



Universidad Nacional Autónoma de México

PROGRAMA ÚNICO DE ESPECIALIZACIONES EN PSICOLOGÍA

LA HORA DE JUEGO Y EL PSICODIAGNÓSTICO INFANTIL.

TESIS

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
ESPECIALISTA EN INTERVENCIÓN CLÍNICA EN NIÑOS Y ADOLESCENTES.**

PRESENTA:

ALMA VIRIDIANA GARCÍA GONZÁLEZ.

DIRECTOR:

**MTRO. FRANCISCO JAVIER ESPINOSA JIMÉNEZ
FACULTAD DE PSICOLOGIA.**

COMITÉ:

**MTRO. SALVADOR CHAVARRÍA LUNA.
FACULTAD DE PSICOLOGIA.**

**MTRA. MARÍA SUSANA EGUÍA MALO.
FACULTAD DE PSICOLOGIA.**

**MTRA. ILIANA BERENICE GONZÁLEZ HUERTA.
FACULTAD DE PSICOLOGIA.**

**MTRA. GUADALUPE SANTAELLA HIDALGO.
FACULTAD DE PSICOLOGIA.**

México D.F.

Diciembre 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

INDICE.	
RESUMEN.	1
ABSTRACT.	2
INTRODUCCIÓN.	3
CAPITULO 1. EL JUEGO	
Definición de juego.	5
Tipos de juegos.	10
Funciones del juego.	12
La importancia del juguete en el juego.	13
Teorías psicológicas sobre el juego.	15
Teorías psicoanalíticas.	16
Teoría cognitiva conductual.	25
Teoría humanista.	27
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.	29
Teoría sociocultural.	30
El desarrollo del juego y el niño.	32
Desarrollo y contenidos psicosexuales asociados al juego.	46
La utilidad del juego en la psicoterapia.	55

CAPITULO 2. EL JUEGO Y LA EVALUACION CLINICA: LA HORA DE JUEGO DIAGNÓSTICA.

Introducción.	63
Definición de la hora de juego.	63
Utilidad.	64
Material.	66
La hora de juego dentro del proceso de evaluación.	70
Categorías de análisis de la hora de juego diagnóstico.	71
Propuesta de categorías	94

CAPITULO 3. METODOLOGIA.

Planteamiento del problema.	106
Objetivos generales.	107
Objetivos específicos.	107
Definición conceptual de las variables.	107
Tipo de diseño.	108
Participantes.	108
Procedimiento.	108
Materiales.	109
Consigna	109

Escenario	110
Caso 1.	
Ficha de identificación.	110
Familiograma.	111
Motivo de atención.	111
Técnicas aplicadas.	111
Entrevista con la madre.	112
Historia clínica.	113
Sesión de juego.	114
Análisis de la sesión con la propuesta de categorías.	117
Conclusiones de la hora de juego.	125
Resultados de la evolución psicológica	126
Caso 2.	
Ficha de identificación.	128
Familiograma.	129
Motivo de atención.	129
Técnicas aplicadas.	129
Entrevista con los padres.	130
Historia clínica.	131
Sesión de juego.	131

Análisis de la sesión con la propuesta de categorías.	136
Conclusiones de la hora de juego.	144
Resultados de la evolución psicológica	145
CAPITULO 4. RESULTADOS.	147
Limitaciones.	159
CAPITULO 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.	160
REFERENCIAS.	166
Anexos.	170

Agradecimientos.

Siempre he creído que las personas que pasan por tu vida siempre te enseñan algo, a lo largo del presente trabajo varias personas me acompañaron en este proceso, a todas ellas muchas gracias.

Especialmente gracias a mis padres, a mi mamá por alentarme a seguir, por sus consejos, por creer en mí cuando yo no lo hacía, por forzarme, por siempre estar ahí a pesar de todo, por soportar mis malos ratos, escuchar mis miedos y sobre todo por confiar en mí y ser un ejemplo en mi vida, te quiero, a mi papá por ser ese ángel que siempre está conmigo que guía mi camino, por tu cariño, por acercarme a esta hermosa carrera, por cada una de las lección en mi vida que me han convertido en lo que ahora soy, te extraño y te quiero.

A mi hermana por sus consejos, sus regaños, por ser una confidente, por creer en mí, por las porras, por traer a mi vida a una personita tan especial como es mi sobrino, el cual despertó en mí la pasión por el trabajo con niños, y me recordó la magia de sorprenderme de las pequeñas cosas, de disfrutar de la vida y del juego nuevamente, los quiero

A mis amigas y colegas por compartir este proceso de formación como psicólogas. A Caro por ser una gran amiga apoyarme en buenos y malos momentos, por seguirme en mucha de mis locuras, por compartir conocimientos y la experiencia de iniciar en la intervención del proceso terapéutico, Lupita gracias por escucharme, por entender mis miedos, frustraciones, malos ratos, por estar ahí para alentarme y ayudarme a ver el lado positivo de las cosas, por las risas y por ser una excelente amiga, Mayra gracias por tus consejos, por las pláticas para enriquecer mi conocimiento, por el apoyo y sobre todo tu amistad, Paty por todos estos años de amistad, por las palabras de aliento, por compartir las frustraciones de la tesis, por escucharme, gracias.

A Rober gracias por tu apoyo, por escuchar mis quejas, por tus palabras de aliento, por confiar en mi trabajo, por soportarme en los buenos y malos momentos, por la compañía en las noche de desvelo, por acompañarme en este proceso.

A mi amiga Sandra por el apoyo, la confianza que siempre pones en mí como profesionalista, por tus palabras y deseos.

A Edgar, Ingeniero muchas gracias por el interés en mi trabajo, por las risas, por las pláticas, por el ayudarme a confiar en lo que hacía, por el apoyo a pesar de la distancia.

A Edna por las interpretaciones, por ayudarme a regresar al camino cuando me perdía, por auxiliarme a terminar este capítulo en mi vida.

De igual manera quiero agradecer a mi director de tesis el maestro Francisco por ser un excelente profesional y persona por transmitir sus conocimientos y el amor a la psicología, por su paciencia, apoyo, por ser mi guía en todo este tiempo, por presionarme, por confiarme en mi trabajo, por estar al pendiente siempre y nunca dejarme sola, por fin terminamos.

Al maestro Salvador por su apoyo, por todas sus recomendaciones para enriquecer este trabajo, por ayudarme a ver la importancia de mi trabajo, por confiar en lo que estaba haciendo, por su disposición y tiempo gracias.

A la Maestra Susana gracias por tomarse el tiempo de leer mi trabajo, por sus aportes, por enriquecer mi visión, por su profesionalismo.

A la maestra Iliana gracias por sus correcciones, sus puntos de vista, por el apoyo a mi trabajo y las palabras de aliento.

A la maestra Guadalupe Santaella por su tiempo, por transmitir sus conocimientos, por sus comentarios que hicieron crecer el trabajo gracias.

Gracias a todas las personas que en algún momento se interesaron por este trabajo, por su apoyo y palabras de aliento.

Resumen.

El juego es uno de los recursos más utilizados por los niños, para expresar y elaborar de manera simbólica sus sentimientos, fantasías, deseos, emociones y preocupaciones, es una herramienta muy útil en la psicología, tanto en la evaluación de los conflictos que aquejan a los niños, como en la interacción terapéutica. El presente trabajo tiene la finalidad de revisar cinco autores que han propuesto categorías para analizar el juego y a partir de ello realizar una propuesta integrativa, que permita facilitar el análisis de la hora de juego, que favorezca al psicodiagnóstico infantil. La dificultad del análisis de la hora de juego diagnóstico, radica en que cada símbolo adquiere sentido en el contexto y secuencia en el cual se expresa influido por los diferentes enfoques teóricos y los distintos autores que a ellos se apegan, provocando una diversidad de lecturas.

La propuesta integrativa realizada en éste trabajo fue analizada en su utilidad clínica a la luz de dos casos: de un niño de 9 años y el otro de 5 años, presentados en éste estudio y respaldado en los resultados del psicodiagnóstico de los procesos.

Palabras claves.

Hora de juego, psicodiagnóstico, juguetes, símbolos, niños

Abstract.

The game is one of the resources most used by the children, to express and to elaborate in a symbolic way his feelings, fantasies, desires, emotions and worries, is a very useful tool in the psychology, so much in the evaluation of the conflicts that afflict the children, since in the therapeutic interaction. The present work has the purpose of checking five authors who have proposed categories to analyze the game and from it to realize an offer integrativa, which allows facilitating the analysis of the hour of game, which favors the psychodiagnostics in children. The difficulty of the analysis of the hour of diagnostic game, it takes root in that every symbol acquires sense in the context and sequences in which it expresses influenced by the different theoretical approaches and the different authors who to them become attached, provoking a diversity of readings.

The offer integrativa realized in this one work was analyzed in his clinical usefulness in the light of two cases: of a nine-year-old child and other one of five years presented in this one I study and endorsed on the results of the psychodiagnostics of the processes.

Keywords:

Playtime, psychodiagnostics, toys, symbols, children

Introducción

El juego es una herramienta de gran utilidad, espontánea, libre y placentera que se inicia en los primeros meses de vida del niño y perdura a lo largo de la vida (Maganto & Cruz 1997). Para Torres (2002), el juego es considerado como una actividad universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que, aunque los gustos y costumbres han cambiado a lo largo de la historia, aun existen juegos que perduran en el agrado de los niños.

De acuerdo con Díaz (1997) la actividad lúdica es un acto deliberado en el que existen interacciones con elementos tanto físicos como imaginativos. Así mismo, el juego favorece el aprendizaje, el desarrollo y la maduración del niño, contribuyendo en el proceso de identificación con el adulto. Además por medio del juego, los niños expresan sentimientos y emociones, manifiestan sus miedos, preocupaciones y les ayuda a conocer y controlar sus emociones (González, Montoya, & Benavides 2000).

El juego es una de las actividades más importantes para el niño, siendo una parte fundamental de su vida; al ayudar al desarrollo como individuo, al permitirle probarse y reafirmarse en todas sus capacidades. (Díaz, 1997)

Desde la psicología clínica, la hora de juego diagnóstico forma parte del proceso de evaluación utilizada por los psicólogos infantiles. La hora de juego tiene como finalidad conocer la realidad del niño que acude a consulta ya que a través de éste el niño logra expresar sus fantasías, deseos y experiencias de modo simbólico, además nos permite conocer la forma en que el niño elabora diversas situaciones de su vida cotidiana (Klein, citada en Campoy 1979, Efron, Fainberg, Kleiner, Siga y Woscoboinik. 1975)

A pesar de que la hora de juego diagnóstico es una herramienta de gran utilidad en el proceso de evaluación, el análisis de la hora de juego estará influido por la corriente de referencia que el psicólogo maneja. Por lo cual se dificulta conceptualizar de manera clara qué categorías de análisis puedan ser empleadas por todos aquellos psicólogos que

trabajan con niños. Efron, et al. (1975) refieren que el hecho de que no exista una homogeneidad, supone una tarea difícil para los psicólogos, además de ocasionar que la obtención del material producto de la observación del juego, no sea bien aprovechada.

Dicho lo anterior en el presente estudio se analizan las categorías de análisis del juego, propuestas por cinco autores representativos y a partir de ellos se estructura una propuesta integrativa para analizar la sesión de la hora de juego, basada en seleccionar aquellas categorías de análisis que se complementen en la totalidad de los procesos y funciones propios de la psicología infantil y el desarrollo. Están reacomodadas en cuatro áreas que son: el área cognitiva, motora, afectiva y social, las cuales posteriormente fueron analizadas en su utilidad clínica, a la luz de dos casos presentados en éste estudio y respaldados en los resultados del psicodiagnóstico de los casos

Capítulo 1 Juego.

Definición de juego.

González et al. (2000), refieren que es difícil definir qué es el juego, esto ha ocasionado que a lo largo de la historia surgieran diversas conceptualizaciones para explicarlo y delimitar aquellas actividades que pueden considerarse como lúdicas. Por otra parte Gutiérrez (2004), explica que el concepto de juego es amplio y ambiguo; sin embargo, es absolutamente universal, plural, heterogéneo, flexible y necesario.

Algunos autores, como Spencer (citado en Díaz, 1997), expresa que el juego es una actividad que se desarrolla por la satisfacción inmediata que de ella deriva, sin prestar atención a los beneficios posteriores.

Elkonin (2003) refiere que los vocablos *juego* y *jugar* tienen muchas acepciones. La palabra juego, se emplea con el significado de entretenimiento o diversión, pero también suele emplearse en el sentido figurado de travesear con una persona, obrar con honorabilidad, ocupar cierta posición, correr un riesgo, etc.

Terr (1999) define al juego, como una actividad destinada a pasarla bien, ya que cuando estamos jugando, en general no somos conscientes de nuestro propio ser, olvidamos todas las lecciones anteriores de la vida, así como, nuestra capacidad potencial de ridículos, nos olvidamos de nosotros mismos.

Por otra parte, para Lebovici & Diatkine (citado en Díaz, 1997), el juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida común, capaz de absorber totalmente al jugador, además de lograrlo despojar de todo interés material y de toda utilidad que se realice en un tiempo y espacio ajustado.

Para Moor (1987), la esencia del juego no consiste en la actividad, el fin, ni en un significado que proceda y lo desborde, su esencia está centrada completamente en él mismo, se basa en la persona y es por esto que llega a tener un sentido.

Siguiendo éste concepto, Erikson (1950) define que el juego es una función del Yo, en un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. Dónde el propósito del juego, consiste en llegar a un dominio yoico y de igual manera practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real, convirtiéndose en un estrecho margen de la existencia. Además de que el juego, suele desarrollarse con orden según las reglas establecidas y suscitadas en la vida o relación con el grupo. Por esto el juego no es sólo una experiencia en la que el niño restablece su conocimiento, sino también su vida afectiva y social; es decir, es un modo de socialización, que prepara la adopción de papeles en la sociedad adulta (Bruner, 1984). Cuando un niño no juega es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimientos su vida adulta, al no proporcionar las bases para una vida sana pero, sobre todo, se debe considerar que el juego es una manera de vivir vigorosa y satisfactoriamente (Díaz, 1997).

Para Torres (2002), el juego es un entretenimiento que propicia conocimiento, el cual puede producir satisfacción, favorece y estimula las cualidades en los niños y en las niñas, además contribuye a que los niños busquen novedosas alternativas para ganar, fomentando el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad.

Para Duvignaud (1982) el juego no se reduce a una actividad particular, ni se puede reducir a una idea, más bien el juego nos permite abrir una brecha en la continuidad real de un mundo establecido, y esa brecha desemboca en el campo basto de las combinaciones posibles.

Entonces podemos concluir para fines de éste trabajo, que el juego es una actividad placentera y de suma importancia para el desarrollo en general, la cual se puede realizar a cualquier edad y no es exclusiva de los niños. Tiene como principal finalidad, favorece la creatividad, la imaginación, expresar sentimientos, elaboración y manejando conflictos,

preocupaciones o tristezas, además favorece el aprendizaje y la interacción social al ensayar actividades y papeles sociales.

Por otra parte Díaz (1997), nos indica algunas características presentes en la actividad lúdica de los niños, obtenidas a través de algunas definiciones y observadas en los juegos:

- Es una actividad espontánea y libre. Donde el niño se puede expresar sin prejuicios, dejándose llevar por su imaginación e interés de la recreación o el encubrimiento de las necesidades.
- Es una fantasía hecha realidad, un espacio imaginario que los niños construyen.
- Tiene límites que la propia trama establece. Los personajes están determinados por las características propias del niño.
- Se desarrolla con orden. Con una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que, el juego siempre tiene un objetivo y por lo tanto una orientación.
- El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tanto en su ejecución, como en su estructura, independientemente de la dosis de imaginación que lo acompañe, también el niño incrementa o disminuye su tiempo designado al juego dependiendo de sus necesidades personales de desarrollo o de evasión a la realidad, es por esto que, la actividad lúdica debe ser considerada como una construcción de la realidad en el plano de lo imaginario, donde su fin es la recreación y desarrollo de su potencial.
- Es una reproducción de la realidad, en el plano de la ficción. Los niños reproducen lo que observan, tomando en cuenta que dicha reproducción no se apega con extremo a la imitación, ya que al hacerlo se reprimiría el factor de recreación.

- Es una forma de comunicación. En la infancia es la manera más natural de comunicarse ya sea con los objetos, los niños o el mundo que los rodea.
- Es original. A pesar de que se puede apegar a la vida real, al imitar los personajes, éste no deja de ser diferente en muchos aspectos como en la trama.
- Es un espacio liberador. Ya que permite disminuir las tensiones además de que pone en juego la inteligencia del individuo.
- Es evolutivo. Ya que permite a los niños conocerse a sí mismos, pero también el mundo que les rodea, el proceso inicia con el dominio del cuerpo, posteriormente maneja las relaciones sociales y de su medio. Conforme el niño crece y se desarrolla la actividad lúdica, va adquiriendo diferentes formas y características, dando mayor uso a las estructuras básicas e imagina tramas más elaboradas, mostrando una mayor abstracción y control de las emociones.
- El juego se autopromueve, se refuerza dinámicamente por las consecuencias que el mismo produce, es decir, el juego prepara para otro juego, a través de las habilidades y destrezas que se adquieren, pueden servir como facilitadores para un juego de mayor dificultad.

Erikson (1950) señala que, el juego del adulto y del niño difiere ya que el adulto es una persona que produce un intercambio de artículos, mientras que el niño, se prepara para llegar a serlo. Es decir, el adulto que juega pasa a otra realidad, el niño que juega avanza hacia nuevas etapas de dominio, además para un adulto que trabaja, el juego es un momento de recreación, permitiéndole un alejamiento periódico de aquellas formas de limitación definida, que constituye una realidad social.

Para Díaz (1997), el juego tiene diversas implicaciones en los niños y en todas las áreas del comportamiento humano, por lo cual los niños y niñas emplean en el hogar gran parte de su tiempo jugando en diversos ámbitos como la familia, escuela, tiempo libre, etc. Sus juegos

van cambiando según sus edades, preferencias y se pueden practicar individualmente o en grupo y desarrollándose de forma libre o dirigida (Peñañiel, 2009).

Hay que tener en cuenta que, el juego para el niño es algo fuera de lo cotidiano, donde se involucra la imaginación y el juicio, lo cual provoca que el juego sea abierto, infinito o finito, convirtiéndose en una actividad no estática, surgiendo del movimiento de las acciones y las ideas. El juego es de vital importancia para los niños de todas las edades, además ayuda a proporcionar el contexto para las relaciones sociales, y el aprendizaje espontáneo y permite aprender a seguir las reglas privadas o compartidas. (Chazan, 2002)

Por otra parte de acuerdo con Garvey (1985), el juego infantil puede llamar la atención, en ocasiones al ser considerado como delicado, encantador, alborotado, turbulento, ingenioso o tan sólo tonto y molesto; sin embargo, cuando se le pone más atención, se puede observar en el juego de los niños pautas de asombro regularidad y consistencia, ya que por medio del juego, el niño puede expresar preocupaciones, miedos y fantasías. Al inicio del proceso de desarrollo lúdico, el niño representa aspectos de su mundo, además nos transmite la manera en cómo convive y la forma en que organiza éstas experiencias (Chazan, 2002).

Para Garvey (1985), el juego ocurre con mayor frecuencia cuando el niño va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca del sí mismo, del mundo físico y social además de los sistemas de comunicación, así el niño comienza a descubrir lo que son las cosas, cómo funcionan y qué se puede hacer con estos. Los juegos ocupan gran parte de la atención y de los esfuerzos del niño en la primera infancia.

Al principio sólo se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco se van ampliando hasta hacerse más complejos y se van introduciendo otros elementos, más adelante el juego ayudará a que el niño ponga en marcha su imaginación, con lo cual, exprese su manera de ver el mundo, favorece el desarrollo de su creatividad y fomenta la forma de relacionarse con sus iguales y adultos (Peñañiel, 2009).

Chazan (2002) menciona que la actividad de juego, se identifica por la absorción del niño en lo que está haciendo, mostrando un comportamiento característicos como la invitación “vamos a jugar”. De igual manera los niños toman la iniciativa para definir las funciones de los distintos personajes, suelen elaborar un guión, además se puede observar un placer y deleite en su actividad; los sentimientos específicos expresados pueden incluir alegría, la sorpresa y la diversión a la ansiedad o el miedo. Esta autora, menciona además que el juego es infinitamente variable y se puede identificar por cuestiones no verbales, como la concentración enfocada, la elección deliberada de un juguete u objeto y la expresión afectiva.

Por otra parte Terr (1999) explica que el juego favorece el estado de ánimo, al crear un estado mental que nos capacita para empezar a entender los problemas, nos permite realizar una descarga emocional de nuestros problemas, preocupaciones, y las tristezas salen a la luz mostrando las tensiones, por lo cual la falta de juego deprime, entristece, tanto a los individuos y a la sociedad en general.

En éste mismo sentido, el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros números fenómenos cognoscitivos y sociales (Garvey, 1985), Además Erikson (citado en Chazan 2002) hace hincapié que el juego ayuda a la autoexpresión de la alegría, ayudando a dominar situaciones complejas de la vida, ya que el juego, es una connotación de actividades de liberación.

Tipos de juego.

Bühler citado en Wallon (1971) estableció diferentes tipos de juego, los cuales correspondían a una etapa de evolución total del niño y que podían descomponerse en periodos sucesivos. En el primer estadio se manifiesta los juegos estrictamente funcionales, luego aparecen los juegos de ficción y finalmente los de adquisición y de elaboración:

- Juegos funcionales: Estos pueden estar constituidos de movimientos muy simples, como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos, en estos juegos se reconoce una actividad dominada por la ley del efecto.
- Juegos de ficción: Se refiere a jugar con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo, en estos juegos interviene una actividad cuya interpretación es más compleja.
- Juegos de adquisición: El niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos y canciones que parecen absorberlo totalmente.
- Juego de elaboración: El niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos.

Por otra parte Díaz (1997) establece la siguiente tipología del juego, de acuerdo al involucramiento personal, grupal y social.

- El juego individual: Es el primer tipo de juego, donde el juego es prácticamente privado sin interacción con el otro.
- El juego paralelo: Se imitan los juegos de sus compañeros sin jugar con estos, todavía no existe una intención social, sólo se comparte el espacio físico y los objetos.
- El juego asociativo: En éste juego se comparte aparentemente una misma actividad lúdica, pero cada niño se preocupa de sus propios resultados y la actuación es independiente. Aunque existe un acercamiento físico que demuestra el interés por el grupo, existe un constante cambio de actividades.

- Juego cooperativo: Hay una interacción compartida con un fin. Es el resultado de la socialización y la posibilidad de entender a más de un niño en la secuencia de acontecimientos.

Funciones del juego.

Bruner (1983) desde el punto de vista educativo, establece cinco funciones fundamentales en los juegos de los niños:

- El juego puede reducir la gravedad de la consecuencia de los errores y los fracasos, ya que en el fondo es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, al ser un excelente medio de exploración.
- El juego está caracterizado por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, debido a que es común que los objetivos del juego cambien, cuando se está actuando la actividad, esto puede darse con la finalidad de adaptarse a las circunstancias, por júbilo o emoción. Es decir, el juego puede ser un medio de creación, por lo cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino modifican lo que están haciendo, dejando libre su fantasía, ya que cuando una actividad es rutinaria los niños suelen aburrirse.
- A pesar de que el juego puede ser muy variado, rara vez es aleatorio o casual, es muy común que parezca obedecer algún plan, el cual puede corresponder a la idealización de la vida.
- El juego es una proyección de la vida interior, en el juego se puede transformar el mundo de acuerdo a nuestros deseos, por lo cual el juego es una actividad de suma importancia para el crecimiento y desarrollo emocional.
- El juego divierte, incluso cuando existen obstáculos que se deben superar, ya que estos obstáculos pueden ser necesarios para que los niños no se aburran.

La importancia del juguete en el juego.

Santos & Saragossi (2000), señalan que el juguete es el portador de sentido y opera como elemento de realidad; sin embargo, el juguete no es el objeto determinado que parece ser, ya que su materialidad será una y mil veces transformada imaginariamente por la persona que juega: Un tablero de damas puede convertirse en una carpa para cobijar a un soldado malherido y en otro momento resultar un túnel a ser atravesado por un superhéroe. Díaz (1997) menciona que hay autores que consideran que no existe juego sin juguete, ya que existe una conexión entre estos dos y que el juguete ayudará al niño en la expresión del juego.

Garvey (1985), refiere que el término juguete es atribuido con frecuencia a cosas que los adultos han designado o seleccionado específicamente para entretener a un niño. Por otra parte Jaulin (citado en Duvignaud 1982), establece que el juguete, es un regalo que el adulto realiza más para lograr penetrar en el mundo perdido de su propia niñez, que proyecta sobre el individuo.

Para Lebovici (1970), el juego comienza con los juguetes, porque son objetos dados por la madre que los tolera o se divierte con el juego del niño, por lo cual, el juego comienza cuando la madre proporciona los sonajeros y los juguetes, ya que ella les confiere un valor.

Aberastury (1984) afirma:

"El juguete posee muchas de las características de los objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete y por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él debido a que el adulto se lo otorga como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en la relación con los objetos reales. Por otra parte, es reemplazable y le permite repetir a voluntad situaciones que le resultaron placenteras o dolorosas pero que no pueden reproducirse por si solas o en el mundo real" (p. 65).

El juguete le permite al niño (Díaz, 1997):

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de mundo real o persona.
- Interactúa con la fantasía propia o las de otros niños.
- Le permite competir física o socialmente.
- Explorar las propiedades de los objetos para conocer mejor su mundo.
- Reforzar su auto imagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno lúdico.
- Manifestar afectos y sentimientos, de igual manera temores y preocupaciones.
- Construir su vivencia con apoyo de los juguetes como estímulo gratificante.
- Elaborar formas originales de enfrentar el mundo y estimular la imaginación para así crear nuevos conceptos, personajes o temas.
- Adquirir conocimientos o formas de resolver problemas.
- Ejercitarse física y mentalmente.
- Adquirir valores y principios propios del juguete, cuando éste se encuentre envuelto de una carga ideológica muy evidente.

Padilla (2004) menciona que los juguetes de los niños, además de servirles para divertirse, disfrutar, gozar y serles útiles para jugar, también permiten que los contenidos simbólicos traumáticos sean expresados, de manera divertida y permite la expresión y planteamientos de solución de conflicto simbolizado en el juego.

González, Montoya & Benavidez. (2000) mencionan que han observado que las preferencias que muestran los niños por jugar con juguetes específicos puede ser

indicadores de su voluntad, deseos y temores sobre el tema con el que se relaciona ese juguete. Por otra parte Blinde, Knobel & Siquier, (2004) hacen mención que el juguete permite en el niño vencer el miedo a los objetos y por ende perder el miedo a los peligros latentes. Todo esto facilita que los niños aborde las situaciones traumáticas para el Yo, permitiendo una función catártica y de asimilación lenta, mediante la repetición de hechos y cambios de roles.

A continuación se abordara algunas de las teorías psicológicas más representativas sobre el juego.

Teorías psicológicas sobre el juego

A lo largo de los años, se han elaborado diversas teorías del juego, dependiendo del marco teórico, éstas se han centrado en diversos aspectos. Gutiérrez (2004) indica que las diversas teorías del juego, en ocasiones suelen contradecirse; sin embargo, todas tratan de responder el motivo de por qué se juega. De igual manera, Erikson (1950) menciona que los adultos para ser tolerantes al juego, han creado diversas teorías, que han ayudado a explicar la importancia que el juego tiene en la vida humana, tratando de indagar si el juego en la infancia es realmente un trabajo, o bien que no sirve para nada.

Lebovici (1970) menciona que las teorías de juego propuestas en la cultura y que toman como base la hipótesis, de que los niños juegan por el hecho de que no es un trabajo; son una forma de impedir que los niños formen el sentimiento de su identidad, lo cual podría perjudicar en identificaciones sucesivas que organizaran el Yo, ocasionado por la actitud despectiva de los que lo rodean mientras juegan.

Por otra parte Moor (1987), indica que las teorías del juego nos dicen algo que nos puede ser de gran utilidad, como que todo juego tiene repercusiones, que presupone una situación de la cual nace y depende la posibilidad de su existencia.

Uno de las primeras teorías es la creada por el filósofo inglés Herbert Spence (citado en Díaz, 1997), el cual fundó su teoría en Schiller, quien llamaba al juego como una expresión de la energía sobrante y que da origen a cualquier arte. Spencer consideraba que sólo las especies superiores realizaban actividades lúdicas, debido a que éstas ya tenían cubiertas las necesidades de sobrevivencia. Es decir, el autor considera que los excedentes de energía de un organismo se expresan a través de actividades como el juego, ya que el hombre tiene que deshacerse de esta energía que lucha por salir, tomando lo más cercano que es la imitación de las actividades lúdicas.

Otra teoría también importante es la del estado de ánimo, creada por Sully (citado en Díaz 1997), que establece que los niños utilizan el juego para representar situaciones de su vida diaria, y es a través del juego que puede expresar sus emociones que suelen ser de agrado y risa. A continuación se proporciona un panorama general de las principales corrientes en la psicoterapia, comenzando por la teoría psicoanalítica, la cual tuvo gran influencia en resaltar la importancia del juego en el uso terapéutico con niños.

Teorías psicoanalíticas

Se dice que Freud (1920), fue uno de los primeros autores en rescatar la importancia del juego en el psicoanálisis, para él la concepción del juego y su importancia como uso terapéutico para los niños, nace de la observación que realizó a un varoncito de un año y medio, y donde enfatiza la importancia del juego infantil, como un medio donde se consigue una ganancia de placer y un trabajo del aparato psíquico, en sus prácticas normales más tempranas.

La observación se realiza a un niño tranquilo y el cual no lloraba, a pesar de que la madre se ausentaba por largos periodos de tiempo, el juego de éste niño consistía en arrojar sus juguetes lejos de si, a un rincón o debajo de la cama, etc. Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado “o-o-o-o-o” que significaba <<fort>> (se fue). Un día el niño tenía un carretel de madera atado a un piolín, y con gran

destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero, el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo “o-o-o-o-o”, y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “Da” (acá esta). Este juego consistía en desaparecer y volver, donde el mayor placer se producía cuando el juguete volvía.

Por medio del análisis de esta secuencia de juego, Freud (1920) establece, que el niño convirtió en juego esa vivencia a raíz de otro motivo es decir que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida. En la vivencia era pasivo siendo afectado por ella, pero ahora se convertía en un papel activo repitiéndolo como juego, a pesar de que fue una vivencia displacentera. Los niños a través del juego infantil tienden a repetir la vivencia displacentera, con la finalidad de que con esta actividad, consigan un dominio sobre la impresión intensa, mucho más radical de la que era posible la vivencia de meramente pasiva. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado, pero ni aun la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión. Pero por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grande y poder obrar como los mayores. También se observa que el carácter displacentero de la vivencia no siempre la vuelve utilizable para el juego. Pero la ganancia de placer que proviene de otras fuentes es notoria en la actividad lúdica. En cuanto el niño cambia la pasividad de vivencia por la actividad del jugar, inflige a un compañero de juegos lo desagradable que a él le ocurrió.

La doctora Hug-Hellmuth (citada en Anna Freud 1981), trató de reemplazar los datos recogidos a través de las asociaciones libres del adulto, recurriendo a los juegos con niños, observándolos en su propio ambiente y tratando de averiguar las circunstancias íntimas de su vida, con lo cual dicha autora (citada en Lebovici, 1970) señaló que el niño proporciona excelentes posibilidades para comprender las fantasías, las cuales son expresadas en el juego, ofreciendo al psicoanalista la ocasión de interpretarlas.

De igual manera Klein (1986), explicó que las características especiales de los niños, requieren una técnica exclusiva adaptada a ellos, la cual consiste en el análisis de su juego. Por medio de éste, nos permite observar las experiencias y fijaciones reprimidas más profundas, con lo cual se puede influir en el desarrollo de los niños, ya que el método de juego conserva todos los principios del psicoanálisis y lleva a los mismos resultados que las técnicas clásicas, al representar simbólicamente fantasías, deseos y experiencias. Se emplea en el juego el mismo lenguaje, el mismo modo de expresión, arcaico, filogenéticamente adquirido, con el que estamos familiarizados gracias a los sueños; es decir, el sueño del adulto equivale al juego del niño, por lo cual sólo se puede comprender totalmente si lo enfocamos con el método de Freud para analizar los sueños.

Klein (1986) manifestó que el simbolismo es sólo una parte del juego, que además se quiere comprender correctamente el juego del niño en conexión con todo su comportamiento durante la sesión. Es decir, que se debe tomar en cuenta no sólo el simbolismo que aparece en los juegos, sino también todos los medios de representación y los mecanismos empleados en el trabajo del sueño; con esto se puede encontrar que los niños producen asociaciones con los rasgos distintos de sus juegos, ya que toda su conducta son medios de expresar lo que el adulto manifiesta predominantemente por la palabra.

Así el juego es un recurso que se utiliza y que está adaptado a la mente de un niño. Es por esto, que con la ayuda de la técnica del juego, es posible analizar las fases tempranas de la formación de Yo y el análisis de estos estratos disminuye la angustia más intensa y abrumadora, abriendo un camino a los imagos, y logrando una buena perspectiva para el diagnóstico y curación de psicosis en la infancia.

Por otra parte Klein (1986), expone que en el juego el niño realiza un mecanismo trascendental, dónde inventa y asigna roles, por lo cual es importante que si el niño asigna directamente cierto rol al analista, es tarea de éste asumir o por lo menos dar la impresión de simular el rol asignado, ya que de no ser así se interrumpe en el proceso analítico. Klein

(1955) resalta que uno de los puntos importantes en la técnica del juego ha sido, el análisis de la transferencia. El paciente repite emociones y conflictos anteriores a través del juego, lo cual representa una gran ayuda a los analistas, permitiendo remontarnos a las fantasías y ansiedades del niño en la interpretación de las transferencias, donde ellas se originaron, particularmente en la infancia y en relación con sus primeros objetos.

Klein (1955) manifiesta que los temas en los juegos de los niños pueden ser muy diferentes e ilimitados por ejemplo:

- Sentimientos de frustración
- Sentimientos de rechazo.
- Celos del padre, la madre, hermanos y/ o hermanas.
- Agresividad acompañando de celos
- Placer por tener un compañero y aliado contra los padres.
- Sentimientos de amor y odio hacia un nuevo miembro de la familia.
- Ansiedad
- Sentimientos de culpa
- Urgencia de reparación.
- Repetición de experiencias reales
- Detalles de la vida de todos los días, los cuales frecuentemente se encuentran entrelazados con sus fantasías.

Sin embargo Klein (1955), indica que es importante recordar que algunas veces los acontecimientos reales muy importantes en la vida de niño no logran entrar en el juego o en

sus asociaciones, y que todo el énfasis yace por momentos en otros acontecimientos aparentemente menores.

De igual manera, Anna Freud (1981) explica que el análisis de niños y adultos, no puede ser el mismo, debido a que el niño es un ser inmaduro, dependiente, donde la decisión de analizarse nunca parte del pequeño paciente, sino siempre de sus padres o las personas que lo rodean, y que en muchas ocasiones el niño no percibe ningún trastorno; sólo quienes lo rodean sufren por sus síntomas o "*arrebatos de maldad*", por lo cual el niño carece de la conciencia de enfermedad, la resolución espontánea y la voluntad de curarse. Señala además que esta falta de consciencia y falta de disposición asociativa del niño indujo a diferentes psicoanalistas infantiles, a buscar un recurso para suplirlas.

Para Anna Freud (1981), existen medios que nos permiten realizar el análisis infantil propiamente dicho y estos medios auxiliares son tomados del análisis del adulto:

- Los recuerdos conscientes del enfermo. Pero debido a que el niño puede decir poco sobre su historia de enfermedad, se debe recurrir a una entrevista con los padres, para completar la historia.
- La interpretación de los sueños. Los sueños de los niños son más fáciles de interpretar, ya que a pesar de que puede faltar la asociación del soñante, se puede abarcar con mayor facilidad sus vivencias diurnas y conocer el reducido número de personas que componen su ambiente.
- Los ensueños diurnos, los cuales tienen gran importancia en el análisis del niño, permitiendo la narración de sus fantasías que son la equivalencia del juego, existen tres tipos de ensueños diurnos
 - Como reacción a una vivencia del día.
 - En episodios, éste representa un tipo más complejo, se basa en el punto que nos cuenta cada día, un nuevo episodio. Esta continuación cotidiana

permiten reconstruir, entonces, la correspondiente situación interior en que se encuentra el niño.

- Ensueños diurnos con repeticiones idénticas, son aquellos donde se repiten idénticos procesos en infinitas situaciones, por más que siempre se refiere a personas y circunstancias distintas entre sí.
- El dibujo es otro recurso técnico auxiliar, que permite deducir sus impulsos inconscientes

Anna Freud (1981), afirma que no cabe duda que la técnica del juego elaborada por Melanie Klein, tiene un gran valor para la observación del niño. Ya que en lugar de seguirlo en su ambiente familiar, despilfarrando tiempo y esfuerzo, se traslada todo su mundo en miniatura, al ambiente analítico y dejamos que el niño se mueva bajo los ojos vigilantes del analista, aunque al principio esta apenas intervenga. Con esto se tiene la oportunidad de reconocer las distintas reacciones del niño, la intensidad de sus inclinaciones agresivas, de sus sentimientos compasivos y sus actitudes ante los diferentes objetos y personas representados por juguetes, otras ventajas son las condiciones de su realidad ambiental, pues ese mundo de juguete es muy plástico y está suspendido a voluntad del niño, quien puede realizar con él todos los actos, que en el mundo real habrían de quedar restringido a una mera existencia imaginativa.

