguridad. En el juego el niño puede ver que hace cosas consideradas como buenas y agradables o que proporciona placer a los demás, esto lo transforma en una actividad creadora y productiva. Pero además, el juego pasa por diferentes etapas a medida que el individuo se desarrolla y se destacan fases evolutivas como el juego de fantasía, el de movimientos y el de sociedad.

El juego también tiene otras funciones: es un elemento de aprendizaje psíquico, motor y afectivo. Las autoridades en higiene y desarrollo infantil señalan su gran importancia y lo consideran indispensable para la obtención de una personalidad equilibrada (5). En su vida recreativa el individuo tiene ocasión de ejecutar sus aficiones y de construir su propio yo (pasatiempos o aficiones) sin hacer demasiado caso a las normas rígidas del mundo que lo rodea.

El juego puede llegar a ser, entonces, la liberación de conflictos, puede proporcionar momentos y actividades de escape de normas rígidas para el individuo, ya que, siendo una actividad individual, no choca con presiones psicológicas u obstáculos del ambiente social a que pertenece el individuo. Obviamente, todo lo anterior en un marco de referencia aceptable según las normas elementales de la sociedad en que se vive.

Existen diversas teorías para explicar la naturaleza del juego. Para unos el problema consiste en buscar las razones, es decir, las causas que conducen a la actividad lúdica; se trata de averiguar por qué el niño o el animal juegan. Para otros, el problema es descubrir para que juega el niño o el animal, o sea averiguar la finalidad que persigue el ser viviente cuando se entrega al juego, si consideramos que la conducta tiene causalidad y se dirige hacia un objeto y, al mismo tiempo, representa libertad de presiones psicológicas.

Fingermann (6) se refiere a la clasificación de Claparède sobre las teorías que explican el juego como conducta. El juego como recreo es una de las teorías más antiguas y se le considera como un descanso. La razón del juego estriba en la necesidad de reparar fuerzas gastadas, según el autor mencionado. Spencer toma como tesis que el juego resulta del haber un excedente de energía. Schiller lo explica como el exceso de fuerza nerviosa que se traduce en una actividad superflua y distingue entre trabajo y juego. El trabajo es útil y dirigido a un fin práctico, mientras que el segundo es desinteresado y de provecho, por lo general, sólo para el que juega.

La función biológica del juego, del psicólogo alemán Groos (sigue diciendo Fingermann), se refiere a que el hombre y los animales superiores están dotados de numerosos instintos, que en el acto del nacimiento aún no están desarrollados. Es necesario desarrollar y educar estas aptitudes innatas. Esto se realiza mediante el juego por medio del cual se ejercitan las disposiciones naturales.

Por otra parte, Freud ofrece una interpretación psicoanalítica del juego y la traduce en una íntima relación con los impulsos vitales. El núcleo central de su doctrina es la libido, o sea el deseo de satisfacer necesidades vitales especialmente de carácter erótico o sexual. Freud supone que existe dos tipos de impulsos: el erótico o sexual y el de la muerte, que se manifiestan en el amor y en el odio (7).

Pero Freud solamente consideró al juego a través del psicoanálisis para descubrir los problemas del inconsciente y se limitaron a aquellos juegos de carácter simbólico que pudieran servir para formular un diagnóstico de una patología mental.

✓ Lo cierto es que en el juego empiezan a surgir individualidades y se perciben afloramientos de cualidades de mando y subordinación, dentro de la espontaneidad y actividad de los niños cuando están en entera libertad de acción y pensamiento.

El niño que juega aprende a hacer haciendo, experimentando y cometiendo errores. Su mayor interés consiste en explorar las cosas, así como manejarlas, descubrirlas y saber lo que debe esperar de ellas. Durante este proceso va elaborando hábitos de sentir, pensar y actuar que, en última instancia, moldearán y definirán su personalidad.

En todos los sentidos vemos que el juego es importante para el niño y, más aún, cuando no podemos en ocasiones separar el efecto de la prisa y el ruido propios de ciertas comunidades. Los acontecimientos transcurren para él a una gran velocidad y se le exigen cosas del mundo de los adultos sin tomar en cuenta que el niño necesita tiempo para acoplarse a su paulatino desarrollo. Así el juego se convierte muy probablemente en su mundo, en su paz y en su desahogo.

Solomon (8) dice que "el juego puede adquirir aspectos terapéuticos ya que el niño tiene la posibilidad de atenuar experiencias traumáticas, de expresar abiertamente sus hostilidades, de ventilar sus procesos mentales y de mitigar los sentimientos de culpabilidad".

✓ Los pequeños ponen de manifiesto en su mundo de juego las ideas y sentimientos que han asimilado en su contacto con las personas. Hay ocasiones que las palabras son cosas inadecuadas y fastidiosas para el niño. Posee sentimientos que no puede expresar con palabras, pero el juego es algo que él puede manejar en forma individual y apropiada.

El niño se desarrollará conforme pasa el tiempo, sus presiones mentales las eliminará por medios legítimos o por acciones sustitutas. Así el niño hace berrinches, fastidia, está mal humorado, sueña despierto, pelea y trata de escandalizar a otros con sus acciones. Pero este mismo comportamiento suele originarle más problemas, y entra en un fenómeno de inadaptación. Consecuentemente, necesita ser canalizado hacia un comportamiento más constructivo y productivo. Lo anterior puede ejercitar su poder vital interno, y dándole dirección, convertirse en un individuo con más propósitos y decisión.

1.2 La Imitación y el Simbolismo en el Juego

La imitación debe aprenderse, es el resultado de una actividad perceptiva. Procede de asimilaciones y acomodaciones activamente combinadas. El niño aprende a imitar y este aprendizaje es particularmente evidente en el dominio de los movimientos no visibles del propio cuerpo.

La imitación es siempre un prolongamiento de la inteligencia. El niño imita un avión o una torre porque comprende su significado y no se interesa en ello sino en relación con alguna de sus actividades.) La imitación es entonces inconsciente.

Los primeros estadios del niño son: ausencia de imitación, imitación esporádica, imitación sistémica, e imitación de modelos sonoros o visuales. El quinto estadio esta constituido por la imitación sistémica de los modelos nuevos, incluso los que corresponden a los movimientos invisibles del propio cuerpo y el sexto, comienzo de la imitación representativa y evolución ulterior de la imitación.(9)

La imitación y el juego se elaboran en el curso de los mis mos estadios y pasan por las mismas fases de contrucción.

El símbolo es algo que representa alguna otra cosa: expresiones sensoriales de lo visto, oído, olido, o palpado, representando otra cosa y que es la experiencia interna, un sentimiento o pensamiento. El símbolo es algo que está fuera de nosotros mismos, mientras que lo simbolizado es algo que llevamos dentro. Los símbolos son representación de la situación interna del sujeto.

Se observa con frecuencia en el juego la existencia de símbolos cuya significación no es comprendida por el mismo sujeto. Por ejemplo, un niño celoso del nacimiento de su hermanito jugando por casualidad con dos muñecos de tamaño desigual, hará que la pequeña se vaya lejos de viaje, mientras que la grande se quedará con su madre. Suponiendo que el sujeto no comprenda que se trata de su hermano menor y de sí mismo, diremos entonces que hay símbolos in conscientes.

Cuando la cola de un asno simboliza a una almohada o la ca ja de cartón simboliza un plato, hay en este símbolo a la vez una asimilación lúdica que deforma los objetos hasta someterlos a la fan tasía, y a una especie de imitación, dado que el niño imita los gestos del sueño y de la comida.

La asimilación de lo real al Yo, es para el niño una condición vital de continuidad y de desarrollo, precisamente a causa del desequilibrio de su pensamiento (10).

El juego simbólico se interesa por las realidades simbolizadas y el símbolo le sirve simplemente para evocarlas.

De los cuatro a los siete años, más o menos, los juegos simbólicos comienzan a desaparecer. Sin duda no es porque disminuyan en número, ni sobre todo en intensidad afectiva, sino porque al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad.

El período de los once a los doce años se caracteriza por la disminución del simbolismo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado. El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

Existen compensaciones lúdicas; un acto prohibido es ejecutado ficticiamente.

1.3 El juego Como Liberador de Tensiones en la Conducta del Niño

Los antropólogos, sociólogos, psicólogos recomiendan el juego al hombre actual, en cierto modo como un medio terapéutico. Al jugar nos liberamos, por un momento, del engranaje vital; estamos como trasladados a otro planeta donde la vida parece ser más fácil, más ligera, más feliz.