Siguiendo esta línea, Gálvez & Abad (2011) hace referencia a la explicación de Winnicott respecto a la producción del juego, donde menciona que para que el juego se produzca, el niño ha tenido que adquirir experiencias de confiabilidad con sus referentes afectivos, es decir su madre y su padre. Estas experiencias vitales se dan en los primeros años de vida y capacitan al niño para utilizar el espacio de juego.

De igual manera Winnicott (1971), expone que el juego es por sí mismo una terapia, el juego es una experiencia siempre creadora y una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida, ya que el juego es salud, facilita el crecimiento, conduce

a relaciones de grupo, y llega a ser una forma de comunicación en psicoterapia, además que el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás. Por lo que concluye, y agrega textualmente lo siguiente:

En el caso de la psicoterapia el juego se da, en la superposición de dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta, está relacionado con dos personas que juegan juntas. La secuela de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado de que no puede jugar a uno en que es posible hacerlo. El niño entre los juguetes, en el suelo, se les debe permitir que comuniquen una sucesión de ideas, pensamientos, impulsos, sensaciones, que no tienen relación entre sí, salvo en forma neurológica o fisiológica y quizá no es posible detectarlos. (Winnicott, 1971),

Padilla (2004) explica que otro de los conceptos importantes de Winnicott, es el del objeto transicional ya que los juegos y situaciones de juegos son un desplazamiento de la madre, del padre o de un hermano incluso de una mascota.

Erikson (1950) explica que el psicoanálisis agregó a la teoría “catártica”, donde el juego tiene una función definida en el ser en crecimiento, en tanto le permite liberar emociones acumuladas y encontrar un alivio imaginario para las frustraciones pasadas.

Por otra parte Erikson (1950), propone la teoría de que el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia, esto mediante la creación de situaciones modelo que ayudan a dominar la realidad mediante el experimento y el planteamiento.

Erikson(1950), indica que en el psicoanálisis terapéutico, la transferencia en el niño que juega se manifiesta de la misma manera que en el adulto que verbaliza, donde se señala el punto en que las medidas simples fracasan, nos indican cuándo una emoción se convierte tan intensa que derrota la actitud lúdica, lo cual obligando que exista una descarga inmediata en el juego y la relación con el observador, éste fracaso, está caracterizado por la

desorganización del juego, que se puede observar en la incapacidad repentina, completa o difusa y lenta expansión para jugar, por otra parte la antítesis de la desorganización del juego es la saciedad la cual ocurre cuando un niño termina de manera bien y refrescado.

El último autor psicoanalista que se menciona aquí es Sergei Lebovici (1970), él hace hincapié en que el psicoanálisis de los niños, ha contribuido a una mejor comprensión de las primeras etapas de organización de su personalidad, por lo cual, el juego es una forma de expresión de la organización de su personalidad y un modo estructurado frente a las organizaciones tardías. Por medio del juego, los niños nos permiten penetrar en la organización profunda de los primeros lineamientos de la personalidad; sin embargo, dado que el juego es un instrumento notable para comprender las ensoñaciones del niño y finalmente sus fantasías, se tiene que tener cuidado en una identificación precipitada entre la fantasías y su génesis. Además expone que el juego es útil, indispensable y hasta inevitable en el psicoanálisis de niños, muestra que los psicoanalistas de niños, y los padres atentos, conocen la importancia de los juegos en los que los muchachos, particularmente, se entregan a explosiones guerreras que les permiten dominar en cierta medida el miedo.

Lebovici (1970), refiere además, que las observaciones del juego, pueden llegar a parecer contradictorias. Para unos, el juego es una recreación continua, libre y espontánea, que desemboca en una construcción, por lo que es configurativa, la actividad lúdica está encerrada en sí misma, cargada continuamente de significación. Otros por su parte, consideran que el niño a través del juego, contrae su primera relación con el mundo y abordan los objetos. Y es a medida de que el juego se inscribe en el marco de una actividad simbólica, cuando ya no necesita del adulto para que el niño consiga una plena satisfacción. Con el progreso de la diferenciación objetal, el juego se convierte cada vez más en un proceso simbólico para dominar las relaciones penosas con las imágenes introyectadas.

La expresión lúdica para Lebovici (1970) comparte niveles muy diferentes:

- En muchos casos el niño pequeño y algunos el preadolescentes, construyen con sus juegos un mundo que tiene un valor representativo, por lo cual el niño que juega, lo construye con sus mejores cuidados.
- El observador y particularmente el psicoanalista, no puede dejar de notar que el niño que construye éste mundo representativo no expresa siempre lo que quisiera construir y representar. Sus titubeos, sus auténticos lapsus de juego, son procesos en los que las contra cargas insuficientes del juego abren un camino para la expresión de pulsiones.
- Se puede finalmente considerar, la organización del juego representativo como significativa de la organización psíquica. Se simboliza los conflictos, da testimonio de las estructuras defensivas del Yo, por la medida de la actividad lúdica, no inhibida, además permite estimar la importancia de los sectores autónomos del Yo.

Lebovici (1970) sugiere, que las posibilidades expresivas y creativas del juego, explican sin duda alguna que, en sí mismo, constituye una modalidad válida de psicoterapia. Evidentemente los psicoanalistas no pueden desatender, las implicaciones relacionales unidas a su presencia en las sesiones terapéuticas:

- Jugar en presencia de un adulto que proporciona juguetes, le permite al niño jugar como se quiere y a los que se quiere, constituye la esencia de la dinámica de la experiencia emocional correctora que se establece.
- El contenido único del juego se colorea con las relaciones transferenciales, que la presencia del analista neutro, pero que evita jugar, contribuye a establecer.
- Debe hacerse una excepción con el niño pequeño, en los llamados psicoanálisis precoces, en los que el menor pide al analista que él también juegue, lo cual no puede menos que agravar las dificultades que debe prevenir en el marco de esta relación.

- El analista que no quiera jugar el juego, con frecuencia se ve forzado a jugar, debe hacerlo sin jugar el juego del niño al que trata.
- De todas formas, el juego es rico en beneficios regresivos que pueden construir una de las modalidades de la resistencia al tratamiento.
- También hablar permite el peligro de que, al jugar, el niño no realice la transferencia según el mecanismo de acting out. Jugaría para resistir a la transferencia, evitando verbalizarla

A continuación se revisaran la teoría conductual y cognitiva, que de acuerdo a Kriz (1990), la terapia de la conducta surge en la década de 1960, medio siglo después que el psicoanálisis, dicha teoría se presenta como el contra programa del psicoanálisis, pero que al mismo tiempo, se intentó realizar una integración de muchas nociones utilizadas en la corriente psicoanalítica.

Teorías cognitivas y conductuales.

Dentro de la corriente conductual, el primer autor en proponer una teoría es Lazarus (citado en Díaz ,1997), establece la teoría de la relajación, la cual señala que el juego favorece el aumento de la energía y realizar una descarga de la tensión y de esta manera se pueda sentir nuevamente la energía, después de jugar.

De igual manera, la teoría cognitivo-conductual, sostiene que las experiencias emocionales de un individuo, están determinadas por cogniciones que se han desarrollado, en parte, a partir de las experiencias tempranas de la vida. Este modelo de los trastornos emocionales comprende la interacción de la cognición, la conducta y la fisiología (Knell, 2005).

Por otra parte Phillips (citado en Knell, 2005), planteo la hipótesis de que incorporar técnicas cognitivo-conductuales a la intervención del juego ofrecían un rumbo prometedor en el campo de la terapia de juego. Y Knell (citado en Knell, 2005), afirmó que la terapia cognitiva podía modificarse para aplicarla con niños de corta edad si se presentaba de una

forma sumamente accesible para los niños. Además Knell (citado en Friedberg & McClure 2005) hace hincapié que en el uso del juego cognitivo conductual, los terapeutas tienen un papel activo, que están orientados hacia objetivos concretos, e intentan modificar pensamientos, emociones y patrones de conducta problemáticos.

Friedberg & McClure, (2005), explican que el juego se utiliza como un instrumento para licitar diálogos interior inadecuados y enseñar métodos adaptados de afrontamiento. De igual manera, se puede utilizar para enseñar habilidades complejas, por otra parte, los juegos infantiles populares como, “simón dice”, “Jenga” “Conecta Cuatro” “Life”, etc. pueden ser útiles, al tener componentes de resolución de problemas y activar las emociones, al imponer presiones que dificultan la ejecución de los niños. Con estos juegos, se pueden identificar pensamientos y emociones, corregir patrones de pensamiento y mejorar habilidades sociales, de igual manera hay que tener en cuenta que como menciona Knell, (2005) la terapia de éste tipo, suele realizarse en un cuarto de juego o consultorio equipado con materiales de juego apropiados. En términos ideales, el recinto debe estar lleno de juguetes, materiales de arte, títeres, muñecos y otros materiales. En ocasiones se necesitan juguetes específicos, debido a que el niño no puede “aparentar” o ser flexible en el uso de los juguetes existentes

Las siguientes teorías de juego que se abordaran son desde el enfoque humanista, el cual explica Kriz (1990), se suele denominar como la tercera corriente o la tercera fuerza.

El concepto de terapias humanistas es definida como un laxo de variadísimos abordajes, que se encuentran reunidos no tanto por una teoría común, sino por una imagen del hombre bastante homogénea de concordancia básica en los principios del trabajo terapéutico. Entre las corrientes principales de las terapias humanistas se cuentan la terapia gestáltica de Fritz Perls, la psicoterapia del dialogo (centrada en el cliente) de Carl Rogers, el psicodrama de Lacov Moreno y la logoterapia de Viktor Frank (Kriz, 1990).

Teorías Humanistas.

Desde el enfoque gestáltico, Cornejo (1997) manifiesta, que es en los juegos que el niño escoge actividades, donde se puede ver que también nos está hablando, y nos toca a nosotros, por supuesto el tratar de descifrar. Dicha autora menciona que, hay juegos en donde notamos muy fácilmente lo que se está diciendo el niño, lo que nos está queriendo transmitir o lo que está expresando de modo lúdico, lo cual le permite poder descargar sus angustias, pero en otras ocasiones, el niño no lo tiene claro el motivo de su juego y tampoco nosotros y es aquí donde nos toca hacer un trabajo de investigación. Es decir, trata de darnos cuenta de incongruencias tanto en su lenguaje como en su juego, en su cuerpo, en sus actitudes, trata de ver si lo que nos está diciendo tiene algún significado que no entendemos, o más bien un modo de no entrar en otros temas que le son dolorosos o angustiantes. Y es tarea del terapeuta, tratar de distinguir si el juego tiene como fin sólo pasar el rato, competir, o tiene un significado propio o especial dentro de su historia, que tal vez no conocemos pero nos está diciendo.

Dentro de la corriente humanista, el juego es el medio natural de expresión que utiliza el niño, es una oportunidad que se le da para expresar sus sentimientos y problemas. Donde los juguetes, ayudan a éste proceso porque definitivamente constituyen el medio de expresión del niño y son materiales que generalmente son considerados como propios del niño. Su juego expresa lo que el infante quisiera ser y puede ordenar el mundo a su entera satisfacción, además cuando el niño juega libremente y sin dirección, está expresando su personalidad, está experimentando un periodo de pensamiento y acción independiente, donde está liberando aquellos sentimientos y actitudes que han estado luchando por salir al descubierto (Axline, 1985).

De igual manera Axline (1985) explica los ocho principios básicos que son una guía al terapeuta, en todos sus contactos terapéuticos no-directivos, estos presentan enormes

posibilidades cuando son ejecutados con sinceridad, consistencia e inteligencia. Los principios son los siguientes:

- El terapeuta debe desarrollar una relación interna y amigable con el niño, mediante la cual estable una armonía lo más pronto.
- El terapeuta acepta al niño tal y como es.
- El terapeuta crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación, de tal forma que el niño se sienta libre para expresar sus sentimientos por completo.
- 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.
- El terapeuta observa un gran respeto por las habilidades del niño, para solucionar sus problemas, si a éste se le ha brindado la oportunidad para hacerlo. Es responsabilidad del niño decidir y realizar cambios.
- El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversaciones del niño en forma alguna. El niño guía el camino; el terapeuta lo sigue.
- El terapeuta no pretende apresurar el curso de la terapia. Este es proceso gradual y como tal, reconocido por el terapeuta.
- El terapeuta establece sólo aquellas 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.

Axline (1985) explica que la terapia no-directiva no es una panacea, la cual tiene sus limitaciones, por lo cual se convierte en un reto. Cuando un niño llega para terapia de juego, es por lo general debido a que algún adulto lo ha traído o enviado a terapia, por lo cual el contacto inicial es de gran importancia para el éxito de la terapia, y es durante éste contacto

cuando se prepara el escenario, la estructuración es presentada al niño, no solamente por medio de palabras, sino también con la relación que se establece entre la terapia y el niño.

Para finalizar se hablarán de dos teorías de gran influencia en el estudio del juego infantil, pero que no son propiamente enfoques terapéuticos. La primera teoría que se abordará es la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.

Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.

Dentro del enfoque cognitivo, para Piaget (1959), el juego es primero que todo simple asimilación funcional o reproductiva, éste autor afirma que, el juego se constituye posteriormente a la imitación; al principio, es un complemento de la imitación e inmediatamente casi todas las reacciones circulares que desarrolla el niño, continúan en juego, ya que después, de que el niño muestra una gran atención y de un real esfuerzo de acomodación, el menor reproduce ciertas conductas solamente por placer, con una mímica de sonrisas o risas y sin la brusquedad de resultados características de las reacciones circulares, es decir, que durante el segundo estadio del desarrollo que se da a partir de los 4y 8 meses de vida del bebé, el juego no se esboza aún sino como una ligera diferencia de la asimilación adaptativa. Y es durante el tercer estadio, o estadio de las reacciones circularías secundarias, que el proceso sigue siendo el mismo, pero las diferencias entre el juego y la asimilación intelectual, es un poco más acentuada.

Piaget (citado en Ajuriaguerra, 1996), propone una clasificación en la estructura del juego, la cual sigue la evolución genética de los procesos cognitivos:

- **Juego de ejercicio:** propio del periodo sensorio-motriz, el cual se desarrolla desde el nacimiento, hasta cerca de los 2 años. A partir de las reacciones circulares primarias y después las secundarias, donde el bebé busca armonizar progresivamente las informaciones recibidas e incorporarlas al “saber cómo” y los medios de clasificación.

- **Juego simbólico:** Se da entre los 2 y 7 o 8 años, se añade la dimensión del simbolismo y de la ficción, es decir la capacidad de representar por gestos una realidad no actual. En el juego simbólico además se organiza el pensamiento del niño en un estadio en el que el lenguaje no ha adquirido el dominio suficiente, permitiendo la manipulación e incluso la producción de imágenes mentales en el curso de las cuales, por medio de la repetición, el niño asimila las situaciones nuevas.

Piaget (1959), explica que el juego simbólico plantea, en efecto la cuestión de “pensamiento simbólico”, donde el juego simbólico es una forma de actividad lúdica, donde hay manifestaciones de un símbolo más recóndito, que revela en el sujeto preocupaciones que ignora a veces él mismo, como una defensa contra la angustia. Rangel (2009), Menciona que el juego simbólico implica la representación de un objeto ausente, donde el niño “hace como si” el objeto estuviera.

- **Juego de reglas:** Se da como principio de imitación del juego de los mayores, después se organiza espontáneamente a partir de los 7-8 años, de igual manera marcan la socialización del niño, éste tipo de juego suele aumentar, su frecuencia, demostrando la importancia de las relaciones y del código social.

La siguiente teoría a tratar es la teoría sociocultural de Vygotsky.

Teoría Sociocultural.

Para Vygotsky (citado en Hughes, 2010), el desarrollo del niño sólo se puede entender si nos fijamos en el panorama general, en el que se podría incluir la historia del niño de la familia, las circunstancias económicas, y el grado de comodidad en el entorno social actual, considera además que existen dos líneas del desarrollo, los cuales interactúan continuamente entre sí. La primera es la línea natural, la cual describe el desarrollo desde adentro; la segunda línea histórico-social, es muy importante durante los dos primeros años de vida, esta línea se vuelve cada vez más influyente después de la edad de dos años, en

otras palabras, el desarrollo del bebé puede explicarse en gran medida por mecanismos internos, pero el desarrollo más allá de la infancia, está fuertemente influenciado por el contexto ambiental en el cual se produce. Maratsos (citado en Hughes, 2010), expresa que Vygotsky argumentó que hay una serie de herramientas adquiridas y compartidas que ayudan en el pensamiento y el comportamiento humano, habilidades que nos permite pensar más claramente en la transmisión de sus conocimientos y creencias a los niños.

Levykh (citado en Hughes, 2010), explicó que uno de los conceptos de Vygotsky es la creencia en la zona de desarrollo próximo, el cual tiene una gran importancia e implicaciones para los que estudian el desarrollo del niño en general y del juego de los niños en particular, en primer lugar, el desarrollo no depende sólo del mecanismo interno y puede mejorar la experiencia social adecuada. Hughes (2010) explica que en el marco de la teoría de Vygotsky, cualquiera que desee entender el comportamiento de un niño en particular, debe observar a los niños en más de un entorno social, ya que un niño puede jugar sin imaginación con bloques cuando está solo, simplemente apilar bloques y devolverlos a los estantes, pero puede elevarse en los vuelos de la fantasía, y podrá utilizar los bloques de maneras más complicadas cuando se les proporciona orientación. Este punto fue ilustrado en un estudio realizado por Gregory, Kim & Whiren (citado en Hughes, 2010), donde los adultos tenían que observar a los niños jugar con bloques y ofrecer apoyo verbal para la creación de estructuras cada vez más complejas. El resultado fue un aumento de la complejidad de las estructuras de bloques de los niños. Y aunque se podría creer que la próxima vez que estos niños jueguen con bloques, se puede reconstruir la experiencia inspirada por el maestro, pero en su propia imaginación, sin ningún tipo de influencias o presiones externas. En otras palabras, el juego simbólico recrea una experiencia en la que se transmitieron conocimientos y habilidades para un niño y por lo tanto, puede ayudar a él o ella a comprender mejor la realidad. En ese sentido para Vygotsky el juego conduce al desarrollo. Para Lambert & Clyde (citado en Hughes, 2010), podría parecer que Vygotsky

redujo el juego simbólico de los niños pequeños a un proceso de imitación, y de hecho lo hizo sugerir que el juego de fantasía es sobre todo un proceso imitativo.

Ahora se procederá a explicar la relación que existe entre el desarrollo del niño y el desarrollo de su juego.

El desarrollo del juego y el niño.

Papalia, Wendkos, & Duskin, (2009) mencionan que el juego contribuye a todos los dominios del desarrollo, ya que es por medio del juego que los niños estimulan sus sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan vista con movimiento, ganan dominio de su cuerpo, toman decisiones y adquieren nuevas habilidades. De igual manera Garaigordobil (2008) explica, que el juego ayuda a desarrollar el cuerpo y los sentidos, dando un progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza, el control muscular, así el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, sirve para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas y estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad. Además desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden a obtener nuevas experiencias, oportunidades para cometer aciertos y errores, aprenden aplicar sus conocimientos para solucionar problemas, al mismo tiempo el juego no sólo es importante para el desarrollo del cuerpo y cerebro. Chazan (2002) explica que la actividad de juego, puede ser una medida del avance en el desarrollo, donde las actividades lúdicas forman las cualidades psíquicas y las características de la personalidad, permitiéndole al niño, expresar y conocer su personalidad, al darse cuenta de su dinamismo, carácter, sentimientos, deseos y necesidades, además le facilita comprender, atender los deseos carencias y sentimientos de los demás, favoreciendo la empatía,

Papalia, et al. (2009), refieren que los niños de diferentes edades, tienen diversos estilos de juegos, juegan con numerosas cosas y ocupan diferentes cantidades de tiempo en diversos tipos de juego, de igual manera, Galeano & Díaz (2010) explican que el gusto y la elección

que hacen los niños de un juego o juguetes, está determinado por el nivel de desarrollo y el medio sociocultural donde se desenvuelve, por lo cual es a medida que avanza el desarrollo, cuando la actividad de juego se diferencia en sus diversas formas, las cuales pueden contener algunos significados propios de la cultura y las formas cada vez más abstractas de expresión. (Chazan, 2002).

Es importante mencionar que para entender lo que un niño nos quiere transmitir en su juego, se deben tomar en cuenta como refiere Campoy (1979) los aspectos evolutivos, que marcaran las diferentes modalidades de juego según la edad la cual influirá en el tipo de juego y la elección que el niño realice de los juguetes.

Evolutivamente Terr (1999), explica que los seres humanos nacemos con flácidos cuerpecitos que al principio apenas somos capaces de sostener el peso de la cabeza, ya que al principio los bebés no pueden jugar. Pero a los pocos días de su nacimiento, la mayoría comienzan a observar, nos siguen con los ojos, incluso hacen gestos con la cara que indican que ha desarrollado la capacidad de imitarnos, exploran su propio cuerpo, su mundo es pequeño, su cuna, su cuerpo, sonidos, etc. Por lo cual los niños deben de empezar a jugar, y hacen lo que es imprescindible para seguir madurando.

Para Gómez (2010), el primer juego es el acto de amamantar, el cual es fundamental entre la madre y el bebé; en éste se establece una sinfonía de miradas y de comunicación, la mano coqueta y juguetona del niño que aprieta y suelta el seno, lo vuelve a coger, mira a su madre y sonríe, todo esta actividad provoca la aparición de vínculos y que dentro de la connotación de la relación afectiva madre-hijo, van mucho más allá de la nutrición.

Garvey (1985) refiere que el juego acompañado de movimiento e interacción, es la clase de juego que refleja más claramente animación y vitalidad en los niños, debido a que el movimiento y las cambiantes sensaciones son las primeras diversiones que los adultos ofrecen a los lactantes como al mecerlos, y es a medida que van creciendo que aprenden a reproducir movimientos que le provocarán placer, dando a sí señales más claras de

actitud lúdica, esto fomenta la interacción con los progenitores, además provoca que los niños aprendan como mantener encuentros mutuamente placenteros.

González et al (2000) mencionan la evolución del juego en diferentes edades de los niños:

- Primeros años de vida, los bebés siguen con la mirada a los objetos y personas.
- De los tres a los seis meses, el niño explora su cuerpo y a su madre, jugando con las cosas de alrededor, por lo cual intenta tomar los objetos y llevarlos a su boca.
- Al año, disfruta de moverse y gatear, para alcanzar a los objetos alejados, empieza a asociar los objetos con situaciones, disfruta jugar con conocidos pero evita jugar con desconocidos ya que le generan miedo.
- De los trece a los dieciocho meses, empieza a conocer el funcionamiento de algunos objetos a través del ensayo y error observando la utilidad, y hasta los dos años suele jugar solo, explorando su ambiente, puede llegar a jugar con adultos pero casi no con niños de su edad.
- De los dos a los cuatro años, se da una interacción con niños de su edad y se inicia el juego grupal , representando escenas de la vida diaria
- A partir de los tres años, asume y asigna roles en el juego, ejecuta situaciones simuladas con los juguetes, deforma la realidad y utiliza el lenguaje, además realiza actividades activas y pasivas.
- De los cinco a los seis años, siguen explorando con un mayor control y en sus juegos prefieren a compañeros del mismo sexo.
- A los seis años comienzan a crear mundos imaginarios en sus juegos.
- Entre los siete y doce años se interesan por los juegos de competición en grupo, los compañeros de juego suelen ser su grupo de iguales se excluye a los adultos.

De igual manera Terr (1999), explica que el juego instintivo es la primera de todas las formas humanas de juego. Se origina en los primeros meses de vida, y consiste en jugar con los instintos, encontrando un punto medio entre el caos y el control, comienza cuando el padre lanza suavemente al bebé, éste tipo de juego se origina en el punto más bajo de la escala del desarrollo, así mismo se ha demostrado que apenas una semana después del nacimiento de los bebés, estos se comunican con sus cuidadores con una mezcla de señales y mímicas no verbales, la imitación les ayuda a conseguir lo que desean, y también les ayuda a jugar

Es importante tener en cuenta que el juego sigue la progresión neurológica. Los recién nacidos sólo pueden jugar activamente con los ojos, después con la boca y, al cabo de cuatro o cinco meses, los bebés pueden coger un juguete con las manos, y levantarlo hasta la altura de los ojos. Después lo chupan para ver cómo sabe. Al cabo de un mes más, usan ya rodillas y muslos, al final del primer año incorporan los pies (Terr, 1999).

Galeano & Díaz (2010) explican que en los primeros seis meses de vida, los niños gustan de jugar con sonajeros y hacer ruidos con ellos, su cuerpo es el centro de atención por lo que juegan con sus manos y pies, los cuales se llevan a la boca, así como las cosas o juguetes que les interesan, emiten y repiten sonidos, y ríen ante estímulos agradables. De los siete a los doce meses, los niños son capaces de manipular objetos pequeños, suelen buscar cosas escondidas, tiran los objetos y vuelven a tirar si se les da, imitan sonidos y gestos, se desplazan para seguir los objetos en movimiento y es en esta etapa donde se facilita la adquisición de confianza en los adultos que les rodea. Por otra parte, Anzieu-Premmereur (2010) establece que desde que el niño puede desplazarse, es interesante dejarle a su alcance, una caja, llena de diferentes juguetes, donde se puede observar como vaciar, llena, explora, toca, chupa, todos esos juguetes, lo cual puede ser una experiencia apasionante, ofreciendo una variabilidad de posibilidades de jugar, al tocar algo suave, duro, encastrar, hacer ruidos, rodar, tener un animal o una muñeca, de igual manera una pelota, un coche que rueda, son indispensables para iniciar los juegos de intercambio y

escondite. El espejo, que no es un juguete, permite experiencias muy ricas y a veces placenteras.

De los trece a los veinticuatro meses, se dan actividades que favorecen la motricidad gruesa y fina, comienzan a correr, abrir y cerrar puertas, esculcar cajones; trepar gateando por las escaleras; observar dibujos y pasar hojas de libros; señalar las partes de su cuerpo y los objetos conocidos, de igual manera en esta etapa se favorece la construcción de la autoestima y la autonomía, aparte de que se adquiere mayor seguridad y desarrollo de la creatividad (Galeano & Díaz, 2010). De igual manera Anzieu-Premmereur (2010), mencionan que a partir del segundo año, es indispensable el material simbólico, como los animales domésticos, salvajes, etc. Garvey (1985) afirma que cuando los niños comienzan a jugar por primera vez con objetos, las réplicas realistas los apoyan en sus progresos hacia un despliegue y una combinación más imaginativa de objetos en el juego, ya que una vez que el niño ha aprendido a representar el juego, es remplazado por objetos menos realistas demandando más el uso de la imaginación. Por otro lado cuando los niños se van haciendo mayores, el uso de objetos en el juego de representación se va haciendo cada vez más apropiado, representando cosas del mundo de los adultos, pero también se da vuelo a la imaginación e invenciones improvisadas.

Por otra parte, durante el entrenamiento para dejar los pañales y los primeros años de preescolar, los niños desarrollan las capacidades de juego como el locomotor (o usar grandes cantidades de músculos solo para divertirse), juego con objetos (empujar un coche, una pelota) y juego social (jugar al lado del otro y más tarde junto a un amiguito) (Terr, 1999). De acuerdo con Galeano & Díaz (2010), de los dos a los tres años hay notorios avances en la capacidad de movimiento de los niños, disfrutan de actividades que impliquen correr, saltar y usar aparatos que se muevan, les gusta manipular objetos como cajas, tarros, frascos, lápices, crayolas y libros, agua y arena, en los juegos suelen preguntar mucho el cómo y por qué, el juego en esta etapa es fundamental para la socialización, de los tres a los cuatro años existe una mejor coordinación y se tiene un gran ejercicio de la

memoria, se da más la cooperación compartiendo ocasionalmente juegos y juguetes, al mismo tiempo se da comienzo al uso de reglas, por lo cual se prefieren los juegos de roles y se desarrolla mucho la creatividad, de los cuatro a los cinco años se perfeccionan los logros de etapas anteriores, aparece el gusto por la música un disfrute de los colores y formas, de los cinco a los seis años aparece un disfrute por compartir juegos con otros niños, aparte de que se van incorporando normas de convivencia social, se da un gusto por armar y desarmar objetos, jugar con carros, pelotas, lazos y aros, conjuntamente debido a la destreza motriz adquirida, existe un interés por bailar, por jugar con obstáculos y por juegos que requieren esta destreza, como pueden ser los videojuegos.

De los seis a los siete años, existe un manejo de objetos y aparatos con mayor destreza, existe mayor soltura al escribir, una mayor independencia, lo cual se refleja en un incremento en la racionalidad de las preguntas, más ingenio, creatividad en las acciones, se da un incremento en los trabajos manuales con el uso de herramientas, también se da preferencia en los juegos colectivos, pero al mismo tiempo se demuestra un interés por los juegos individuales imaginativos, creativos, esto con la finalidad de empezar a delimitar lo tangible y lo posible para llegar a la noción de finalidad (Galeano & Díaz, 2010). De igual manera para Gómez (2010), en el juego de los escolares se puede observar la aceptación de reglas en actividades deportivas.

Por otro lado para Erikson (1993), menciona que el juego comienza y se centra primero en su propio cuerpo, refiriéndose a él cómo juego autocósmico, éste empieza antes de que lo observemos como juego, consiste al principio en la exploración por repetición de percepciones sensoriales, sensaciones kinestéticas, vocalizaciones, etc. Posteriormente, el niño juega con personas y objetos accesibles, puede llegar a fingir que llora o bien puede dedicarse a realizar excursiones experimentales en el cuerpo, esto va ser la primera geografía del niño, los mapas básicos que aquí adquiriera en el interjuego con la madre se conserva sin duda como guía para la primera orientación del Yo en el mundo.

Después se creara la microesfera, lo cual corresponde al pequeño mundo de juguetes susceptibles de manipular, es un punto que el niño establece, para volver a él cuando su Yo necesita reparación, sin embargo, éste puede resistirse a la reconstrucción o simplemente hacerse añicos, también puede pertenecerse a algún otro y estar sometido al peligro de confiscación por los superiores, a menudo la microesfera induce a una expresión desprevenida de temas y actitudes peligrosas, que despiertan ansiedad y conducen a una súbita desorganización del juego, por lo cual si resulta atemorizado o desilusionado en la microesfera el niño puede hacer una regresión a la autoesfera , pero si el primer contacto con el mundo de las cosas es exitoso y adecuadamente guiado, el placer de dominar los juguetes se asocia con el dominio de los traumas que se proyectaran en ellos.

Por último llega la macroesfera, la cual es el mundo compartido con otros, al principio esos otros son tratados como cosas y es por medio del aprendizaje que se descubrirá qué contenido lúdico potencial puede admitirse en la fantasía o en el juego autocósmico, que contenido se puede representar exitosamente sólo en el mundo microcósmico de los juguetes y las cosas y que puede compartirse con los otros e importarse a los otros.

Gómez (2010), menciona que el juego adolescente se le da mayor dedicación a los deportes, se comienzan a presentar gusto por los paseos, la música, la guitarra y la televisión, todo dentro de una distancia lúdica que le permitirá al adolescente un buen desarrollo y un manejo de una gran cantidad de situaciones propias de su misma dinámica de la edad, como el poder tomar distancia de sus padres, autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez. Anzieu & Daymas (2010) exponen que un niño que alcanza la pubertad, o un chico o una chica, entre los catorce y doce, que toda su vida ha estado ocupado por el juego, en la adolescencia su cuerpo sexuado, da un espectáculo, en representación, por lo cual, se busca en la mirada del adulto o en la de sus iguales, el actuar su sexualidad o permanecer pegados a su sexualidad infantil. Por otra parte los deportes de equipo, las competencias absorbentes, las transformaciones corporales, tienen que ir acompañadas de una expresión ruidosa para una plena

satisfacción. La descarga motriz se convierte en acción después en un acto pensado. En cambio, un adulto continúa jugando, aunque se defiende de ello con una cierta vergüenza, y siempre puede entrar o salir de su papel, elegir, atribuir o imponer un papel, y meterse en la piel de un personaje. Pero desvía el placer inherente a la fantasía y a la apariencia en una actividad anal constructiva en los juegos.

Como se acaba de explicar el juego contribuyen en el desarrollo de los niños, al estimular diferentes aéreas físicas, cognitivas y personales, ya que dependiendo de la edad evolutiva del niño se esperan diferentes modalidades de juegos, por lo cual los aspectos evolutivos influyen en el tipo de juego y elecciones de juguetes.

Aberastury (1984), desde la perspectiva psicoanalítica, menciona la existencia del juego normal y patológico, explica la evolución del desarrollo dentro de un juego normal:

Cuatro meses: Las escondidas es la primera actividad lúdica en los niños, la cual ayudará a la elaboración de la angustia y del desprendimiento en el duelo por un objeto que se debe perder, además a esta edad el niño juega con su cuerpo y con los objetos, lo cuales suelen desaparecer tras la sabana y vuelve aparecer, de igual manera juega con sus ojos al cerrarlos y abrirlos. Se da cuenta que de su cuerpo salen sonidos y es capaz de repetirlos una y otra vez que después posteriormente se reproducirá sonidos con un objeto

Cuatro y seis meses: El niño desarrolla, diversos modos de elaborar la angustia de la pérdida. A través de sus juegos, intuye, experimenta, además elabora la aparición y desaparición de los objetos y personas. En éste periodo el niño sufre una verdadera depresión al empezar abandonar la relación única con la madre y aceptar en forma definitiva la presencia del padre.

Ocho meses: Las diferencias anatómicas de los sexos se manifiestan en los juegos, las niñas prefieren depositar objetos en un hueco y los niños eligen juegos donde puedan penetrar, sin embargo, los juegos no son exclusivos ya que las condiciones bisexuales de los niños le favorecen disfrutar de juegos del otro sexo. De igual manera en éste periodo el

menor se desplaza en el espacio circulante gateando. Y su campo de acción se amplía, comenzando una concienzuda y paciente exploración de los objetos.

Doce meses: Se originan los primeros juegos de pérdida, recuperación de encuentro y separación. En el primer año, el ponerse de pie y caminar le permite alejarse voluntariamente de los objetos y reencontrarlos. Al mismo tiempo las heces y orina que elabora su cuerpo le van dando modelos fantaseados de lo que es la concepción, debido a que los alimentos entran por su boca, pasan por su cuerpo y salen transformados, el menor amará y temerá los líquidos que salen de su cuerpo y debido a que con estos no puede jugar por la prohibición del adulto, busca en el agua, la tierra y la arena los sustitutos permitidos, tiempo después con la plastilina podrá moldear objetos, de igual manera los tambores, los globos y las pelotas serán un símbolo del vientre fecundado.

Dos años: Los niños comienzan a interesarse por los recipientes que utilizan para trasvasar sustancias de un lugar a otro, lo cual puede representar un indicio de esperar y necesitar la enseñanza del control de esfínteres, por otra parte los recipientes como las ollas, sartenes, cubiertos, sirven para recibir o dar alimentos, lo cual puede significar las experiencias de pérdida y recuperación

Tres años: En esta edad, la pasión de los varones son los autos, las locomotoras, pero ésta pasión también es compartida por las niñas, ya que niños y niñas se sienten empujados por experiencias genitales, las cuales subliman a través de los juegos, donde representaran diversas fantasías, como la vida amorosa de los padres, su propia vida amorosa, el nacimiento de un bebé, las actividades de masturbación. Se tiene que tener presente que los animales y muñecas, simbolizan para los niños, los hijos fantaseados, los cuales serán objetos de amor, de malos tratos, lo cual demuestra un aprendizaje de la maternidad y la paternidad. En esta edad también a los niños les produce angustia la destrucción, el desorden, empiezan a interesarles la limpieza el orden, necesitan darse cuenta que algunas cosas pueden reponerse.

Los niños que juegan bien, tranquilos y con imaginación nos dan una garantía de salud mental, a pesar de que presenten otros símbolos que angustien a los padres.

Tres y cinco años: Se expresan todo tipo de actividades, los juegos sexuales entre niños son comunes, los deseos genitales suelen canalizarse en el juego a la mamá y al papá, al doctor, a la enfermera, a los novios, a los casados, con lo cual satisfacen sus necesidades de tocar, de morderse, de ser vistos y ver.

Más de cinco años: Aquí los niños suelen disfrutar de juegos de conquista, misterios, acción, pistolas, revólveres, escopetas, etc. Las niñas en cambio, se alegran de juegos más tranquilos, se entretienen con sus muñecas, preparan comida, sirven té, fingen relaciones sociales, entran en un aprendizaje de los rasgos femeninos, buscando identificarse con la madre.

Escolares: El mundo de juego cambia a las letras y números, se crea una fuerte curiosidad por el conocimiento, se da paso a los juegos de azar, aparte de un aprendizaje de la competencia y de compartir los roles de grupo, en esta etapa uno de los motores inconscientes de los juegos de competencia como el ajedrez, es de enfrentar a los padres, entrar en su mundo de adultos y competir con ellos, ya no ser parte del azar sino que el éxito dependa de las habilidades.

Siete y ocho años: Se intensifica el gusto por la lucha, por las carreras, por el fútbol, se acentúa el placer por la escondidillas, por los juegos de mano. La culminación de estos juegos es el cuarto oscuro, donde la exploración y la búsqueda ya tienen contenidos genitales.

Diez y once años: Los niños y las niñas buscan agruparse por sexo, con la finalidad de conocer las funciones de cada sexo, se abandonan paulatinamente el mundo de los juguetes lo cual exige una larga labor de duelo.

Adolescencia: Hay un despido de los juguetes y del mundo lúdico.

Por otro lado de acuerdo a Ajuriaguerra (1996), existen pocos estudios de los aspectos específicos del juego en función de la patología del niño, esta se puede observar en diferencias en la evolución genética, en los procesos dinámicos o en la organización estructural de los juegos, según la patología.

Ajuria (1996) refiere que se han intentado correlacionar el nivel intelectual y la capacidad de juego, ya que se ha observado que los niños bien dotados juegan mucho a juegos variados en los que se muestran cambiantes e inventivos, por el contrario los niños retrasados, juegan poco y pasan mucho tiempo inactivos, prefiriendo los juegos sin reglas complicadas, además parecen presentar menos reacciones anticipatorias, formulación de normas, autocorrecciones y autocensuras cuando están aprendiendo un juego, mostrando una reproducción repetitiva de una misma norma o la alteración periódica regular de dos normas consecutivas. Otro tipo de juego patológico para esta autora es el niño que no juega, lo cual es un síntoma inquietante, cualquiera que sea su edad, para Harms (citado en Ajuria, 1996) éste signo indicaría una posible enfermedad maniaco-depresiva. Algunos casos donde no existe juego en el niño son:

- **El niño bueno:** Se da en un intento para satisfacer absolutamente a sus padres, estos niños juegan poco y cuando lo hacen juegan con seriedad y aplicando a menudo una actividad de competición, en estos niños se presenta en general una organización neurótica asintomática, con un dominio de un Superyó exigente, severo o incluso tiránico.
- **El niño hipermaduro:** Es como un adulto en miniatura, cuidando a menudo de un padre vulnerable, se puede observar con mayor frecuencia en niños con padres separados y/o aislados o en los niños de padres enfermos. Estos niños no juegan y en el hogar asume responsabilidades, por lo cual su juego es una forma de liberación, mostrando en su juego una connotación agresiva, pero no constante.

- **El niño deprimido:** Son niños donde hay ausencia de juego, acompañado de una cara inexpresiva y un aire ausente.

Por otro lado Efron et al. (1975) explica que en el juego del niño psicótico, existe una dificultad para jugar, donde se carece de la posibilidad de simbolizar. No obstante el niño puede tener parte de su personalidad más preservada o que ha logrado una organización no psicótica, de la cual dependerá para expresar su conflicto. Estas dificultades van desde inhibición total o parcial del juego hasta la desorganización de la conducta. Sin embargo es importante distinguir un “seudo juego”, conductas o series de conductas en las que el niño aparenta jugar, sin embargo existe una ausencia total o parcial de la simbolización.

De igual manera Efron et al. (1975) explica que en la estructura psicótica se evidencia en los diversos indicadores, como el no poder adecuarse a la realidad, distorsionando las percepciones del mundo externo y en las situaciones diagnósticas, la relación o el vínculo con el psicólogo, además de un Superyó primitivo de características terroríficas y sádica, con un Yo desorganizado con mecanismos de defensa primitivos, otro elemento presente es la perseveración o estereotipia en las conductas verbales y preverbales, pero hay que tener en cuenta que también se pueden presentar en niños con padecimientos orgánicos o neurosis graves. Por otro lado en los niños psicóticos son frecuentes las organizaciones originales, los neologismos, las actitudes bizarras y las dificultades de adecuación a la realidad, tolerancia a la frustración y aprendizaje. En la hora de juego es importante tener en cuenta elementos que impliquen una posibilidad de conexión con el psicólogo y/o con el objeto intermediario.

En lo que respecta al juego del niño neurótico Efron et al. (1975), explica que en estos niños existe una capacidad simbólica, que le permite la posibilidad de la expresión de sus conflictos, siendo capaz de discriminar y evidenciar un mejor interjuego entre fantasía y realidad, donde el grado de adecuación relativa a la realidad, depende de los términos del conflicto, existiendo un intento de satisfacer el principio de placer que a su vez genera culpa

no tolerada por el Yo, quien desplaza el impulso a objetos sustitutos alejados del originario, además existe un bajo umbral de tolerancia a la frustración o la sobreadaptación en ciertas áreas, ambas manifestaciones de la debilidad yoica del neurótico que está en íntima relación con las características severas de su Superyó y los términos del conflicto. Por lo cual estos niños suelen dramatizar personajes más cercanos a los modelos reales, con menos carga de omnipotencia y maldad.

Efron et al. (1975) resume las diferencias en algunos aspectos del juego, entre el niño psicótico, neurótico y normales. Las cuales se muestran en la tabla No. 1.

Tabla No. 1.

	Psicótico	Neurótico	Normal.
Adecuación a la realidad	Carece de adecuación por falta de discriminación de la realidad como tal.	Reconocimiento parcial; escotomas en función del conflicto.	Buena capacidad de adaptación.
Elección de juguetes y de juegos	Responde a una intencionalidad de estructuración psicótica.	Determinado por el área conflictiva.	En función de necesidades e intereses propios de la edad.
Capacidad simbólica.	Ecuación simbólica. Actuación de las fantasías.	Compulsión a la repetición.	Posibilidad de expresar las fantasías a través de la actividad simbólica con mayor riqueza.
Modalidad del juego.	Estereotipa, perseverancia, rigidez, etc.	Alternancia en función de las defensas predominantes.	Rico, fluido y plástico.
Motricidad.	Movimientos o gestos bizarros. Cambios bruscos sin relación con el contexto. Inhibición, autismo.	Variable.	Adecuada.
Creatividad.	No existe como posibilidad yoica. Producción original.	Disminuida: depende del grado de síntesis yoica.	Buena en función de su libertad interna.
Personificación.	Personajes crueles y terroríficos con gran carga de omnipotencia,	Personajes más cercanos a la realidad, mas discriminación que el psicótico. Fijeza en la adjudicación de roles.	Mayor fluidez, posibilidad de intercambiar roles, asumir y adjudicar.
Tolerancia a la frustración	Predomina el principio de placer, mínima tolerancia a la frustración	Bajo umbral o sobreadaptación.	Capacidad de tolerar, modificación de la realidad sin sometimientos.

Fuente: Efron, A., et al. (1975) la hora de juego diagnóstica. En Siquier, O. García, M. & Grassano, E. (Ed.) Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico (218-219) Buenos Aires: Nueva Visión.

En seguida se abordara las funciones que tiene el juego en el desarrollo de los menores.

Dio Bleichman (2005), Menciona que las funciones del juego desde el punto de vista emocional, se desprenden de la comprensión de la motivación que guía al niño, dónde es más importante el proceso que el resultado:

- **Realización de deseo y moratoria de la frustración:** El juego se convierte en un lugar dónde ocurren lo que uno desea y propone. A su vez, a medida que el niño gana todas las partidas, su tono emocional es de placer y felicidad.
- **Control imaginario sobre la realidad por medio de la asunción de roles de adultos:** El jugar con diferentes roles le permite al niño, realizar y ser dueño de las decisiones que en la vida real, lo dejan en un papel pasivo, y al imitar las funciones del adulto, el niño ensaya y gana cierto dominio en las relaciones interpersonales, pero se tiene que tener en cuenta que esta imitación por más exacta que sea, el fin es subordinar el modelo imitado y no someterse a él.
- **Liberación de conflictos: El juego los ignora, los liquida o los elabora:** Los mecanismos de defensa psíquicos, pueden modificar la realidad, afectando la memoria, el juicio, la percepción, y la integración, sin embargo, el juego ejerce un efecto liberador del malestar sufrido en el niño.
- **Intentos de comprensión y de elaboración de experiencias vividas:** El juego ayuda al niño a situar y aislar una situación del contexto, queda como suspenso, recortada desde los principios que rigen existencia, verdad y temporalidad, de modo que el niño al imponerle sus propias leyes de evocación, reproducción y ensamblando, se da un intento de comprensión y dominio, logrando identificarse con el otro.

Desarrollo y contenidos psicosexuales asociados al juego.

A continuación se abordara las diferentes etapas normales del desarrollo desde el punto de vista psicoanalítico, en las cuáles se puede observar en cada una de las distintas expresiones consientes, así como la meta por cumplir en cada una de las etapa

Hall (1996), refiere que las zonas erógenas tienen gran importancia para el desarrollo de la personalidad, al ser las primeras fuentes importantes de las excitaciones irritantes con las que el bebé tiene que lidiar, de igual manera proporciona las principales experiencias placenteras importantes, las acciones que implican las zonas erógenas llevan al niño a conflictos con los padre, las frustraciones y angustias resultantes, estimulan el desarrollo de un gran número de adaptaciones, desplazamientos, defensas, trasformaciones, transacciones y sublimaciones. La manipulación de una zona erógena es satisfactoria porque alivia la irritación (malestar) además provoca un sentimiento sexual placentero.

Hall (1996) menciona que Freud habla de tres zonas erógenas principales que son la boca, el ano y los órganos sexuales, sin embargo cualquier parte de la superficie del cuerpo puede convertirse en centro excitatorio que demanda alivio y proporcione placer. Cada una de las principales zonas se asocia con la satisfacción de una necesidad vital: la boca con el comer, el ano con eliminación y los órganos sexuales con la reproducción. El placer proporcionado por las zonas erógenas puede ser y a menudo es, independiente al placer que se deriva de la satisfacción de una necesidad vital, como por ejemplo, chuparse el pulgar o masturbarse reduce la tensión, pero el primero no satisface el hambre y el segundo no sirve para la reproducción.

Hall (1996) explica cuáles son las etapas planteadas por Freud:

La zona oral: Las dos funciones principales de placer que derivan de la boca, son el estímulo táctil, que se obtiene al poner cosas en la boca y el morder. El estímulo táctil de los labios y de la cavidad oral, al contacto con los objetos y con la incorporación de los mismo, produce placer oral erótico (sexual), por otro lado el morder proporciona placer oral

agresivo, éste placer oral agresivo aparece hasta que los dientes han salido, si la incorporación del objeto en esta etapa es dolorosa, como el probar algo amargo, el bebé se deshará del objeto ofensivo escupiendo, con lo cual aprenderá que cerrando su boca evitara el dolor, por otra parte si se le quita un objeto placentero de la boca al bebé, como el pecho materno, se tendrá como respuesta el retenerlo, por lo cual la boca tiene cinco modos de funcionar, incorporar, retener, morder, escupir y cerrar, cada uno de estos modos es un prototipo o un modelo original de ciertos rasgos de la personalidad, es decir que el niño, después de aprender a efectuar una adaptación particular, utilizara la misma adaptación cuando surgen situaciones similares. De la cantidad de frustración y angustia que se experimente en relación con la expresión prototípica, depende que estos rasgos se desarrollen y se conviertan en parte del carácter de la persona:

- **Incorporar:** Las personas que hayan adquirido una orientación predominantemente incorporativa, toman cosas por la boca y también a través de los órganos de los sentidos, además puede incorporar cosas abstractas y simbólicas, tales como la incorporación de amor, conocimiento, dinero, poder, y bienes materiales, de igual manera la persona adquisitiva es insaciable, porque todo lo que adquiere, es solo un sustituto de lo que realmente desea, el alimento de la madre
- **Retener:** Las personas con estructura caracterológica de dependencia oral, suelen depender demasiado de la madre y también de otra gente, desarrollando una actitud de dependencia hacia el mundo, en lugar de aprender a satisfacer sus necesidades mediante sus propios esfuerzos, esperando que le den las cosas cuando se porta bien y que se las quiten cuando se porta mal. Pero si la persona ha desarrollado una formación reactiva, provocara que se resista a depender de cualquiera, es decir no puede pedir a nadie nada porque eso significa perder su independencia, si por el contrario utiliza la proyección como defensa contra la dependencia, las personas en vez de buscar ayuda, se siente obligada a ofrecer ayuda a los demás, también puede ser que sus deseos orales reprimidos aparezcan de forma disfrazada, como

mostrando interés por la lingüística, coleccionando botellas o aprendiendo ventriloquia.

- **Morder:** Es una de las muchas clases de agresiones directas, desplazadas y disfrazada, el niño que muerde con sus dientes puede de grande morder con los sarcasmo verbales, con el desprecio y el cinismo, además puede desarrollar conductas agresivas, dominantes y autoritarias, pero cuando la persona se siente culpable puede utilizar la agresión oral como forma de autocastigo.
- **Escupir:** Este tipo escupidor de la personalidad se caracteriza por el desdén y desprecio, una forma de formación reactiva son las personas que acepta indiscriminadamente lo que uno dice o hace.
- **Cerrar la boca:** Este tipo de la personalidad se caracteriza por su actitud ensimismada y cautelosa, una persona que utiliza la proyección, tienen sentimientos de ser un exiliado social ante el cual el mundo ha cerrado sus puertas.

Se puede ver las manifestaciones de estos cinco modos de actividad oral en muchos aspectos de la vida.

La zona anal: a través del ano, se elimina del cuerpo los desechos de la digestión, por lo cual surgen tensiones como resultado de la acumulación de la materia fecal, éste material ejerce presión sobre las paredes del colon y sobre los esfínteres anales, cuando la presión sobre los esfínteres alcanza cierto nivel, se abren y se expelen los productos de desecho mediante el acto de defecación. Esta expulsión provoca alivio a la persona, al eliminar las fuentes de tensión. Por lo común, durante el segundo año de vida o más temprano, los reflejos expulsivos involuntarios llegan a ser controlados mediante una serie de experiencias conocidas como educación del control de esfínteres. La educación del control de esfínteres es por lo habitual la primera experiencia decisiva que el niño tiene en relación con la disciplina y la autoridad exterior, además representa un conflicto entre una catexia instintiva (el deseo de defecar) y una barrera externa, las consecuencias de éste conflicto dejan

huellas en la estructura de la personalidad. Los métodos empleados por la madre al educar al niño y sus actitudes con respecto a asuntos como la defecación, la limpieza, el control y la responsabilidad, son determinantes en gran medida de la influencia que la educación de esfínteres tendrá sobre la personalidad y su desarrollo. Si la interferencia en el control, es muy estricta y punitiva, el niño puede vengarse ensuciándose intencionalmente y a medida que crezca, se tomará su desquite con los representantes externos de la autoridad, armando embrollos, actuando con irresponsabilidad, o de manera desordenada, los estrictos procedimientos también pueden provocar una formación reactiva contra la expulsión incontrolada, engendrando pulcra meticulosidad, melindrosidad, orden compulsivo, frugalidad, disgusto, miedo a la suciedad, estricta administración del tiempo, dinero y otros comportamientos supercontrolados, por lo cual la constipación es una reacción defensiva corriente contra la eliminación.

Por otra parte, si la madre le suplica para que el niño haga del baño y alaba demasiado cuando hace del baño, el niño empieza a considerar que el producto hecho es de gran valor, lo cual provoca que cuando tenga mayor edad, se sienta motivado a producir o crear cosas para complacer a los demás o a sí mismo, es importante tener en cuenta que si se da demasiada importancia al valor de las heces, el niño puede sentirse que ha perdido algo valioso cuando defeca y responderá a la pérdida sintiéndose deprimido, vacío y angustiado, además tratará de evitar pérdidas futuras negándose a eliminar sus heces, si éste modo de personalidad se generaliza, la persona será ahorrativa, parsimoniosa y económica.

De igual manera la retención de las heces es el otro modo de funcionamiento anal, el cual puede ser empleado como defensa contra la pérdida de algo que se considera valioso, también puede ser placentera, si la persona se fija en éste modo de placer erótico, puede desarrollar un interés generalizado en coleccionar, poseer y retener objetos. Por lo cual una formación reactiva contra la retención puede desarrollarse como resultado de sentimientos de culpa, en cuyo caso la persona se sentirá impulsada a dar sus bienes y su dinero de forma imprudente.

La zona Sexual: La tercera zona corporal placentera importante son los órganos sexuales, como acariciar y manipular los órganos propios (masturbación) produce placer sensual, de igual manera se presenta una intensificación del anhelo sexual del niño por los padres, éste periodo donde existe una preocupación de sus genitales, es llamado etapa fálica, pero dado que los órganos femeninos y masculinos son estructuras diferentes, es necesario explicar las etapas por separado:

- **Etapla fálica masculina:** Antes de la aparición del periodo fálico, el niño ama a su madre y se identifica con su padre. Cuando éste impulso sexual aumenta, el amor del niño por su madre se hace más incestuoso y en consecuencia se pone celoso del padre que ve como su rival, lo cual se conoce como complejo Edipo, el cual crea un nuevo peligro para el niño ya que si persiste, corre el riesgo de que el padre lo dañe físicamente, el miedo específico del niño es que su padre le extirpe su órgano sexual, a éste miedo se le llama angustia de castración, como resultado de esta angustia, el niño reprime su deseo incestuoso por la madre y su hostilidad hacia al padre, con lo cual el complejo de Edipo desaparece, con la ayuda de también otros factores que debilitan el complejo de Edipo:
 - La imposibilidad de satisfacer el deseo sexual con la madre.
 - Los desengaños que le produce la madre.
 - La maduración.

Cuando el niño renuncia a la madre, puede identificarse con el objeto perdido con su madre o puede identificarse con el padre. Dependiendo de la fuerza relativa de los componentes masculinos y femeninos en la constitución del niño depende que ocurra lo segundo o lo primero, Freud (citado en Hall, 1996), supone que cada persona es constitucionalmente bisexual. Si las tendencias femeninas del niño son relativamente fuertes, trataría de identificarse con su madre, una vez terminado el complejo de Edipo, pero si predominan las tendencias masculinas acentuara su identificación con el padre. Estas identificaciones

también dan lugar a la formación del superyó. Y es durante varios años, más o menos entre los cinco años, cuando se reprime el complejo de Edipo por miedo a la castración y a los doce, época que aumenta mucho la energía del instinto sexual debido a los cambios fisiológicos del sistema reproductor, los impulsos sexuales y agresivos del niño quedan dominados. Este periodo es llamado periodo de latencia, con el despertar de la pubertad los impulsos reviven y ocasionan las tensiones y vehemencias típicas de la adolescencia, y es durante estas adaptaciones y transformaciones que finalmente se culmina la estabilización de la personalidad.

- **Etapa fálica femenina:** El primer objeto amoroso de la niña, aparte del amor a su propio cuerpo (narcisismo), es la madre, pero a diferencia de lo que pasa con el niño, no hay muchas posibilidades de una temprana identificación con el padre. Cuando la niña descubre que no posee los genitales externos del varón, se siente castrada y culpa a la madre por la condición y por lo tanto se debilita la catexia hacia la madre, además la madre desilusiona a la niña en otros aspectos. la cual puede sentir que no le da suficiente amor, o que ella tiene que compartir el amor de su madre con hermanos y hermanas, por lo cual la niña comienza a preferir al padre, que posee el órgano que a ella le falta, pero el amor de la niña por su padre, se mezcla con envidia, porque él posee algo que ella carece, lo cual se conoce como envidia del pene, que genera el complejo de castración, el cual es el responsable de la introducción del complejo de Edipo. Ella ama a su padre y esta celosa de la madre, y éste complejo de Edipo suele debilitarse con la maduración y por la imposibilidad de poseer al padre.

Además al igual que los niños, las niñas son bisexuales y la fuerza de identificación con cada progenitor ésta en parte determinada por la fuerza relativa de las predisposiciones, masculinas y femeninas. La rivalidad de la niña por la madre la acerca al padre y también la compensa por la pérdida relacional amorosa con la madre. De la misma manera, su identificación con el padre la compensa en cierto grado por la carencia de genitales

masculinos y persevera la identificación con la madre. La fuerza y el éxito de estas identificaciones influye sobre la naturaleza de sus afectos y el grado de masculinidad y feminidad de su vida posterior; además de producir el superyó.

De igual manera la niña también pasa por un periodo de latencia, cuando los impulsos están bajo el dominio de las formaciones reactivas ya también se laboran los problemas de la adolescencia y finalmente alcanza cierta medida de estabilidad como adulta.

Sexualidad genital: Después de la interrupción del periodo de latencia, el instinto sexual comienza su evolución hacia el fin biológico de la reproducción. El adolescente comienza a sentirse atraído hacia miembros del sexo opuesto. La cual culmina eventualmente en la unión sexual. Por lo cual la última fase del desarrollo es llamada etapa genital, la cual se caracteriza por las elecciones objétales más que por el narcisismo, es un periodo de socialización, actividades colectivas, matrimonio, establecimiento de un hogar y de una familia, desarrollo de un interés serio en la profesión y otras responsabilidades. Hay que tener en cuenta que esta es la etapa más larga de las cuatro, que dura desde los últimos años de la vida hasta que se manifiesta la senilidad.

María Teresa Padilla (2004), menciona las diferentes etapas normales del desarrollo desde el punto de vista psicoanalítico, donde se pueden observar distintas expresiones conscientes, así como la meta a cumplir en cada una de ellas, el conocer las conductas libidinales y agresivas que se presentan en las diferentes etapas del desarrollo psicosexual, permite saber cuáles son las conductas propias para cada edad que se pueden presentar en el juego y la posibilidad de ubicarlo en la etapa correspondiente.

Etapas orales (0 a 18 meses)

Esta etapa se vive a través de la boca, por medio de ella satisfacen sus necesidades básicas y afectivas, con las cuales se ama y se satisface el placer; por la zona oral, el bebé se acerca, se aleja de las personas amadas y otros objetos, incorporando lo bueno y lo malo de su madre, de igual manera después de cuatro semanas de nacido, presenta

conductas normales tanto libidinales como agresivas, la finalidad de esta etapa es incorporar.

Fase oral de succión: Abarca de los dos a los tres meses de nacido, en ella las expresiones de placer y displacer, a partir de las experiencias organizadas alrededor de mamar, las conductas libidinales presentes en esta etapa son: contemplar, arrullar, chupar y sonreír, las conductas agresivas presentes son: balancearse con fuerza, vomitar, demandar y aventar.

Fase oral sádico-canibalista: Aparece en los siguientes 6 meses, es una nueva forma de satisfacción real y sensual, consiste en disfrutar el masticar y morder, a través del morder se establece una relación agresiva con la madre, además de que el masticar y utilizar los dientes provee una gratificación pulsional, esta fase tiene como meta el incorporar y tomar, las conductas libidinales presentes, comer sólidos, señalar lo que quiere acariciar y tocar. Las conductas agresivas presentes son, dejar caer las cosas, morder, comer tierra, jalar el cabello y maltratar.

Etapas anal (18 meses a los 3 años)

Durante esta etapa, la meta que se persigue es controlar. La zona erógena más placentera es el ano, los menores muestran una fascinación por sus productos fecales, por el retrete o el escusado y por la observación del modo en que los productos aparecen. En esta etapa el infante trata de controlar su propio cuerpo.

Fase anal retentiva: Esta etapa tiene la finalidad de las conductas libidinales, retener las heces fecales; y de las conductas agresivas retener el objeto. Por lo tanto las conductas libidinales y las agresivas le permiten controlar a la madre mediante aciertos y errores en su conducta. Las conductas libidinales presentes son, obedecer, limpiar, ordenar, defecar, cariño y constancia, por otra parte las conductas agresivas son desobedecer, embarrar, tirar, desordenar, retener, mostrarse rudo e inconstante.

Fase anal expulsiva: La agresión de esta fase está dirigida a todo lo importante para el niño, en el juego se puede observar como patean, muerden y rasguñan cuando quieren un juguete, En esta etapa las capacidades cognitivas están más desarrolladas, de igual manera existe la intención clara de adquirir y dominar. Las conductas libidinales presentes son, cuidar, jugar con juguetes cuando se baña, egoísmo, aguantar y obedecer por otra parte las conductas agresivas que se presentan en esta etapa son, maltratar y aventar, crueldad, emberrinchar, desobedecer y la envidia.

Etapa fálica (3 y medio a los 5 años).

Se da un interés sexual y la caracterización de los genitales, intereses orales, anales y componentes pulsionales. En esta etapa, se superpone con dos fases de relación de objeto, la pre-edípica o narcisista y la edípica; la fase pre-edípica es dominada por tareas de identidad y género, su interés radica, en ser sexualmente diferente, en cambio la segunda fase, es dominada por las vicisitudes que acompañan las tareas del complejo de Edipo. Las conductas agresivas y libidinales, permiten al niño alcanzar al niño tomar y poseer.

Fase fálica. Es la etapa de la organización de la libido que sigue a las etapas oral y anal. Existe un interés en la zona genital, cuyas sensaciones crecientes se acompañan de tocamientos y actividades masturbatorias que producen excitación y placer. Las conductas libidinales, presentes en esta etapa son coquetear, masturbar, confiar en sí mismo, curiosear e imitar, por otro lado, las conductas agresivas presentes incluyen competir, rivalizar y derrotar al contrario.

Fase del complejo de Edipo: La atención del niño en dicha fase implica la maduración de las pulsiones, el progreso de las relaciones de objeto y de su identidad de género. Además en esta fase, se promueve que los compromisos internos que el niño hace para manejar los conflictos que se originan por el complejo de Edipo, suscite el desarrollo de su Yo y Superyó. En el complejo de Edipo positivo,

el menor centra sus deseos libidinales en el padre del sexo opuesto y percibe al padre del mismo sexo como rival, con lo cual comienza a temer la pérdida del amor del padre del mismo sexo, por otra parte en el complejo de Edipo invertido o negativo, los deseos libidinales son dirigidos, al padre del mismo sexo y el padre del sexo opuesto es visto como rival: Las conductas libidinales presentes en esta fase son las fantasías edípicas, busca la aprobación del padre del sexo opuesto, complace al padre del sexo opuesto e imita conductas del mismo sexo, además las conductas agresivas presentes, pueden ser temores nocturnos, miedo a la castración, competir y celar.

Ya que se revisó la importancia del juego en el desarrollo de los niños y como ha tenido implicaciones en diferentes teorías psicológicas, en el siguiente rubro se hablara de la utilidad que ha tenido el juego en la psicoterapia.

La utilidad del juego en la Psicoterapia.

Los niños cuando juegan van creando un mundo propio, dónde se permiten situar las cosas de su mundo en un orden nuevo y grato para él (Blinde, et al, 2004). Se tiene que tener en cuenta que algunos niños se expresan más a través de los juguetes y materiales de juego, otros se les facilita relacionarse por medio de la palabra, roles y relaciones, además también existen niños que emplean el juego híbrido, el cual se refiere a una combinación de los anteriormente mencionados. (West, 2000). Los juegos y los juguetes no sólo son catárticos, autorreveladores y de naturaleza instintiva, sino también divertidos y por lo tanto automotivadores, con lo cual el juego y los juguetes son un medio educativo y terapéutico naturalmente atractivo e importante en el desarrollo del niño. (Nickerson & Laughlin, 1988).

Díaz (1997) agrega que el juguete puede ser cualquier cosa, objeto o estímulo, el cual suele estar caracterizado en dimensiones accesibles para el encuentro de la manipulación infantil, de lo cual, se derivaran intercambios imaginarios, psicomotores y afectivos en los niños. También el juguete puede brindar seguridad y control emocional al menor, al convertirse en

un estímulo evocador, sirviendo de diversas maneras como nexo de unión entre el niño y su entorno (Garvey, 1985).

Tarragó (2012) explica que debido a que el juego tiene gran importancia en la evolución humana, es un aporte a las posibilidades terapéuticas, especialmente cuando se trata de impulsar la evolución y el desarrollo de las funciones psíquicas. Es por esto que como refiere Esquivel (2010), el juego ha constituido una herramienta esencial dentro del proceso terapéutico ya que los niños pueden identificar y expresar sus emociones, elaboran y manejan sus conflictos, aparte de que le permite encontrar conductas alternativas más adaptativas y funcionales. Por otra parte Erikson (1950), menciona que pocas horas de juego pueden servir para informarnos sobre cuestiones que el niño nunca podría verbalizar, y los terapeutas adiestrados pueden determinar a través de unos pocos contactos lúdicos cuál de la información en el juego es importante y por qué.

Se han utilizado los juegos para reducir las resistencias inherentes a la terapia tradicionalmente orales e introspectivas. De éste modo la habilidad limitada y falta de disposición de los niños para hablar directamente de sus problemas y sentimientos, ha estimulado la utilización de los juegos para la evaluación y manejo terapéutico del material reprimido. Por lo tanto, los terapeutas infantiles han descubierto modalidades proyectivas de juego adicionales (Nickerson & Laughlin, 1988). Waserman (2008) menciona que todo profesional que se acerque al trabajo con niños, afronta una enorme dificultad al analizar a un niño, pero el juguete y la acción son los medios que el niño desarrolla en sus pensamientos. Es decir, el lenguaje del juego, tiene la ventaja psicoanalítica de no permitir una permutación unívoca, sea como sea, dice finalmente lo que no quiere decir, y eso es lo que realmente interesa.

Esquivel (2010) refiere uno de los beneficios de utilizar el juego en la psicoterapia infantil es que crea una atmósfera, donde el niño se siente con la libertad de expresar, intentar nuevas cosas, aprender acerca de cómo funciona el mundo, las restricciones y el trabajo con sus

dificultades, por lo cual se tiene la oportunidad de expresar y explorar sus experiencias, sentimientos y emociones. Por otro lado (Klein citada en Blinde, et al. 2004) sostenía que el juego era el camino principal para el acceso al inconsciente infantil ya que a través del juego el niño proyecta sus ansiedades más primarias.

Nickerson & Laughlin (1988), explica que los fundamentos para incorporar los medios de juego al trabajo terapéutico con niños se basan en los siguientes conceptos:

- El juego y los juguetes son un medio de expresión natural, experimentación y aprendizaje en general del niño.
- El niño se siente en “su casa” en un escenario de juego y se relaciona fácilmente con los juguetes y lo que les concierne.
- Un medio de juego facilita la comunicación y expresión.
- Un medio de juego también permite una liberación catártica de sentimientos, frustración y ansiedades.
- La experiencia de los juegos son renovadoras, saludables y constructivas
- Un adulto puede comprender más completamente y naturalmente el mundo de los niños observándolos en sus juegos, se relaciona con ellos más fácilmente mediante las actividades del juego, que tratando de inducir discusiones completamente verbales en su vida.

Para algunos terapeutas, los juegos únicamente son instrumentos para la terapia, para otros son un rasgo central y básico, la diferencia de utilizar el juego como medio terapéutico, reside en la orientación teórica del terapeuta y en la centralidad de estos procesos terapéuticos. Sin embargo, la utilización del juego en el trabajo diagnóstico con niños ha aumentado en años recientes principalmente debido a la conciencia de la relación entre el juego y el desarrollo, como ya se mencionó antes además la utilización de las terapias de

juego, fuera de los consultorios privados ha permitido que éstas se hagan más disponibles y también ha acrecentado la consistencia de los contactos con los pacientes. Al hacer que la terapia llegue a más niños, los terapeutas han tenido que llegar a las escuelas, hospitales, clínicas e instituciones comunitarias de servicio social, (Nickerson & Laughlin, 1988).

Nickerson & Laughlin (1988), menciona que de forma tradicional, los terapeutas han utilizado materiales de juego estructurados y no estructurados. Los de las corrientes psicoanalítica están a favor de los materiales menos estructurados como el barro, pintura, agua, arena y similares, los juguetes más estructurados se utilizan en casi todos los tipos de terapia de juego, se llaman accesorios para simulación, estos incluyen una casa de muñecas amueblada y familia de muñecos, bebés, soldados, animales, pistolas, navajas, teléfonos, mesas, sillas estufas, refrigerador y lavabo de tamaño apropiado, disfraces y títeres y en formas recientes se han agregado a los materiales y técnicas, que incluyen:

- Hacer el juego o la conversación más atractivo para el niño.
- Estructurar el juego de modo que sea menos amenazador.
- Crear materiales apropiados para un escenario muy específico para un niño.

Por otro lado Garvey (1985), explica que en algunas ocasiones al jugar con muñecos y con otros objetos, los niños parecen asociarlos con aquellos miembros de su propia familia y eligen casi siempre a un muñeco del mismo sexo que el familiar, para representarlos, de igual manera como otros autores ya mencionados, éste autor refiere que los niños pueden reproducir acontecimientos que han experimentado y situaciones que probablemente tienen cierta importancia en ellos. Los objetos o juguetes son incorporados al comportamiento expresivo del niño.

Algunos criterios recomendados por Nickerson & Laughlin (1988) para la selección de juegos apropiados son:

- El juego debe ser familiar o fácil de aprender.

- El juego debe ser apropiado para el individuo o para el grupo determinado de edad y desarrollo
- El juego debe tener propiedades claras en relación con los resultados teóricos que desea

Para Waserman (2008), el juego debe tener una gran importancia, ya que por medio de éste, podemos diagnosticar un disturbio grave de la personalidad, por las inhibiciones de un niño para jugar. Hay que tener en cuenta que cuando un niño no puede jugar, es debido a que su creatividad se encuentra en un punto medio entre lo imposible y lo probable. Ya que en el juego, la incredulidad se suspende y la creencia se extiende, para incluir la realidad imaginada. Sin embargo, para los niños que sufren el dolor del trauma, la decepción y la desilusión prematura, la oportunidad de jugar es una posibilidad para revisar y transformar los efectos del pasado (Chazan, 2002). Para Terr (1999), cuando un niño juega después de un acontecimiento terrible, ese juego tiende a provocarle miedo y sin embargo, le resulta irresistible. Esa tentación a perpetuar un episodio traumático dura a menudo hasta que el niño se convierta en adulto.

Erikson (1950), señala que los niños, que han sufrido algún trauma, eligen para su dramatización el material lúdico que su cultura pone a su disposición y que puede manejar de acuerdo con su edad. Esto dependerá de las circunstancias culturales y es por lo tanto, común a todos los niños que comporten dichas circunstancias, sin embargo, también dependerá de la capacidad de coordinación del niño y sólo será compartido con los menores con su igual nivel de maduración. Por lo cual, lo que tiene significado común para todos los niños de una comunidad, puede encerrar un significado especial para algunos niños, es decir, para algunos infantes tiene un significado de simbolización común y no obstante un significado único.

De igual manera para Klein (1955), en el juego del niño se puede observar la agresividad, de varios modos, esta puede ser directa o indirectamente, se puede llegar a romper un

juguete, cuando se es más agresivo, ataca con un cuchillo o tijeras la mesa o pedazos de madera; desparrama agua o pintura y generalmente la habitación se convierte en un campo de batalla. Klein (1957), recomienda que es esencial permitir que el niño deje surgir su agresividad; pero lo que cuenta es comprender por qué en éste momento particular de la situación de transferencia aparecen impulsos destructivos y observar sus consecuencias en la mente del niño. Pueden seguir sentimientos de culpa muy poco después de que el niño ha roto, por ejemplo, una figura pequeña. Y es cuando la culpa aparece no sólo por el daño real producido, sino por lo que el juguete representa en el inconsciente del niño, por ejemplo, un hermano o hermana pequeños, o uno de los padres. Algunas veces podemos deducir de la conducta del niño hacia el analista, que no sólo culpa sino también ansiedad persecutoria, son la secuela de estos impulsos destructivos y la represalia.

La terapia de juego está basada en la observación de que un niño, se ha vuelto inseguro a causa de un odio, secreto o temor a los protectores naturales del juego, el terapeuta que utiliza el juego como principal instrumento de curación y capaz de brindar sanación protectora de un adulto comprensible para recuperar cierta tranquilidad lúdica. Además la terapia y el diagnóstico a través del juego, puede ayudar al niño a ayudarse a sí mismo y puede ayudarnos para aconsejar a los padres (Erikson, 1993).

Chazan (2002), menciona que es durante el tratamiento donde se presentan cambios en el niño, ya que sus actividades de juego se transforman, además de su perspectiva sobre las relaciones significativas, alterando su adaptación a su entorno. Y es por medio de éste tipo de juego, que los niños descubren lo que sienten, lo que saben y lo que quieren. Ya que la experimentación de los sentimientos en el juego, no sólo se da con palabras, al poder lograr estructurar, entonces el terapeuta se convierte en parte del descubrimiento de lo que el niño quiere decir y quiere decir sentir.

Hughes (2010) expone que actualmente el juego es una herramienta utilizada por psicoterapeuta infantil de muy diferentes orientaciones filosóficas, sin embargo, se puede

llegar a cuestionar su eficacia y validez, debido a que es difícil determinar con precisión la eficacia de la terapia de juego, en el sentido de ofrecer pruebas estadísticas de su utilidad, por lo cual tal vez sea complicado, probar científicamente la efectividad de cualquier tipo de terapia, pues las técnicas que funcionan muy bien para un cliente, pueden no funcionar en absoluto para otro, el juego no es una excepción a esta regla general, exactamente cómo y cuándo el juego se incorpora en la terapia, parece depender de las necesidades de cada cliente.

Sin embargo Bratton y et al, (citado en Hughes 2010) manifiestan que en un análisis de los resultados de 94 estudios controlados diferentes realizados entre 1953 y 2000, se descubrió que la terapia de juego, tiene un impresionante historial de éxito. Se encontró que los niños que se sometieron a terapia de juego, se desempeñaron mejor en las diversas medidas de resultado que los niños que no lo hicieron, la medida de resultado de éxito, varía de un estudio a otro, pero se pueden observar factores tales como la reducción de la ansiedad, los cambios de comportamiento, mejoramiento del concepto de sí mismo, las relaciones interpersonales más exitosas dentro de la familia, y un mejor ajuste social general.

De igual manera Bredon et al (citados en Kernberg, Weiner & Bardenstein, 2002) examinaron algunos niños de 9, 10 y 11 años, con una entrevista de diagnóstico programada y encontraron que los niños, sólo entendían el 38 y el 42% de las preguntas, con éste descubrimiento se ha resaltado la importancia que tiene la entrevista con juego, ya que ésta nos permite valorar la personalidad del niño mientras juega, además nos aporta información acerca de sus funciones cognitivas, su funcionamiento afectivo, sus representaciones de sí mismo y del objeto, tal como se expresa en sus escenarios, su capacidad de observación y de dirigir, de igual manera la empatía de la interacción con el evaluador.