Carr (11) concibe el juego como purificación, como catarsis, que sobreviene a la descarga de tensiones, de otro modo destructivas respecto a nuestras actividades ordinarias pero no suprime las tensiones sino que más bien las canaliza.)

La terapéutica del juego consiste en ubicar a individuos que han sido frustrados en un medio, en el que puedan ejercer ampliamente una actividad lúdica y social. El juego sirve como válvula de escape porque sin éste las energías se transformarían en acciones destructivas.

El juego es un proceso dinámico en el que se lleva a cabo algo, que alivia y, finalmente, cura al niño de sus tensiones; cuando se emplea de esta manera, el juego se convierte en un recurso de tratamiento.

Cuando en las tragedias de teatro el hombre mata, se bate, etc., se descarga impunemente, por decirlo así, de estas tendencias sanguinarias. El juego suprime esas tendencias nocivas y las cambia. Las descarga momentaneamente y de una manera inofensiva. El juego se deriva de una manera agradable e inocua de los sentimientos antisociales o peligrosos y constituye un fenómeno de sublimación.

A través del juego el niño puede obtener situaciones de él mismo, de su familia y de otros que no se atrevería a revelar en su mundo real. Estas expresiones imaginadas pueden hacerlo que viva más seguro en el mundo de la realidad. A los niños se les debe dar tiempo, material y un lugar de juego donde puedan ir y sentirse libres para ensuciarse, desordenar, pintar, crear y, aún, de destruir, así como de recrearse. Este tipo de juego es una terapia positiva que está correlacionada con su impulso interno hacia la madurez, se le dan responsabilidades y éstas son una oportunidad para desarrollar un poder interno que lo impulsa a ser él mismo.

El juego libera todo un bagaje de sentimientos que se llevan dentro, incluyendo tensiones de la vida diaria que inquietan y restan eficacia. El niño vive el mundo de los adultos y muchas veces no entiende los problemas que le afligen, como sería el nacimiento de un nuevo hermanito, el reprobar una materia, el cambio de una ciudad a otra, la separación de sus padres, una enfermedad, la muerte de un miembro de la familia, etc. El niño necesita tiempo para recuperarse, pero muchas veces no se dá a entender y el mejor vehículo para que él mismo libere sus tensiones es el juego que le ayuda, y lo realiza en su mundo.

2. EL JUEGO AUTOCURATIVO

2.1 Terapia de Juego

El juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Se ha creado un método de ayuda para que el niño pueda ayudarse a sí mismo, en la reflexión y concientización de sus problemas, que pueden ser sencillos o complejos, y a éste método se le ha llamado terapia de juego o terapia lúdica. En este momento parece pertinente mencionar que el método operativo de la terapia de juego será descrita en el siguiente capítulo. Mientras tanto se seguirá exponiendo la parte doctrinaria de este método.

✓ Aún el más sano de los niños perteneciente a los más encantadores ~~p~~aderes experimenta frustraciones y conflictos en su desarrollo a la necesidad de adaptarse a una vida social aceptable para los adultos. Los conflictos, los sentimientos que lo inquietan y sus deseos pueden ser reprimidos por los padres, por la sociedad, por la escuela y el niño no se da cuenta de esto. Peor aún, los padres tampoco se percatan del mal que se está motivando. Cuando se le avergüenza en público, el niño se vuelve temeroso y retraído. Una terapia de juego puede proyectar lo que aflige al niño y así poder superar la situación.

Erikson (12) considera que "el juego en el niño es la forma infantil de la capacidad humana para mejorar las experiencias mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento".

La terapia lúdica surge de los intentos de aplicar la terapia psicoanalítica a los niños. En los adultos se usaba la asociación libre que en los niños no resultaba eficaz, ya que no lograban asociar libremente.

Anna Freud, al igual que su padre Sigmund Freud, jugaba con los niños, y así surgió esta técnica, que incidentalmente usó el juego como terapia para observarlos y entenderlos. Era una técnica para producir una vinculación emocional positiva con el analista y para posibilitar así la verdadera terapia. Melanie Klein se desarrolló independientemente en la época de Anna Freud. Klein suponía que las actividades del niño estaban tan determinadas emocionalmente como la asociación libre de los adultos y a su enfoque lo llamó "análisis lúdico", por este medio se propuso reducir la ansiedad y darle un valor de análisis para el niño. Ella decía que lo que el niño hace en un juego libre es el símbolo de sus deseos, temores, placeres, conflictos y preocupaciones. El juego es el lenguaje natural del niño.

La terapia lúdica se basa en la hipótesis de la capacidad del individuo para crear y autodirigirse. La tarea del terapeuta es probar la validez de esta hipótesis en condiciones variables. Es un juego libre sin ninguna dirección o interpretación de los adultos; es tenido para curar disturbios emocionales por los seguidores de la "no dirección".

El juego se toma como catártico. Se supone que una descarga de emociones durante el juego en una atmosfera segura reducirá la ansiedad del niño hasta que pueda ajustarse a las demandas de la vida social.

✓ El fin no es resolver un problema particular, sino ayudar al individuo a desarrollarse, de tal manera que pueda afrontar problemas presentes y ulteriores. Si llega a integrar suyo lo suficiente como para afrontar un problema con más independencia, de manera más responsable, menos confusa, más organizada entonces podrá afrontar nuevos problemas de la misma forma. Se crea una fuerza curativa muy potente dentro del interior del niño. Un impulso hacia la madurez, la independencia y la autodirección, que continúa implacablemente hasta llegar a realizarse, pero que necesita de un ambiente que favorezca el crecimiento para poder desarrollar una estructura bien balanceada.

Existen una actitud franca, honesta y viva en la manera en que se comportan los niños en una situación de juego. Sus sentimientos, actitudes y pensamientos emergen en una forma totalmente desenvuelta y sin inhibiciones. El niño adquiere una mejor comprensión de si mismo y de los demás para poder llegar a relacionarse emocionalmente. |

El hecho de que la terapia de juego sea dirigida por los mismos niños, elimina cualquier vestigio de temor ante la situación de juego. El niño es el que asume la responsabilidad de tomar decisiones y el que dá interpretaciones. Oír los sentimientos del niño es difícil ya que los puede expresar con confusión, inconsistencia o ambivalencia. Es tarea del que escuchá alcanzar el eco de estos sentimientos y seleccionarlos. Al niño le gusta oír sus sentimientos expresados. Necesita oírlos para responder satisfactoriamente.

Los padres son motivados a pensar que a pesar de cuantos errores hayan cometido y lo irresponsables que hayan sido, todavía es posible ayudar al niño a cambiar sus sentimientos negativos a través de terapia de compañerismo. Ayudarlo a crecer emocionalmente y usar sus habilidades hacia la felicidad. Restablecer la mutualidad de funcionamiento entre el paciente infantil y sus padres, a fin de que, en lugar de una serie de intentos inútiles, dolorosos y destructivos de controlarse unos a otros, se establezca una regulación mutua que permita al autocontrol, tanto en el niño como en los padres.

También la terapia de juego proporciona al maestro una técnica para comprender y ayudar a esos niños incontrolables, más agresivos, crueles, demandantes, caprichosos o ansiosos, silenciosos y retraídos que con frecuencia son denominados niños problema. Los problemas del lenguaje, tales como el tartamudeo, inseguridad al hablar, expresión infantil, lenguaje repetitivo o confuso, parecen ser corregidos por la terapia de juego. |

Unas pocas horas de juego pueden servir para informarnos sobre cuestiones que el niño nunca podría verbalizar.

2.2 Terapia de Juego no Directivo

Este capítulo está enfocado a la terapia lúdica no-directiva creada por Carl R. Rogers y sus colaboradores por ser la que más me atrae por la orientación no-directiva que mas que una técnica es una filosofía basada en la capacidad humana que enfatiza la habilidad que existe en todo individuo para ser autodirectivo. Es una experiencia en que participan dos personas y que dá unidad a la finalidad de aquélla que busca ayuda, y es el

realizar tan plenamente como sea posible su autoconcepto y el convertirse en un individuo que logra satisfacerse a sí mismo, que fusiona en un todo cualquier conflicto entre las fuerzas internas y su yo y entre el autoconcepto interno y la conducta externa.