Y a pesar de que la terapia de juego, se trabaja en muchas modalidades y a pesar de su eficacia, los investigadores han tratado de descubrir de qué se trata la terapia de juego, qué

funciona para los niños y si algunas son más eficaces que otras, con lo cual se encontró que, mientras que todas las formas de terapia son efectivas, los enfoques no directivos, parecen dar lugar a mejoras más significativas que los enfoques directivos (Bratton et al, citado en Hughes, 2010). Es decir que los niños muestran mejores resultados si se les deja jugar libremente, que si se les impone o sugiere un juego

En éste capítulo se ha realizado una revisión acerca de las diferentes definiciones de Juego que se han dado a lo largo de la historia, la cual es una actividad placentera y de suma importancia para el desarrollo en general de los niños, favoreciendo diferentes funciones, así mismo ayudando a la expresión de sentimientos, elaboración, manejo de conflictos, preocupaciones o tristezas, que alivian el aprendizaje, la interacción social al ensayar actividades y papeles sociales, por lo cual tanto el juego y el juguete permite a los niños ser un vehículo portador de sentido simbólico y opera como elemento de realidad.

Así mismo en éste capítulo se exploró las tres principales corrientes en la psicoterapia como la psicoanalítica, la cognitiva conductual y humanista y dos teorías que tienen gran influencia el juego infantil como lo es la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget y la teoría sociocultural de Vygotsky.

Por otra parte se resaltó la importancia que tiene la perspectiva psicoanalítica en función del juego y como las zonas erógenas tienen gran influencia en el desarrollo de la personalidad, además que estas etapas del desarrollo psicosexual se observan en el juego del niño. Por todo lo anterior se muestra la utilidad del juego en la psicoterapia de niños, el cual a lo largo de la historia ha tenido gran utilidad y resultados favorables.

Capítulo 2. EL JUEGO Y LA EVALUACION CLINICA: LA HORA DE JUEGO DIAGNÓSTICA.

Introducción

Pérez (2009), menciona que la hora de juego es una visión complementaria, en donde el psicólogo clínico puede buscar los aspectos que dan cuenta a la psicopatología, con la finalidad de poder llevar un diagnóstico.

Por lo cual la hora de juego constituye un recurso técnico, que el terapeuta utiliza dentro del proceso diagnóstico, con el único fin de conocer la realidad del niño, ya que el juego es una forma de expresión propia de un niño (Campoy, 1979).

Allen (citado en West, 2000), expone que la primera sesión es crucial, la cual determinará las pautas para seguir, es decir West (2000), explica que la primera sesión, le permiten al terapeuta la confirmación o no las hipótesis previas, acerca de la situación del pequeño.

Chazan (2002) menciona que capturar el contenido de una hora de juego es un reto, ya que el psicólogo debe incluirse en la descripción del proceso, las secuencias de los acontecimientos, el comportamiento del niño, los afectos que se presentan, los temas expresados y el diálogo.

Definición de la hora de juego.

Es muy común que se confunda la hora de juego diagnóstica y la hora de juego terapéutica por lo cual, Efron, et al. (1975) establecen que la diferencia radica en que la hora de juego es un proceso que tiene un comienzo, desarrollo y final en un mismo tiempo, es decir, sólo opera en una sola unidad, por lo cual, se le tiene que interpretar como tal. En cambio, la hora de juego terapéutica, es una parte de un amplio continuo en el que surgen aspectos nuevos y se realizan modificaciones en la estructura del juego, consecuencia de la intervención activa del terapeuta. Donde de acuerdo a Sjolund & Schaefer (1981) los objetivos son diferentes ya que en el diagnóstico se observa con la intención de desarrollar

un mejor entendimiento, mientras que el objetivo de la terapia es influir en los procesos psicopatológicos del niño.

Además Kornblit (1975) menciona que la hora de juego, es una historia argumental del niño, que va a fabricar como respuesta a una situación estímulo, dónde se tiene que evaluar y poner mucha atención, en el modo en cómo el niño se incluye en dicha situación.

Por lo anterior se puede definir a la hora de juego como una herramienta muy útil en el diagnóstico infantil, que se realiza en un sólo tiempo, y se tendrá que interpretar con su historia de vida, al mismo tiempo le permite al niño de una manera natural, proyectar y simbolizar, sus preocupaciones, además de dejarnos ver la fantasía de curación

Hay que tener en cuenta que la hora de juego diagnóstica va después de las entrevistas realizadas con el padre y éstas siempre suelen ser una experiencia novedosa para el entrevistado y entrevistador, además de que se crea un vínculo de transferencia breve cuya finalidad es el conocimiento y la comprensión del niño (Efron, A., et al, 1975).

En seguida se mencionará la utilidad que tiene la hora de juego en el proceso diagnóstico.

Utilidad.

A través del juego Arminda Aberastury (1984), demostró que los niños son capaces de comunicar desde la primera hora, las fantasías inconscientes de enfermedad o de curación que tienen, y por lo cual son llevados al tratamiento, según Melanie Klein (citado Aberastury, 1984) estas fantasías son facilitadas por la transferencia positiva y también por la transferencia negativa, por lo cual, estas deben de ser interpretadas lo antes posible, con la finalidad de evitar que la angustia y que las resistencias aumenten.

Además Aberastury (1984) menciona que estas fantasías inconscientes de enfermedad o de curación, surgen en el juego, debido a que los niños temen que el terapeuta lleve a cabo las conductas negativas como los objetos que le provocaron la enfermedad o conflicto, los cuales están cargados de frustración y miedo. Así mismo, en estas fantasías inconscientes

de enfermedad o de curación, el niño muestra su necesidad de mejoría, depositando en el terapeuta, los atributos necesarios para curarlo. De igual manera, permite expresar el anhelo de cambio del mundo exterior real y su deseo de curar su compulsión a repetir dichas experiencias.

Efron (1975), menciona que el rol del psicólogo durante este proceso de la hora de juego, es un rol pasivo, respecto a la función y la observación, pero activo en la actitud atenta y abierta, lo cual le permitirá la comprensión y formulación de hipótesis de la problemática, que presenta el entrevistador, pero también se pueden presentar situaciones donde el niño requiera que el psicólogo desempeñe un rol complementario, incluso la necesidad de un señalamiento.

De acuerdo a un estudio realizado por Barreiro (citado en Kornblit, 1975), encontró que un análisis detallado de la hora de juego ayuda a los psicólogos a:

- Una conceptualización del principal conflicto actual del paciente.
- Observar sus principales técnicas de defensas en el niño frente a la ansiedad.
- Evaluar el tipo de rapport que el niño puede establecer con un futuro terapeuta y el tipo de ansiedad que contratransferencialmente puede despertar en él.
- Se logra explorar la fantasía de enfermedad y de curación del paciente, además de la fantasía del tratamiento mismo.

Sin embargo, es preciso el apoyo de otros elementos para realizar un diagnóstico más completo, ya que un mismo juego puede simbolizar diferentes cosas dependiendo de la historia de vida de la persona.

Hay que mencionar, que son muy pocos los niños que desde que abren la caja de juego no intentan armar y desarrollar un juego, si esto no ocurre es un indicio de graves conflictos,

por lo cual entender, comprender, escuchar y ver cuando un niño juega es uno de los puntos fundamentales del psicoanálisis con niños (Blinde, et al, 2004).

Por otro lado West (2000) nos explica que la primera hora de juego es crucial, ya que determina la escena de lo que va seguir, al revelarnos el trabajo que el niño necesita, por lo cual comenta que es de suma importancia que se anote la primera cosa que hace el niño ya que esto nos podría proporcionar alguna clave.

En seguida se explica, los materiales utilizados en la hora de juego, por diversos autores.

Material.

Con respecto a los juguetes a incluir, hay diversas modalidades conforme al marco teórico que el terapeuta maneje, desde el enfoque psicoanalítico, los pequeños juguetes que Klein (1986), proporcionaba a los niños, consistían en papel, lápices, tijeras, cuerdas, pelotas, ladrillos y sobre todo agua, con la finalidad de simplemente, ganar acceso a sus fantasías y liberarlas, Klein mencionaba, que hay niños que durante mucho tiempo no tocan un juguete, en el caso de los niños por completo inhibidos para jugar, posiblemente los juguetes pueden simplemente ser un instrumento para estudiar más de cerca las razones de la inhibición, por otra parte otros niños una vez que los juguetes les han dado la oportunidad de dramatizar alguna fantasía o experiencia que los domina, dejan completamente de lado los juguetes y pasan a cualquier clase de juego imaginable.

Aberastury (1984), menciona que para llevar la sesión de hora de juego diagnóstico, se le debe ofrecer al niño un cajón para él, el cual es el símbolo de secreto profesional, además Klein (1955) indica que también es parte de la relación privada e íntima entre el analista y el paciente, característica de la situación de transferencia psicoanalítica en adultos.

Reynoso citado en Campoy (1979), recomienda utilizar materiales de tipo estructurado y no estructurado, lo cual puede facilitar manifestaciones lúdicas, entre los materiales no estructurados menciona hojas de papel, lápices, elementos de pintura, materiales para

moldear, plasticola, papel glacé, ovillo de hilo, trozos de tela, elementos para armar, goma de borrar, sacapuntas, tijeras, y en los materiales estructurados recomienda muñecos, familias de animales domésticos y salvajes, autos, camiones, aviones, barcos, tazas, platos, cubiertos, pelota y revolver.

Efron, et al. (1975), proponen la inclusión de los siguientes juguetes en la caja de juego, papel tamaño carta, lápices negros y de colores, crayones, tijeras, plastilinas de distintos colores, goma de borrar, pegamento, sacapuntas, papel glacé, pedazo de hilo, dos o tres muñequitos de distintos tamaños, familia de animales domésticos, dos o tres autitos de distintos tamaños, dos o tres avioncitos, dos o tres tacitas con sus respectivos platitos, cucharas, algunos cubos (aproximadamente seis) de tamaño intermedio, trapitos, gises, pelota, El material tiene que ser de buena calidad.

Tarrago (2012), explica que se puede utilizar la “caja de juego simbólico”, donde el tipo de juguetes que se incluyen en ella son neutros, ya que no se condiciona ningún tipo de juego determinado, generalmente se utilizan: muñequitos de diferentes tamaños y sexos, animales salvajes y de granja, vehículos en los que pueden caber los muñequitos o los animales, piezas de construcción de madera de diferentes colores, tamaños y formas, cacharritos de cocina, y de mesa, se pueden poner algunos trozos de tela, plastilina, cuerdas, papel, lápices y una carpeta para guardar sus dibujos.

Desde el enfoque humanista, el cual se desarrolla en un cuarto de juego, el material que propone Axline (1985), son botellas para alimento infantil, una familia de muñecos, una casa de muñecos amueblada, soldados de juguete, materiales domésticos de juego, incluyendo mesas, sillas, catres, camas de muñecas, estufa, vasijas de hojalata, sartenes, cucharas, vestidos de muñeca, cordel de tender, pinzas para ropa y cestos para las mismas, una muñeca, una muñeca grande de trapo, títeres, un escenario para títeres, tiza de colores, arcilla, pintura, arena, agua, pistola de juguete, juego de palas, mazo de madera, muñecas de papel, autos pequeños, aviones, una mesa, un caballete de pintor, una mesa

recubierta con esmalte para dibujar y hacer trabajos con arcillas, un teléfono de juguetes, estantes, una palangana, una pequeña escoba, un trapeador, trapos, papel para dibujar, papel para pintar, periódicos viejos, papel barato para recortar, fotografía de personas, casas, animales u otros objetos, canastas bacías de bayas para hacerlas pedazos, juegos de damas, los juegos mecánicos no son recomendados con frecuencia interfieren con el juego creativo. Todos los objetos de juego deben ser sencillos en su construcción y fáciles de manejar para que el niño no se sienta frustrado por un equipo que no puede manipular.

Por otra parte West (2000) propone utilizar diferentes rincones distribuidos en el cuarto de juego, los cuales sugiere deben presentarse para el juego simbólico, imaginativo, permitiendo la expresión de los sentimientos, por lo cual algunos terapeutas de juego seleccionan juguetes y otros materiales de juego que piensan que son efectivos para provocar algún juego pertinente, sin embargo existen otros terapeutas que poseen un amplio repertorio de equipo, pero puede enfocarse en elementos específicos si se aborda algún problema en particular.

West propone utilizar diferentes materiales en el cuarto de juego que son los siguientes:

- **Rincón hogareño:** El cual puede ser una casa de juguete o una esquina del cuarto, donde los niños pueden representar lo que han vivido en casa o han fantaseado. Donde además, el niño puede experimentar diversas edades, roles y relaciones.
- **Comida:** Se puede utilizar comida imaginaria o refrigerios reales, la cual nos puede transmitir de manera simbólica valoraciones de cariño y aspectos nutritivos prácticos.
- **Muñecas y casa de muñecas:** La casa de muñecas permite revelar temas en relación con familia, por otra parte las muñecas permiten la representación de diferentes roles, los niños puede jugar de manera realista con estas, en algunos casos, los niños usan el muñeco bebé, para expresar la parte de bebé propia, por lo cual lo que le hace el niño al bebé muñeco, puede que sea lo que se le hizo a él cuando era bebé o lo que vio que alguien más le hacía a un bebé o el cumplimiento

de un deseo, además la autora menciona la relevancia de tener muñecas anatómicas las cuales pueden ser parte de repudio o de agrado.

- **Juguetes de construcción y rompecabezas:** Con éste material los niños pueden expresar como se han sentido (aun de manera preverbal) acerca de estar “rotos”, ser “piezas descartadas” o “unirse”, “hacer algo nuevo”, los rompecabezas también tiene la función de integración y muchos niños a veces vuelcan su interés hacia ellos en los momentos en que literalmente se rompen la cabeza o tienen confusión acerca de algo, cuando intentan darle sentido a lo que sucede a lo que sucede o se encuentran en proceso de integrar una parte de sí mismos que hasta la fecha se encuentra dividida.
- **Armas:** Estas son utilizadas para defender las partes atemorizadas, indefensas e inmaduras de la personalidad, para atacar las amenazas del exterior. También puede ser un medio para librarse de lo viejo y abrirse paso a lo nuevo, ya que es importante puntualizar que la agresión no necesariamente implica maldad, es una parte saludable del desarrollo normal. En los niños que han sido abusados de manera cruel, quizá sea sádico, realizando en otros lo que les sucedió a ellos y presentando por medio del acting out, lo que le querían hacer a su atacante, si fueran lo suficientemente grandes y fuertes. Por otro lado cuándo se presentan ataques al terapeuta, estos suelen no ser personales, sino que se dirigen contra lo que el terapeuta representa en la psique del niño.
- **Juego de mesa y otros:** El cuál puede favorecer establecer de adherirse a las reglas en otros ambientes, también puede ocurrir que el niño le dé rienda suelta a su imaginación y creen todo tipo de reglas extraordinarias.
- **Coches, animales y pueblos de juguete:** De acuerdo a esta autora los coches pueden simbolizar el Yo, por otro lado los animales son de suma importancia en el simbolismo, ya que reflejan una jerarquía de instintos y áreas inconscientes que van

desde los animales grandes y salvajes, que podrían vincularse con instintos fuertes de tipo animal, de igual manera los animales representan diferentes aspectos de la naturaleza de la persona o de las fuerzas instintivas e intuitivas diferentes del intelecto, voluntad y razón, por último los pueblos de juguete, ayudan a reflejar las etapas por las cuales se atraviesa, así mismo la autora menciona que una casa puede ser un símbolo de albergue y englobamiento.

La hora de juego dentro del proceso de evaluación.

Siquier & García (1975) refieren que cuando el psicólogo planifica la batería de test que utilizará, puede cometer dos errores, uno alargar excesivamente el proceso o acortarlo en exceso, por lo cual al planificarlo se tiene que tener presente que el proceso debe ser suficientemente amplio para comprender al paciente, pero no tanto ya que puedo provocar alteraciones en el vínculo psicólogo paciente.

La hora de juego diagnóstica utilizada como una herramienta en el psicodiagnóstico infantil, aunque se puede usar en diferentes momentos de la evaluación como cualquier herramienta psicológica Siquier & García (1975) exponen que es muy importante discriminar la secuencia en que se administran los test elegidas, ya que estos se tienen que elegir de acuerdo a dos factores, la naturaleza del test y la del caso en cuestión, para evitar colocar al paciente en una situación ansiógena o deficitaria sin el previo establecimiento de una relación adecuada, ya que éste error puede viciar todo el proceso psicodiagnóstico, por lo cual se recomienda utilizar los test más ansiógenos para las últimas sesiones de evaluación de modo que el paciente no utilice toda su energía en controlar la persecución así incrementada.

Siquier & García (1975) recomiendan que la batería para niños se aplique de la siguiente manera:

- Primera entrevista: Hora de juego diagnóstica.
- Segunda entrevista: test gráficos

- Tercera entrevista; Rorschach y desiderativo
- Cuarta entrevista: Test de apercepción temática para niños CAT o Phillipson para niños mayores con tendencia a la intelectualización

Por lo cual el utilizarlo en la primera sesión, la hora de juego diagnóstica me ha permitido ventajas importantes ya que en primer lugar facilita la alianza terapéutica, permitiendo que el niño no vea de forma invasiva esta primera sesión con el psicólogo, de igual manera considero el juego me ha permitido encontrar los aspectos simbólicos los cuales nos permiten sacar conclusiones de los aspectos que pueden estar interfiriendo en el desarrollo del niño y por lo cual se busca la ayuda terapéutica.

El juego permite ser una gran experiencia tanto para los infantes como para el psicólogo ya que cada hora de juego es enriquecedor para ambos, donde el juego permite enriquecer y abrir el panorama del diagnóstico infantil.

Categorías de análisis de la hora de juego diagnóstico.

De acuerdo a Campoy, (1979), la lectura del material clínico que nosotros hacemos en el juego, estará influenciada por el marco de referencia que el psicólogo maneje, hay que tener en cuenta que según éste autor existen tres líneas importantes en la forma de observar el juego, marcadas por Anna Freud, la escuela francesa y Melanie Klein.

Perspectiva psicoanalítica.

Efron et al. (1975) proponen los siguientes indicadores:

- **Elección de juguetes y de juegos.**

Los cuáles pueden asumir las siguientes formas:

- De observación a distancia: No hay una participación activa.
- Dependiente: el menor espera las indicaciones del entrevistado.

- Evitativa: hay una aproximación lenta o a distancia.
- Dubitativa: dónde se toman y dejen los juguetes.
- Irrupción brusca sobre los materiales.
- Irrupción caótica e impulsiva.
- Acercamiento: se da un previo tiempo para estructurar el campo y luego desarrollar una actividad.

Se debe observar el tipo de juguete elegido para establecer el primer contacto tomando en cuenta el momento evolutivo y el conflicto que se trata de vehicular, en cuanto al tipo de juego es necesario ver si se presenta un principio, desarrollo y fin, si hay una unidad coherente, y si los juegos organizados corresponden al estadio de desarrollo intelectual correspondiente a su edad

- **Modalidad de juego.**

Se refiere a la forma en que el Yo, pone de manifiesto la función simbólica. Cada persona estructura su juego de acuerdo con una modalidad que es propia y que puede implicar un rasgo caracterológico que puede ser las siguientes:

- Plasticidad. Los niños pueden auxiliarse de sus riquezas de recursos yoicos, para expresar distintas situaciones a través de la vía de menor esfuerzo.

Se puede manifestar mediante expresar la misma fantasía o defensas, a través de distintos mediatizadores, varias fantasías con varios mediatizadores o una gran riqueza interna, por pocos elementos que cumplen diversas funciones. Esta plasticidad se convertiría en patológica si el cambio fuera brusco y constante, por lo cual los objetos atributivos, no conservan en ningún momento los atributos adjudicados

- Rigidez. Esta suele utilizarse frente a ansiedades muy primitivas, con la finalidad de evitar confusión, los niños adhieren a ciertos mediatizadores, en forma

exclusiva y predominante para expresar la misma fantasía y tiene como finalidad controlar la identificación proyectiva en el depositario, Este tipo de defensa empobrece al Yo y da como resultado un juego monótono y poco creativo. Otra forma de ver la rigidez en el juego, es a través de la imposibilidad de modificar los atributos otorgados a un objeto

- Estereotipa o perseveración. Se considera como una modalidad patológica del funcionamiento Yoico, ya que existe una desconexión con el mundo externo, teniendo solo como finalidad la descarga sin un fin de comunicación.
- Personificación.

Es la capacidad de asumir y adjudicar roles en forma dramática, se debe tomar en cuenta que en cada periodo evolutivo la capacidad de personificación adquiere características diferentes. En niños pequeños, se expresa en la realización de deseos, utilizando la identificación introyectiva, se asume el rol del otro, apropiándose del personaje temido o deseado. En una etapa posterior, las personificaciones incluyen figuras imaginarias como hadas, monstruos, disociando y proyectando diferentes imágenes, también los niños comienzan a adjudicar roles y hacer más explícitos el vehículo que mantiene el ímago.

En la latencia, el niño tiene a dramatizar roles definidos socialmente, utiliza menos la fantasía y amplía su campo creando una conexión con el medio ambiente.

En el juego de los prepuberales, se observa una inhibición de la fantasía, debido a que tiene la posibilidad de actuarla, se suele elegir objetos más alejados del medio familiar, que se expresa en el área simbólica.

La personificación ayuda a la elaboración de situaciones traumáticas, el aprendizaje de roles sociales, la comprensión del rol del otro y el ajuste de su conducta, en el análisis nos lleva a evaluar el equilibrio existente entre el Superyó y el Ello y la realidad, éste equilibrio se logra cuando el Superyó se torna más permisivo y refleja con mayor realidad las figuras de

autoridad, permitiendo al Yo la satisfacción de deseos e impulsos sin entrar en conflictos con la realidad.

- **Motricidad.**

En éste indicador, nos podemos percatar de la adecuación de la motricidad del niño con la etapa evolutiva que atraviesa, por lo cual, hay que tener presente el estadio de evolución del niño, además de ver las recurrencias que pueden encontrarse dentro del proceso de psicodiagnóstico.

Algunos aspectos que se pueden observar son:

- Desplazamiento geográfico.
- Posibilidad de encaje.
- Prensión y manejo.
- Alternancia de miembros.
- Lateralidad.
- Movimientos voluntarios e involuntarios.
- Movimientos bizarros.
- Ritmo de movimientos.
- Hiperquinesia.
- Hipoquinesia.
- Ductilidad.

Se tiene que tener en cuenta, que una de las posibles causas de la disfunción motriz es la falta de estimulación ambiental.

- **Creatividad.**

Para que un niño cree, tiene que poder unir o relacionar elementos dispersos en un elemento nuevo y distinto, por lo cual se requiere, un Yo plástico capaz de aceptar nuevas experiencias y tener tolerancia a la inestructuración. Este proceso tiene como finalidad, descubrir una organización exitosa, gratificante y enriquecedora, lo cual es producto de un adecuado equilibrio entre el principio de placer y principio de realidad. La dinámica interna, de éste proceso se expresa por medio del interjuego, entre la proyección y la reintroyección de lo proyectado ahora modificado, transformándolo en algo cualitativamente distinto, esto tiene fines comunicativos. Hay que tener en cuenta, que la adecuada tolerancia a la frustración, permite que se forme la representación mental del objeto, en ausencia de éste.

La alteración de esta función puede presentarse en dos modalidades:

- Un extremo sometimiento a la realidad desagradable, indicador de elementos altamente destructivos y masoquistas, ya que la excesiva tolerancia, determina pobreza interna y falta de logros adecuados al exterior.
- Absoluta intolerancia a la frustración, característico de un Yo inmaduro, el cual no puede postergar los deseos insatisfechos, son aquellas personas que al no frustrarse y sufrir, evitan las situaciones de pruebas reales, manteniendo su omnipotencia.

- **Capacidad simbólica.**

El juego es una forma de expresión de la capacidad simbólica y la vía a la fantasía inconsciente, para que exista una formación de símbolo, sólo se necesita un poco de angustia, por lo cual el niño mediante el juego emerge estas fantasías, a través de algunos objetos; entre más elementos utilice para expresar su mundo interior, mayores posibilidades yocicas revela el niño.

En esta categoría, se valora la capacidad del niño para crear símbolos, además, se analiza la dinámica de su significado, Tomando en cuenta que cada símbolo adquiere sentido en el contexto en el cual se expresa, a medida de que el niño crece aumenta la distancia entre el símbolo y lo simbolizado de igual manera; cuando mayor es el desplazamiento que se impone en el principio de realidad, menores son las resistencias que opone el Yo. Otro elemento a tener en cuenta es la relación entre el elemento influido a la expresión de la fantasía y la edad cronológica.

Los autores expuestos, mencionan que a través de éste indicador podemos evaluar:

- La riqueza expresiva. Se refiere a la búsqueda, que el niño hace en el entorno de soportes materiales, es decir, significantes que permiten la forma adecuada de la expresión y sus fantasías, también puede verse si hay una nueva búsqueda, cuando en las formas anteriores, no se ha logrado la simbolización y por último, la coherencia, la posibilidad de transmitir a través de un nexo lógico.
- La capacidad intelectual. Como el menor discrimina y maneja la realidad, nos da la pauta del estadio en que ese encuentra el menor.
- La calidad de los conflictos. La capacidad simbólica que tiene el menor, los símbolos que utiliza nos dan indicios de en qué estadio psicosexual se encuentra y su modalidad de expresión I

- **Tolerancia a la frustración.**

Se puede detectar en la manera que acepta la puesta de límites, cómo finaliza la tarea y en el desarrollo del juego, en la manera de enfrentarse con las dificultades propias a las actividades que se propone realizar. Esta función, es un buen indicador a nivel pronóstico, es importante observar dónde ubica el niño las fuentes de frustración. Es decir, si proviene de su mundo interno o en el mundo externo, se tiene que observar de igual manera la

reacción frente a la frustración, si el menor es capaz de encontrar elementos sustitutos, lo cual es señal de adaptación o los desorganiza, como ponerse a llorar.

Se tiene que tener presente, que la capacidad de tolerar la frustración, está relacionada con el principio de realidad y de placer, ya que los niños tienden a descargar la satisfacción de los deseos y es el principio de realidad, el que ayuda a regular ésta satisfacción a través de las funciones yoicas, que a su vez favorece el equilibrio emocional.

- **Adecuación a la realidad.**

Se observa la capacidad que tiene el niño de adecuarse a la realidad, en la posibilidad de desprenderse de la madre y de actuar en forma acorde a su edad cronológica. La adecuación a la realidad nos permite evaluar las posibilidades yoicas, si puede adaptarse o no a los límites que las situaciones le imponen, desde el encuadre, al adaptarse a la situación y la posibilidad de ubicarse en su rol y aceptar el rol del otro. Hay que tener presente que las dificultades de adaptarse temporalmente a la situación, se observan en juegos tan prolongados que impiden su finalización mostrando frustración consecuente y un desfase entre lo realizado y lo planificado.

Sin embargo, la capacidad de reorganizarse es un elemento fundamental para el pronóstico, así como también la capacidad de readaptarse frente a las nuevas pruebas del proceso diagnóstico.

Retomando la propuesta de Waserman (2008), refiere que el juego, al igual que los sueños son susceptibles de interpretaciones, con la aplicación del método analítico, que propicia darle un sentido al juego o por lo menos una parte de ellos. Digamos entonces que el juego se construye con un material recientemente vivido, que se entronca con lo que es y ha sido importante, en el proceso evolutivo y cuyo motor es un deseo inconsciente que tiende a su satisfacción. El juego toma materiales de la vida real y los somete a la elaboración interna para crear una ilusión de la realidad, que es la realidad lúdica; la interpretación lúdica establece nuevamente todas esas conexiones simultánea o sucesivamente, a medida que

las va reconociendo. Propiciando la conexión con la situación real con la escuela, la familia, él mismo, etc.- la conexión con la pulsión y la teoría sexual infantil en la cual se entronca y la continuidad genética que introduce la historia de sujeto en el juego.

Siguiendo con el mismo enfoque teórico, Dio Blechman (2005), explica que la hora de juego como instrumento diagnóstico puede ser un elemento de valoración tomando en cuenta distintos parámetros.

Consigna y presentación.

En éste rubro se tiene que averiguar si el niño fue informado del motivo de la entrevista, o si lo desconoce; nos debemos presentar y aclarar que trataremos de ayudarle a saber qué le ocurre o cómo resolver el problema que tiene.

Dimensiones evolutivas.

A través de juego y la verbalización, podemos valorar, el nivel de desarrollo cognitivo-afectivo del niño, observando:

- Grado de verbalizaciones y de competencias comunicativas.
- Nivel de organización en el juego, observando si predomina la impulsividad
- Grado de concentración o dispersión de su atención e intereses.
- Grado de la actividad, ritmo y consecuencia del logro.
- Uso del medio ambiente.
- Variación, rigidez en la tarea.
- Lógica del pensamiento.

Si uno de los aspectos intelectuales se notan alterados. Se pueden evaluar más a fondo con alguna escala evolutiva del comportamiento específica para cada área. Se debe tener

en cuenta que también los sistemas motivacionales tienen secuencia de manifestación, que siguen un cierto orden temporal, como puede ser la angustia de separación o la centralidad de la curiosidad sexual.

Dimensiones interpersonales.

Al ser la hora de juego un momento interpersonal, se pueden observar las modalidades que emplea el niño para tomar contacto y relacionarse, algunos aspectos que se tienen que tomar en cuenta, en la manera en cómo se relaciona el niño son los siguientes:

- Contacto visual.
- Actitud corporal.
- Adecuación a la situación nueva o irrupción brusca.
- Tono emocional, humor.
- Capacidad de empatía y comunicación con el entrevistado, como lo adecuado de su conversación y el uso del lenguaje convencional.
- Respuesta al halago.
- Respuesta a la puesta de límites.
- ¿Se interesa por el entrevistador cómo persona?
- ¿Está atemorizado, se mantiene a distancia, da poca información?
- ¿Está demasiado familiar, haciendo preguntas y demandando constante atención?

Se tiene que observar además, la manera en cómo se siente el terapeuta, qué despierta o activa de nuestra experiencia profesional.

Las dimensiones psicoanalíticas.

En éste apartado se toma al juego como una vía de acceso a la subjetividad, a sus pensamientos, sus sentimientos, estados mentales, que pueden ser desconocidos para el mismo niño y para sus padres. Pero lo imprescindible para valorar la subjetividad inconsciente, es realizar un registro de la secuencia lúdica, de la secuencia de acciones e intervenciones que tengan lugar. La actividad en la sesión de juego, no debe ser tomada como una unidad en sí misma, sino en su carácter secuencial, enlazado en una serie que constituye el proceso de la relación, se tiene que tomar en cuenta cómo se enlazan los eslabones de una expresión con otra y las razones de la combinación o la secuencia.

En éste rubro nos interesa identificar:

- La temática de la narrativa, y si éstas son recurrentes.
- La dinámica del juego, qué sucede entre los roles y la estabilidad de las representaciones.
- Relaciones amigables y destructivas.
- Héroe y personajes significativos.
- Grado, amplitud y adecuación de los sentimientos expresados con relación al contenido.
- Procedimientos frente a la angustia, conflictos y problemas de la tarea misma del juego.
- Si su juego es participativo o solitario, si va comentando lo que hace en voz alta, como si estuviera jugando acompañado.
- Uso de los juguetes: cumplen las funciones que representan, en su iconicidad material o les adjudica otras funciones, mayor o menor rareza de las mimas.

La hora de juego como prueba proyectiva.

Para decodificar la hora de juego, se debe estar atento a la secuencia y la totalidad del material que aparece, así como enlazar el comentario que el niño realizó mientras entra, el juego que elige y la información adicional sobre su vida. Se tiene que descifrar, además de codificar los símbolos que se ha armado y organizado por medio de un código propio y personal.

También la concepción de la hora de juego, se ve afectado a la luz de la revisión relacional y modular del psicoanálisis y siempre tiene que ir acompañada de una narrativa infantil suficientemente simbolizada.

Por lo tanto, los distintos momentos del juego como proceso de desarrollo implican:

- Sinergia y antagonismo entre los sistemas motivacionales.
- Tipo de vínculo con el terapeuta.
- Deseo y reacciones del superyó ante los deseos. De acuerdo a la dominancia de cada sistema motivacional, el juego y su simbolismo, además la relación con el terapeuta, tienen distintos significados.

Los padres como complemento informativo para la comprensión del símbolo lúdico.

Resulta imprescindible para evitar largos periodos de sesiones dedicadas al descubrimiento del significado de un juego, complementarse con la información obtenida en la entrevista con los padres o cuidadores primarios del niño.

Por otra parte desde la perspectiva de la terapia de juego centrada en el niño, West (2000), expresa que los niños se aproximan a la primera sesión de tres maneras diferentes:

- Niños que se lanzan a realizar una actividad, los cuales pronto están absortos en el juego.

- Niño que pueden incluso incluir al terapeuta, además buscan asegurarse de qué cosas es correcto hacer y cuáles no.
- Niños que se sienten inseguros y un tanto perdidos

West (2000), explica que en la primera sesión, se tiene que tomar en cuenta:

- Registrar el proceso, en un orden cronológico de que hizo y dijo tanto el terapeuta de juego como el niño, inclusive la comunicación no verbal y los sentimientos, o falta de ellos, lo más detallado posible.
- Antecedentes del niño de la información obtenida.
- Desarrollo de los temas y el tema principal.
- Interacciones verbales y no verbales.
- Anotar la primera cosa que hace el niño, porque en retrospectiva, con frecuencia esto contiene la clave.
- Comentarios de protestas.
- Correspondencia de edad del juego.
- Proceso de la terminación de la sesión.
- Comentarios finales de la sesión.

Para Chazan (2002), la actividad de juego es un componente que está presente en todos los procesos de la vida creativa, puede llegar a tener la función de información, proporcionando un contexto para otro tipo de actividad, en otras ocasiones puede llegar a ser un elemento poco perceptible en una actividad mayor, por lo cual segmentar el proceso de juego, permite ordenar la actividad del niño en categorías, que a su vez facilita observar los elementos del comportamiento compartido por los niños y etiquetarlos. Hay que tener en cuenta, que para el estudio de la actividad del juego, el observador debe ser capaz de

identificar la actividad lúdica y compartir sus criterios con los demás, la observación también puede centrarse en la actividad misma, la ocupación, su duración, contenido, y función. Todos los nuevos análisis de la actividad de juego dependen de esta primera etapa de segmentación. Una vez que la sesión se ha segmentado, las porciones identificadas como actividad de juego, pueden ser estudiadas en detalle.

Chazan (2002), propone que el segmento de la actividad de juego, se debe comenzar con la descripción de la conducta manifiesta, el tipo de actividad de juego con el que se inicia, cómo se avanza o si éste no tiene curso, además de cómo se termina y el ámbito dónde tiene lugar el juego.

Las categorías de actividad que se recomienda se deben tomar en cuenta en el juego de los niños, son las siguientes (Chazan, 2002).

Actividad sensorial.

Son actividades que se basan en la calidad sensorial del objeto, como puede ser la textura.

Actividad motora gruesa.

En éste tipo de actividades el niño utiliza los músculos grandes de su cuerpo, como puede ser el lanzar una pelota, etc.

Actividad exploratoria.

Se puede observar cuando los niños se familiarizan, con los contenidos de un objeto.

Actividad de manipulación.

El niño maniobra el juguete, probablemente con la intención de lograr conseguir el dominio del objeto, como por ejemplo completar un tablero de formas.

Clasificar la actividad de alineación.

Se muestra, cuando el niño ordena u organiza los objetos o juguetes, sin más elaboración simbólica ni significado.

Causa-efecto actividad.

Aquí el niño produce un efecto específico, utilizando los materiales de juego y logra realizar una conexión entre dos eventos.

Resolución de problemas de la actividad.

Hay un nivel más avanzado de manipulación en los objetos o juguetes, el niño logra poner varias vías de trenes para construir un patrón, es capaz de alterar formas y tamaños de las piezas para obtener su objetivo.

Actividad de la construcción.

El menor, logra construir un todo o parte de un objeto de identificación, como puede ser una casa; consigue manipular, ordenar y alinear objetos, además de que observa como categoría independiente, lo cual le sirve como preparación para un juego más elaborado,

Se tiene que tener en cuenta, que cuando una actividad se puede realizar como preliminar a una actividad de juego más elaborada; por ejemplo una niña que acomoda los muebles de la casa que más tarde utilizará como un escenario de interacción familiar. Sin embargo, si la actividad hubiera terminado cuando la niña acomoda los muebles en diferentes pilas se clasificaría como una actividad de juego de alineación. Por otro lado, si se utilizan los bloques para construir una casa estamos hablando de una actividad de juego de construcción, ya que la actividad de juego se clasifica en la categoría más alta, en cambio, si el bloque de clasificación fue preliminar a juegos de fantasía o posteriores juegos de fantasía, la actividad sería segmentado como una preparación para el juego.

Imitación (actividad literal).

El niño imita una función completa, y realista del uso de los objetos.

Actividad traumática.

Se puede observar cuando el niño persiste en jugar un tema de manera repetitiva, se logran observar algunos sentimientos expresados como presión de la ansiedad, la desesperación absoluta, y la tristeza. En éste tipo de actividad, el juego no avanza hacia la resolución, si logra un inadecuado final, la actividad puede implicar la inserción de la actividad incongruente.

La actividad de la fantasía.

Se da una actividad con los objetos o personas, dónde sufren una transformación de funciones que son imaginarias, mágicas, animistas o extremadamente exageradas, además el niño requiere el uso de “pretextos” para que la actividad del juego continúe.

La actividad de juego.

En éste tipo de actividad el niño realiza un juego estructurado con reglas mutuamente compartidas.

Actividad artística.

El niño se involucra en el dibujo, pintura u otra actividad de expresión a propósito.

Agrega además Chazan (2002), que después de identificar las categorías o categoría de actividad, se examina cómo el segmento de la actividad progresa de principio a fin, a través de los siguientes referentes.