La terapia no-directiva está basada en una teoría positiva sobre las habilidades que posee el individuo. No limita ningún aspecto del desarrollo individual, es por éso que no se hacen entrevistas de diagnóstico previas a la terapia. Se basa en la suposición de que cada individuo lleva dentro de sí no sólo la habilidad para resolver sus propios problemas de una manera efectiva, sino también el impulso de crecimiento que hace que la conducta madura llegue a ser más satisfactoria que la conducta inmadura.

La acción responsable e iniciada por el individuo mismo reveló ser más efectiva que la acción dirigida.

Dá permisividad al individuo de ser él mismo; acepta completamente su yo sin evaluación ni presión para que cambie; reconoce y clarifica las actitudes emocionales expresadas, reflejando lo que el sujeto expresa.

La terapia de juego no-directiva puede describirse como la oportunidad que se ofrece al niño para que experimente crecimiento bajo las condiciones más favorables, ya que el juego constituye un medio natural de autoexpresión, el niño tiene la oportunidad de actuar por este medio todos sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad y confusión. (13). Un ejemplo de lo anterior se encontrará en el caso de Tom descrito en el apéndice A de este trabajo.

El poder actuar estos sentimientos por medio de juego, hace que emerjan a la superficie expresándolos abiertamente. Así el niño puede enfrentarse a ellos aprendiendo a controlarlos o a rechazarlos. Cuando logra alcanzar una relajación emocional empieza a darse cuenta del poder interno que tiene para ser un individuo con derechos propios y poder pensar por sí mismo, así como tomar sus propias decisiones, y lograr una mayor madurez psicológica y realizarse plenamente.

Las tres actitudes básicas en la terapia de juego centrada en el niño son fé, aceptación y respeto (14). La filosofía centrada en el niño no está envuelta en técnicas y programas pero sí en la clase de relaciones que necesita el niño para crecer emocionalmente y ganar fé en sí mismo, por lo general, este sentimiento se crea en el niño cuando siente que es amado, cuando se siente seguro y que pertenece, ya que estos factores no solo sirven para satisfacer su necesidad de amor, o seguridad, sino que le están dando una evidencia de que se le está aceptando como un individuo valioso. Normalmente a él le encanta crecer y constantemente luchar por hacerlo, en ocasiones extralimitándose. Es a la vez humilde y orgulloso, valiente y miedoso, dominante y sumiso, curioso y satisfecho: son estas reacciones de un niño que esta creciendo. Creciendo en experiencia, comprensión, en su aceptación de sí mismo y de su propio mundo.

Para que la personalidad del niño siga integrándose satisfactoriamente necesita experiencias emocionalmente correctivas que pueden ser adquiridas en el cuarto de juego, donde alguien al reflejar sus sentimientos, los clarifique. (Caso de Dotty en el apéndice B).

2.3 El Cuarto de Juego

Se ha expresado hasta el momento, en qué está basada la terapia de juegos no-directiva, lo que se espera de ella, y la forma positiva en que actúa sobre el niño. Ahora se describirá en qué consiste.

El cuarto de juegos puede estar en la oficina del terapeuta, acondicionando un rincón, o bien el terapeuta puede llevar los materiales en un veliz para cada sesión. Existen muchas posibilidades de utilizar la técnica de terapia de juego con un pequeño presupuesto y en un espacio reducido.

También se puede lograr un cuarto de juego en una habitación alegre, de brillantes colores, con las paredes y pisos debidamente protegidos con un material de fácil limpieza; y que resista la pintura de agua y el constante golpeteo. Las ventanas deberán estar resguardadas por enrejados y cortinas.

Si es posible la habitación debe ser adaptada a prueba de ruidos. Es conveniente disponer allí mismo de un regadero con agua caliente y fría.

La habitación puede ser acondicionada para realizar grabaciones y equipada con una pantalla de observación unilateral, para que las observaciones puedan realizarse sin que el niño se dé cuenta de la presencia de los investigadores. Este equipo sólo deberá usarse para la investigación y como auxiliar en el aprendizaje de los estudiantes terapeutas.

El número de juguetes dentro de este cuarto no es importante. Lo importante es que estén puestos en forma variada para que el niño no este forzado a usar alguno de ellos. Siempre deben estar arreglados de la misma manera cada vez que el niño entre al cuarto, para que no sienta que se le está obligando a jugar con un juguete específico y se cohiba.

Antes de que el niño entre al cuarto de juego, es presentado al terapeuta por su madre o por su maestra. Si ésto sucede en la escuela, se observa primero al niño y comienza a preparar su relación. Un día se le dice que es su turno para asistir al cuarto de juego y se le invita a pasar. Si el niño no quiere, se buscará otra oportunidad.

En el cuarto de juego el niño es la persona más importante, donde él controla la situación y así mismo, donde nadie le dice qué hacer, nadie lo critica, nadie lo regaña o lo obliga, ni se entrometen en su vida privada.

El sentir que repentinamente desaparecen las sugerencias, mandatos, desaprobaciones e instrucciones del adulto, es una experiencia única para el niño. Si se trató al niño con dignidad y respeto, puede odiar, amar o ser indiferente y seguirá siendo aceptado. En el cuarto de juego el niño puede probar ideas y expresarse abiertamente, pues este es su mundo en donde no tiene que competir con otras fuerzas, tales como la autoridad del adulto o la rivalidad de otros niños.

Hay niños que llegan al cuarto de juegos y no hacen nada, ni dicen nada después de ser introducidos por el terapeuta a todos los juguetes. En estos casos el intento de forzarlos ocasiona su retraimiento. Con frecuencia, los niños pasan por un período al parecer intrascendental durante su hora de terapia. Dicho período requiere de paciencia y comprensión por parte del terapeuta. Algunos niños son muy lentos para utilizar la hora que el terapeuta podría considerar como adecuada. Sin embargo, tal vez estén atravesando por un período en el cual están ganando la disposición necesaria para poderse expresar.

Si el terapeuta le permite esa libertad, así como el tiempo necesario, se verá recompensado por su no intervención. Cada niño tiene sus propios símbolos para expresarse, así como su propio modo de percibir y comportarse en sus relaciones.

El terapeuta concede al niño lo que le pertenece, en este caso, los juguetes y su libre manejo.

En la terapia de juego se dá al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo a través de su relación con el terapeuta. El niño aprende qué en la búsqueda de su yo ha encontrado una puerta que lo lleva a una comprensión más amplia de todas las demás personas.

La terapia de juego puede ser individual o en grupo. Para ciertos niños parece facilitarse el expresar sus sentimientos más rápidamente cuando se encuentran en grupo. Asimismo, un niño puede retraerse ocultándose tras los otros, si la situación es demasiado complicada para él. Los niños parecen estar más dispuestos a aceptar al terapeuta en un lapso de tiempo más corto cuando se encuentran en grupo. Tal vez, el sentirse junto a varios niños les inspira seguridad. En la terapia de grupo no hay que hacer que el niño se sienta en momento alguno que está siendo comparado con cualquier otro miembro; este sentimiento se despierta con bastante facilidad si el elemento de alabanza o crítica, ya sea directo o indirecto, está presente en la respuesta del terapeuta.

La experiencia de grupo introduce un elemento muy realista, ya que el niño vive en un mundo con otros niños; tiene que tomar en cuenta las reacciones de otros individuos y aprender a ser considerados con los sentimientos de los demás.

Es evidente que la terapia de grupo puede ser más efectiva que la terapia individual en los casos de que los problemas del niño sean de adaptación social. En los casos donde los problemas están centrados en una profunda dificultad emocional, la terapia individual es más apropiada.

Un niño puede comenzar su terapia de juego solo y al término de varias sesiones, si el terapeuta lo encuentra conveniente, le puede sugerir que invite a algunos de sus compañeros y así principia la terapia grupal.

2.4 El Papel del Especialista Dentro del Cuarto de Juego.

Las funciones del especialista son muchas y de gran importancia ya que el niño es muy sensible y capta con facilidad la sinceridad del adulto. Es rápido de descubrir inconsistencias en las actitudes y comportamientos.

Una sonrisa de parte del terapeuta es por lo general un principio de ternura y amistad. Unas cuantas palabras de saludo bastarán para establecer la relación.

El terapeuta crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación de tal forma que el niño se siente libre para expresar sus sentimientos por completo.

La relación establecida entre el terapeuta y el niño en terapia grupal puede ser menos profunda que aquélla que se establece en lo individual, la presencia de otros niños que reaccionan en diversas formas ante la situación, parece ser ventajosa para desarrollar una buena armonía.