Guión descripción de la actividad de reproducción.

Aquí se analiza el guión del segmento de la actividad, dónde se pueden utilizar las preguntas: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde? y ¿Cómo?, éste análisis se realizará en función de cuatro aspectos que son el inicio, facilitación, inhibición y final.

Inicio.

El juego puede ser iniciado por el niño o el adulto, tiende a ser de manera espontánea o suele ser marcado por retrasos o vacilaciones, puede colaborar tanto el terapeuta y el niño, donde uno puede ser activo y el otro pasivo.

Facilitación.

Suele ser el momento del juego en el que hay o se mantiene el interés primordial del terapeuta, del niño o de ambos; existe un cambio en el nivel de participación del juego, que se está desarrollando y se puede observar en esta etapa, los siguientes comportamientos: dar instrucciones, contar como el juego tiene que continuar, dar secuencia, y/o sugerir nuevas escenas o temas de la narración del juego.

Inhibición.

Se produce cuando el niño o el terapeuta es renuente a usar el material de forma espontánea, realiza algún comentario que modifique el flujo del juego, o se expresa una actitud negativa.

Fin.

La actividad del juego, puede llegar a su fin porque el niño está satisfecho y no necesita seguir jugando; se debe observar si el final es abrupto o gradual, si el niño comunica que está satisfecho con la actividad de juego realizada, o por otra parte el niño puede interrumpir el juego con expresiones de intensidad de la ansiedad, enojo o excitación sexualizada, otra forma como el niño puede indicar el final del juego, es que cambia el enfoque de su obra, se distrae, también suele ser común que los niños, no anticipen el final de la actividad, y sólo se hace evidente cuando hay un alejamiento de éste, por lo cual para identificarlo se tiene que volver sobre la actividad. Así mismo, puede ocurrir que el aumentar la tensión dentro de sí mismo o en la relación con el terapeuta, puede llevar al menor a interrumpir el juego, salir de la habitación con la finalidad de disminuir la angustia, o puede pasar de la actividad de juego a la de no juego, de otra manera la actividad del juego puede ser

terminada por el adulto de diferentes maneras, como por indicación, debido a que se observa en el niño una falta de respuesta, interés o empatía, al poner límites a la conductas o por que el tiempo se ha terminado.

Componentes afectivos.

Estos son fundamentales para la comunicación del niño, a las experiencias subjetivas. Los sentimientos expresados por el niño, son las primeras señales al iniciar la interacción desde que nace. En la sesión de juego, se tiene que evaluar en general el tono hedónico, la suma de los tipos y las gamas de las emociones en el juego, así pues se tiene que observar si la satisfacción y gratificación es experimentada por el niño como placentero y le brinda la oportunidad de expresar afectos a los otros, además se tiene que observar si existen dificultades evidentes, como puede ser el miedo o el llanto, que puedan provocar que el juego termine.

Componentes cognitivos.

Aquí se incluyen los tipos de representación o imágenes mentales de personas y objetos utilizados en el juego, ya que mientras el niño está jugando se puede optar por asumir un papel en un cierto carácter, como la representación de roles, se tiene que tener en cuenta que el juego de roles es el más alto nivel y puedo optar tres formas:

- **Colaboración:** Dónde el niño interactúa con otras personas, usa muñecos, figuras miniaturas, para promulgar varias funciones diferentes, como utilizar una variedad de roles familiares o de ficción para contar su historia.
- **Director:** Aquí el propio niño no se involucra en la actividad lúdica de presentación, pero si dirige la actividad, la acción del juego y la dirección de la otra persona, como hablar o actuar.
- **Narrador:** Como su nombre lo indica, el niño se convierte en el narrador de la obra, comenta el evento del juego.

El diádico juego de roles, consiste en la representación de los dos roles, el niño puede jugar a ser un socio activo a otra persona o una muñeca, por otro lado, el juego de roles solitario se produce cuando el niño, completamente disfrazado ser otra persona, activa un objeto y las conversaciones para el personaje, los percusores a juegos de rol son fragmentos, es decir trozos de un papel que aún no se consolidan en una identidad cohesionada, existen de éste ultimo las siguientes formas:

- Un niño representa o imita un aspecto de su propio comportamiento, indicado con gestos o acciones
- Un niño representa o imita un aspecto del comportamiento de otro, indicado con gestos o acciones.
- Un niño se relaciona con otras personas, objetos, juguetes animales.

Es importante recordar que las representaciones de las personas, y los juguetes representados por el niño, pueden no someterse a la transformación, si se presentan voluntarios, los cambios se producen en el carácter o el tema dependiendo del control creativo del niño. Estos cambios incluyen:

- **Líquidos:** Donde varios cambios tienen lugar.
- **Estable:** Donde sólo un cambio tiene lugar, como las inversiones de roles.
- **Involuntaria:** Hay una transformación cuando se produce la variación de temas de juego o roles fuera del control del niño.

En el juego simbólico, se puede dar la sustitución ya que un objeto es sustituido por otro, cortando el significado del objeto, desde el objeto real En algunos casos, los objetos del juego se crean a través de gestos o mímica y en actividad de juego más primitivo, el juguete puede ser utilizado sólo por sus cualidades sensoriales. Por último, las representaciones de personas objetos pueden ser realista, mágica o extraña.

Componentes de narrativa.

Para que el menor cuente la historia de la actividad del juego, el niño tiene que unir las configuraciones cognitivas y afectivas, su historia reflejara acontecimientos y preocupaciones significativas para el pequeño, a veces la historia se logra desarrollar en la interacción, como un juego social entre el psicólogo y el niño, en otras ocasiones es contada simbólicamente a través de personajes inventados, con el propósito de comunicar la experiencia imaginaria, también puede ser que la historia contada implique la construcción y/o la manipulación de las reglas acordadas, por lo tanto, la historia de la actividad lúdica, es un marco para la integración de los acontecimientos dispares, que se convierten organizados, con un principio, un medio y un final. Se tiene que tener presente que a pesar de que exista una participación pasiva del terapeuta, éste contribuirá a la formulación de la narrativa.

El tema de la actividad lúdica, es elegido por el niño para transmitir el contenido utilizado en la construcción de su historia, a veces el tema puede llegar a ser enredado y difícil. La historia que se desarrolla a través de la actividad del juego de los niños, tiene su propia dinámica y examina los tipos de relaciones representadas por el niño en la narrativa, además, revela las relaciones que le interesan y que están animadas por su imaginación y curiosidad. La relación relatada dentro de la narrativa del juego puede representar a un solo personaje, lo que refleja la preocupación por él, o puede representar dos personajes, los temas pueden tratarse de igualdad, disimilitud, coerción, sumisión, cuidado, dependencia, o estar emparejado, En la inclusión de tres personajes, el nivel de relación se produce de interacciones entre varios caracteres, cada uno de los cuales, se relaciona con los demás de alguna manera, en lo edípico, las relaciones triádicas implican la conciencia de las diferencias de generación, las diferencias de género, o la exclusión de un tercero en una relación mutua.

En la siguiente tabla se pretende mostrar de forma resumida, los aspectos que cada autor toma en consideración para analizar la hora de juego, las cuales fueron agrupadas en cuatro áreas, para que se mantenga una mejor relación comparativa con la manera en que

se agruparon las categorías de la propuesta integrativa, y de igual manera facilitar el análisis posterior.

Tabla No 2.

Autor	Cognitivo	Motor	Emocional	Social
Efron et al. (1975)	Estos autores toman el cuenta el observar el tipo de juego que presenta el niño, como puede ser la capacidad simbólica del niño, el uso de la creatividad para posteriormente lograr ubicarlo dentro de algunos de los estadios del desarrollo, lo cual nos hablaría si es esperado o no a su edad evolutiva.	Los autores proponen observar la motricidad tomando en cuenta la edad evolutiva del niño, por lo cual hacen referencia el no perder de vista, el desplazamiento que hacen los niño en el cuarto, la manera en cómo encaja los objetos, la presión y manejo de los objetos, algún tipo de alteraciones en los miembros, el ritmo que se tiene al moverlos y la lateralidad.	Una gran carga corresponde a éste rubro, lo autores señalan en resumen observar cuestiones que corresponde a la elección de juguetes y tipo de juego, de igual manera apuntan el ver la manera en que personifica, la tolerancia a la frustración, los principios de realidad y fantasía y la adecuación a la realidad para conocer un poco más las posibilidades yoicas. Por otra parte hace mucho énfasis en la modalidad del juego simbólico, teniendo en cuenta el significado y la creación de cada símbolo	Se tiene que ver el uso que el niño realiza del espacio, la manera en cómo se aproxima a reconocer los juguetes y lugar. Por otra parte la manera en que se adecua a la realidad.
West (2000)	West menciona que para ver esta área se tiene que observar si el desarrollo del juego es lo correspondiente para la edad biológica		La autora menciona observar cuestiones como los y el temas principales que se aborda en la actividad lúdica, además se tiene que observar y anotar el desarrollo cronológico de la sesión y las manifestaciones tanto verbal y no verbal. De igual manera la autora también da mucho valor a la simbolización que se hace a los juguetes por lo cual señala, hay que identificar la elección del primer juguete, y las	West hace mucha mención el no perder de vista la manera en como el niño se aproxima al terapeuta. Los sentimientos o falta de ellos lo más detallado posible.

Chazan (2002)	<p>Este autor menciona se que tienen que observar diferentes aspectos entre algunos de ellos son: el cómo clasifica y organiza en el juego el niño, la capacidad que presenta para resolver problemas en la actividad, como construye y utiliza los materiales en la actividad. De igual manera la capacidad de crear símbolos, las representaciones metales que realiza, así mismo como los roles que se adquieren en el juego y el uso de la narrativa que se utiliza en la actividad lúdica</p>	<p>Se toma en cuenta cuestiones tanto sensoriales, el uso de la motricidad gruesa y como es su desplazamiento en el consultorio, así mismo la manera en como manipula los objetos.</p>	<p>protestas al terminar.</p> <p>Chazan comenta el observar diferentes actividades como el producir efectos específicos, utilizando los materiales del juego con la finalidad de realizar una conexión de los eventos, se tiene que ver también el uso de la fantasía, si existe algún tema que se relacione con un trauma. También se observa la manera e como se da la expresión que puede ser por uso del arte. Por otra parte describe tener en cuenta los componentes afectivos, como el tono hedónico, las emociones que se presenten durante la actividad lúdica, si es capaz de disfrutar el juego o si existen dificultades evidentes que pueden llegar a ocasionar que el juego termine</p>	<p>En éste rubro el autor recomienda poner atención en aspectos como la actividad exploratoria que realiza el niño, tanto de los objetos y espacio. De igual manera señala ver la manera en como el terapeuta y el niño se desarrollan en el juego, si el infante busca integrar al terapeuta o llega a cambiar el juego por comentarios.</p>
----------------------	--	--	---	---

<p>Dio Bleichmar (2005)</p>	<p>La autora menciona que se debe de observar las dimensiones evolutivas, dónde se observa la manera en cómo se comunica, la organización del juego, la concentración, atención, interés, el grado de la actividad, el uso del medio ambiente, la valoración y rigidez que da a la tarea, de igual manera la lógica que se da en su pensamiento.</p>	<p>En éste rubro la autora menciona poner atención en aspectos como la impulsividad, y el tono emocional, por otro lado haba de tomar en cuenta dimensiones que ella llama psicoanalíticas, las cuales se refieren identificar la temática de la narrativa, y si esta es recurrentes, como se da la relación entre los role, la estabilidad de las representaciones, equiparar el tipo de relaciones en el juego, cuales son los héroes y personajes significativos, la expresión de las emociones que se manejan, cómo reacciona ante la angustia, los comentarios que se realizan del juego y el uso que se le dan a los juguetes, es decir si cumplen su función o se le asigna otra función</p>	<p>La autora se refiere a ellos como dimensiones interpersonales las cuales se centra en las modalidades que toma el niño para tomar contacto y relacionarse, como son; el contacto visual, actitud corporal, como se va adecuado a la situación, su tono emocional ante la interacción, como se comunica, la empatía, como responde ante los limites.</p>
<p>Waserman (2008).</p>	<p>Este autor hace hincapié en que al igual que los sueños el juego puede ser interpretado, por lo cual uno tiene que prestar atención en los deseos inconscientes que se están reflejados en el juego, los simbolismos que se representan, así como también las pulsiones, de igual manera se tiene que observar la conexión que existe con la situación real, las conexiones de las pulsiones y la teoría sexual</p>		

Tomando como base la información previa, se realizó la siguiente propuesta de categorías de análisis.

Propuesta de categorías.

Los autores que se retomaron para la realización de esta propuesta de categoría de análisis son de diferentes enfoques como: Efron et al. (1975), West (2000), Chazan (2002), Dio Bleichmar (2005) y Waserman (2008).

Área cognitiva.

- **Concentración o dispersión de la atención e interés:** Capacidad cognitiva del niño para orientar, seleccionar y sostener la atención de acuerdo a su edad, en la actividad del juego que el menor está desarrollando, de igual manera la capacidad que tiene el menor para manejar gran cantidad de estímulos.
Hay que tomar en cuenta que en éste proceso cognitivo se involucran aspectos motivacionales y emocionales que favorecen o repercuten en el foco atencional.
- **Lógica del pensamiento:** Capacidad que tiene el niño para buscar una solución o conclusión, que se presente de forma coherente y organizada, donde además se puede observar la capacidad de imaginar, abstraer o comparar el mundo que lo rodea o entrar en la fantasía.
- **Representación de roles:** capacidad del niño para representar por medio de imágenes mentales personajes u objetos, se pueden presentar tres formas:
 - **Colaboración:** En éste rubro el niño interactúa con otras personas, con la ayuda de muñecos o figuras miniaturas, tiene la finalidad de representar diversos roles, por ejemplo, utiliza diferentes roles familiares o personajes de ficción para contar su historia
 - **Director:** Aquí el niño no se involucra en representar la actividad lúdica, sin embargo, dirige la actividad, en el actuar y hablar del personaje.

- **Narrador:** En éste rubro, el niño sólo se limita a narrar y comentar lo que sucede en el juego.
- **Secuencia del juego:** Manejo en el orden de la actividad lúdica, desde cómo comienza, si realiza actividades previas, cómo da cierre, si es capaz de seguir un secuencia lógica en el juego o suele dejarlos inconclusos (interrupción del juego).
- **Creatividad:** Capacidad del niño de generar nuevas ideas, elementos o asociaciones de elementos e ideas ya conocidos, el uso de la creatividad proporciona indicios de un pensamiento que busca diferentes soluciones, además de la capacidad de adaptarse a nuevas experiencias y tolerar la frustración.
- **Construcción de la actividad:** Observar la manera en cómo el niño elabora toda o una parte de la actividad lúdica, además si el menor puede llevar a cabo una actividad de juego
- **Simbolización:** Proceso del pensamiento, que consiste en tener una representación mental que hace referencia de los objetos del entorno.

Hay que tomar en cuenta que a medida que se desarrolla el niño, la forma de simbolizar se vuelve más enredada, lo cual le permite la adquisición del aprendizaje y bagaje cultural de mayor cantidad de símbolos cuya función es trascendente en el manejo de la creatividad y la transmisión en el proceso de la formación del símbolo, dónde se puede observar:

- **Manejo de la realidad:** Cómo el menor discrimina y maneja la realidad.
- **Riqueza expresiva:** Es la exploración que el niño realiza en su entorno para la expresión de su realidad y fantasías, si realiza nuevas búsquedas cuando anteriormente no se ha logrado simbolizar y la coherencia que tiene de transmitirlo de manera lógica.
- **Lenguaje.**
 - **Entendimiento de indicaciones:** El menor es capaz de comprender y realizar indicaciones sean simples o complejas.

- **Aspectos fonológicos:** La manera de pronunciación esperada a su edad.
- **Aspectos sintácticos:** Si el menor es capaz de utilizar oraciones simples o complejas correspondientes a su edad cronológica.
- **Aspectos semánticos:** El significado de las palabras y la cantidad del vocabulario conocido.
- **Predominancia del lenguaje externo o interno:** Si el niño se expresa abiertamente o le cuesta trabajo hacerlo.

Área motora.

- **Motricidad Fina:** Se refiere a las actividades que implican la utilización de pequeños grupos musculares, tales como las manos, cara, la coordinación entre el ojo y mano, agarrar un objeto, recortar figuras, etc.
- **Motricidad Gruesa:** Son actividades donde el niño utiliza los músculos grandes de su cuerpo, ejemplo lanzar una pelota, desplazamiento.

Se tiene que observar si existen algunos movimientos involuntarios (tics) o movimientos estereotipados en la motricidad gruesa o fina

Área afectiva.

- **Tolerancia a la frustración:** Se observa en la manera que acepta la puesta de límites, cómo finaliza una tarea, cómo enfrenta las dificultades propias del juego. Este rubro puede ser un indicador del pronóstico, además de que es importante observar:
 - La ubicación, si ésta proviene del mundo externo o interno del niño.
 - Reacción ante la frustración.
 - Si el menor busca elementos sustitutivos para adaptarse o se desorganiza por ejemplo, ponerse a llorar.
- Las alteraciones que se pueden presentar en éste rubro son las siguientes:

- **Excesiva tolerancia a la frustración:** Extrema resignación a la realidad desagradable, lo cual indica un elemento altamente destructivo y masoquista, con un superyó severo.
- **Nula tolerancia a la frustración:** Poca capacidad para manejar la realidad frustrante, proporciona indicios de un Yo inmaduro, incapaz de postergar los deseos insatisfechos.
- **Uso de la fantasía:** Guión imaginario en el que se haya presente en el juego, que se representa en forma más o menos deformada por los procesos defensivos de la realización de un deseo o de un deseo inconsciente.
- **Simbolización:** Capacidad para representar por el juego una realidad no actual, donde el niño asimila situaciones nuevas y realiza una representación de un objeto ausentes “hace como si” el objeto estuviera, manifestando por medio del juego preocupaciones que en ocasiones son ignoradas, como una defensa contra la angustia. De igual manera los símbolos que utiliza el niño, nos da una idea de la etapa psicosexual en la cual se encuentra el menor y la modalidad con la que la expresa.
- **Temática de la narrativa y recurrencia:** Se observa en la historia que está inventando el niño, donde el tema da una idea de las relaciones que le interesan al menor, éste puede llegar a ser enredado, difícil o provocar curiosidad, se puede implicar un solo personaje, que indicaría una preocupación por sí mismo y al implicar dos personajes los temas pueden variar y manifestar diferentes deseos o realidades.
 - **Persistencia en un tema o juego:** Puede observar cuando un niño juega un tema de manera repetitiva, esto puede indicar una situación traumática, donde se presenta ansiedad, desesperación y tristeza, aquí el juego no avanza hacia la resolución, suelen acompañarse de finales abruptos e inconclusos.

- **Dinámica del juego:** Se tiene que observar qué sucede entre los diferentes roles y la estabilidad de las representaciones de los personajes.
- **Interrupción del juego:** Se da cuando por razones no manifiestas, el niño deja de jugar o hablar, algunas veces de manera abrupta, lo cual puede indicar que los sentimientos del niño acerca del juego se vuelven abrumadores o amenazantes o la intervención del terapeuta fue muy súbita.
- **Tono afectivo:** Estado de ánimo del menor proyectado en el juego y en sus actitudes: si disfruta, si está triste, alegre, en todo el juego o en qué tema y si corresponde con el juego.
- **Héroes y personajes significativos:** El mayor personaje utilizado o el personaje que tiene mayor relevancia o elaboración en el juego.
- **Mecanismos de defensa:**

Propuestas por Paulina Kernberg, (Citado en, Kernberg, Weiner & Bardenstein, 2002), las cuales se reúnen en cuatro grupos:

Normales.

- **Supresión:** En el juego se abordan conflictos de actividad o estrés, evitando intencionalmente pensar o hablar acerca de ellos.
Narración implicada: Lo pospongo por ahora, para retomarlo en un mejor momento.
Ejemplo: Un muñeco está gritando a la familia de muñecos que está adentro de la casa. Luego se va y se esconde, para después atacarlos de sorpresa.
- **Sublimación:** Es la transformación de una actividad que gratifica un impulso o deseo de manera directa en una actividad socialmente aceptable y creativa.
Narración implícita: Me estoy sobreponiendo a mi deseo de hacer algo mientras lo enfrento.

Ejemplo: el niño juega con el pegamento en la mesa, untándose a sí mismo y a la superficie de la mesa, después comienza a usar pinturas digitales para hacer un dibujo de su casa.

- **Identificación:** El niño juega a ser parecido o idéntico a otra persona o personaje, en cuanto a sus características, roles, sentimientos o comportamientos.

Narración implícita: Me parezco a él: él y yo somos similares.

Ejemplo: Un niño de seis años personifica los gestos y apariencias de la madre, con una bufanda en la cabeza y agudiza su tono de voz.

- **Adaptación:** El juego expresa una adaptación eficaz a las circunstancias dadas (tiene un componente de la realidad).

Narración implícita: Hagamos el mejor uso de lo que tenemos.

Ejemplo: El niño usa los juegos de construcción al no tener muñecas pequeñas.

Neuróticos.

- **Intelectualización:** La actividad de juego maneja las implicaciones emocionales del juego de manera real, neutral y objetiva

Narración implícita: Estoy modificando mi experiencia en ideas.

Ejemplo: el niño menciona “aquí viene el bombero. El sabe todo lo que se necesita para apagar un incendio”, es decir el niño entra en detalles de lo que sabe el bombero acerca de los edificios en llamas.

- **Racionalización:** El niño explica el juego al terapeuta usando razones aceptables, pero falsas.

Narración implícita; me daré a mí mismo una razón diferente para evitar preocupaciones.

Ejemplo: el niño coloca a los muñecos de la familia a dormir en la cama, excepto al bebé al que pone en el piso comentando que ya no hay lugar en la cama.

- **Aislamiento:** En la actividad de juego las ideas se encuentran separadas de los afectos amenazantes, dónde el resultado con frecuencia es una aparente indiferencia.

Narración implícita: Se separa una idea de sus sentimientos asociados.

Ejemplo: Una niña (con afecto neutro) ofrece al terapeuta una rebanada de “pastel de veneno de rata”.

- **Negación:** En la actividad de juego, el niño desecha o minimiza el valor o significado del sentimiento o comportamiento amenazantes.

Narración implícita: Sé que podría ser sensacional pero no me importa.

Ejemplo: el terapeuta está ganando un juego de mesa y el niño menciona que está a punto de ganar, que sólo necesita un tiro más.

- **Formación reactiva:** En la actividad del juego, una idea y un sentimiento que se rechaza, se reemplaza por una expresión poco auténtica de su opuesto. La formación reactiva conserva la idea y el efecto doloroso en mente, sólo se revierte el valor.

Narración implícita: Estoy trayendo una parte de mi experiencia en lugar de la otra.

Ejemplo: El niño cuida y ama una muñeca, después la tira.

- **Represión:** En la actividad del juego, el niño representa exitosamente un tema que ignora.

Narración implícita: Lo estoy reteniendo en mi interior. No estoy observando, no lo estoy viendo, ni me percato del tema.

Ejemplo, Un niño con un padre enfermo juega a ir al doctor y obtener un informe saludable.

- **Proyección:** En la actividad del juego, cualidades, sentimientos, deseos, pensamientos o roles que el niño niega reconocer, son atributos a otra persona o a un juguete.

Narración implícita: Estoy poniendo esto fuera de mí, en otra persona o una cosa.

Ejemplo: Un niño juega a que Godzilla puede destruir a todas las personas una por una, mientras que él niño con los superhéroes buenos protege a la gente.

- **Introyección:** En la actividad del juego, un personaje traspone objetos y sus características inherentes de afuera hacia dentro de su propio sí mismo. El énfasis está en ser el recipiente de la interacción.

Narración implícita: Experimentamos las características de otro, dentro de nosotros mismos.

Ejemplo: un niño juega a que el tipo chiquito se tragó una pastilla especial que le dio el tipo grande, y ahora también puede ser grande.

- **Regresión:** En la actividad de juego, el niño o sus personajes revierten a estilos de actividades y expresiones típicas de un niño menor.

Narración implícita: Estoy regresando en el tiempo.

Ejemplo: El niño hace como si fuera un niño más pequeño. Un niño de siete años busca un objeto para que sea una cobija o chupa el biberón de la muñeca, mientras balbucea como bebé, o un niño en edad escolar quiere hacer un gran desorden.

- **Somatización:** En la actividad del juego, el niño o uno de sus personajes se preocupan por síntomas físicos.

Narración implícita: Mi cuerpo está hablando por mí.

Ejemplo: En la actividad de juego, el muñeco pequeño se queda en casa porque le duele la cabeza.

- **Evitación:** En la actividad de juego, se retira el objeto o personaje temido (tal vez fugazmente o por un instante). El niño ha construido al objeto o personaje temido como una amenaza para su funcionamiento y se retira de la situación de manera fóbica.

Narración implícita: Si me alejo del peligro, ni siquiera se notara.

Ejemplo: el niño juega dándole la espalda al terapeuta o evita alguna interacción con una marioneta de bruja.

Limítrofe.

- **Negación:** Una forma de defensa que consiste en negarse a reconocer la realidad de una experiencia traumática, un efecto doloroso o un sector del mundo externo.

Narración implícita: Me desconecto, me excluyo de la experiencia (dolorosa). Hago como si no hubiera sucedido o como si no existiera.

Ejemplo: La muñeca está a punto de ser devorada por un dinosaurio, pero continúa comiendo su helado tranquilamente.

- **Escisión:** Proceso activo que consiste en mantener apartados atributos del sí mismo o del otro, sin considerar las contradicciones y negándolas. Los atributos escindidos son tan amenazantes que no se reconocen como pertenecientes a una parte del sí mismo o del otro.

Narración implícita: Dos aspectos contradictorios de mí y de otra persona están separados y desconectados entre ellos.

Ejemplo: la muñeca es extraordinariamente buena al principio de la sesión y se puede jugar con ella, después la muñeca es tan mala que se le tira abruptamente al suelo, cada parte de la actividad del juego puede ser acompañado de un efecto polarizado.

- **Identificación proyectiva:** Internalización de aspectos agresivos negativos de las imágenes de sí mismo y del objeto, hacia objetos que son percibidos como peligrosos. El temor a las represalias hacen que el individuo se defienda mediante controlar a los demás para evitar que lo ataquen.

Narración implícita: El objeto o experiencia está fuera de mí, yo estoy manteniéndome activamente a cierta distancia para que no se me revierta.

Ejemplo: Robin y Batman están en guardia contra los malos, tienen que estar listos para la acción, o su maldad puede surgir de manera sorpresiva y en cualquier momento atacar.

- **Control omnipotente:** El niño intenta controlar el mundo externo siendo todo poderoso e impositivo, con la expectativa de ser tratado de manera especial.
Narración implícita: Debo de mantener a todo el mundo bajo mi control.
Ejemplo: El niño, jugando con otra persona, menciona “yo soy el jefe del universo” “párase allá” “no hable” “está fuera”.
- **Devaluación primaria:** El niño devalúa al otro por completo. Es rechazado por ser repugnante y aborrecido, se le descarta por no tener relevancia y puede aparecer como siniestro o amenazador. En éste punto la devaluación se completa y se enfoca en una característica o un conjunto de éstas que ocasionan que la otra sea inaceptable, sin características rescatables.
Narración implícita: No eres nada bueno.
Ejemplo: El niño jugando al maestro, le dice al estudiante “Eres estúpido, eres demasiado tonto para contestar las preguntas ¡Fíjate cómo lo hago yo!”

Psicóticos.

- **Constricción:** Una repetición extremadamente persistente, constante y rígida de pensamiento cognitivo, afectos y comportamiento. Los tres deben estar presentes. Esto implica una restricción significativa del sí mismo o de la percepción del niño acerca de los otros.
Narración implícita: Todo debe permanecer en un espacio, limitarse a la misma historia, mismo principio y final.
Ejemplo: El niño brinca de la mesa al piso de manera monótona y repetitiva, siempre con la misma expresión facial.
- **Deanimación:** Convertir un objeto animado en uno inanimado, sin vida.
Narración implícita: Estar quieto, no hace nada.
Ejemplo: El niño hace al terapeuta un lado, como si fuera un mueble.

- **Encapsulamiento autista:** A lo largo del juego el niño manifiesta un proceso de aislamiento del ambiente y del terapeuta, donde el juego es una barrera protectora que lo cubre todo.

Narración implícita: Hay una pared a mí alrededor y dentro de mi mente.

Ejemplo: el niño se esconde debajo de la mesa y permanece sin responder, durante la sesión o el niño da vueltas y vueltas, enmudece, da la espalda al terapeuta, no lo escucha y no responde al sonido, ni al contacto físico, realiza actividades de autoestimulación.

Área social.

- **Adecuación a la realidad:** Capacidad que tiene el niño de adaptarse a nuevas situaciones de su vida, por ejemplo el desprenderse de la madre y de actuar de forma acorde a su edad cronológica, la manera de finalizar el juego, lo cual nos da un indicio de las posibilidades propias, la capacidad de adaptarse a la situación y a la de su rol, cómo acepta el rol de los demás, de igual manera nos indica la capacidad de reorganizarse y readaptarse que tienen que ser tomados en cuenta en el pronóstico.
- **Aproximación al juguete:** Es la manera en la cual el niño realiza las aproximaciones al juguete, ésta puede ser de diferentes formas:
 - **Observación a distancia:** No hay una participación activa.
 - **Dependiente:** El menor espera las indicaciones del terapeuta.
 - **Evitativa:** Hay una aproximación lenta o a distancia.
 - **Dubitativa:** Dónde se toman y se dejan los juguetes.
 - **Interrupciones bruscas sobre los materiales:** De repente sin motivo aparente se deja el material que estaba utilizando.
 - **Interrupciones caóticas e impulsivas:** de
 - **Acercamiento:** Se da un previo tiempo para estructurar el campo y luego desarrollar la actividad.

- **Uso del espacio:** Es la manera que el niño explora el consultorio y cómo se aproxima a éste, además de la manera en cómo utiliza el espacio durante la actividad, nos puede indicar la manera como se relacione en el ambiente exterior.
- **Vinculación con el terapeuta:** El comportamiento y relación que establece con el terapeuta, si le cuesta trabajo, se le facilita, qué tipo de vínculo establece de seguridad, ambivalente, inseguro.
- **Juego participativo o individual:** Si el niño invita a jugar al terapeuta o desarrolló un juego solitario.

Como se revisó en el presente capítulo existen diversas maneras de analizar la hora de juego, dependiendo del autor y el marco de referencia que maneje, se le puede dar mayor peso a una sola área, lo cual en ocasiones puede traer complicaciones a los psicólogos con menos experiencia, limitando a su vez el aprovechamiento de la hora de juego como herramienta en el psicodiagnóstico. Es por esto que propuesta integrativa de las categorías de análisis, pretende facilitar la exploración de las sesiones de hora de juego y así contribuir al psicodiagnóstico, por lo que la propuesta fue utilizada en dos sesiones de hora de juego para observar la utilidad que tiene.

Capítulo 3. Método.

Planteamiento del problema.

El juego para Díaz (1997), tiene diversas implicaciones en todas las áreas del comportamiento humano y en el caso de los niños, el juego ha resultado una herramienta muy útil para los psicólogos infantiles, ya que como menciona Esquivel (2010), los infantes pueden identificar y expresar sus emociones, elaborar y manejar sus conflictos.

De igual manera para Wasserman (2008), el juego tiene una gran importancia, ya que por medio de éste, podemos llegar a conocer diferentes aspectos cognitivos y emocionales, es por esto que la hora de juego constituye un recurso técnico, que el terapeuta utiliza dentro del proceso de evaluación, con el único fin de conocer la realidad del niño (Campoy, 1979), West (2000), explica que le permite al psicólogo la confirmación o no de las hipótesis previas acerca de la situación del pequeño.

Por otra parte Chazan (2002), menciona que capturar el contenido de la hora de juego diagnóstico es un reto, ya que el psicólogo debe incluirse en la descripción del proceso, las secuencias de los acontecimientos, el comportamiento del niño, los afectos que se presentan, los temas expresados y el diálogo.

Sin embargo, a pesar de que la hora de juego diagnóstico es una herramienta de gran utilidad en el proceso de evaluación, el análisis de ella estará influido por el enfoque teórico de referencia que el psicólogo maneja. Efron, et al. (1975) refieren que el hecho de que no exista una homogeneidad, supone una tarea difícil para los psicólogos, además de ocasionar que la obtención del material producto de la observación del juego, no sea bien aprovechada. Por lo tanto, la finalidad de éste trabajo consiste en analizar las categorías de análisis de cinco autores y a partir de ello estructurar una propuesta integrativa para analizar la hora de juego e indagar la utilidad de estas categorías en la facilitación y complemento como herramienta para el psicodiagnóstico infantil.

Objetivo general.

Realizar una propuesta integrativa, para analizar la hora de juego diagnóstico, retomando algunas categorías ya existentes, con la finalidad de que sea una herramienta que auxilie en el diagnóstico clínico infantil.

Objetivos específicos.

- Revisar algunas categorías de análisis del juego utilizados, desde los principales enfoques teóricos en la terapia de juego.
- Retomar algunas categorías de análisis del juego, propuestas por los autores revisados.
- Realizar una propuesta con las categorías retomadas, con la finalidad de que sean integrativa cubriendo las áreas cognitiva, motora, afectiva y social.
- Aplicar la propuesta integrativa de las categorías en dos casos de la primera hora de juego.

Definición conceptual de las variables.

Hora de juego diagnóstico: Hora de encuentro interpersonal donde el psicólogo tiene la oportunidad de observar las modalidades que emplea el niño para tomar contacto y relacionarse, (Dio Blechman (2005). Esta hora constituye un recurso o instrumento técnico que utiliza el psicólogo dentro del proceso psicodiagnóstico, con el fin de conocer la realidad del niño que trae a consulta, esta hora tiene un comienzo, desarrollo y final que debe analizarse como una sola unidad, (Efron, et al, 1975) donde una de las finalidades es dar un panorama general de la situación que vive el menor, cómo la percibe y qué fantasía de curación que tiene.

Psicodiagnóstico infantil: Proceso mediante el cual se integra la información relevante acerca del niño, donde la interpretación de esta información, se tiene que realizar tomando en cuenta el contexto de su vida, los procesos de desarrollo físico y

psicológico, la dinámica familiar y el contexto educativo y social, en la cual se encuentra inmerso el niño. (Esquivel, Heredia & Gómez, 2007)

Tipo de diseño.

El presente trabajo es de índole cualitativo con un corte de investigación documental, donde las variables a considerar no serán intervenidas ni observadas directamente, el trabajo se realizó a partir de la propuesta de categorías de distintos autores, con esta revisión se busca realizar una propuesta integrativa del análisis de la hora de juego y de esta manera generar nuevas aportaciones al conocimiento ya existente, lo cual permitió la elaboración del marco teórico y la expresiones lúdicas de los niños analizado en estudios de casos. Donde el estudio de caso de acuerdo a Ito & Vargas (2005) es un proceso de investigación comprensivo que se lleva a cabo en escenarios naturales, basado en tradiciones metodológicas distintas que exploran un problema social humano. Donde se hacen descripciones complejas y holísticas, analizando palabras y reportando detalladamente la información recabada.

Participantes.

Para la finalidad del estudio se obtuvieron las sesiones de juego diagnóstico de dos varones uno de 9 años y otro de 5 años, que solicitaron atención psicológica en un centro perteneciente a la Facultad de Psicología de la UNAM.

Es importante mencionar que los nombres de los niños fueron cambiados para el presente trabajo, con la finalidad de proteger su identidad y no transgredir ningún aspecto ético de igual manera es preciso referir que se cuenta con el consentimiento informado de los padres, donde autorizan el uso del material para fines de investigación.

Procedimiento.

En la primera fase se realizó una revisión bibliográfica de los diferentes enfoques que utilizan el juego en la psicología y una exploración de las categorías de juego para analizar

el juego. Posteriormente se seleccionaron algunas categorías de los diferentes autores, las cuales fueron integradas en cuatro áreas, una vez diseñada la propuesta para analizar la hora de juego diagnóstico, ésta fue utilizada en la sesión de juego diagnóstico de dos varones uno de 9 años y otro de 5 años, con la finalidad de comprobar su utilidad, los resultados fueron analizados, para finalizar se realizaron las discusiones y conclusiones del trabajo.

Materiales.

Para la sesión de juego diagnóstico se utilizó una caja de juego transparente, que contenía los siguientes materiales.

- Hojas
- Lápiz
- Colores.
- Crayones.
- Tijeras.
- Play Doh de distintos colores
- Miniatura de muebles de una casa.
- Pegamento líquido.
- Sacapuntas.
- Animales en miniatura.
- Miniaturas de personas,
- Coches.
- Una pelota pequeña.
- Juego de té con cubiertos.
- Cubos
- Goma
- Recursos humanos (psicólogas)

Consigna.

Para la aplicación de la hora de juego en primer lugar como expone, Dio Blechman (2005) se averiguó si el niño había sido informado del motivo de entrevista, las psicólogas se presentaron, dando el nombre; se le mencionó que se trataba de ayudarlo a saber qué le ocurre o cómo resolver el problema. Por otra parte como refiere Efron et al. (1975) al niño se le explicó que el material podía utilizarlo como deseara, que se observaría su juego con el propósito de conocerlo y conocer sus dificultades, para una ayuda posterior. De igual

manera se le explicaron los límites generales en cuanto a la realización de acciones que resulten peligrosas para él, las psicólogas o el mobiliario.

Escenario.

El escenario donde se llevó a cabo la sesión de hora de juego diagnóstico, fue en una Cámara de Gesell de un centro comunitario, ubicado en el sur del Distrito Federal. Este centro brinda apoyo tanto en infraestructura como en supervisión clínica, a los estudiantes de licenciatura y posgrado de la Facultad de Psicología, al realizar un trabajo de formación y vinculación con la comunidad consolidando así a los psicólogos.