A medida que el niño proporciona el material, es función del terapeuta ayudarle, a reconocer y clarificar las emociones que experimenta. Esta repetición de sentimientos para el niño es una experiencia que le enseña que sus sentimientos han sido entendidos y aceptados. El escuchar es un proceso activo.

El niño podrá construir un sistema de valores que le dará valor para ser él mismo y la estabilidad para poder mantener una relación genuina con otras personas.

Las abuelas y las tías predilectas pudieron haber desempeñado este papel en el pasado. La substitución profesional de hoy es el terapeuta, pero no sólo una persona que haya estudiado una carrera profesional, sino que debe ser una persona madura que reconoce las responsabilidades que se le han confiado al aceptar el trabajo con un niño. Conserva una actitud profesional con relación a su trabajo y no traiciona la confianza que el niño le ha depositado comentando con los padres, o maestros, o cualquier otra persona que pudiera preguntar lo dicho por el niño durante su terapia.

Axline (15), en su libro sobre terapia de juego, menciona ocho principios básicos que guían al terapeuta: 1) El terapeuta debe desarrollar una relación interna y amigable con el niño mediante la cual establece una armonía lo antes posible. 2) El terapeuta acepta al niño tal como es. 3) El terapeuta crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación de tal forma que el niño se siente libre para expresar sus sentimientos por completo. 4) El terapeuta está alerta a reconocer los sentimientos que el niño está expresando y los refleja de nuevo hacia él de tal forma que logra profundizar más en su comportamiento. 5) El terapeuta conserva un gran respeto por la habilidad del niño para solucionar sus problemas si éste se le ha brindado la oportunidad para hacer-

lo. Es responsabilidad del niño decidir y realizar cambios. 6) El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversación del niño en forma alguna. El niño guía el camino; el terapeuta lo sigue. 7) El terapeuta no pretende apresurar el curso de la terapia; este es un proceso gradual y, como tal, reconocido por el terapeuta. 8) El terapeuta establece no sólo aquéllas limitaciones que son necesarias para conservar la terapia en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño de su responsabilidad en la relación.

Cuando se logra sentir con libertad la capacidad de ser una persona independiente se descubre que se puede comprender y aceptar al otro con mayor profundidad, porque no se teme el perderse a sí mismo.

Los factores más importantes que diferencian a los expertos de los inexpertos están relacionados con la capacidad del terapeuta para comunicarse y para mantener la empatía con el niño. Hay algunas indicaciones de que el experto es más capaz de mantener una distancia emocional adecuada aparentemente mejor descrita como interés y compromiso emocional.

Una terapia efectiva produce aprendizajes: la persona comienza a verse de otra manera; se acepta a sí misma y acepta sus sentimientos más plenamente, siente mayor confianza en sí mismo y se impone sus propias orientaciones; se vuelve más parecido a lo que quisiera ser; sus percepciones se tornan más flexibles y menos rígidas; adopta objetivos más realistas; se comporta de manera más madura; sus conductas inadaptadas cambian; se vuelve más capaz de aceptar a los demás. El individuo recibe mejor las pruebas de lo

que está sucediendo fuera y dentro de él. Las características básicas de su personalidad cambian en sentido constructivo. En algunos puntos será cien por ciento. otros en menor grado, pero es deseable que en toda terapia se produzcan estos cambios de conducta.

El terapeuta opera en la terapia centrado en el cliente como el que asume un conjunto coherente y cambiante de actitudes profundamente asimiladas en su organización personal; un sistema de actitudes que instrumentaliza mediante técnicas y métodos coherentes.

Es fundamental, sin embargo, que el terapeuta experimente libertad de acción, que conserve su capacidad para elegir, incluyendo en ella la capacidad para determinar sus condiciones de trabajo. Ante todo, el terapeuta debe sentirse libre para reconocer, al menos para sí, la naturaleza multifacética de sus motivaciones, sean las que sean.

2.5 La Importancia de las Reglas del Juego

La permisividad en el cuarto de juego está basada en una total ausencia de sugerencias y es lo más apropiado para el éxito de la terapia. Desde la primera sesión, el terapeuta permite al niño saber que él respeta su capacidad para tomar sus propias decisiones y se apeg a este principio. Es el respeto a la habilidad del niño para ser un individuo pensante, independiente y constructivo.

El terapeuta establece las limitaciones que son necesarias para conservar la terapia en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño su responsabilidad en la relación.

En lo que no se establece límites es en la expresión verbal de los sentimientos del niño.

Se fijan las entrevistas de juego en períodos de cinco semanas, para renovarlas si la terapia parece incompleta. Estudios periódicos ayudan a determinar cuándo el niño ha recibido la máxima ayuda de las sesiones de juego, así como para realizar una evaluación de su comportamiento mientras se encuentra en el cuarto de juego.

Un programa planeado en tal forma, hace posible para los padres o instituciones realizar planes para los niños, previene una atención irregular y forma un sentimiento de confianza en la situación. También puede eliminar ansiosas preguntas de los padres acerca de: cómo van sus hijos, cuándo van a terminar, etc. (16).

Algunas veces los padres solicitan ver a sus hijos detrás del espejo, aquí hay un límite que puede violar las reglas de la terapia.

Otras veces los niños insisten de que sus padres o uno de ellos permanezca en el cuarto de juego. En estos casos es importante aceptar la decisión del niño y permitir que el padre o la madre se quede a la sesión.

La hora de terapia es una especie de relajamiento en la que el niño hace lo que quiere sin ser criticado o amonestado. Los niños sienten una tranquilidad de poder ser el mismo, y explicar los sentimientos que les inquietan.

3. EL PAPEL QUE OCUPA EL JUGUETE EN LA TERAPIA DE JUEGO

3.1 Las Herramientas de Juego

Jugar es siempre jugar con algo, con algo que juegue con el jugador.

El juego es un procedimiento de la asimilación sobre el ajuste en la relación del yo con las cosas. El juguete es un elemento lúdico.

El método, la convivencia y las herramientas juegan un papel muy importante en la terapia y son determinantes de su eficacia.

¿Qué importancia tiene los juguetes en la vida del niño? Tanta como nuestra propia actitud respecto al juego. En la vida normal un niño se desarrolla y obtiene nuevas experiencias por medio del juego. Los juguetes son sus herramientas y a través de ellas el niño expresa sus sentimientos y desenvuelve sus capacidades.

Sin pretender fijar épocas de la introducción de los juguetes, que probablemente nunca existió sino que el empleo de los mismos fue más bien un proceso gradual posible al desarrollo cultural de los distintos pueblos, puede decirse que el juguete, en forma muy rudimentaria, ya existía en las primeras edades del mundo.

A todo juego corresponde un juguete. El juego es una compañía. El hombre necesita juguetes. Se juega con el juguete que ya bien pueden ser cosas artificiales o cosas de la naturaleza. Ahora niños y niñas gozan de los beneficios mutuos de los juguetes de ambos que hace algunos años no era posible, de crecer sobre una base de igualdad recientemente establecida. El objeto de los juguetes es la de proporcionar terreno para su imaginación fecunda. No se debe creer que entre más preciso y desarrollado sea el juguete más podrá el pequeño dejar de fluir la imaginación. Al contrario, se observa que los juguetes perfeccionados tienen el inconveniente de paralizar el libre juego de la imaginación infantil.

Hoy en día, el juguete se usa mucho para lograr un aprendizaje efectivo adaptado a las posibles mentales de cada niño, sin la rigidez educativa impuesta en años anteriores y con excitación y goce.

Hay juguetes para desarrollar diferentes capacidades, como la motora, sensorial y lenguaje. Existen escuelas, como la Montessori, que tiene juguetes científicos para cada edad y aprendizaje que se quiere motivar.

En tiendas de autoservicio podemos encontrar juguetes para niños con una breve explicación de para que edad son buenos y que habilidad desarrollan. Hay que tener en cuenta que los juguetes adecuados son siempre educativos en el mejor sentido de la palabra, porque ayudan al desarrollo del niño. Un buen juguete es aquél que exige que el niño haga algo para usarlo. Debe responder a su conducta. Si le damos al niño un juguete que no pueda manejar, solo conseguiremos que se sienta derrotado.



-30-

El niño mira invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, y cuantos más usos pueda concebir para él más lo prefiere y más tiempo lo utilizará. El juguete automático y demasiado complicado siempre termina por provocar conductas de destrucción en elementos más simples.

Encontramos que los progresos logrados en la ciencia moderna, los hacen miniatura para beneplácito de los niños, como teléfonos, telégrafos, máquinas de coser, hornos eléctricos, etc. El juguete que es el mundo industrial en pequeño, trata de ofrecer al niño la posibilidad de vivir auténticamente su infancia.

Hoy en día, la fabricación y venta de juguetes constituye una importantísima industria, pero también se ha caído en el error de proveer con demasiados juguetes a los niños para brindarles felicidad. Pero, como dice Ritcher (17) que los juegos deben ser muchos, pero los juguetes pocos y nunca demasiado preciosos".

Los requisitos del juguete son: que sea sólido y que se adecue a la edad y etapa del desarrollo del niño. Deben estimular en el niño la imaginación y capacidad creadora.

El juguete que en este trabajo interesa, es el que ayuda a este proceso del juego simbólico, porque constituye el medio de expresión del niño y son materiales que generalmente son considerados como propios del niño.

Los juguetes en el cuarto de juegos se clasifican en: movimiento, manipulación, reacción, construcción y los dramáticos. Para la selección de los juguetes conviene tener presente los siguientes criterios: Que sean seguro, atrayente, higiénico, sencillo de tamaño y de forma apropiada, fácilmente adaptable y estimulante.

3.2 El Empleo de los Juguetes en el Cuarto de Juego.

Teniendo en cuenta las características del cuarto de juego y las de los juguetes, se colocan, como ya dijimos, de la misma manera cada vez que el niño entra a este cuarto, y es responsabilidad del terapeuta mantener una revisión constante de los materiales, sacando los juguetes rotos y conservando la habitación en orden.

Los materiales deberán ser colocados en estantes que sean de fácil acceso para los niños.

Debido a la naturaleza de algunos de los materiales de juego, se sugiere proveer al niño de un delantal para proteger su ropa. El niño debe sentirse libre para utilizar los materiales en la forma que desee, dentro de las escasas limitaciones que se dispongan, sin ser restringido por el temor de ensuciarse la ropa.

En los estantes se pueden colocar tractores, coches, aeroplanos, barcos teléfonos, biberones de agua caliente, etc. El uso del biberón parece implicar un escape por parte del niño hacia la seguridad del mundo dependiente del bebé y parece ser más aceptado que cualquier otro objeto del equipo del cuarto de juego. Estos deben ser esterilizados para cada sesión.

Recipientes, cucharas, estufas, catres, cama de muñecas, crayones, gises, pinturas para pintar con las manos, papel para dibujar, una mesa recubierta de esmalte para poder dibujar y hacer trabajos con plastilinas, juego de palas, una palangana, una pequeña escoba, un trapeador, trapos, periódicos viejos y tijeras con puntas curvas son importantes.

Una gran casa de muñecas, con sus muebles y muchas figuras, pueden ser puesta en una esquina. Debe ser de madera ligera, con partes removibles y cambiables que puedan ser arrojados, golpeados y hasta utilizados para pararse sobre ellos y, aún así, permanecer intactos.

Otras cosas pueden ser máscaras, bloques, globos y un "ven y va", que es muñeco que puede ser de plástico inflado que tiene un peso en el fondo para que cuando se le golpee nunca pueda ser tirado.

Los problemas emocionales están ligados de manera fundamental con actitudes de amor o de agresión. Los títeres son particularmente apropiados para representar esta instancia humana básica. La agresión y la contraagresión se dramatizan con eficacia mediante luchas, muertes, y el uso abundante de garrotes y armas similares. Hasta los niños torpes, reconocen con facilidad los besos y regalos como señales de amor y afecto.

Los títeres constituyen un juego de artificios. La ilusión de vida que crean depende de la mano y la voz del titiritero. La mayoría de los niños se dan cuenta de esta naturaleza ficticia

de la pantomina. Saben que los muñecos no sufren por los golpes y que no pueden morir puesto que no tienen vida. Estas características evitan los sentimientos de temor, culpabilidad, angustia o aprensión que el niño experimentaría de hallarse ante situaciones reales.

El juego de la construcción proporciona un medio no verbal que resulta fácil contar, medir y comparar con respecto a la organización espacial. Parece notable que niños y niñas difieran en el número de piezas utilizadas, así como en las configuraciones construidas.

Una caja grande de arena es el lugar ideal para colocar una familia de muñecos, los soldados de juguete, etc. La arena es un medio excelente para el agresivo juego de los niños. Puede ser arrojada con relativa seguridad. Los muñecos u otros juguetes pueden ser enterrados en ella. Puede representar nieve, agua, lugar para enterrarse o bombas. Puede con facilidad ajustarse a la imaginación mas elástica. Si la caja de arena se coloca al nivel del piso y tiene un asiento construido a su alrededor será mas accesible a los niños de todos los tamaños de lo que sería una mesa de arena.

Juegos de muñecos y equipos que permitan al niño construir un mundo de personas, cosas, animales, campos y carreteras, se han encontrado de lo más apropiado para las historias imaginadas usadas en pruebas de proyectividad y en terapia de juego.

Si la habitación es bastante grande, se recomienda un escenario construído en uno de los extremos con una elevación promedio de 20 cm. Este debe equiparse con muebles del tamaño del niño, los cuales también deberán cumplir los requisitos de durabilidad.

No existen limitaciones para las muñecas de papel. En muchas ocasiones, las fotografías de bebés, madres, padres, escuelas, doctores, casas, animales etc. les son permitido destrozalas. La expresión y liberación de sentimientos son canalizados a través de las cosas con la que juega.

Algunos estudios recientes acerca del juego de muñecas asume que las muñecas son usadas en forma proyectiva, como vehí-culos de los sentimientos del niño acerca de él mismo y de otras personas, y han encontrado que los sentimientos son expresados más que las características del muñeco. El juego de muñecos se ha usado mucho para estudiar la personalidad (18).

La familia de muñecos debe ser lo más irrompible que se pueda y equipada con vestimenta cambiabile. Debe haber muñecos que representan al padre, a la madre, hermano, hermana, bebé y abuelos, para proveer al niño con todos los símbolos posibles de la familia ya que probablemente todos los acontecimientos alegres y desagradables ocurridos en la vida del niño van a repercutir sobre los muñecos. Es un juego de ejercitación de tendencias familiares y especialmente del instinto materno.

Así, damos una lista de juguetes que se deberían tener en el cuarto de juego; unos más importantes que otros, por lo que si no se tienen recursos necesarios los de menos valor terapéutico se podrían suprimir, o en el caso del terapeuta que tiene que ir con su velíz a diferentes lugares podría llevar la familia de muñecos, fotografías, títeres, papel para dibujar, crayones, tijeras, biberones, etc.

3.3 Resultados que se Pueden Esperar de la Terapia de Juego.

Los resultados pueden ser buenos si la preparación del terapeuta es correcta; si el curso de la terapia esta bien llevado y si el sujeto ha aprendido a jugar.

El fracaso está caracterizado por lo que cabe describir como una desorganización del juego, es decir, la incapacidad representativa y completa o difusa y de lenta expansión para jugar.

Tampoco se debe olvidar que la terapia no siempre brinda resultados deseados, no es una panacea.

En la terapia de juego el niño se relaja emocionalmente. Es entonces, al parecer, que se finca el terreno para un comportamiento más constructivo. Ha liberado sus antiguos sentimientos y está preparado para experimentar otros nuevos. La experiencia presenta al niño una visión de su propio comportamiento. Logra entenderse un poco mejor. Ha ganado confianza en sí mismo. Esta más capacitado para resolver sus problemas. Sabe por experiencia que el puede valerse por sí mismo. El niño es capaz de resolver sus propios problemas, tomar decisiones y responsabilidades, mas de las que generalmente se le permite tener.

La velocidad en la que el niño utiliza esta oportunidad varía según el individuo, pero el hecho de que ocurre el crecimiento en distintos grados durante la experiencia en la terapia de juego ha sido demostrado muchas veces.

Entre los resultados de la terapia exitosa se han encontrado: modificaciones en las relaciones con los padres; mejoramiento en las tareas escolares; cambio en el diagnóstico previo de déficit mental; reducción de la incapacidad para la lectura; desaparición de tics, y cese de robos y otras conductas socialmente inaceptadas. Al igual, cambios en la percepción y en la actitud para sí mismo, y cambios característicos en la estructura y organización de la personalidad.

El niño liberado desde el punto de vista psicológico, puede lograr más de una manera creativa y constructiva que aquél que gasta todas sus energías en una lucha frustrante y tensa para obtener su libertad y situación en el mundo como individuo.