El mobiliario con el que se contó fue una mesa pequeña y sillas acorde al tamaño de los niños, la sesión se realizó en el piso que estaba cubierto con tapetes de foami; además es importante mencionar que todas las sesiones se realizaron en la modalidad de coterapia

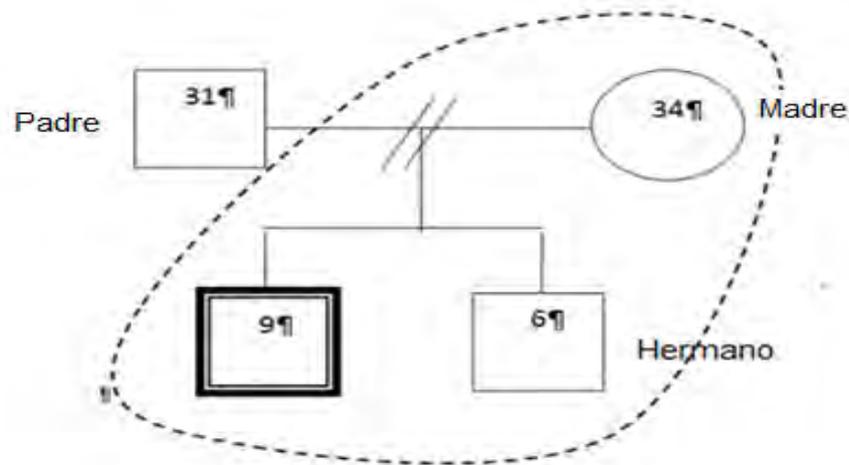
Es importante mencionar que estas horas de juego fueron utilizadas como primer acercamiento con el niño ya que como explica Febbraio (2003) esta hora de juego se utiliza como primer encuentro con el niño en el proceso psicodiagnóstico, posterior de la entrevista a los padres, lo cual es óptimo ya que al ser un elemento de uso diario para los niños, se alejan de lo que ellos pueden interpretar como un material típico de evaluación. Esto permite además que el niño se relaje y favorece la sensación de comodidad.

Caso 1.

Ficha de identificación.

- Nombre: Jazael.
- Edad: 9 años
- Sexo: Masculino.
- Escolaridad: 3º Grado de Primaria
- Fecha y lugar de nacimiento: 2 de Mayo del 2005, en una población cerca de Veracruz.

Familiograma



Motivo de atención:

La madre reporta que Jazael se distrae con facilidad en la escuela, pues tiende a “jugar con los lápices”, razón por la cual “no se concentra, ni termina sus ejercicios” en el salón de clases. La madre describe a Jazael como un niño “sociable, pero triste” que suele llorar por la noche. Así mismo, menciona que existe una “mala relación” entre los hermanos.

Las expectativas que tiene la madre del tratamiento, es que se le ayude al menor a mejorar su rendimiento escolar para que pueda trabajar mejor en la escuela y esto no afecte sus calificaciones.

Técnicas aplicadas:

- Entrevista inicial con la madre.
- Historia Clínica.
- Hora de juego diagnóstico.
- Test del Dibujo Libre.
- Test Gestáltico Visomotor de Lauretta Bender interpretado por la técnica de maduración de Elizabeth Koppitz.
- Test del Dibujo de la Figura Humana de Elizabeth Koppitz.
- Test del Dibujo de la Familia de Louis Corman.
- Test del Dibujo de la Familia Kinética de Burns y Kaufman.

- Test de Apercepción Infantil con Figuras Animales (CAT-A) de Bellak & Bellak.
- Entrevista de Juego Familiar de Eliana Gil.

Entrevista con la madre:

En la primera entrevista, la madre acudió sola y de manera puntual, se realizó la historia clínica. En esta entrevista se indagó, la estructura familiar en la que el menor vive, la cual está conformada, por la madre de 34 años, su hermano de 6 años y Jazael de 9 años. La familia vive en casa de un “señor” al que en ocasiones llaman “abuelito”. Son originarios de un pueblo de Veracruz.

De igual manera, en la entrevista se indicó, que desde hace aproximadamente 5 años, los padres del niño, están separados debido a la violencia física y psicológica ejercida del padre hacia la madre; principalmente por esta razón, la madre decidió venir a vivir al Distrito Federal.

La madre reporta que la relación de Jazael con el padre es “buena”, incluso el menor se quiere ir a vivir con él. Sin embargo, la madre comenta que ella no quiere, pero en otras ocasiones no sabe si dejarlo- De igual manera, menciona que el padre no suele llamar por teléfono a los niños y sólo comparte tiempo con ellos cuando van de vacaciones al pueblo.

La madre refiere que Jazael y su hermano no tienen una buena relación, ya que pelean mucho, pero a pesar de todo “su hermano quiere mucho a Jazael”. La madre hace hincapié en las diferencias entre sus hijos, como el color de piel, incluso se refiere a Jazael como un niño “fuerte” y al hermano como un niño “vulnerable”, además mencionó que antes era una “mamá loca”, ya que se la pasaba gritando.

De igual manera, en esta entrevista la madre reportó que a su llegada al D.F. ella atravesó por una depresión muy fuerte, dónde pensó en quitarse la vida, pero finalmente decidió salir adelante por sus hijos.

Por último, la madre informó que Jazael estuvo previamente en un proceso terapéutico, que abandonó debido a que “no se obtuvieron resultados”, además la madre refirió que Jazael manifestó que no quiere ser atendido por un “psicólogo hombre”.

Para finalizar con la entrevista, se le explicó a la madre el encuadre de trabajo.

Historia Clínica.

La madre refiere que Jazael “no fue un hijo planeado ni deseado por ella”, sin embargo, el padre sí deseaba tener un hijo y se alegró mucho por el embarazo, debido a ello, la madre decidió tener al menor- Mencionó que una vez que sintió que el bebé se movía en su vientre empezó a quererlo. Cuando Jazael nació el padre es quien lo cuidó, se encargó de bañarlo, darle de comer y brindarle los demás cuidados necesarios.

Con respecto al desarrollo del menor, la madre reportó que el embarazo tuvo una duración de 9 meses, al término del cual dio a luz por cesárea. La madre desconoce el APGAR del menor y refirió que presentó “asfixia al momento de nacer”, pero no presentó más complicaciones, Jazael fue alimentado al seno materno.

En relación al desarrollo motor, se reportó que sostuvo la cabeza a los 3 meses, se sentó a los 5 meses, pero no gateó. El control de esfínteres vesical y anal se logró al año y 5 meses, sin embargo, a los 8 años presentó enuresis reactiva. Actualmente, Jazael no presenta problemas motrices, de lenguaje ni de control de esfínteres.

En el ámbito escolar, Jazael ingresó al kínder a los 5 años, mostró “una buena adaptación”. En tercer año de primaria, tuvo un cambio de escuela debido a la distancia. Actualmente acude a una escuela primaria, en donde el menor “se lleva bien con los maestros, sólo platica con ellos para lo necesario”; sin embargo, los profesores se “quejan de que no trabaja” y se distrae fácilmente.

Dentro del área emocional, la madre reportó que es un niño muy “respetuoso y compartido” con sus amigos; sin embargo, con su hermano no lo es. Jazael es un niño tranquilo, tímido y

ansioso, al que le “da pena platicar con adultos”, presenta problemas para expresar sus emociones y le cuesta trabajo comunicar sus ideas y decir cuando algo le desagrade. La madre describió a Jazael físicamente como “un niño llenito y hermoso, es callado y tímido, casi no expresa sus problemas”.

Sesión de juego.

Descripción de la hora de juego diagnóstico.

Duración: 60 min.

Al acudir por el niño a la sala de espera se mostró indeciso de alejarse de su madre, al ingresar al cubículo, Jazael observó los elementos que se encontraban en el cuarto de juego, especialmente los espejos, se le invitó a que escogiera el lugar en dónde deseaba sentarse, escogió ubicarse de espaldas al espejo principal y en los límites del tapete

Se le explicó al menor la forma de trabajo y las actividades que se realizarían en las sesiones, posteriormente se le mostró la caja con juguetes, se le mencionó que esta caja sólo la ocuparía él y ningún niño más, se le pidió que jugara a lo que quisiera, se mostró indeciso al abrir la caja, al principio sólo se limita a realizar una revisión rápida a todos los juguetes que contenía la caja, hasta que finalmente tomó un carro amarillo el cual observó y después dejó en el suelo.

Se dedicó a sacar las miniaturas de animales entre ellos se encontraba un pulpo, saltamontes del cual acarició sus antenas, una jirafa, de los insectos le llaman la atención las patas y antenas, las cuales solía acariciar, de igual manera tomó una muñeca la observó y la volvió a dejar en la caja, continuó sacando animales, seleccionó un hombrecillo lo observó y lo depositó en el coche amarillo y en tono de voz muy bajo menciona “ya”, al ver que no obtuvo ninguna respuesta, comenzó a clasificar los animales por parejas y posteriormente tomó una araña amarilla que aparta de los demás insectos y colocó sobre la

parte trasera del coche, continuó clasificando los animales pero ahora realizó tres grupos, el primero de insectos, el segundo de animales marinos y el tercero de animales terrestres.

Enseguida sacó una pelota de la caja la observó, colocó algunos animales en línea entre ellos el burro y con la pelota los fue tirando, en algún momento la pelota es arrojada con mayor fuerza por lo cual llegó hasta el lugar de uno de las psicólogas, la cual devolvió la pelota, posteriormente realizó un camino con los animales de miniatura, el cuál era más angosto a medida que se hacía más largo, lanzaba la pelota entre los animales, sólo alcanzando a tirar a los animales que estaban al último.

Jazael sacó el hombre del coche amarillo lo paró y lo tiró con la pelota y lo volvió a parar y lo tirar, repitiendo esta acción en tres ocasiones, posteriormente el hombre está sentado y lo aplastó con la pelota dos veces, cuando el hombrecillo está acostado lo tomó y colocó dentro del coche, acomodó los animales alrededor del carro, la araña amarilla la puso sobre el cofre del coche, un ciempiés lo colocó en la parte trasera del auto, dejó el pulpo encima del hombre y un tiburón a lado, después Jazael retira el pulpo de encima del hombre y colocó al dinosaurio en el volante. Inmediatamente Jazael también colocó la pelota dentro del carro, y alrededor del carro colocó varios animales entre ellos una foca, dinosaurio y un escarabajo

Sacó al hombre del auto, lo paró frente a los animales el cual tenía una mano estirada y animalitos formados como si les estuviera dando algo, posteriormente Jazael tomó la araña amarilla y la colocó encima de la pelota, comenzó a medir la altura de algunos animales entre ellos, el delfín, la ballena y la hormiga, la más alta era la hormiga y tiró a la araña amarilla de encima de la pelota. Volvió a colocar la araña amarilla sobre la pelota, enseguida tomó y observó el delfín y la ballena comenzó a acariciar la cola de estos animales, eligió a la ballena para tirarla desde lo alto sobre la pelota y la araña, por lo cual la araña es removida de encima de la pelota, posteriormente, sacó un caballo, el cual tiró al hombre que estaba parado, además la araña también tiró al hombre, inmediatamente una

hormiga se puso encima del hombre, y a continuación una foca tiró a la jirafa y empezó a medir diferentes animales con la jirafa

El supervisor entró al cubículo, le menciona a Jazael que ha estado muy callado, se le preguntó sobre sus pensamientos y el juego que estaba llevando a cabo, pero Jazael no respondió, sin embargo comenzó a jugar con la pelota y botarla. Se le mencionó si las psicólogas le habían dicho sus nombres, Jazael respondió que sí, pero que no los recordaba, así que se le propuso preguntarlos, se mostró apenado, esconde la pelota en su manga, después la puso en su cabeza y la cubrió con el gorro de su chamarra. No pregunta los nombres, pero dice que para la siguiente sesión si preguntaría.

También se le preguntó si sabe que por qué está ahí, pero el menciona que no sabe, se le comentó que a veces los niños estaban ahí para sentirse y conocerse mejor, o también porque lloraban en las noches, ante la sorpresa de Jazael, se le hace hincapié que se había realizado una sesión con su mamá, el niega llorar, posteriormente se le preguntó si había cosas que le preocupaban el menor primero lo niega y después mencionó que si, los accidentes como que la estufa éste prendida o algo pueda pasar, se le comenta que al parecer el que cuida a su familia, a su mamá y su hermano, a lo cual el menor lo afirma pero agrega “pero no me cuida a mí”.

Se le señaló a Jazael que él es un niño muy fuerte pero él responde “no sé qué tan fuerte soy”, y segundos después comentó que si era fuerte ya que podía cargar el sillón solo, Se le preguntó paraqué es bueno, a lo cual menciona que él se considera bueno para esquivar y correr.

Para finalizar se le mencionó que había personas observando por los espejos de la cámara de Gesell, a lo cual Jazael se muestra sorprendido abre los brazos y los pega a la pared, el supervisor comentó que en el momento que él quisiera podría conocerlos, y se le comentó la forma en que se va trabajar, al salir de la sesión, observó nuevamente los espejos y se le preguntó si quería conocerlos, Jazael no aceptó.

Análisis de la sesión con la propuesta de categorías.

Los autores que se retomaron para la realización de esta propuesta de categoría de análisis son de diferentes enfoques como: Efron et al. (1975), West (2000), Chazan (2002), Dio Blechmar (2005) y Wasserman (2008).

Área cognitiva.

- **Concentración o dispersión de la atención e interés:** Jazael es capaz de orientarse, seleccionar y sostener la atención en el juego que está realizando, no muestra ninguna complicación, sin embargo se muestra hipervigilante. Lo cual puede deberse más a cuestiones emocionales, por estar preocupado de que algo le pase a su familia y de cómo se posiciona dentro de esta.
- **Representación de roles:** El menor es capaz de hacer representaciones de roles, pero no expresa ni colabora con las personas de su alrededor.
- **Lógica del pensamiento:** Jazael tiene la capacidad de buscar soluciones lógicas a los problemáticas que se le presentan, por ejemplo, cuando no recibe respuesta de que ya había terminado de jugar y opta por clasificar los animales, de igual manera su juego suele desenvolverse de manera organizada, coherente, con la capacidad de abstraer, lo cual permite observar un pensamiento concreto en el menor.
- **Secuencia del juego:**
 - Observar: al ingresar a la cámara se dedicó a observar todo a su alrededor, colocando énfasis en los espejos, lo cual nos indicaría el estar autoafirmándose, después de separarse de la madre.
 - Revisar: se dedica a hacer un análisis visual del ambiente y posteriormente de los juguetes, lo cual es una barrera el dejarse conocer o ver más aspectos de él.

- Toma algunos juguetes: como primer juguete toma el carro, posteriormente algunos animales, una muñeca, un hombre.
- Clasificar animales: comienza a clasificar por parejas y posteriormente en tres grupos, esta conducta nos indica rasgos obsesivos, con un pensamiento lógico y concreto, sin embargo en el factor emocional pueden ser una forma de cubrir la depresión.
- Derrumbar: Comienza a realizar un camino de miniaturas de animales, que se va haciendo angosto por el cual la pelota tira a los últimos animales de la fila, posteriormente tira y para al hombre en repetidas ocasiones, lo cual puede estar relacionado con sentimientos de índole depresivo.
- Aplastar: Se dedica a aplastar a la miniatura del hombre con la pelota en diferentes ocasiones.
- Juego con carro, pelota y animales: posteriormente se dedica a jugar con estos tres elementos, donde primero coloca al hombre dentro del carros, posteriormente animales alrededor del carro, después acomoda la pelota, continua jugando con el hombre que es rodeado de animales
- Compara alturas y derrumbar: Jazael coloca un araña amarilla encima de la pelota y comienza a medir las alturas, para seleccionar la más alta y que esta derrumbe a la araña, continua derrumbando miniaturas.

Sus juegos no presentan un cierre, lo cual puede tener connotaciones emocionales y no de origen cognitivas ya que Jazael puede llevar acabó una planeación ordenada en la actividad lúdica, con una secuencia lógica esperada, sin aparente alteración en la secuencia del pensamiento.

- **Creatividad:** El menor es capaz de utilizar la creatividad, como darle la función a los animales como piezas de un bolo; Lo cual nos indica una capacidad para generar

nuevos usos a elementos ya conocidos y nos da referencia de que el menor tiene un pensamiento donde se busca soluciones creativas, con tolerancia a la frustración.

- **Construcción de la actividad:** Jazael tiene la capacidad de realizar y elaborar una actividad de juego, donde las implicaciones son más de índole emocional que cognitiva que le impiden que de manera natural lleve a cabo una actividad que genera placer.
- **Simbolización:** El menor puede llevar a cabo la simbolización, cuenta con la capacidad de discriminar la realidad y la fantasía, por ejemplo durante su juego utiliza las miniaturas del caballo para simbolizar la figura del padre.
- **Lenguaje.**
 - **Entendimiento de indicaciones:** No tiene problemas de comprender el lenguaje, es capaz de realizar indicaciones simples o complejas.
 - **Aspectos fonológicos:** muestra una adecuada pronunciación
 - **Aspectos sintácticos:** utilizar oraciones simples o complejas correspondientes a su edad cronológica.
 - **Aspectos semánticos:** adecuado conocimiento de palabras además de un uso de la extensión del lenguaje limitada.
 - **Predominancia del lenguaje externo o interno:** poca capacidad de utilizar el lenguaje externo, suele a ver una predominación del lenguaje interno, lo cual nos indicaría una conducta más inhibitoria y poca capacidad para expresarse.

Área motora.

- **Motricidad Fina:** No se observa ninguna alteración en la motricidad fina, ya que sujeta de manera adecuada las miniaturas, además se muestra una predominancia de la mano derecha por tomar los objetos, puede encajar y apilar objetos.

- **Motricidad Gruesa:** De igual manera el uso de la motricidad gruesa no se ve alterada, sus movimientos son rítmicos y controlados por el menor, hay un adecuado desplazamiento con sus extremidades.

Área afectiva.

- **Tolerancia a la frustración:** El menor muestra una gran capacidad de tolerar la frustración, al aceptar y asumir los límites que se le establecen, puede llegar en ocasiones a mostrar extrema resignación a la realidad desagradable, lo cual nos podría indicar de uso de conductas autodestructivas o auto castigadoras, es probable que las fuentes de frustración estén ubicadas internamente, de igual manera Jazael ante las frustraciones no se desorganiza pero recurre a evadir, ensimismarse y esconderse de la fuente que está provocando la tensión.
- **Uso de la fantasía:** Se da un uso de la fantasía tanto en el juego del menor, y en el discurso es probable que el uso de esta fantasía lo lleve a estar tan al pendiente de los estímulos del ambiente, y deformarlos en los procesos defensivos de sus deseos inconscientes, como el cuidar a la familia y creer que algo le puede pasar.
- **Simbolización:** En el menor se observa en su juego el uso de símbolos como una expresión del conflicto. El juego de Jazael se pueden observar contenidos orales, cuando el hombre simula dar algo en la boca a los animales además el silencio que maneja en la sesión, ya que se puede deber el reflejo de una personalidad ensimismada y cautelosa.

Por otro parte, se observan contenidos anales cuando trata de ordenar y clasificar a los animales, además de tirarlos o aventar la pelota, dónde busca controlar probablemente tanto el ambiente y cuestiones internas, por lo cual el juego en general es muy limitado. Las conductas obsesivas y de tirar están relacionadas con síntomas depresivos.

Además el juego del menor tiene contenidos de la etapa de latencia y edípicos, al mostrar en repetidas ocasiones, un atención por animales con cola, un juego donde se aplasta, la araña que puede representar a la madre y la pelota que puede simbolizar a él. Puede también estar relacionado como una manera de buscar una diferenciación con la madre y autoafirmarse como varón.

Por otra parte, de acuerdo a Padilla (2004) el hombre, el coche y el caballo, pueden ser un símbolo del padre, donde se puede observar rivalidad y lucha con la figura paterna, pero de igual manera el deseo de protección y cuidado.

En esta hora de juego, se puede observar que el menor no estaba dispuesto a dejar ver mucho de sus problemáticas, mostrándose de una forma contenida,

El primer juguete que toma es el carro, el cual como ya se mencionó puede simbolizar al padre o de acuerdo a West (2000) puede ser él mismo y el movimiento que posteriormente realiza es una manera de ir y venir de todos los cambios que se han presentado, además que el carro puede simbolizar esta fantasía de poder estar con el padre y la madre en lugares diferentes, el lograr desplazarse.

Los animales que posteriormente toma como el pulpo puede ser parte de su personalidad, donde el pulpo es un animal solitario que además ante el temor se esconde, como la respuesta que hace Jazael ante la ansiedad, por otro lado, los animales como la hormiga y saltamontes, de los cuales acaricia sus antenas además de ser un elemento fálico, pueden representar nuevamente el estar atentos de los estímulos que pasan a su alrededor.

Se muestra una desvalorización de la figura femenina y un posible enojo hacia esta al tomarla y después aventarla a la caja.

El que Jazael mencionará “ya” puede ser una manera de que el menor tratara de ya no mostrar más aspectos de sí mismo, por lo cual además el hombre es depositado en el carro y se aleja.

El realizar tres grupos de animales, puede estar relacionado a la estructura de su familia y la manera en cómo la percibe, en el sentido de su funcionalidad.

Por otro lado, al realizar el camino que se va angostando y la pelota no logra pasar y solo tira los últimos animales del camino, lo cual nos podría indicar los límites que tiene para relacionarse, una agresión de tipo encubierta, mostrando un mayor miedo a las relaciones más cercanas.

En una parte del juego, se colocan animales alrededor del carro y del hombre, lo cual podría reflejar, al miedo que siente el menor de ser invadido y que no lo dejen avanzar o sus propios miedo internos.

Posteriormente, cuando comienza a medir diferentes animales los animales que toma son animales que por lo general pertenecen a un grupo, lo cual puede ser un deseo de tener mejores habilidades sociales o deseo de su crecimiento.

- **Temática de la narrativa y si son recurrentes:** Los temas tratados en éste juego es el tirar objetos y clasificarlos, lo cual habla de una personalidad rígida y cautelosa ante situaciones nuevas, donde recurre a estructurarse para lidiar con la ansiedad y como encubrimiento de los sentimientos depresivos. Otro tema es que se observa es el de derrumbar o aplastar, lo cual nos puede estar relacionado a los sentimientos de índole depresivos, la incapacidad que siente el menor de separar, de apartar los obstáculos los cuales impiden cumplir sus objetivos de decidir y elegir.

Por otra parte, la dinámica del juego es rígida, los roles están bien asumidos los roles en el juegos. Y la interrupción del juego suele darse como respuesta de no lograr lidiar con la ansiedad.

- **Tono afectivo:** El tono afectivo se nota aplanado, no muestra fluidez, además de una notable incapacidad de disfrutar del juego, al contrario se muestra ansioso y tenso por tener que llevar a cabo la actividad
- **Héroes y personajes significativos:** Los personajes que más utiliza son el carro y la pelota, los cuales pueden ser como ya se mencionó previamente una simbolización de él mismo.
- **Mecanismos de defensa:**

Normales:

- **Supresión:** En el juego Jazael evita intencionalmente pensar o hablar de los conflictos por lo cual trata de posponerlo.

Neuróticos:

- **Negación:** Menciona que nunca llora por la noche.
- **Formación reactiva:** Mencionar que él cuida de su familia.
- **Regresión:** El no hablar durante el juego, regresando a las etapas previas de cuando se adquiere el lenguaje
- **Evitación:** trata de evitar la ansiedad que le provoca la situación, no hablando de su juego y ocultarse con el gorro de la chamarra.
- **Devaluación primaria:** menciona “no sé qué tan fuerte soy”

Limítrofe.

- **Negación:** El negarse a realizar un juego, con la finalidad de no reconocer sus experiencias amenazantes, dolorosas del mundo externo.

Identificación proyectiva: Se muestra temeroso ante las represalias que él considera pueden existir, lo cual provoca que el menor trate de defenderse

controlando el ambiente y el juego, con la finalidad de evitar en cualquier momento ser atacado, manteniendo distancia.

- **Control omnipotente:** En el juego el menor trata de controlar el mundo externo, buscando un trato especial, buscando mantener todas las circunstancias bajo su control.

Psicóticos.

- **Constricción:** Su juego suele ser muy repetitivo, persistente, constante y rígido, lo cual indica una restricción significativa de sí mismo, al tratar de permanecer limitado.
- **Deanimación:** Jazael ignora a las terapeutas para no tratar de establecer una interacción.
- **Encapsulamiento autista:** A lo largo del juego Jazael manifestó un estado de aislamiento del ambiente y de las terapeutas, utilizando el juego como una barrera protectora.

Área social.

- **Adecuación a la realidad:** A Jazael le cuesta trabajo desprenderse de la madre, sin embargo logra realizarlo, se comporta de manera esperada a su edad cronológica, acepta su rol y la de las demás personas, sin embargo siempre está a la expectativa de poder reaccionar a diversas amenazas que pueden ser imaginarias o reales, posee una capacidad de adaptarse a las nuevas situaciones, siempre tomando sus precauciones y distancias.
- **Aproximación al juguete:** En el juego del menor se puede observar que realiza un acercamiento de tipo evitativo, donde al principio hay una aproximación lenta tanto para explorar los juguetes y desarrollar su tipo de juego, siempre cuidando no realizar un contacto demasiado cercano con las psicólogas y tratando de realizar un juego pero sin involucrarse mucho en éste.

- **Uso del espacio:** Jazael se limita en el juego y también en el uso del espacio permaneció sentado en un solo lugar esto puede ser también reflejo de su vida cotidiana solo observa y estar atento a ruidos o situaciones que puedan ocurrir, da la impresión de estar siempre esperando que algo pueda ocurrir, por lo cual se muestra temeroso a explorar.
- **Vinculación con el terapeuta:** El contacto con las terapeutas es ambivalente, se muestra inseguro a realizar contacto de algún tipo con extraño.
- **Juego participativo o individual:** Su juego es individual, lo cual indica un pobre contacto con el ambiente, probablemente se relacione con cautela por temor a ser lastimado o abandonado.

Conclusión de la hora de juego.

Área cognitiva.

El menor no muestra alteraciones cognitivas, posee una adecuada capacidad de atención, que en ocasiones puede llegar a ser hipervigilante debido a cuestiones más de índole emocional, tiene la capacidad de llevar a cabo planeaciones y organizaciones lo cual se refleja en un pensamiento concreto, no tiene dificultades de discriminar la realidad de la fantasía. De igual manera no muestra alteraciones del lenguaje en ningún aspecto.

Área emocional.

El tono afectivo del menor se nota aplanado, con notable incapacidad de disfrutar de una actividad placentera, presenta una notable ansiedad ante situaciones nuevas por lo cual recurre a ensimismarse, esconderse de la fuente de tensión y estructurarse para lidiar con esta, además de que también es una manera de encubrir los sentimientos de índole depresivos.

En cuanto al control de impulsos suele ser sobrecontrolado, llegando a mostrando una extrema resignación a la realidad desagradable.

Jazael llega a simbolizarse a él mismo y la familia, utiliza los símbolos como una manera de expresar los conflictos como la incapacidad de lidiar con los problemas, un Yo devaluado, el rol protector a la familia y el abandono que siente de esta.

Como mecanismos de defensa los que utiliza principalmente para lidiar con la ansiedad son la supresión, negación, evitación y desanimación.

Área social.

El menor muestra dificultades para realizar contacto con extraños suele ser ambivalente en la manera de establecer los vínculos. Se muestra muy atento de poder reaccionar a diversas amenazas que pueden ser imaginarias o reales, aunque se puede llegar a adaptar a situaciones nuevas, siempre tomando sus precauciones y distancias en el contacto con los demás.

Áreas libres de conflictos.

Jazael muestra una adecuada capacidad cognitiva, de igual manera no muestra ninguna alteración en el lenguaje, ni motricidad.

Resultados de la evolución psicológica.

(Ver pruebas en el anexo 1)

- **Área psicomotora**

Con respecto a la aplicación del Test de Bender e interpretación por la técnica de Elizabeth Koppitz, se obtuvo una puntuación igual a 2, lo que corresponde a una edad madurativa de 9 años 11 meses, que constituye un adelanto de 1 año 1 mes en comparación con su edad cronológica.

En el aspecto cuantitativo se puede observar rotación (ítem 7) y distorsión de la forma (ítem 18a).

En cuanto a los reactivos emocionales se observa orden confuso, asociado con un planteamiento pobre e incapacidad para organizar el material, además se relaciona con confusión mental. Está presente el ítem línea ondulada, lo cual nos indica que Jazael presenta inestabilidad en la coordinación motora y en la personalidad.

Jazael no presenta indicadores de alteración neurológica. Tiene un nivel de maduración “término medio”, lo cual nos indica que posee una adecuada percepción, organización e integración visomotora, además de no tener dificultades para reconocer y discriminar los estímulos visuales.

- **Área socioemocional.**

En lo que respecta al tono afectivo del menor, se observó que presenta una importante tristeza y ansiedad, que se manifiesta por ejemplo en la falta de atención y sudoración de las manos.

En cuanto a la expresión del afecto, se puede observar que Jazael presenta dificultades para expresarse además de aplanamiento afectivo.

Siguiendo con éste aspecto, se observó que Jazael presenta un Yo devaluado además de síntomas depresivos, como tristeza, inhibición y timidez. Así mismo, el menor muestra conductas inseguras, retraídas e introvertidas e incapacidad para disfrutar actividades que le generen placer.

Los mecanismos de defensa que Jazael utiliza principalmente son la negación, evitación de las situaciones que pueden causar angustia y aislamiento del afecto.

En cuanto al control de impulsos, se observó en Jazael un sobrecontrol de sí mismo, el menor enfatiza el ser fuerte y trata de modular sus emociones para no mostrarse débil.

En el ámbito familiar, Jazael presenta sentimientos ambivalentes hacia su padre, por una parte lo desvaloriza y es probable que presente un fuerte enojo, por otra lo idealiza y desea tener una mayor cercanía y convivencia con él. La madre representa para Jazael una figura que le provoca elevada angustia, debido a que le exige demasiado, que es poco sensible y no satisface sus necesidades afectivas. El menor presenta rivalidad con su hermano, situación que puede estar acentuada por las diferencias que la madre establece entre ellos, sin embargo, también presenta una marcada preocupación por el debido a sentir la necesidad de protegerlo. Dentro de la dinámica familiar, Jazael ha adquirido un rol paterno y protector sobre su familia. Es importante destacar que los integrantes de la familia comparten sintomatología depresiva y miedos, los cuales son fomentados por la madre, a la cual es percibida como algo amenazante y frágil.

El menor percibe su medio como un ambiente hostil, agresivo y negligente, en el que no se satisfacen sus necesidades afectivas, además percibe inestabilidad y falta de seguridad, principalmente en el medio familiar; por estas razones, Jazael puede mostrarse cauteloso e hipervigilante en su forma de comportarse dentro de su medio y en el modo de relacionarse con los demás. En ocasiones, puede tener un alto grado de defensividad.

En el área social, es probable que Jazael presente problemas para relacionarse con los demás, debido a su hipervigilancia, temores e inseguridad.

Jazael se muestra como un niño muy ansioso, pasivo y tranquilo, con un pensamiento concreto, al que le cuesta trabajo hacer uso de la fantasía. Como principal necesidad se observa el afecto.

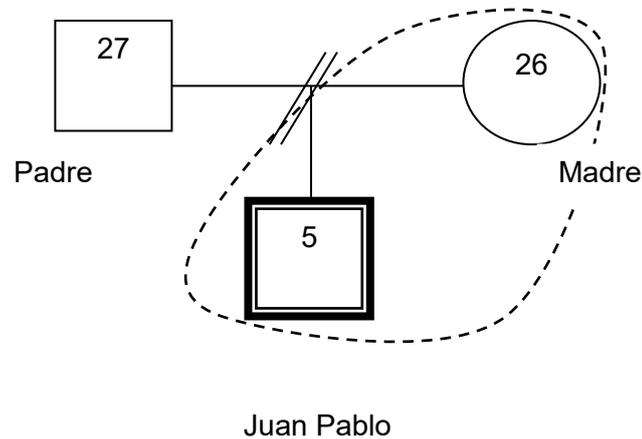
Caso 2.

Ficha de identificación.

- Nombre: Juan Pablo.
- Edad: 5 años

- Sexo: Masculino.
- Escolaridad: 3º de Kínder.

Familiograma



Motivo de atención.

Los padres reportan que Juan Pablo ha presentado pérdida del control del esfínter vesical, ya que en ocasiones se hace del baño en la cama o en la escuela, al mismo tiempo también el menor presenta falta de apetito, suele mostrarse desobediente.

Las expectativas que tienen los padres sobre el tratamiento es que se le ayude a saber que tiene el niño, que vuelva a comer ya que esta situación les preocupa mucho, además les preocupa que se haga pipi en la cama.

Técnicas aplicadas:

- Entrevista inicial con los padres
- Historia Clínica.
- Hora de juego diagnóstico.
- Test del Dibujo Libre.

- Test del Dibujo de la Figura Humana de Elizabeth Koppitz.
- Test del Dibujo de la Familia Kinética de Burns y Kaufman.

Entrevista con los padres.

En la primera entrevista acudieron ambos padres, se realizó la historia clínica y además en esta entrevista se indagó la estructura familiar, la cual está conformada por ambos padres y el menor, los padres están divorciados, por lo cual, Juan Pablo vive y pasa mayor tiempo con la madre, con el padre esta dos fines de semana al mes, en casa de los abuelos paternos y cuando el padre no se encuentra en la ciudad, Juan Pablo pasa el fin de semana correspondiente con los abuelos paternos.

Anteriormente habían existido separaciones de los padres, la última ocurrió en enero del 2013, el motivo fue por “dificultades en la interacción”, e infidelidad por parte del padre.

La relación de Juan Pablo con la madre suele ser “buena”, sin embargo al principio de la separación indica que descargaba su enojo con el menor, por lo cual un día Juan Pablo, le mencionó que “no la quería”, de igual manera la madre informó haber pasado por una depresión muy fuerte, en la cual el menor la veía llorar la mayor parte del día.

La relación padre e hijo es descrita como “buena”, en la cual el menor ha pedido irse a vivir con él, el padre menciona que el niño “está feliz con él”.

Juan Pablo suele además convivir con los abuelos maternos, paternos y un tío paterno, con niños de su edad sólo convive en la escuela, ya que por parte de ambas familias es el primer nieto.

Los padres han establecido nuevas relaciones, en el caso de la madre desde hace 4 meses, pero no existe una convivencia formal de Juan Pablo con la pareja de la madre, por otro lado, el padre se encuentra viviendo con su nueva pareja desde hace 5 meses.

Historia Clínica.

Los padres reportan que Juan Pablo no fue un hijo planeado, la madre menciona que sintió “pánico total” al enterarse del embarazo, por otro lado, el padre explica que no estuvo de acuerdo, por lo cual planteó como opción el aborto. Debido a que la madre decidió continuar y llevar a término el embarazo, el padre resuelve no estar durante la gestación y es hasta que nace Juan Pablo que busca conocerlo físicamente.

Con respecto al desarrollo del menor, se reportó que el embarazo tuvo una duración de 8 meses, se presentaron dos amenazas de aborto, “debido a una caída de un pesero”. La labor de parto duró 12 horas, al término del cual dio a luz por parto vaginal. El apgar del menor fue de 9-9.

Juan Pablo fue alimentado al seno materno hasta los 7 meses, posteriormente por biberón hasta los 2 años, se reporta que el menor caminó al año, su primera palabra fue “mamá” cuando tenía “6 o 7 meses”. No se ha presentado ninguna enfermedad importante durante el desarrollo.

En el ámbito escolar, Juan Pablo acudía al kínder, lleva una “buena relación con la maestras”, incluso los padres comentaron que “se ha refugiado con las maestras”, sin embargo, es reservado ante la interacción con otros niños, asimismo en cuando sale del kínder, acude a una guardería en dónde hace su tarea y come, debido al horario de trabajo de la madre.

Sesión de juego diagnóstico.

Duración: 60 min.

Es importante mencionar que en esta sesión de juego, también fue realizada por dos psicólogos, en una cámara de Gesell.

Descripción de la hora de juego diagnóstico.

Juan Pablo se rehusó a ingresar solo al cubículo, entró con ambos padres, se sentó en el suelo en medio de ellos, se mostró serio y pensativo, se le preguntó en qué estaba pensando, respondió que no sabe, se le mencionó si siempre es así de serio, movió la cabeza en señal de negación. Se le comentó al menor, que se platicó con sus papas antes y que estaban preocupados por él, Juan Pablo expresó “¿por qué?”. Se le preguntó al menor que cosas le pasan, por lo cual sólo se ríó y metió las manos en el pantalón, se le indicó que hay veces que andaba enojón, serio y contestón, Juan Pablo se ríó, comenzó a balancearse, y expresó que más o menos, se le preguntó si su papá es más enojón, el menor gritó que sí.