Todas estas aplicaciones tratan de ayudar a los padres, maestros, tutores y mismos hijos a tener mejor entendimiento entre ellos y aprendan a expresar sus sentimientos mas espontáneamente y, al mismo tiempo, que tengan un grado de control racional.

Ya vendrá el día en que cada niño pueda tener la oportunidad de jugar para formar relaciones y hacer interpretaciones.

C O N C L U S I O N

✓
La terapia de juego además de actual, se puede aplicar constantemente en muchas circunstancias y en la solución de diferentes problemas ya que actualmente se ha tomado conciencia de que el niño es una parte muy importante de la sociedad, y reflejará su vida infantil en su futura vida de adulto.

Mientras más sencillos y profundos sean los métodos de ayuda al niño, mejores serán los resultados.

Debemos darle al niño, nuestro interés, nuestro estudio, nuestra atención y ayuda con el propósito de evitar los males, que a menudo les transmitimos inconscientemente.

Como pedagogos y seres humanos, tenemos una gran responsabilidad basada en la capacidad para ayudar a los niños hasta lograr nuestra misión de formar individuos más positivos y con mayor conciencia de sí mismos.

Considero este método tan importante, que me atrevo a recomendar que en las escuelas e instituciones sociales, se cuente con un cuarto de juego así como con los terapeutas especialmente preparados para aplicarlo.

Citas Bibliográficas

1. R. Neri, Juego y ..., 122.
2. R. Neri, O.C., 58.
3. S. Millar, The Psychology..., 50
4. R. Neri, O.C., 123.
5. E. Patridge, La Recreación..., 39.
6. G. Fingerman, El Juego..., 8.
7. G. Fingerman, O.C., 36.
8. E. Patridge, O.C., 16.
9. J. Piaget, La Formación..., 19.
10. J. Piaget, O. C., 228.
11. R. Neri, O. C., 88.
12. E. Erikson, Infancia y ..., 200.
13. V. Axline, Terapia de ..., 24.
14. C. Moustakas, Children ..., 2.
15. V. Axline, O. C., 81-82.
16. Ibidem, 273.
17. R. Neri, O. C., 58.
18. S. Millan, O. C., 222.

BIBLIOGRAFIA

- ADAMS, PAUL. L. A Primer of Child Psychotherapy. Little Brown and Company. Boston, United States of América. 1974 207p.
- AXLINE, VIRGINIA. Terapia de Juego. Editorial Diana. Méxi-
co. 1975. 383p.
- BALLY, GUSTAV. El Juego Como Expresión de Libertad. Fondo
de Cultura Económica. México. 1958. 130p.
- BUYTENDIJK, J. El Juego y su Significado. Revista de Occi-
dente. 1935. Citado por NERI, R. En Juegos y Ju-
guetes. Editorial Eudeba. Buenos Aires, Argentina.
1963.
- CLAPAREDE, EDOUARD. Psicología del Niño y Pedagogía Experimen-
tal. 5ta. ed. Cía. Editorial Continental, S. A. Méxi-
co. 1961. 539p.
- ✓ COUSINET, ROBER. La Vida Social de los Niños. Ensayo de Socio-
logía Infantil. 2da. ed. Editorial Nova. Buenos Ai-
res, Argentina. 1958. 119p.
- ERIKSON, ERIK. Infancia y Sociedad. 6a. ed. Ediciones Hor-
mél, S. A. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
1976. 382p.
- EVANS, RICARD. I. Diálogo con Erik Erikson. Fondo de Cultu-
ra Económica. México. 1975. 166p.
- ✓ FINGERMANN, GREGORIO. El Juego y sus Proyecciones Sociales.
Colección de Estudios Humanísticos. Editorial El Ateneo.
Buenos Aires, Argentina. 1970. 161p.
- FINK, EUGEN. Oasis de la Felicidad. Centro de Estudios Filo-
sóficos. U.N.A.M. México. 1966. 30p.
- GILB, STELLA. Juegos para Escolares. Centro Regional de Ayuda
Técnica. Pax México. 1965. 20p.
- HAINSTOCK, ELIZABETH. G. Enseñanza Montessori en el Hogar.
Editorial Diana. México. 1972.

- HEGELER, STEN. Como Elegir los Juguetes. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina. 1965. 86p.
- HUMAN BEHAVIOR. The New Magazine of the Social Sciences. 1976. Diciembre. "The Real Power of Toys in America".
- LANE, H. y BEAUCHAMP, M. Compendio del Desarrollo Humano. Pax. México. 1965 205p.
- MILLAR, SUSAN. The Psychology of Play. Penguin Books. Gran Bretaña. 1968. 208p.
- MOUSTAKAS, CLARK. Children in Play Therapy. Ballantine Books. New York. 1953. 236p.
- NERI, ROBERTO. Juegos y Juguetes. Editorial Eudeba. Buenos Aires, Argentina. 1963. 138p.
- PAGE, HILARY. El Juego en la Primera Infancia. Espasa Calpe, S. A. Madrid, España. 1954. 223p.
- PARTRIDGE, E. BUHLER, CH. La Recreación Infantil. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina. 1965. 80p.
- PERETTI, ANDRE. DE. Libertad y Relaciones Humanas. ó La Inspiración No-directiva. Ediciones Marova. Madrid, España. 1973. 228p.
- PIAGET, JEAN. La Formación del Símbolo en el Niño. Fondo de Cultura Económica. México 1961. 401p.
- ROGERS, CARL. El Proceso de Convertirse en Persona. Mi Técnica Terapéutica. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina. 1961. 366p.
- ROGERS, CARL. Psicoterapia Centrada en el Cliente. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina. 1975. 459p.
- SAATMAN, LOUIS. Dejad que los niños Jueguen. Ediciones Paulinas, S. A. Madrid, España. 1960. 34p.
- SINGER, ERWIN. Conceptos Fundamentales de la Psicoterapia. Fondo de Cultura Económica. México. 1969. 353p.

APENDICE A

El caso de Tom

(Tomado de Axline, 1974)

Tom tenía doce años, bien parecido, inteligencia superior al término medio, pero presentaban un serio problema de desadaptación tanto en casa como en la escuela. Fue remitido a terapia porque era antisocial y agresivo, e insistía en que todo el mundo le echaba injustamente la culpa por los problemas en que siempre estaba metido. Tom tenía padrastro y también una media hermana mucho menor que él, la cual era la consentida de la familia.

Tom había vivido casi siempre con su abuela, pero dos años antes de que fuera enviado a terapia, su madre se lo había llevado a vivir con ella, junto con su padrastro y su media hermana. Tom no se llevaba bien con ninguno de ellos. Tampoco se entendía con ninguno de ellos. Tampoco se entendía con los niños de la escuela, pues nunca se le había permitido jugar con otros niños hasta que fue por vez primera a la escuela y tenía dificultad para adaptarse a otras personalidades.

En este caso el lector notará cómo Tom pudo actuar su problema por medio del juego en una forma rápida y gráfica, principalmente con la ayuda de las marionetas. Es interesante notar cómo utilizó las mismas para representar distintos personajes con los cuales tenía una relación semejante. El padre y el director de la escuela representaban la autoridad dictatorial para Tom, los sentimientos de ambivalencia hacia su padre aparentemente se mostraban en las dos partes que jugaban las marionetas, primero pegándole al padre y después defendiéndolo.

El juego del niño definitivamente parecía estar relacionado con sus sentimientos, actitudes y problemas.

Primera entrevista

Tom llevaba puestos su abrigo y su sombrero cuando entró al cuarto y se sentó frente a la mesa. Llevaba un silbato de lámina en la mano al cual le quitaba y le ponía la boquilla mientras permanecía ahí sentado. Su expresión era muy seria y evitaba la mirada del terapeuta.

Tom: Pues aquí estoy. Sólo vine porque... bueno, por curiosidad, sabes. No comprendí lo que mi madre trataba de decir. Dijo que tú me ayudarías con mis problemas, pero yo no tengo ninguno.

Terapeuta: Tú crees que no tienes problemas, pero tu curiosidad te hizo venir.

Tom: ¡Ah sí, soy curioso. Siempre me meto en todo. Pensé que vendría a ver qué pasa.

Terapeuta: Tú quieres ver qué pasa en una sesión de orientación.

Tom: Orientación, esa es la palabra de la que no se podía acordar. Salvo que yo no tengo ningún problema (pausa). Excepto que... bueno... un... mi papá... padrastro, realmente... no lo soporto y él tampoco me soporta, y cuando él y yo estamos en casa hay problemas, problemas, problemas. Yo hago mucho ruido. Pongo los pies encima de la cosas. No nos soportamos. Sólo tolero estar en casa cuando él no está.

Terapeuta: Tu padre y tú no se llevan bien.

Terapeuta: Tu padrastro.

Tom: Pero yo no tengo problemas.

Terapeuta: Aun cuando tu padrastro y tú no se llevan bien, no sientes que esto sea un problema.

Tom: No. Y todos los niños me molestan. No me quieren (pausa). No sé qué decir. Mi mamá dijo que yo debía hablar de mis problemas, pero yo no tengo problemas.

Terapeuta: Vamos a olvidarnos sobre lo que te dijo tu mamá que deberías hablar. Sólo habla de lo que tú quieras. O no hables, si no quieres hablar.

Tom: ¿Cómo del episodio con la bandera de la semana pasada? ¿Quieres oír lo que pasó? Todos se unieron en contra mía. Porque dije: "Yo escupo en la bandera". Y dije: "Heil Hitler!" todos se me echaron encima. Pero realmente no escupí en la bandera. Sólo lo dije para tomarles el pelo. Créeme, que sí se los tomé.

Terapeuta: Les querías tomar el pelo y realmente lo lograste. El decir algo escandaloso como eso realmente hizo que se fijaran en ti de inmediato.

Tom: Sin embargo, no sé por qué lo hice. En verdad y no escupiría en la bandera. Soy un buen americano y respeto la bandera. Pero lo hice. Todos se unieron en contra mía y me pegaron. Eran más que yo.

Terapeuta: No puedes comprender el porqué haces cosas así a veces.

Tom: No es porqué me pegaron después; pero yo no tengo problemas.

Terapeuta: No te gusta admitir que tienes problemas.

Tom (Riendo): Más o menos es eso. Realmente tengo bastantes problemas. Mi padrastro. Nuestra maestra sustituta. ¡Caramba, sí que es mala! Y nadie me quiere. No sé por qué. Yo creo que no existen las gentes sin problemas.

Terapeuta: Entonces realmente crees que todo el mundo tiene problemas y que tú no eres diferente a los demás.

Tom: Nada más que yo sí admito que tengo problemas. Otras personas no lo hacen.

Terapeuta: Es un buen comienzo el admitir que tienes problemas.

Tom: Mi vida no es como un día de campo.

Terapeuta: No eres muy feliz.

Tom: ¿Se enterarán otros de lo que estoy diciendo? Mi madre u otras gentes? ¿Estás escribiendo lo que estoy diciendo?

Terapeuta: Estoy tomando alguna notas, pero nadie sabrá lo que tú dices durante esta hora.

Tom (Suspirando profundamente): ¿Sabes?, esta situación es bastante peculiar. ¿Estás escribiendo esto?

Terapeuta: Algunas cosas, sólo para mi propia información.

Tom: Sí (pausa larga.)

Tom: A los maestros no les importa lo que pasa. A nadie le interesa lo que a uno le pasa y aquí estamos después de la escuela, y ni siquiera eres mi maestra y no te molesto. No te fastidio. Y, sin embargo... (encoge los hombros).

Terapeuta: Crees que otras gentes no se interesan por lo que te pasa y sin embargo...

Tom: Yo tenía curiosidad.

Terapeuta: Tenías curiosidad.

Tom: ¡Claro! Yo... bueno, no hay algo que realmente me moleste.

Terapeuta: Crees que tienes todo bastante bien controlado.

Tom: Pues sí. Excepto que; bueno, no puedo pensar en algo que decir. No tengo nada que decir.

Terapeuta: Si no tiene nada que decir, pues no tienes nada que decir (pausa). Si quieres regresar el jueves próximo aquí estaré. Si no quieres venir, te agradecería me lo hicieras saber a más tardar a las tres de la tarde el mismo día.

Tom: Sí, realmente me gustaría.

Terapeuta: Si quieres irte ahora puedes hacerlo, o si quieres quedarte más tiempo puedes hacerlo. Utiliza este tiempo de la manera que creas conveniente.

Tom: Sí (se quita su sombrero y su abrigo). No tengo prisa.

Terapeuta: ¿Crees que te gustaría quedarte aquí otro rato?

Tom: Sí. Me gustaría hechar un vistazo por aquí. ¿No te molesta, verdad?

Terapeuta: Puedes echar un vistazo si quieres.

Tom (Mirando todo lo que está en el cuarto): Te apuesto que a los niños les encanta pintar.

Terapeuta: ¿Crees que les gusta?

Tom: A mí también me gusta, excepto que en mi salón Oye, verdaremente sí tengo un problema es esa maestra sustituta. De todo se enoja. Parece cangrejo, excepto que si alguien tratara de comérselo de seguro se envenenaría.

Terapeuta: No te cae bien la sustituta

Tom: Me vas entendiendo (examina el barro). Esto ha de ser divertido también (toma la marioneta). Yo podría inventar cantidad de obras chistosas de todos los lfos en que me meto. Mi sola biografía haría brotar lágrimas.

Terapeuta: Piensa que tu vida es triste

Tom: Bueno, lo que quiero decir es que sin duda algo tienen.

Siempre estoy metido en líos (Tom coloca su mano dentro de la marioneta). Vamos a ver. Te voy a matar si no haces lo que yo te digo.

¿Entiendes? (Cambio su voz totalmente: baja, profunda y amenazante).

Terapeuta: Tienes ganas de matar a alguien.

Tom: Yo también siento lo mismo a veces, pero por supuesto no lo hago (ríe). Te diré una cosa. La próxima vez que venga voy a dar una función.

Primer episodio: "Mi vida y mis problemas".

Terapeuta: Muy bien. La próxima vez que vengas harás la representación de tu vida y tus problemas.

Tom (jugando con las distintas marionetas): Estoy seguro que yo podría hacer unas marionetas.

Terapeuta: Crees que podrías hacer algunas (Tom sigue jugando con las marionetas). Per hoy, tu tiempo terminó, Tom.

Tom: Bueno, hasta luego. Te veré mañana.

Desde este momento Tom usó las marionetas la mayor parte del tiempo durante su terapia. Actuó su problemas familiares y pudo trabajar sobre la agresividad que sentía hacia su padrastro, hacia su hermana y hacia la escuela.

Citas de la segunda entrevista

Tom entra y prepara el teatro de marioneta para una obra.

Toma la marioneta que representa al niño.

Tom (Levantando la marioneta): Este es Ronny, el niño malo.

¡Hombre, en verdad que es malo! Ahorita está en la cama en su casa. Su padre se encuentra en el piso de abajo. Quiere que se levante. Su padre siempre lo está mandando (ríe). Pero no llega muy lejos con eso, como ya verán.

Tom se dirige al terapeuta al hablar. Durante la obra manipula a todas las marionetas cambiando su voz completamente con cada personaje.

Padre (Con feo tono de voz): Ronny, levántate de la cama.

Ronny (Adormilado): No quiero.

Padre: ¿Me estás oyendo? Levántate o voy a...

Ronny: No seas jactancioso.

Padre: Arréglate y vete a la escuela.

Ronny: No quiero ir a la escuela. No me gusta la escuela. Además... me duele el estómago.

Padre: Conque dolor de estómago, eh? Eres un mentiroso.

Además eres tonto y no aprendes nada en la escuela.

Ronny: ¿Por qué no aprendo?

Padre: Porque eres un tonto. Eres el niño más tonto que he conocido.

Ronny: No soy tonto. Vas a ver. Voy a...voy a... verás, voy a.. (El padre le pega a Ronny).

Ronny: ¡Ay! ¡Ay! ¡Eres un hombre malo, malo!

Padre: Ahora, haz lo que te dije.

Ronny: Me voy a ir de esta casa. Verás que sí. ¡Ooh!
(La marioneta salta del escenario)

Padre: Condenado mocoso. Voy por él (desaparece el padre).

(El payaso se encuentra con Ronny.)

Payaso: ¡Hola! ¡A dónde vas? Soy tontín, el payaso.

Ronny: Yo soy Ronny, el niño malo. Me escape de mi casa.

Payaso: ¡Oh, vente conmigo! Vamos a divertirnos.

(La marioneta que representa una niña pequeña aparece en la escena. La niña está llorando a gritos).

Niña: Quiero a mi mamá. Perdí a mi mamá.