A continuación se le dijo “me habían dicho que eres un niño muy inteligente”, se le preguntó si ya podían salir sus papas, pero el menor se negó, se le colocó la caja enfrente y se le preguntó si quería ver lo que había adentro, comenzó a sacar las hojas, una lapicera, la cama, el refrigerador, cajonera, paraguas, la chimenea los cuales acomodó, posteriormente continuó sacando un sofá, las plastilinas, el carro, éste último lo devuelve a la caja, después sacó los cubos y realizó una torre, siguió sacando muebles, después sacó una tina, se le preguntó si quiere ir al baño, pero no responde prosiguió buscando en la caja y tomó la taza de baño, la cual la abre y la cierra, continuó sacando cosas como un carrito pequeño, se le consultó si está enfermo (ya que se limpiaba continuamente la nariz), comentó que no sabe, pero tosió (forzadamente), siguió sacando una silla, un librero, un lavabo, la pelota pequeña, extrajo una camioneta comenzó a rodarla y volteó a ver a uno de los psicólogos, continuó sacando muebles entre ellos una carriola, el refrigerador. Se le propuso que sus padres lo esperaran en las escaleras, pero Juan Pablo se negó, se le preguntó con quien vive, manifestó que con su papá, con el cual además juega, se le preguntó dónde vive su mamá, mencionó que en el trabajo, se le dijo ¿Dónde vive tu papá?, cogió el lavabo y expresó que no sabe, abrió la taza de baño, la colocó alado del lavabo, también acomodó la tina, se le preguntó si va a la escuela, externalizó que sí, pero enseguida indicó que no sabía cómo se llamaba la escuela, volvió a tomar el lavabo y acomodarlo, se le cuestionó si vive en dos

casas diferentes, respondió que no sabe, se asomó a la caja, tomó otro lavabo y los colocó juntos, se le preguntó si tiene hermanos, volvió a responder que no sabe, encima el refrigerador y el sillón.

El psicólogo le explicó a Juan Pablo que le podía preguntar a sus papas que les preocupaba, el menor sólo voltea a verlos, después trató de ensamblar una barra del columpio a el fregadero, posteriormente tomó el refrigerador y una silla de playa, los cuales manipuló entre sus manos. Como el menor no preguntaba nada a sus padres, se le propuso ser ayudado para preguntarles, Juan Pablo acede, el psicólogo cuestionó a los padres, el motivo de su preocupación, el padre respondió, que estaba preocupado debido a que en ocasiones se hace del baño. Cuando escuchó esto, Juan Pablo soltó los juguetes que tenía en la mano, asistió con la cabeza y se rio, se acercó a la caja y comenzó a sacar más cubos, en seguida se alentó a Juan Pablo a preguntar, a su mamá sobre qué le preocupaba, la cual respondió que a veces no quiere comer bien, el menor exclama ¿sí?, la madre reafirmó su respuesta, Juan Pablo levantó un cubo y lo ubicó con los demás, se le preguntó al niño qué cosa le preocupaban, solo se limitó a mira a los ojos al psicólogo y no respondió, posteriormente tomó el fregadero, el sillón y el refrigerador, trató de ensamblar el refrigerador y el fregadero, se le preguntó cómo le va en la escuela respondió que no sabe, del mismo modo se le comento cómo se siente de ser acompañado por su padres, a lo cual vuelve a decir que no sabe. tomo los cubos un poco enojado y derrumbó uno, se le pregunta cuál es el juguete que más le gustó, pero Juan Pablo responde que no sabe, se le preguntó ¿cuál fue el primer juguete que tomó?, respondió que la cama, se le consultó para qué sirve, expresa que para acostarse, sentarse, se le preguntó quién hace eso, indica que su “mami”, sacó cubos y los clasificó, otro cubo lo unió, formando tres hileras, se le preguntó si sus papas ya pueden esperarlo afuera, dijo que no, los padres trataron de convencerlo, Juan Pablo tomó dos carros y respondió que no, y comenzó a chocar los carros.

Los papas convencieron a Juan Pablo de salir, se despidieron del menor, se le preguntó qué le gusto más del carro que traía en las manos, afirmó que no sabe, se le dice que si le

gustó que el carro se mueve. Cuando los padres van saliendo, Juan Pablo voltea a verlos y se toca los genitales, y comenzó a rodar el carro.

Se le mencionó que utilizo muchos muebles, pero no hay personas, se le preguntó si lo nota, apuntó que no y tomó dos sillas las cuales encimó, se le señaló que parece que a veces se pone un poco triste, sobre todo cuando las personas no están, se le comentó que si hay personas, que están sus papas y está el psicólogo, que no está solo.

Se le preguntó si le gusta salir a pasear, a lo cual comentó que no sabe, se le consultó si le dijo si al cine, respondió que sí, pero no quiere decir a qué otro lugar le gusta ir, tomó el lavabo y una sombrilla a la cual le dio vueltas, se le comentó que tal vez la sombrilla va sobre la mesa verde, los unió y enseguida pidió ir al baño, dice que su papá lo acompañara.

Cuando regresó del baño, buscó al psicólogo, entró y se sentó en el piso, uno de los psicólogos cerró la puerta, Juan Pablo sólo observó, tomó la mesa con la sombrilla y le dio vueltas, se le menciona si desea platicar sobre la escuela, expresó que no sabe. Posteriormente tomó un carro y lo movió, tomó otro carro y lo colocó arriba de un mueble, el primer carro lo metió y sacó de otro mueble, consecutivamente tomó la taza del baño. Se le comentó que aquí se podía jugar, platicar y trabajar, soltó la taza de baño y tomó los cubos los cuales apilo y después separo, primero realizó 3 filas y después 8 filas, se le mencionó que empezó a hacer una pared, Juan Pablo primero respondió que sí y rápidamente que no sabe. Agarró nuevamente la taza de baño, la abre y la cierra, posteriormente sostuvo la sombrilla y la rueda, se le siguió expresando que va a dibujar y contar cuentos, comenta que no sabe contar pero que sabe los números.

Con la sombrilla continuó jugando, la presiono hacia abajo y puso un cubo sobre la mesa, posteriormente tomó el coche grande y después el más pequeño, se le mencionó si ya vio que hay más cosas en la caja, de igual forma se le explicó que llamó la atención que su papá le comentó que jugara más, Empezó a subir y bajar el coche, lo continuó moviendo mucho, se le preguntó a dónde quiere ir, definió que no sabe, se le preguntó si llego en

carro, respondió que sí, que en el carro de su “papi”, que se llama un pointer rojo, que a él le gusta azul más fuerte, siguió apilando cubos.

Observó el cubículo y preguntó para qué sirve el pizarrón, mientras en sus manos siguió rodando la sombrilla, también mencionó para qué sirven los espejos, se le preguntó para qué cree, manifestó que para verse, se le dijo que si él se ve en el espejo, dijo que sí, pero al preguntarle qué pasa cuando se ve, comenzó a hacer dos torres del mismo tamaño, después en una colocó más cubos, posteriormente en la más pequeña comenzó a apilar el doble de cubos, y realizó una tercera torre, se le manifestó que ya se va terminar el tiempo, se le preguntó qué piensa de lo que estuvo haciendo hoy, respondió que no sabe, se le mencionó que hay muchas cosas que no sabe o que no quiere saber,

Tomó la plastilina, se le dijo que si él podía abrirla o necesitaría ayuda, Juan Pablo respondió que él podía, pero se la dio al psicólogo para que la abriera, la sacó y amasó, se le preguntó que le gustaría hacer, respondió que pizza. La torre más grande la dividió en dos y guardó los cubos, tomó un mueble que llenó de plastilina, después guardó el carro y los muebles, se le preguntó si necesitaba ayuda para guardarlos, manifestó que él solo los guardaría, sin soltar la plastilina comenzó a guardar los demás juguetes, después trató de zafar la mesa y sombrilla como no lo logró, los metió y después el refrigerador, la cama, la taza, una mesa, una silla, la tina y el carro.

Con la plastilina que tenía en sus manos comentó que haría una pizza, tomó la tapa, la colocó en un mueble de juguete y la aplasta, dice que le gustan las pizzas de queso, la siguió aplanando con la tapa de la plastilina, se le preguntó lo que no le gusta cenar, respondió que no sabe, se le preguntó si le gustan las verduras, después dividió la plastilina, una la depositó en un mueble y la otra en un objeto rosa, se le preguntó el motivo de la separación, solo comentó “porque...,” unió la plastilina en el objeto rosa, posteriormente colocó toda en el recipiente, después guardó la masa en la caja, agarró las

hojas, las sacó y las guardó, se salió del cubículo, se le dijo si se iba a despedir , por lo cual regresó a despedirse.

Análisis de la sesión con la propuesta de categorías.

Los autores que se retomaron para la realización de esta propuesta de categoría de análisis son de diferentes enfoques como: Efron et al. (1975), West (2000), Chazan (2002), Dio Blechman (2005) y Waserman (2008).

Área cognitiva.

- **Concentración o dispersión de la atención e interés:** Juan Pablo muestra una adecuada capacidad de concentración, ya que se puede orientar, seleccionar y sostener la atención en la actividad de juego que está desempeñando, sin embargo, en esta ocasiones suele distraerse para estar pendiente de las reacciones de los padres y cuando es invadido por la ansiedad.
- **Lógica del pensamiento:** El juego de Juan Pablo se observa coherente y organizado, así mismo se puede observar un pensamiento propio del periodo preoperacional, donde ya muestra una representación adecuada de los objetos, logrando simbolizar adecuadamente.
- **Representación de roles:** El menor llega a realizar representaciones de roles, sin embargo no llega a expresar ni interactuar con personas de su alrededor.
 - **Secuencia del juego:**
 - **Sacar:** El menor se dedica a sacar diferentes juguetes como la cama, refrigerador, hojas, lapiceras, cajonera, paraguas y chimenea.
 - **Acomodar:** comienza a acomodar los muebles que es una manera de tratar de ordenar y estructurar el ambiente.
 - **Construye:** comienza a construir una torre, con los cubos.

- Sacar juguetes y acomodar: continúa sacando diferentes muebles los cuales acomoda, además de un carro y una pelota.
- Ensamblar: trata de ensamblar cosas, comienza con un columpio, posteriormente el fregadero, sillón y el refrigerador.
- Clasificación: comienza a clasificar cubos formando tres grupos, una conducta obsesiva que puede encubrir sentimientos depresivos.
- Juego con carros: comienza a jugar con dos carros que primero trata de unir, y después andan rodando. Y después los encima con otros muebles.
- Juego con cubos: comienza clasificando y posteriormente realiza un muro con estos cubos, para después apilarlos y hacer torres.
- Amasar y aplastar la play doh: donde realiza una pizza.

Su juego es un poco organizado, le cuesta trabajo dar una fin, lo cual puede estar relacionado a connotaciones emocionales y no con predominancia de tipo cognitivo, se observa una capacidad de planeación, los cambios de juego son una respuesta a la ansiedad a situaciones emocionales, la secuencia del juego pareciera obedecer a una manera de adaptarse a la situación nueva, donde primero saca, acomoda y desarrolla diferentes actividades de juegos.

- **Creatividad:** Juan Pablo es un niño con capacidad para generar nuevos elementos, encontrando nueva utilidad a un juguete, lo cual nos indica que el menor posee un pensamiento que busca soluciones creativas y una capacidad de adaptarse a nuevas experiencias.
- **Construcción de la actividad:** Al principio del juego parece tratarse de un juego preparación, donde acomoda los muebles para llevar a cabo un juego más complejo, sin embargo es interrumpido y no se desarrolla un juego más elaborado, debido a

aspectos emocionales como la reacción que tiene a la ansiedad y no a alteraciones cognitivas ya que presenta capacidades para construir una actividad compleja.

- **Elaboración del juego:** En la utilización de materiales, utiliza diferentes tipos de materiales, Juan Pablo es un niño que se permite experimentar con diferentes juguetes, además de mostrar una mayor libertad de permitirse utilizar diferentes recursos para expresarse y comunicarse.
- **Simbolización:** El menor es capaz de simbolizar y discriminar la realidad de la fantasía.
- **Lenguaje:**
 - **Entendimiento de indicaciones:** No tiene problemas de comprender el lenguaje y es capaz de realizar indicaciones simples o complejas.
 - **Aspectos fonológicos:** muestra una adecuada pronunciación
 - **Aspectos sintácticos:** utilizar oraciones simples o complejas correspondientes a su edad cronológica.
 - **Aspectos semánticos:** adecuado conocimiento de palabras y sentido extenso del lenguaje.
 - **Predominancia del lenguaje externo o interno:** uso del lenguaje externo e interno, no mostrando mayor predominancia en alguno.

Área motora.

- **Motricidad Fina:** No se observa ninguna alteración en la motricidad fina, tiene movimientos voluntarios bien controlados, es capaz de ensamblar objetos, realizar una torre, manejo adecuado de los objetos e incluso muestra una manipulación entre sus manos de estos y un uso mayor de la mano derecha.

- **Motricidad Gruesa:** De igual manera el uso de la motricidad gruesa no se ve alterada, sus movimientos son rítmicos y controlados por el menor, hay un adecuado desplazamiento con sus extremidades.

Área afectiva.

- **Tolerancia a la frustración:** El menor posee una baja tolerancia a la frustración, ya que le cuesta trabajo aceptar y asumir los límites pero llega a aceptarlos, la frustración del menor parecen venir más del mundo externo, sin embargo ante la frustración no muestra desorganizarse, sin embargo parece mostrar elevada ansiedad, la cual necesita expresarse de manera motora.
- **Uso de la fantasía:** El uso de la fantasía se puede observar en el deseo de tener nuevamente a los padres juntos, tratando a través del juego de deformar los procesos defensivos de la realización de un deseo inconsciente.
- **El simbolización:** En el juego de Juan Pablo muestra una riqueza de simbolizaciones los cuales están muy relacionados con el motivo de consulta, en su juego se puede observar la fantasía de curación que tiene, en gran parte de su juego se observa el tratar de unir cosas, lo cual puede significar el deseo y fantasía que tiene de que los padres se vuelvan a estar juntos. Por otra parte al realizar las 2 torres que después son 3 para finalmente dividirla, estaría relacionado con la transformación que ha sufrido la familia, de unión, separación y el deseo de unir a los padres. Por otra parte la construcción de torres está asociado al punto donde puede llegar y el tratar de construir algo que el niño desea que nuevamente puede ser la unión de los padres, es decir el deseo de identificarse e integrar.

Al final casi del juego el menor decide jugar a temas relacionados con la comida, pero también en los muebles que toma un elemento arduamente presente es el refrigerador, donde suele guardarse la comida, estos elementos se relacionan a la etapa oral, donde

la comida simbolizaría el deseo afectivo que el menor está solicitando de parte de la madre, por lo cual también se manifiesta en el síntoma de casi no comer ya que el menor no obtiene una satisfacción del alimento, al no lograr incorporar distintos elementos a su persona.

La etapa anal y descargo de ansiedad, se observa en el momento que Juan Pablo pide ir al baño poco después de que los padres dejan el consultorio, de igual manera a lo largo de la sesión Juan Pablo toma mucho la taza de baño y elementos que son propios del baño como los lavabos, y la tina, propios de esta etapa, lo cual puede simbolizar esta falta de control que el menor siente y una respuesta ante la angustia que le provoca la separación de estos. De igual manera el orden tanto los cubos y los muebles es una conducta propia de esta etapa y nuevamente el deseo de poder controlar por lo cual tampoco responde las preguntas, conducta obsesiva que puede estar encubriendo sentimientos de índole depresivos.

El primer objeto de toma es la cama, el cual asocia a la madre, la cual mantiene un rol más de estabilidad pero también un rol pasivo al no presentar movimiento, también puede indicar que el menor siente sentimientos de cansancio indicadores de índoles depresivos.

Otros elementos utilizados son los carros que podrían estar relacionados en simbolizar a él mismo como menciona West (2009), por lo cual al principio de la sesión lo toma y lo deposita nuevamente en la caja, como una manera de guardarse a sí mismo, por otra parte más adelante puede simbolizar al padres como menciona Padilla (2004) ya que el comenta que el carro de su padres es como llegan a la sesión, sin embargo muestra una diferenciación entre él y el padre al marcar el gusto diferente del color, el carro es un símbolo que puede estar asociado al deseo de protección y cuidado del poco manejo de los límites por parte de esta figura, ya que es un carro que va de un lado a

otro y no suele estar mucho tiempo quieto, por lo cual ese padre no trasmite estabilidad, ya que en muchas ocasiones desconoce en dónde está.

El uso de la plastilina que a pesar que lo convierte en comida, es un elemento que simboliza el deseo de controlar, adquirir y sublimar.

Otro juguete presente es la cajonera, lo cual puede simbolizar un deseo de ordenar, guardar y acomodar, aspectos de sí mismo.

Un elemento también muy presente es la sombrilla la cual puede ser elemento con el cual se identifica Juan pablo ya que es uno de los elementos que más utiliza en el juego, le sirve además en muchos momentos como profesión de la liberación de la angustia de le provoca hablar de ciertos tema y está relacionado con el motivo de consulta.

El uso de la chimenea contiene elementos fálicos, sin embargo también muestra la búsqueda de calor y protección.

- **Tono afectivo:** Al principio Juan Pablo se muestra ansioso, se muestran cambios en el tono afectivo, como la tristeza, el enojo y disfrute de la actividad lúdica,
- **Temática de la narrativa y si son recurrentes:** La temática de éste juego la más recurrente fue el emparejar o tratar de unir cosas, relacionado a la fantasía de tener a los padres juntos, sin embargo también se mostró el tema relacionado con la comida que nos indicaría una necesidad afectiva, otro tema observado es lo relacionado a lo referente al control. Mostrando en esta hora de juego elementos relacionados con el motivo de consulta tanto la comida y el baño.

La dinámica del juego es flexible y los cambios de juego más marcado se observan cuando se tratan temas relacionados a la separación o dinámica familiar, cuando los padres abandonan el lugar, cuando se realizan algunas interpretación relacionadas a como se siente y cuando salen contenidos anales.

- **Héroes y personajes significativos:** El personaje que más utilizo a en su juego es el carro, el cual pueden ser una simbolización de él mismo como menciona West (2000).
- **Mecanismos de defensa:**

Normales.

- **Supresión:** El menor evita responder las preguntas por lo cual siempre contesta “no sé”, ya que los temas le causan estrés y prefiere posponerlos.
- **Identificación:** Durante el juego busca identificarse con el padre, por medio de los coches.
- **Adaptación:** Juan Pablo ya que no tiene una pizza, utiliza la plastilina para realizarla.

Neuróticos:

- **Aislamiento:** El menor trata de separar la actividad de juego de las ideas que le causan ansiedad como la separación de los padres.
- **Negación:** al rehusarse a hablar de diferentes temas que generan ansiedad al menor.
- **Proyección:** El niño logra proyectar en el juego el deseo de querer que los padres vuelvan a estar unidos y los sentimientos que le provoca la separación de los padres.
- **Regresión:** Durante el juego el menor muestra actitudes propias de un niño menor como
- **Evitación:** Contesta que no sabe o no contestar que le preocupa
- **Somatización:** Juan Pablo ya que no habla de lo que .la pasa su cuerpo lo hace por medio del no comer.

Limítrofe.

- **Negación:** El menor se niega a reconocer que vive en dos casas ya que trata de excluir el tema de la separación de los padres, al ser algo doloroso para él.
- **Control omnipotente:** Juan Pablo trata de controlar el ambiente tanto a sus padres no dejándolos salir y a los psicólogos evitando contestar las preguntas.

Psicótico.

- **Encapsulamiento autista:** El menor trata de poner una barrera entre los psicólogos a través del juego por lo cual no trata de involucrarlos.

Área social.

- **Adecuación a la realidad:** A Juan Pablo le cuesta mucho trabajo desprenderse de los padres, lo cual estaría relacionado con la fantasía de poder tenerlos juntos nuevamente, sin embargo su comportamiento es adecuado a su edad cronológica, cuando estos se retiran, se muestra ansiedad en el menor a pesar de que los padres estén en el cubículo, lo cual nos indicaría que posiblemente el menor no recibe la suficiente seguridad de sus progenitores
- **Aproximación al juguete:** En el juego del menor se puede observar que realiza un acercamiento de tipo dubitativa al tomar y dejar algunos juguetes ya que aunque parece estructurar un campo no desarrolla la actividad
- **Uso del espacio:** Juan Pablo permaneció sentado, sin embargo conforme avanzo la sesión se desplazó un poco de lugar, observa los juguetes y a su alrededor también pregunta por las cosas que pueden inquietar o causar curiosidad, es cauteloso al principio pero si es capaz de establecer un contacto con el ambiente.
- **Vinculación con el terapeuta:** El contacto con las terapeutas es ambivalente ya que es puede realizar tanto contacto físico pero es probable que se muestre cauteloso de ser abandonado.

- **Juego participativo o individual:** Su juego es individual lo cual nos hablaría de una dificultad para establecer relaciones, ya que a su edad se espera más un juego cooperativo.

Conclusión de la hora de juego.

- **Área cognitiva.**

Juan Pablo no muestra alteraciones cognitivas, posee una adecuada capacidad de atención, sin embargo la distracción puede ocurrir ante situaciones de ansiedad generadas por cuestiones emocionales, el menor muestra capacidades para desenvolver el juego de manera coherente y organizada, no tiene dificultades de discriminar la realidad de la fantasía, ni dificultades para mostrar actividades más creativas. Con respecto al lenguaje tampoco se observa ninguna alteración.

Área emocional.

El menor tiene la capacidad de disfrutar de las actividades placenteras, sin embargo en el predomina tonos afectivos como la tristeza, enojo y preocupación. Le cuesta trabajo adaptarse a nuevos ambientes y más si implica una separación de los padres, lo cual provoca en el menor ansiedad, la cual descarga de manera motora, evadiendo hablar del temas o por medio de ir al baño, además de que también es una manera de encubrir los sentimientos de tristeza.

A Juan Pablo le cuesta trabajo respetar límites, sobre todos los que pueden estar relacionados con el sentirse abandonado o desprotegido, sin embargo los tolera y es capaz de aceptarlos.

El menor cuenta con la capacidad de simbolizar, los aspectos que llegan a preocuparle como es la separación de los padres, las necesidades afectivas, de protección, cuidado y mayor estabilidad dentro de la familia, de igual manera se observa la fantasía de querer tener a los padres nuevamente juntos.

Como mecanismos de defensa los que utiliza predominantemente para lidiar con la ansiedad son la negación, aislamiento, proyección y somatización.

Área social.

El menor muestra dificultades para realizar contacto con extraños suele ser ambivalente en la manera de establecer los vínculos, mostrándose cauteloso al principio posiblemente por temor a ser abandonado.

Áreas libres de conflictos.

Juan Pablo muestra una adecuada capacidad cognitiva, de igual manera no muestra ninguna alteración en el lenguaje, ni motricidad.

Resultados de las pruebas psicológicas.

(Ver pruebas en el anexo 2)

- **Desarrollo de maduración**

Juan Pablo presenta una puntuación de 5, lo cual indica un nivel de desarrollo normal de acuerdo a la calificación de Koppitz.

- **Área socioemocional.**

En lo que respecta al tono afectivo del menor, se observó que presenta indicadores de tristeza y ansiedad, además de baja tolerancia a la frustración.

En cuanto a la expresión del afecto, se puede observar que Juan Pablo muestra dependencia afectiva, dificultades para controlar y expresar de manera adecuada sus emociones.

Por otra parte se observa que Juan Pablo presenta, una conducta retraída, falta de control de impulsos, timidez e inseguridad. Mostrando dificultades para adaptarse a un nuevo ambiente.

En el ámbito familiar, Juan Pablo lo percibe como inseguro e inestable, con deseos de ser protegido, de igual manera hay un deseo de poder tener a los dos padres juntos nuevamente, es probable que la figura femenina provoque ansiedad, además de sentir un alejamiento emocional y físico con las figuras masculinas.

El menor percibe el ambiente circundante como un ambiente inseguro e inestable carente de seguridad afectiva.

En el área social, es probable que Juan Pablo tenga dificultades para relacionarse y por lo cual establezca relaciones interpersonales pobres.

Capítulo 4. Resultados.

En el presente trabajo, se planteó como objetivo general, realizar una propuesta integrativa para el análisis de la hora de juego diagnóstico; para el cumplimiento de dicho objetivo se tomaron los trabajos de cinco autores con diferentes enfoques psicológicos: Efron et al. (1975), West (2000), Chazan (2002), Dio Blechmar (2005) y Wasserman (2008)

La utilidad de la propuesta de estas categorías, se basa en optimizar y facilitar el análisis de la sesión de hora de juego diagnóstico, De igual manera resaltar la importancia en el aporte que tiene el juego al psicodiagnóstico infantil, cuando la sesión es aprovechada en su análisis tan diverso, por lo cual es importante contar con una herramienta que permita obtener dicha información, permitiendo examinar de manera sistemática y factible la actividad del niño, con lo cual además se pueda tener un panorama del funcionamiento general que está presentando el menor que acude a solicitar la ayuda psicológica.

Del análisis lúdico a través de esta propuesta, se facilita el surgimiento de hipótesis de los posibles orígenes de las alteraciones que presenta el menor, la obtención de un diagnóstico; de igual manera facilita a los psicólogos con menos experiencia a percatarse de más elementos que son importantes para la obtención de una evaluación total e integral de la información. Para posteriormente, plantear la posibilidad de un plan de tratamiento que realmente responda a las necesidades de la problemática presentada por los niños.

Con el objetivo de analizar y probar empíricamente su utilidad se trabajaron dos sesiones de hora de juego: la primera de un niño varón de 9 años, el cual refieren ya que en la escuela se distrae con facilidad, por lo cual no termina sus trabajos, además suele llorar por la noche y pelea mucho con su hermano menor. El otro caso, corresponde a un niño de 5 años que en el momento de la evaluación cursaba el tercer año de kínder, los padres reportan pérdida del control del esfínter vesical, se llega hacer del baño en la cama o en la escuela, al mismo tiempo presenta falta de apetito y suele mostrarse desobediente

Las categorías fueron agrupadas en cuatro áreas: cognitiva, motora, afectiva y social, sin embargo todos los autores toman en cuenta el área emocional, la cual en éste trabajo se le dio mayor peso, pero no se pueden olvidar las otras áreas ya que son una pieza fundamental en el desarrollo del individuo.

Las categorías seleccionadas se eligieron con la finalidad de integrar las ya existentes y donde con estas cubrirían las cuatro áreas del desarrollo.

El análisis de las sesiones de la hora de juego diagnóstico, se realizó a través de diferentes áreas: cognitiva, motora, afectiva y social, la cuales fueron organizadas de esta manera ya que autores como Craig & Quintero (citados en Eguía, 2009) menciona que el proceso del desarrollo comprende de cuatro dimensiones básicas: desarrollo físico, cognitivo, emocional y social, en ellas existe una interdependencia, ya que cuando una se limita o afecta, también se afectan otras áreas, Para estos autores las cuatro dimensiones incluyen:

- **Cognitiva:** Cambios en los procesos intelectuales: El pensamiento, el aprendizaje, el recuerdo, los juicios, la solución de problemas y la comunicación.
- **Física:** Las bases genéticas del desarrollo, el crecimiento de todos los componentes del cuerpo, los sistemas corporales, los sentidos y el desarrollo motor, este último se retoma como un área de la propuesta de las categorías de juego.
- **Emocional:** El desarrollo del apego, la confianza, la seguridad, el amor, el afecto, así como una variedad de diversas emociones y temperamentos, además incluye el desarrollo del concepto de uno mismo, el manejo del estrés, la autonomía, las perturbaciones emocionales y las conductas de representación.
- **Social:** Dónde se hace hincapié en los procesos de socialización, el desarrollo motor, las relaciones con los pares o iguales y los miembros de la familia.

A continuación, se profundiza más en cómo estas áreas fueron tomadas para la propuesta de las categorías de juego:

El área **cognitiva** permite dar una idea general de si existen problemas en los procesos de atención, lógica del pensamiento, representaciones de roles, creatividad, construcción de la actividad y aspectos del lenguaje.

El análisis del área **motora** permite percatarse de alteraciones en la motricidad fina o gruesa, se puede observar cómo son los movimientos del menor, nos puede dar indicio de otras problemáticas motoras.

Una de las áreas en que más peso tiene dentro de las categorías de análisis es la **afectiva**, la cual permite percatarse de diferentes cuestiones como la tolerancia ante la frustración, la capacidad que tiene el niño para adaptarse a situaciones de la vida, el uso que realiza de la fantasía, las temáticas que se abordan en el juego, el tono afectivo y los símbolos que se representa en el juego, que implica tanto la simbolización de las diferentes etapas psicosexuales, y la fantasía de curación que tiene. Otro punto importante, que se puede observar en la hora de juego son los mecanismos de defensa, los cuales permiten ver la manera en que el niño afronta y se adapta al estrés tanto interno como externo. Dichos mecanismos de defensa fueron tomados de la propuesta realizada por Paulina Kernberg, (Citado en, Kernberg, Weiner & Bardenstein, 2002), las cuales se reúnen en cuatro grupos, normales, neuróticos, limítrofes y psicóticos, esta propuesta fue tomada ya que de manera clara la autora hace mención de la definición y descripción del espectro de cada mecanismo de defensa, tal y como los observó durante la actividad de juego. Por lo cual es de gran utilidad en éste trabajo.

Por último, el **área social**, permite generar hipótesis y observaciones de la manera en que los menores generan vínculos con su familia, pares y demás personas, cómo suelen desenvolverse y nos puede dar una idea de las relaciones interpersonales que mantiene fuera del consultorio.

Como se puede observar la propuesta integrativa trata de incluir las áreas que son interdependientes y significativas en la vida del infante y con esto dar un panorama general

de la manera en que se desenvuelve el menor tanto de manera micro y macro, con lo cual su contribución no se limita a una sola área, aunque hay que recordar su aporte de mayor peso será lo afectivo.

Con el análisis de las dos sesiones de juego realizadas para esta investigación, se puede observar que las categorías seleccionadas reflejan similitudes presentes en las pruebas psicológicas aplicadas, lo cual indica que da una contribución y coadyuva. Lo cual se demuestra en las páginas siguientes.

En el primer caso de Jazael, las pruebas aplicadas proporcionaron la siguiente información, que se encuentra en la tabla No.3

Tabla No. 3

Pruebas	Resultados cuantitativos	Indicadores madurativos.	Indicadores afectivos
Test Gestáltico Visomotor de Lauretta Bender	Edad de equivalencia 9:11 correspondiente a superior al término medio. El menor toma de manera adecuada el lápiz	No presenta indicadores de alteraciones neurológicas. Posee una adecuada percepción, organización e integración visomotora, no se muestran alteraciones en el reconocimiento y discriminación de los estímulos visuales. Tiene planteamiento pobre e incapacidad para organizar el material.	Inestabilidad emocional, presencia de tensión, indicadores de impulsividad y agresividad.
Dibujo de la Figura Humana según Koppitz	Puntuación de 5, el cual corresponde a un nivel de maduración normal, comparado con los demás niños de su edad	Se presentan todos los indicadores esperados para su edad, no aparece ningún indicador excepcional, lo cual indica un nivel de desarrollo normal correspondiente a su edad cronológica.	Se observa sentimientos de falta de equilibrio emocional con inhibición de los impulsos. Características de índole depresivo, como nivel bajo de energía, sentimientos de inadecuación e inseguridad. Por otra parte, se muestra una tendencia al retraimiento, un Yo inhibido, dificultad y preocupación para conectarse con las personas y el entorno.
Test del dibujo libre.		El contenido grafico del dibujo es acorde a su edad.	Uso de la fantasía donde se anhela ser reconocido por sus logros y resaltado intelectualmente. Se observan sentimientos de inseguridad y desvalorización, incapacidad de disfrutar de actividades placenteras. Por otra parte se muestra dependencia, sensibilidad a la crítica e hipervigilancia. El menor llega a percibir al ambiente como abrumador, por lo cual se llega a mostrar hostil y con dificultades para relacionarse con las personas.
Dibujo de la Familia de Louis Corman.			Posiblemente el menor suele guiarse por reglas e inhibe sus instintos. Indicadores de fantasía de tener al padre junto a él y omitir a la madre probablemente ya que causa ansiedad o conflictos en el menor Se muestra indicadores de tristeza, falta de energía y desvalorización. Sobrevaloración del medio ambiente que puede llegar a ser percibido como abrumador, llegando a mostrar dificultades en las relaciones personales

Pruebas	Resultados cualitativos	Indicadores madurativos.	Indicadores afectivos
Test de Apercepción Infantil con Figuras Animales (CAT-A) de Bellak & Bellak.		<p>Se puede percibir un Yo que percibe la realidad, de igual manera se muestra que el menor utiliza pensamiento concreto.</p> <p>El menor es capaz de utilizar diversos elementos cognoscitivos, sin embargo, estos tienden a bloquearse ante la ansiedad.</p>	<p>Percepción de distanciamiento físico y emocional de los integrantes de la familia, además de poca comprensión de esta.</p> <p>El menor muestra un Súperyo rígido, tiende a aceptar los límites, hay un pobre uso de la fantasía donde, sus historias tienden a ser descriptivas como una manera defensiva.</p> <p>El padre es percibido como figura pasiva y la madre como emocionalmente distante, ambos son percibidos como carentes de protección y seguridad, el se percibe con un autoconcepto bajo.</p> <p>Se muestran indicadores de tristeza, sentimientos de soledad e inseguridad.</p> <p>El menor suele manifestar intensa ansiedad ante la aplicación de la prueba, por lo cual tiende a utilizar la evitación, negación y regresión, como mecanismos defensivos.</p> <p>Existen indicadores de que el menor percibe su ambiente como hostil, carente de calidez y afecto.</p>
Entrevista de Juego Familiar de Eliana Gil.			<p>Hijo mayor, se le deja más responsabilidades, éste muestra resignación ante los intentos del hermano por evitar el contacto con la madre.</p> <p>Se muestra una marcada rivalidad entre los hermanos.</p> <p>El hermano menor ejerce agresión hacia los diferentes miembros de la familia, se observan sentimientos de ambivalencia a la figura paterna, y una necesidad de protección.</p> <p>Familia con sintomatología depresiva y con miedos.</p> <p>Familia que tiende a evadir y negar los problemas como manera de enfrentar la ansiedad.</p>

Al comparar los resultados de estas pruebas las cuales son las que se utilizan mayoritariamente dentro de la batería para el psicodiagnóstico infantil, con la hora de juego diagnóstica se pueden encontrar similitudes como se muestra a continuación en la Tabla No 4

Tabla No. 4.

Categoría Cognitiva.	
Resultados generales de la batería de técnicas y pruebas psicológicas.	Resultados de la hora de juego diagnóstico.
<p>Los resultados arrojaron que el menor no presenta alteraciones neurológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de maduración: Posee una maduración esperada para su edad. • Aspectos generales. Indica una adecuada percepción, organización e integración visomotora, además de no tener dificultades para reconocer y discriminar los estímulos visuales • Lenguaje: Durante la aplicación de las pruebas no se mostraron alteraciones, en la comprensión de indicaciones, ni en los aspectos fonológicos, sintácticos y semánticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de maduración: Juego esperado para su edad en las características del juego, sin embargo, carece de juego cooperativo, lo cual está relacionado con aspectos de índole emocional. De igual manera, su juego suele desenvolverse de manera organizada, coherente, lo cual permite observar un pensamiento concreto en el menor, que nuevamente esta mas relacionado con aspectos emocionales. • Aspectos generales. De acuerdo con las categorías de juego, no se encontraron alteraciones en la capacidad de atención ni en los procesos de planeación y organización, es capaz de buscar soluciones lógicas, además de utilizar la simbolización. • Lenguaje: No se muestran alteraciones en el lenguaje, es capaz de comprender, expresarse con una pronunciación de acuerdo a su edad, utilizando oraciones simples y complejas, de igual manera posee un amplio vocabulario, aunque los limita ante la ansiedad.
Categoría Motora.	
<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina. Adecuada utilización del lápiz, muestra lateralidad diestra, no se observar dificultades para manipular o tomar cosas con las manos. • Motricidad Gruesa. No se muestran alteraciones al desplazarse, ni sentarse, todos sus movimientos son controlados y rítmicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • .Motricidad fina. No se observa ninguna alteración en la motricidad fina, ya que sujeta de manera adecuada las miniaturas, además se muestra una predominancia de la mano derecha para tomar los objetos, puede encajar y apilar objetos. • Motricidad Gruesa. El uso de la motricidad gruesa no se ve alterada, sus movimientos son rítmicos y controlados por el menor, hay un adecuado desplazamiento con sus extremidades en el área de juego.
Categoría Afectiva.	
<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto. Se muestra un Yo devaluado, el menor puede presentar conductas que denotan inseguridad, puede llegar a ser retraído e introvertido, además 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto. Yo devaluado e inseguro, de igual manera se observó una notable ansiedad ante situaciones nuevas. En cuanto al control de impulsos,

Resultados generales de la batería de las técnicas y pruebas psicológicas

Resultados de la hora de juego diagnóstico

de controlarse más de lo común

- **Tono afectivo.**
Se refieren síntomas de tristeza, depresión, inhibición, timidez y ansiedad en el niño, se muestran dificultades en la expresión del afecto predominado un aplanamiento afectivo
- **Uso de la fantasía.**
Como un compensador de lo que desea y que en la realidad no tiene, además de que es una manera que utiliza en bajar la ansiedad.
- **Simbolización.**
Sentimientos de ambivalencia hacia la figura masculina y la figura femenina es percibida como una fuente de ansiedad importante, deseos de Jazael de reconocimiento por parte de la familia.
- **Mecanismos de defensa.**
El menor tiende a utilizar la evitación, negación y regresión, como respuesta a la ansiedad que le generan los temas que se abordan en las pruebas psicológicas.

suele mostrarse contenido.

- **Tono afectivo.**
Se observa un tono afectivo aplanado, una notable incapacidad de disfrutar una actividad placentera, sentimientos de índole depresiva.
- **Uso de la fantasía.**
Fantasía activa, donde hay una extrema atención a los estímulos del ambiente y deformados en los procesos defensivos de sus deseos inconscientes, como el cuidar a su familia y creer que algo puede pasar y como compensador de su realidad.
La fantasía de curación que muestra el menor es el poder estar con el padre y el poder estructurar su mundo como puede ser la dinámica familiar.
- **Simbolización.**
Utiliza los símbolos como una manera de expresar los conflictos que percibe, como la incapacidad de lidiar con los problemas, el rol protector que desempeña con la familia, de igual manera el abandono que siente por parte de esta.
- **Mecanismos de defensa.**
Como mecanismos de defensa los que utiliza principalmente para lidiar con la ansiedad son la supresión, negación, regresión, evitación y deanimación, con predominancia del grupo neurótica.