Ronny: Vete de aquí. No me gustan las mocosas.

Niña: Perdí a mi mamá.

Ronny: Mira nada más qué barbaridad. Eso es terrible
(la niña llora aún más fuerte), ¿dónde vives?

Niña: Yo... no sé.

Ronny: ¿Cómo se llama tu mamá?

Niña: Mamá.

Ronny: ¿Apellido paterno?

Niña: Mamá.

Ronny: ¿Apellido materno?

Niña: Mamá.

Ronny: ¿Nombre?

Niña: Mamá.

Ronny: Me pregunto, ¿quién es el tonto?

(La niña grita y llora. Ronny desaparece. Entra el padre).

Padre: ¿Qué pasa, qué pasa?

Niña: Ese niño me pegó.

(La niña desaparece y vuelve a entrar Ronny).

Ronny: Yo no le pegué. Ojalá lo hubiese hecho. Podría haberle pegado pero no lo hice.

Padre: ¿Cómo te llamas?

Ronny: Ronny.

Padre: ¿Ronny qué?

Ronny: Ronny Grosella.

Padre: ¡tratas de pasarte de listo!

Ronny: ¿Crees que soy listo? me odio a mí mismo por ser tan listo.

Padre: ¡Oye tú!

Ronny: ¡Oye tú!

Padre: Verás que te voy a matar.

Ronny: ¡Ah sí! ya veremos.

(El padre y Ronny pelean. Ronny gana y el padre pide misericordia).

Padre: Voy a decirle a mi hijo que te pegue.

(Ronny desaparece y vuelve a entrar en escena, pero esta vez como el hijo.)

Ronny: ¿Me buscabas papá?

Padre: Ve y pégale a ese niño. Me dio una paliza.

(El padre sale. Aparece otra marioneta personificando a un niño).

Ronny (Dirigiéndose al niño): Tú le pegaste a mi padre. Voy a dejarte como trapeador (hay un pleito terrible. Ronny gana).

(Reaparece la niña. Ronny le pega. La niña chilla y sale. El padre regresa).

Padre: Hola Ronny, mi viejo amigo. Si le vuelves a pegar te voy a dar de nalgadas.

Ronny: Apuesto a que no puedes.

Padre: ¿Quieres que te lo demuestre?

(El padre le pega y Ronny grita. Desaparece el padre).

Ronny: Mejor me hubiera ido a la escuela. Tengo hambre.

Además a veces creo que estoy más seguro en la escuela.

Payaso: Hamburguesas. Hamburguesas. A peso. Hamburguesas.

Ronny: Sólo tengo cincuenta centavos.

Payaso: Te venderé una chiquita por los cincuenta centavos.

(En este momento, Tom sale por atrás del teatro interrumpiendo la escena).

Tom: Hay salchichas ahora. A veces esto se pone fuera de control.

(Tom desaparece nuevamente).

Ronny: Me voy a casa. No, mejor no. Mi papá me va a matar.

Entraré a escondidas a mi cuarto.

Payaso: Hamburguesas. A peso.

Ronny: Ten, dame una.

Payaso: (Gritando) Eres un... falsificador. Yo quiero dinero de verdad (Ronny le pega el payaso). ¡Oh!, me has pegado en la nariz. En mi linda nariz (chilla).

Ronny: Es realmente algo sorprendente.

(Ronny desaparece. Detrás del escenario se escuchan ruidos de alguien que se está ahogando).

Ronny: Está tocando la campana de la escuela. No sé si debería ir.

Padre: Ronny.

(Tom vuelve a salir).

Tom: Esta vez la marioneta es el director.

Ronny: Sí señor.

Director: ¿Adónde estabas esta mañana?

Ronny: Yo... este... tenía dolor de estómago en la mañana.

Director: Conque dolor de estómago: ¡Oye! ¿Cogiste tú las manzanas de mi huerta?

Ronny: ¿Puedes probar que yo lo hice?

Director: No.

Ronny: Entonces no me declararé culpable.

Director: Te voy a pegar.

Ronny: ¿De veras?

Director: ¿Por qué no te vas a casa con tu padre?

Ronny: Porque no quiero.

Director: Deberías hacerlo.

Ronny: Hoy estoy de pinta.

Director: Más te vale que no.

Tom: ¡Fffft!

(Desaparecen las marionetas. Atrás de la escena se escuchan gritos y lamentos).

Una voz, fuera del escenario: ¡Oh! Me caí al lago. ¡Auxilio! ¡Auxilio!

(El padre y Ronny reaparecen).

Ronny: ¡Hola papá!

Padre: ¿Qué pasó?

(Ronny le pega al padre y lo hace caer).

Tom (Levantando de nuevo la cabeza): ¡Ahí, cayó derecho a un charco de lodo.

Padre (Estornudando y tosiendo): Me dio catarro. Realmente me enfermé.

(Desaparece el padre).

Ronny: ¡Ja, ja, ja!

(Vuelve a entrar la niña).

Niña: Quiero a mi mamá.

(Ronny la hace caer y le pega).

Niña (Gritando): Espera a que te acuse con mi papá.

Ronny: Estoy esperando con impaciencia.

(Desaparecen las marionetas).

Tom (Sacando la cabeza nuevamente detrás de la escena):

Eso es todo por hoy. Continuará mañana.

APENDICE B

El caso de Doffie

(Tomado de Adams, 1974)

Dottie tenía cinco años. Vivía en una pensión de una secta protestante en el campo con su padres adoptivos y su hermano de tres años. Los padres adoptivos preferían a su hermano pequeño, permitiéndole ocupar su doble cama, acostándose entre ellos, mientras que Dottie se sentía relegada en otra habitación de la casa. La madre de Dottie era una equizofrénica crónica cuya hospitalización fue requerida por la Corte, y Dottie y su pequeño hermano (bajo el cuidado de una agencia de bienestar público) fueron dados por un largo plazo a una pensión mientras su madre estaba fuera.

La agencia de bienestar público y los padres adoptivos requirieron de un psiquiatra para evaluar a Dottie porque era salvaje, confusa e hiperactiva. Su terapeuta, una joven psiquiatra, procedió a observar el juego, a hacer entrevistas y obtener test psicológicos y exámenes físicos.

Simultáneamente, la trabajadora social estudió y ayudó a los padres adoptivos en su relación con Dottie y su pequeño hermano.

En el cuarto de juegos Dottie escudriñaba cada milímetro del escritorio, del gabinete de juguetes y cada rincón del cuarto. Sólo una vez levantó un cigarro del cenicero y dió un fuerte y sexual gruñido, su hiperactividad disminuyó durante la primera hora.

Hipercinesis secundaria con un mínimo deterioro del cerebro fué la descripción más sensible después de la primera sesión de juegos. Sin embargo, la joven terapeuta añadió cautelosamente esquizofrenia y reacciones de extrema ansiedad como otros posibles diagnósticos. El supervisor del terapeuta opinó diferente sugiriendo que Dottie estaba abrumada con curiosidad sexual y confusión, abocándose al uso de los muñecos con genitales y a otros objetos fálicos (pistolas, víboras y crayones).

Dottie se pasó dos de las siguientes sesiones de juego viendo repetidamente a los muñecos para examinar los genitales. No tuvo interés en los objetos fálicos, pero regresaba repetidamente para mirar los genitales masculinos en los muñecos.

Ella no parecía obtener la seguridad de qué buscaba a través de su insaciable curiosidad. Se llamó a la trabajadora social para que discutiera esto con los padres adoptivos (si su regístería permitiera tal discusión) y ver si ellos pudieran proporcionar alguna otra noción diferente a la actitud pecaminosa de Dottie que fuera responsable de su inquietud sexual.

Los padres adoptivos se vieron bastante reanimados de que se les preguntara ya que ellos sabían que habían tratado inútilmente de proteger a Dottie sobre alguna mala información. Lo que

ellos no dijeron era que su hermanito tenía una severa hipospadia que le hacía necesario sentarse para orinar y que le daba a sus genitales la apariencia de aquéllos de la niña con un clítoris aumentado. Ellos sintieron que Dottie estaba preocupada por esto cuando la madre adoptiva explicó las diferencias anatómicas entre niños y niñas y entre el hermano y otros niños.

Dottie empezó a jugar más libremente y estaba sexualmente tenemos alerta y activa y perdió la apariencia bizarra que la había llevado a una evaluación psiquiátrica. Obviamente, la terapia de juego enfocada había sido el vehículo para traer mayor felicidad y reducción de síntomas.