Categoría Social.

- **Aspectos generales.**
Presenta problemas para relacionarse con los demás, muestra temores e inseguridad. Además de dificultades para desenvolverse socialmente.
- **Familiar.**
Marcada rivalidad con su hermano, la cual es fomentada por la madre, dentro de la dinámica familiar, el papel que desempeña es un rol paterno, así mismo, el menor en el ambiente familiar percibe inestabilidad, falta de seguridad y un ambiente hostil.

- **Aspectos generales.**
El menor muestra dificultades para realizar contacto ante situaciones nuevas, además de que los vínculos que establece son ambivalentes, por otra parte, se muestra muy atento de poder reaccionar a diversas amenazas reales o imaginarias. Se puede llegar a adaptar a situaciones nuevas, siempre tomando sus precauciones y distancias en el contacto afectivo con los demás.
- **Familiar.**
Dentro de la familia se observa una pobre capacidad de lidiar con los problemas, ejerce el niño un rol protector en la familia y le producen sentimientos de abandono de ésta.

En caso número dos de Juan Pablo, las pruebas aplicadas arrojaron los siguientes resultados en la tabla No. 5.

Tabla no. 5.

Pruebas	Resultados cualitativos	Indicadores madurativos.	Indicadores afectivos
Dibujo de la Figura Humana según Koppitz	Puntuación de 4, lo cual corresponde a un nivel de maduración normal bajo a normal.	Presenta 5 indicadores esperados para su edad, solo omitiendo uno que corresponde a cualquier tipo de representación de nariz, por otra parte no presenta ningún indicador excepcional.	Indicadores de impulsividad, culpa por no lograr actuar correctamente, sentimientos de inadecuación e indicadores de dependencia. Por otra parte el menor manifestó sentimiento de tristeza, desvalorización e inseguridad.
Test del dibujo libre		El desarrollo grafico corresponde con la edad del menor.	El menor muestra indicadores de dependencia, necesidad de agrandar y necesidad de afecto. Por otro parte muestra sentimientos de índole depresivo y ansiedad.
Dibujo de la Familia.			Se muestra inhibición de los instintos, incapacidad para reafirmarse. Además de indicadores de inseguridad y angustia, Por otra parte muestra necesidad de afecto, dificultades para interactuar con el ambiente y la familia. El menor asigna mayor valoración afectiva al tío y omite a la madre al ser una fuente importante de ansiedad o conflicto.

De igual manera, como el caso anterior se muestra una similitud entre las pruebas psicológicas aplicadas y el análisis de las categorías de las diferentes áreas de la hora de juego, como se muestra a continuación en la tabla No.6.

Tabla No. 6.

Categoría Cognitiva.	
Resultados generales de la batería de técnicas y pruebas psicológicas.	Resultados de la hora de juego diagnóstico.
<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de maduración: Tiene un nivel de maduración normal bajo a normal. • Lenguaje: Durante la aplicación de las pruebas el menor no mostró dificultades para entender las indicaciones proporcionadas, de igual manera no se percibían alteraciones en los aspectos fonológicos, sintácticos y semánticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de maduración: El juego que representa Juan Pablo es esperado para su edad, mostrando un pensamiento del periodo preoperacional, logrando representar adecuadamente los objetos, y logrando simbolizar. • Aspectos generales. Posee una adecuada capacidad de atención, no muestra alteraciones para discriminar la realidad de la fantasía, puede planear actividades, no llega a desarrollar juegos más elaborados debido a la ansiedad que le generan algunos temas. • Lenguaje: No se muestran alteraciones en el lenguaje, es capaz de comprender, expresarse de manera clara con una pronunciación de acuerdo a su edad, utilizando oraciones simples y complejas, de igual manera posee un amplio vocabulario.
Categoría Motora.	
<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina. Muestra una preferencia por la mano derecha, no se muestran dificultades para manipular cosas, ni en el manejo del lápiz. • Motricidad Gruesa. Durante la aplicación el menor no muestra alteraciones, para sentarse, desplazarse, tiene una buen control de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • . Motricidad fina. No mostró alteraciones en la manipulación de miniaturas, o juguetes, siempre los tomaba de manera adecuada, muestra lateralidad diestra, puede encajar y apilar los objetos sin dificultad. • Motricidad Gruesa. La motricidad gruesa no se percibe alterada, sus movimientos son rítmicos y controlados por el menor, no tiene necesidad de ayuda.
Categoría Afectiva.	
<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto. El menor presenta dependencia afectiva, falta de control de sus impulsos e inseguridad, que puede deberse a su edad • Tono afectivo. Se muestra indicadores de tristeza, ansiedad, dificultades para expresar sus emociones • Simbolización. Ansiedad provocada por la figura femenina o la madre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto. Se muestra inseguro, ansioso, muestra conflictos para aceptar limites • Tono afectivo. Se observa en el menor capacidad para disfrutar de actividades placenteras, sin embargo, también muestra un tono afectivo de tristeza, enojo y preocupación. • Uso de la fantasía. Deseo de tener nuevamente a los padres juntos, utiliza la fantasía en

Resultados generales de la batería de las técnicas y pruebas psicológicas	Resultados de la hora de juego diagnóstico
	<p>el juego como una manera de protegerse de la ansiedad y realización de un deseo inconsciente. La fantasía de curación que muestra Juan Pablo es el de querer a los padres juntos nuevamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simbolización. El menor cuenta con la capacidad de simbolizar los aspectos que llegan a preocuparle, como es la separación de los padres, sus necesidades afectivas, de protección, cuidado y anhelo de mayor estabilidad dentro de la familia. • Mecanismos de defensa. Los mecanismos de defensa los que utiliza predominantemente para manejar la ansiedad son la negación, aislamiento, proyección y somatización,
Categorías Social.	
<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos generales. Hay dificultades para relacionarse con el medio ambiente, necesidad de agrandar a los demás y puede llegar a mostrarse inseguro al interactuar. • Familiar. Deseo de ser protegido con mayor seguridad afectiva, dificultades para interactuar con la familia, El menor da más valor al tío y omite a la madre al ser una fuente importante de ansiedad o conflicto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos generales. Dificultades para realizar contacto con extraños, el cual suele ser ambivalente en la manera de establecer los vínculos, mostrándose cauteloso • Familiar. Existen necesidades de mayor afecto en la familia, de sentirse protegido y cuidado, además de deseos de sentir mayor estabilidad en la dinámica familiar. Y querer a los padres juntos.

Como se puede observar existe una gran similitud entre los resultados que arrojan las diversas pruebas psicológicas y las categorías de la hora de juego diagnóstico, además de que ayuda a complementar cada una de las esferas de la vida de los infantes, permitiendo corroborar algunos indicadores que se repiten en las pruebas y crear un panorama más general y profundo de estos indicadores.

En estos dos casos las categorías de análisis del juego, mostraron utilidad para complementar el diagnóstico, aunque las edades de los niños que se analizaron muestran una diferencia de 4 años, se puede observar que las categorías son útiles para analizar los juegos de niños.

Por lo cual se permite observar la funcionalidad que llega a presentar la propuesta integrativa que se realiza en este trabajo, al cumplir con el objetivo de ser una herramienta que favorezca el análisis de la sesión de hora de juego y permita el aprovechamiento de la hora de juego. De igual manera en la parte de maduración o área cognitiva puede proporcionar un panorama general y de tamizaje, que al arrojar sospecha de alteraciones se puede optar por aplicar una prueba con mayor profundidad. El área motora por otro lado es muy similar a lo arrojado en todas pruebas, sin embargo el área afectiva la propuesta integrativa permite un mayor panorama de los simbolismos y el uso de la fantasía o los temas que preocupan al niño que emplea el niño los cuales también se pueden corroborar con pruebas, además que permite identificar con mayor claridad los mecanismos de defensa que los menores utiliza, por otra parte se tiene que tener en cuenta que el análisis de esta área permite identificar las preocupaciones y percepción que tiene el niño del problema por el cual lo traía, por último la categoría social con el análisis se permite enriquecer el identificar la manera en como son los vínculos que establece y la manera que se relaciona con la familia y personas en general. Donde las categorías del área afectiva y social es donde mayor información aporta.

Se puede concluir que la propuesta ayuda a aprovechar la hora de juego diagnóstico, como una herramienta que complementa, corrobora y aporta a las demás pruebas para la obtención del psicodiagnóstico infantil y sobre todo permite tener una idea de la perspectiva del niño ante el problema

Limitaciones.

Sin embargo, es importante el realizar más estudios en un futuro en el cual exista una población mayor que incluya diferentes rangos de edad, con la finalidad de comprobar la validez cualitativa y cuantitativa de las diferentes categorías además de tener un mayor respaldo sobre el grupo de edad en que tiene mayor utilidad. De igual manera, el ver si esta propuesta de análisis de la hora de juego diagnóstica puede tener implementación en niños de edad mayor que se encuentren entrando en la adolescencia y donde el gusto por los juegos ha disminuido, tomando en cuenta aspectos como la madurez y patología que presentan.

También sería importante investigar la implementación de diferentes materiales que pueden ser aprovechados en los diferentes grupos de edades, así mismo, el probar con otros materiales como los que se utilizan en el cuarto de juego, se podría averiguar si fomenta el surgimiento de más temas y símbolos.

De igual manera se sugiere ampliar la batería para el área cognitiva, que ayuden a una mayor comparación con los resultados de la hora de juego, como podría ser las escalas Wechsler.

Capítulo 5 Discusión y conclusiones.

El juego como menciona Schaefer & O'Connor (1981) tiene diversas funciones en los niños las cuales se pueden resumir de la siguiente manera:

- **Funciones Biológicas.**
 - Aprender habilidades básicas.
 - Relajarse, liberar energías excesivas.
 - Estimulación cinestética, ejercicios.

- **Funciones Interpersonales.**
 - “Deseo de funcionar”
 - Dominio de situaciones.
 - Exploración.
 - Desarrolla la comprensión de las funciones de la mente, el cuerpo y el mundo.
 - Desarrollo cognoscitivo.
 - Dominio de conflictos.
 - Satisfacción de simbolismos y deseos.

- **Funciones Interpersonales.**
 - Desarrollo de habilidades sociales.
 - Separación-individuación : Ya que el juego sirve como una distracción cuando las personas significativas se encuentran ausentes; sirve para controlar la ansiedad relacionada con la separación y puede usar objetos para reemplazar simbólicamente a las personas significativas ausentes.

- **Funciones Socioculturales.**
 - Imitar papeles de adultos.

Como se puede observar, el juego es reflejo de muchos aspectos, del desarrollo del niño, en los aspectos psicomotor, sensorial, cognitivo y socio-afectivo, es por esto que puede ser

utilizado como una herramienta valiosa para el conocimiento del niño, y específicamente Planchard (citado en Mendoza, 2012) refiere que el juego es un espejo de la personalidad infantil ya que “La delicadeza del espíritu, la capacidad de invención, la memoria, donde se resumen todas las funciones superiores” (p 25) y es posible conocerla a través de la actividad lúdica.

Así mismo, a través del juego como menciona Esquivel (2012) y Nickerson & Laughlin (1988), los niños aprenden y elaboran vivencias que pueden ser desagradables, ya que para los niños les es difícil hablar de sus problemas, en ocasiones se suele decir sólo que tienen una ligera conciencia de los mismos y el juego facilita que los problemas se externalicen. Es decir, permite al niño comunicar las problemáticas por las cuales está pasando, es la forma que encuentra para lograr entender las situaciones que vive. Y es por medio de las proyecciones que realiza en el juego, las cuales pueden ser inconscientes (Klein citada en Blinde, et al. 2004). Estos aspectos se lograron observar en las dos horas de juego ya que, los niños lograron externalizar en el juego las problemáticas por lo cual eran llevados, lo cual en los dos casos les era difícil externalizar verbalmente.

El juego como comenta Erikson (1950), es un reflejo de diferentes aspectos sociales, como un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales en el Sí mismo, además de ser un reflejo de la cultura en la cual está inmerso el niño, por otra parte permite al infante, elaborar las situaciones o vivencias en las que se encuentra sumergido. En ambos casos el juego permitió elaborar las situaciones en las cuales el menor estaba inmerso, por un lado en el caso de Jazael logró exteriorizar la manera en cómo percibía la dinámica familiar, donde el menor ejercía un papel que no era el de hijo, en el caso de Juan Pablo el juego ayudó a externalizar la situación de la separación de los padres y los deseos que existía sobre esta situación.

De igual manera, en el juego podemos identificar algunos componentes de la personalidad, que de acuerdo a Kernberg, Weiner & Bardenstein (2002), pueden contribuir a la

descripción, comprensión de la personalidad como son: el temperamento, identidad, género, trastornos neuropsicológicos, afecto, y mecanismos de defensa.

Con ayuda del juego, podemos identificar algunos de estos componentes y conocer más acerca de los rasgos de personalidad que tiene el niño y de igual manera poder establecer sus recursos y conflictos, así como un posible pronóstico del tratamiento psicológico futuro en caso de requerirlo.

Como se puede observar, gracias a la riqueza y expresión que conlleva en su contenido la actividad lúdica, permite a los psicólogos utilizarlo como un recurso valioso que complementa los datos para un adecuado diagnóstico infantil, el cual será la base, para posteriormente, implementar una intervención adecuada al motivo de consulta.

Como se observó lo planteado en este trabajo de tesis, la propuesta integrativa para analizar la hora de juego, favoreció el análisis del juego diagnóstico y permitió ascender a la manera en como los niños estaban percibiendo y viviendo la problemática por la cual consultaban, que fue fundamental para tener un mejor comprensión del caso y empezar a realizar hipótesis de las posibles fuentes que estaban contribuyendo a que se presentaran los síntomas, los cuales posteriormente se explicaron y exploraron complementariamente con las demás pruebas psicológicas, además dichos hallazgos clínicos favorecieron la elección de la modalidad de intervención para los niños y sus familias, ya que además como menciona Sjolund & Schaefer (1981) la terapia de juego y el diagnóstico de juego tienen fuertes conexiones entre sí y con frecuencia, van de la mano, por lo cual es difícil para los psicólogos, practicar la terapia de juego sin hacer observaciones de diagnóstico y más aún evitar el comienzo de un proceso terapéutico durante la fase de exploración de los síntomas, por lo cual el uso de la propuesta integrativa tiene una gran importancia para el análisis de la hora de juego.

Así pues, las ventajas de la utilización de la propuesta integrativa, es compatible con cualquier enfoque que posteriormente sea utilizado para la intervención, ya que desde los

diferentes enfoques (psicoanalítico humanista, gestalt y cognitivo-conductual), resaltan la gran importancia del juego al coadyuvar en los niños a tener un desarrollo emocional más armónico, un papel más activo, con la finalidad de lograr elaborar y manejar las situaciones de conflicto, así mismo le permite a los niños explorar diferentes conductas de las que conocen y funcionales para su problemática.

De igual manera con la utilización de la propuesta integrativa, nos permite identificar que etapas psicosexuales del desarrollo desde el punto de vista psicoanalítico y desde el desarrollo mismo, se presentaron en la actividad lúdica, donde el ser humano presenta conductas que le permiten alcanzar metas correspondientes a cada etapa, estas metas son tanto libidinales como agresivas, Padilla (2004), comenta que el identificar las etapas nos permite percatarnos de las distintas expresiones conscientes y podemos ubicar si los niños han alcanzado la etapa correspondiente.

Sin embargo, el juego como herramienta de diagnóstico, no es tan utilizada por los psicólogos, debido a que no es tan conocida utilidad clínica y tampoco difundido su uso, por otra parte, debido a que el análisis del juego debe ser tan fino en los detalles para captar la riqueza de esta técnica que en ocasiones puede no ser aprovechada lo suficiente, la propuesta integrativa presentada en este trabajo contribuyo al análisis fino para captar la riqueza del juego y resalta además la importancia y recordatorio de la actividad lúdica como primer acercamiento con el niño, ya que permite al psicólogo el convertir un ambiente que puede ser percibido como amenazante, en un ambiente de mayor confianza, con la finalidad de que el niño logre expresar, explorar sus sentimientos y emociones. Por otra parte, permite empezar a establecer una mejor alianza terapéutica para lograr una mayor confianza en la relación terapéutica.

Como se ha resaltado en el trabajo, la riqueza del juego es de suma importancia para el trabajo clínico, sin embargo, el carecer de información compilada y por categorías, complica la labor del psicólogo en el análisis del mismo, la propuesta producto de éste trabajo, es

facilitar la sistematización de la información pues conceptualiza cada sección para una mayor comprensión. La propuesta del análisis de la hora de juego diagnóstica, en ninguna momento pretende suplantar las otras propuestas realizadas por otros autores como son Efron et al. (1975), West (2000), Chazan (2002), Dio Bleichmar (2005) y Waserman (2008), ni tampoco las demás pruebas psicológicas tanto proyectivas y psicométricas, sino pretende ser una herramienta que complemente y facilite la evaluación, la cual es de suma importancia ya que permite realizar un diagnóstico más certero y así tener la certeza de lograr implementar un tratamiento que cubra las necesidades por las cuales se busco la ayuda psicológica.

En este mismo sentido, en la literatura existen diferentes categorías para analizar la hora de juego, sin embargo, se tomaron las más representativas de cada autor, teniendo como línea base las categorías afectivas, las cuales se buscó que fueran complementarias y permitieran hacer más eficiente el análisis del juego, también se trató de que estas categorías fueran fáciles de entender para los psicólogos con menor experiencia en el análisis del juego se les facilitara la tarea de interpretar la hora de juego diagnóstico.

Por lo cual las ventajas de esta propuesta integrativa es que es una herramienta fácil de usar para el análisis de la hora de juego, facilita la identificación de los mecanismos de defensa que se presentan el juego, gracias a la propuesta de Paulina Kemberg, permite que las áreas cognitiva, motora y social brinden al psicólogo un panorama general del desarrollo de los aspectos más importantes de dichos rubros, por el enfoque que predomina resalta el poder que tiene el juego como un medio catártico, además de que permite observar y analizar la simbolización que realiza el niño, lo cual nos favorece observar las representaciones indirectas y figuradas de una idea, de una emoción, sentimiento, conflicto o deseo inconsciente.

Como se pudo percibir en los resultados, las similitudes que se obtienen en el análisis de la hora de juego, son muy parecidas a los que se obtienen en diferentes pruebas psicológicas,

por lo cual se puede concluir que la propuesta integrativa, permite un análisis fino y útil de la hora de juego, el cuál enriquece y complementa la evaluación para la obtención de un psicodiagnóstico infantil.

El contar con categorías de análisis de la hora de juego favorece que el juego sea parte del proceso de evaluación, sin embargo es importante el realizar más investigación que nos permita profundizar en más categorías de análisis y una validación mayor en la utilización de las mismas.

Referencias.

- Aberastury, A. (1984) El niño y sus juegos. Buenos Aires: Paidós.
- Aberastury, A. (1984) Teoría y técnica del psicoanálisis de niños, España: Paidós
- Ajuriaguerra, M. (1996) Psicopatología del niño. Barcelona: Masson.
- Anzieu, A. & Daymas, S. (2010) El juego en psicoterapia en periodo de latencia y de adolescencia; en Anzieu, A., Anzieu-Premmereur, C. & Daymas, S. (Ed.) El juego en psicoterapia del niño (108-124). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Anzieu-Premmereur, C (2010) El juego en psicoterapia del niño de 0 a 5 años; en Anzieu, A., Anzieu-Premmereur, C. & Daymas, S. (Ed.) El juego en psicoterapia del niño (55-108). Madrid: Biblioteca nueva.
- Axline, V. (1985) Terapia de juego. México: Diana
- Blinde, C. Knobel, J. & Siquier, M. (2004) Clínica psicoanalítica con niños. Madrid: Síntesis.
- Bruner, J. (1983). Juego Pensamiento y lenguaje, conferencia dictada por invitación (Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña) en la reunión anual de Llandudno, Gales. Recuperada en http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/bruner003.pdf
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- Chazan, S. (2002) Profiles of play: Assessing and Observing structure and process in play therapy. England: Jessica Kingsley Publishers.
- Cornejo, L. (1997) Manual de terapia infantil gestáltica. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Díaz, J. (1997) El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas
- Dio Bleichman, E. (2005) Manual de psicoterapia de la relación padre e hijos. Barcelona: Paidós
- Duvignaud, J. (1982) El juego del juego. Colombia: Fondo De Cultura Económica.

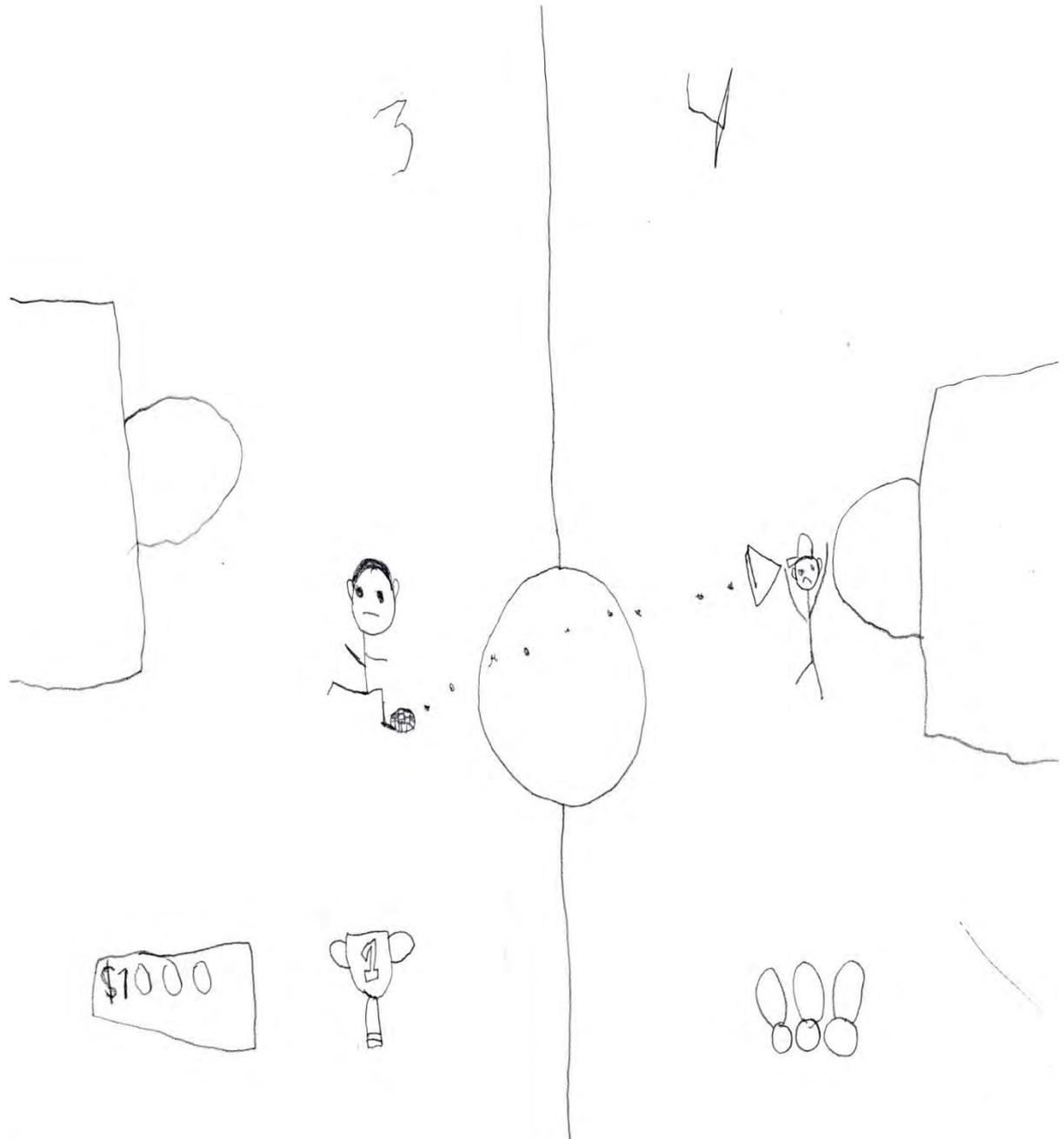
- Efron, A., et al. (1975) la hora de juego diagnóstica. En Siquier, O. García, M. & Grassano, E. (Ed.) Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico (195-220) Buenos Aires: Nueva Visión.
- Eguía, M. (2009) Áreas de desarrollo por evaluar, en Ampudia, A., Santaella, G. & Eguía, S. (Ed.) Guía clínica para la evaluación y diagnóstico del maltrato infantil (9-26). México: Manual moderno.
- Elkonin, D. (2003) Psicología del juego. Madrid: Antonio Machado.
- Erikson, E. (1950) Infancia y sociedad. Buenos Aires: Lumen-Home.
- Esquivel, F. (2010) Psicoterapia infantil con juego. México: Manual Moderno.
- Esquivel, F., Heredia, M. & Gómez, E. (2007) Psicodiagnóstico clínico del niño. México: Manual Moderno.
- Febbraio, A. (2003). Nuevas aportaciones a la hora del juego diagnóstico. Celener, G. (Ed.), Técnicas proyectivas: actualización e interpretación en los ámbitos clínicos, laborales y forenses, tomo I (163-179). Buenos Aires: Lugar editorial.
- Freud, A. (1981) Psicoanálisis del niño. Buenos Aires: Paidós
- Freud, S. (1920) Obras completas: Más allá del principio del placer, psicología de las masas y análisis del yo y otras obras, volumen 18, Buenos Aires: Amorrortu.
- Friedberg, R. & McClure, J. (2005). Prácticas clínicas de terapia cognitiva con niños y adolescentes. España: Paidós.-
- Galeano, A. & Díaz, Y. (2010) Por qué y cómo se deben favorecer el juego en los niños y las niñas, *Revista Crianza humanizada* 10(116)
- Garaigordobil, M. (2008) Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. Bañeres, D., Bishop, M., Cardona, C. & Comas, O. (Ed.), El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa (1-10). España: Graó
- Garvey, C. (1985) El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gomez, J. (2010) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Revista CCAP*, 10(4).

- González, R, Montoya I. & Benavidez, G. (2000) El desarrollo infantil y el juego; en Costa. M. (Ed.), El juego y el juguete en la hospitalización infantil (10-33) España: Naulibres.
- Gutiérrez, M. (2004) La bondad del juego pero... *Revista Escuela Abierta*, 7(7).
- Hall, S. (1996) Compendio de psicología Freudiana, México: Editorial Paidós
- Hughes, F. (2010) Children, play and development. London: Sage Publications Ltd.
- Ito. M., & Vargas, (2005). Investigación cualitativa para psicólogos. México: Porrúa
- Kernberg, P., Weiner, A. & Bardenstein, K. (2002) Trastornos de la personalidad en niños y adolescentes. México: Manual Moderno.
- Klein, M (1955) La técnica psicoanalítica del juego su historia y significado: Recuperado en <http://psikolibro.blogspot.com/>
- Klein, M. (1986) Principios del análisis infantil. Buenos Aires: Ediciones Horme.
- Klein, M. (1987) El psicoanálisis de niños. España: Paidós
- Knell, S. (2005) fundamentos de terapia de juego. México: Manual Moderno
- Kornblit, A. (1975) Hacia un modelo estructural de la hora de juego diagnóstico. En Siquier, O. García, A. & Grassa, E. (Ed.) Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico (223-233). Buenos Aires, Nueva Visión.
- Kriz, J. (1990) Corrientes fundamentales en psicoterapia, Buenos Aires: Amorrortu
- Lebovici, S. (1970) El conocimiento del niño a través del psicoanálisis. México: Fondo De Cultura Económica.
- Mendoza, E. (2012) El juego, un medio de conocimiento, acercamiento y tratamiento del niño. *Revista psicología* (s/n) 21-27.
- Moor, P. (1987) El juego en la educación. Barcelona: Herder.
- Nickerson, E. & Laughlin K. (1988) El uso terapéutico de los juegos; en, Schaefer & O'Connor (Ed.). Manual de terapia de juegos. México: Manual Moderno.
- Padilla, M, T. (2004) Psicoterapia de Juego. México: Plaza y Valdes.
- Papalia, D. Wendkos, S. & Duskin, R. (2009) Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. México: Mac Graw Hill.
- Peñafiel, E. (2009) El juego infantil y su metodología. *Revista Pulso*, 32, 315-317.

- Piaget, J. (1959) La formación del símbolo en el niño. México: Fondo De Cultura Económica.
- Piaget, J. (1969) Psicología del niño. México: Morata.
- Ruiz, V., Gálvez, A. & Abad, J. (2011) El juego Simbólico. España: Graó.
- Santos, G. & Saragossi, C: (2000) Juguete e infancia. *Revista Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo*. XXIII (2), 139-156.
- Schaefer C. & O'Connor (1988) Manual de terapia de juegos. México: Manual Moderno.
- Siquier, O & García, M (1975) Entrevistas para la administración de test. En Siquier, O. García, M. & Grassa, E. (Ed.) Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico (51-62). Buenos Aires, Nueva Visión.
- Sjolund, M. & Schaefer, C. (1988). Método Erica de diagnóstico y evaluación del juego en la arena; en, Schaefer & O'Connor (Ed.). Manual de terapia de juegos. México: Manual Moderno.
- Tarrago, C. (2012) Tratamiento por juego simbólico. Torras, E. (Ed.). Normalidad, psicopatología y tratamiento en niños, adolescentes y familia (281-299). España: Octaedro.
- Terr, L. (1999) El juego: Por qué los adultos necesitan jugar: España: Paidós
- Torres, C. (2002) El juego: Una estrategia importante. *Revista Educere Artículos Universidad de los Andes*, 19 (6), 286-296.
- Wallon, H. (1977) La evolución psicológica del niño. México: Editorial Grijalbo
- Waserman, M. (2008) Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje: Ensayos y errores. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- West, J. (2000) Terapia de juego centrada en el niño. México: Manual moderno.
- Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. España: Gedisa.

Anexo 1

Test del Dibujo Libre.



Test del Dibujo de la Figura Humana de Elizabeth Koppitz.

Figura 1.



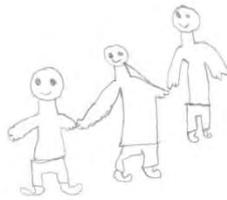
Figura 2.



Test del Dibujo de la Familia de Louis Corman.

Familia

real.



Test del Dibujo de la Familia Kinética de Burns y Kaufman.



Test de Apercepción Infantil con Figuras Animales (CAT-A)

Lámina 1. ¿Están comiendo? No le noto la diferencia, yo creo que es gusanos y ya.
Nunca he contado cuentos.

¿Qué está pasando ahora? Están comiendo y ya.

¿Qué pasó antes? No sé, uno se puso pañuelito, los que tienen en el cuellito y ya solo vi eso y también la gallinita, sí es gallina.

¿Qué pasará después? No sé, mmm... van a crecer, hasta ahí (se tapa la cabeza con el gorro).

¿Qué están sintiendo? No sé.

¿Qué está haciendo la gallina? Los está mirando.

Lámina 2. (Se ríe y se tapa la boca con una mano) ¿Esos no son de...? No sé qué están jalando, la cuerda, y la mamá con el hijo y solamente el papá solo y está ganando el papá, hasta ahí.

¿Qué pasará después? Va a ganar el papá.

Lámina 3. (Cabeza tapada) Es un rey león... mmm... está sentado, hay un ratoncito por ahí, un bastón, uno que se ponen, uno de esos para no sé qué.

¿Qué pasó antes? Era joven... hasta ahí.

¿Qué va pasar después? Va a morir por viejito (se agarra con las manos de la silla)

Lámina 4. Mmm... hay una cangura con un bolso, una canasta, un sombrero, mmm... éste un canguro en su bolsa y lleva como un globito y no sé qué sea y otra cangura en su bicicleta y ya (incrementó su movimiento corporal y con el gorro se tapa la cabeza hasta la altura de la frente).

¿Qué va a pasar después? No sé.

¿Qué pasó antes? Se alistaron para irse.

¿A dónde? Al bosque.

Lámina 5. Hay dos ositos en su cuna y la otra cama está sola y ya.

¿Qué va a pasar después? Van a despertar.

Lámina 6. Hay dos osos grandes y un oso pequeño en su nidito, en una cueva y ya.

¿Qué hacen? Durmiendo.

¿Qué va a pasar después? Van a despertar y se van a ir.

¿A dónde? No sé, a tomar agua, a comer.

¿Qué pasó antes? No sé (se tapa la cara con el gorro). No se me ocurre.

Lámina 7. Hay un tigre queriéndose comer a un mono y se va a escapar el mono (su cara continúa tapada con el gorro, sólo tiene visión a través de un pequeño agujero)

¿Qué va a pasar después? El tigre va a tener hambre.

¿Qué pasó antes? Nada.

¿Por qué se lo quiere comer? Porque fue lo primero que vio.

¿A dónde va a ir el mono? A los árboles con sus compañeros.

¿Cómo se siente el mono? Asustado.

Lámina 8. (Se ríe) Hay tres changos grandes y un chango pequeño y están sentados y el pequeño no, hay una foto con una abuela grande y dos changos grandes están sentados ahí (el gorro continúa tapando su cara).

¿Qué hacen? Platicando.

¿De qué platican? De que el mono chiquito hizo una travesura.

¿Qué le dieron? Que no vuelva a hacer eso.

¿Qué hizo? Agredió a sus amigos.

¿Por qué los agredió? Estaba enojado.

¿Hay algún motivo por el que estaba enojado? Porque no lo dejaban jugar.

Lámina 9. Hay una puerta abierta y una coneja y una cama y ya.

¿Qué va a pasar después? Va a cerrar la puerta.

¿Qué pasó antes? Dejaron abierta la puerta.

¿Quién? Sus padres.

¿Por qué la dejaron abierta? Porque tenía miedo a la oscuridad y después perdió el miedo.

Lámina 10- Hay una perrita y un perrito y la perrita le está pegando al perrito.

¿Por qué le pega? No sé.

¿Qué te imaginas? Se metió a la taza del baño.

¿Qué va a pasar después? Lo va a castigar.

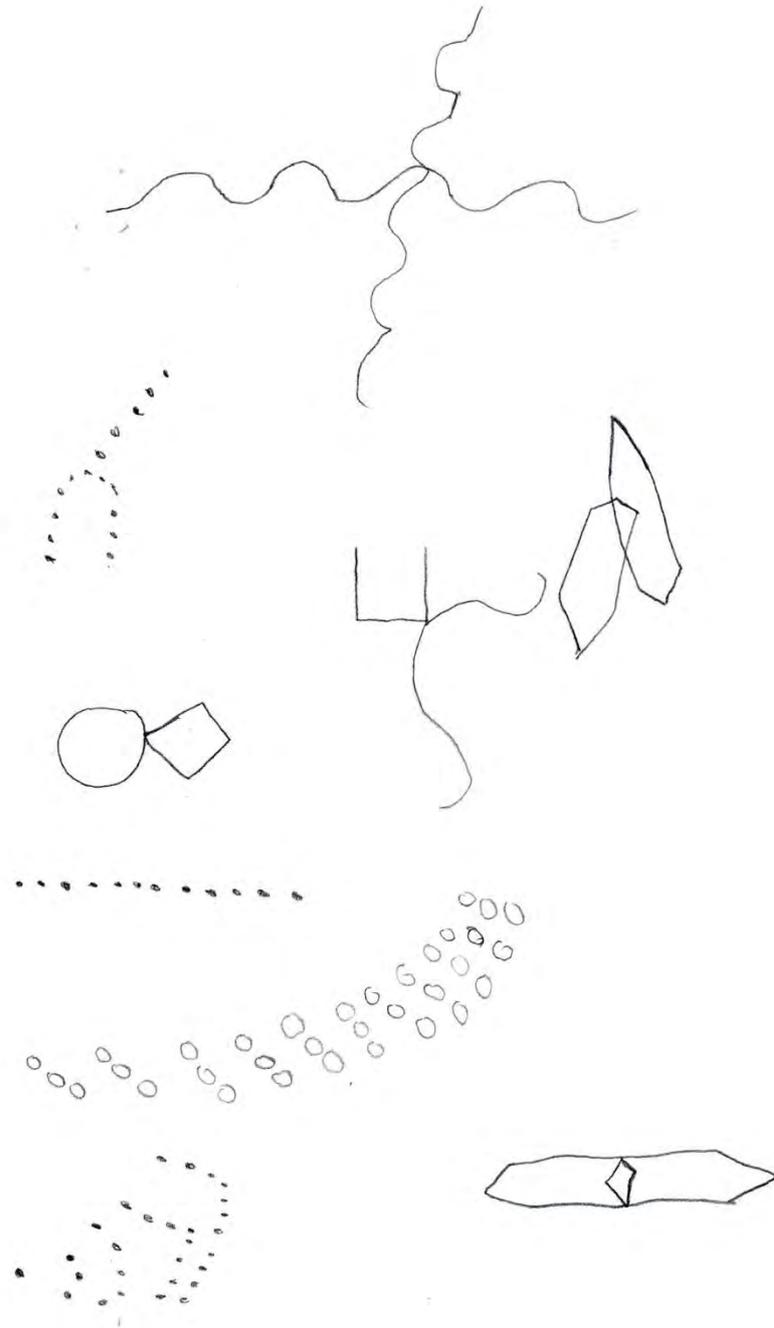
¿Cómo se siente? Triste.

¿Algo más? No.

¿Cómo se siente la perrita? Muy mal.

¿A qué se debe que se sienta mal? No sé, mmm... a nada.

Test Gestáltico Visomotor de Laretta Bender



Anexo 2.

Dibujo libre.



Dibujo de la figura humana.



Familia real.

