

## **¿QUÉ ELEMENTOS APORTA EL JUEGO AL DIAGNÓSTICO?**

**Cecilia García Caballero\***

En este trabajo realizaré una breve reseña sobre las bases psicoanalíticas de la técnica del juego, haciendo hincapié en la teoría kleniana, la evolución de la actividad lúdica en relación a las distintas etapas evolutivas, desde el nacimiento hasta la pubertad; la patología del juego y luego destacaré algunas consideraciones técnicas, las funciones del juego y en especial, aquellos elementos a tener en cuenta en el transcurso de la hora de juego diagnóstica.

### **I. FUNDAMENTOS PSICOANALÍTICOS SOBRE LA TÉCNICA DEL JUEGO: SU HISTORIA Y SIGNIFICADO**

Las teorías psicoanalíticas sobre el desarrollo funcional, estructural y el significado del mundo interno de niños pequeños deriva en gran parte de las observaciones de horas de juego en la consulta. Los analistas de niños intentan entender qué expresa el niño a través del lenguaje del juego sobre sus más profundas fantasías y de sus emergentes relaciones con los demás (8).

Durante las primeras fases del desarrollo de la teoría psicoanalítica, Freud utilizó el fenómeno del juego del niño para ilus-

---

\* Psicólogo. Fundación Eulalia Torras de Beà. Servicio de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente. Hospital de la Cruz Roja.

trar e identificar los orígenes de diversas características del funcionamiento psíquico en la vida adulta. Con respecto a la función del juego, muchas de las descripciones y formulaciones de Freud continúan siendo centrales de la teoría psicoanalítica infantil. Ejemplo de ello es el origen del contacto del niño con la realidad; el nacimiento y empleo de la fantasía; la tendencia a tomar un rol activo sobre experiencias vividas pasivamente; la compulsión a la repetición como una manera de elaboración de experiencias traumáticas y la formación del super yo. (8)

En 1905, Freud se refirió por primera vez al juego infantil sugiriendo que el juego aparecía cuando el niño comienza a utilizar palabras y a organizar sus pensamientos.

También consideró que el juego ofrece una función reparadora de experiencias traumáticas. Esta función del juego fue un ejemplo de la inclinación natural por rebelarse en contra de la pasividad y por la preferencia de roles activos, al servicio de la práctica y adquisición de mayor autosuficiencia (8)

Freud hizo énfasis en que detrás del juego infantil subyace otra fuerza conductora llamada “compulsión a la repetición”, en la cual el niño hace revivir sentimientos asociados con experiencias placenteras.

Otros teóricos posteriores a Freud, continuaron observando el juego como una forma de descarga o como una función moderadora para el niño. Melanie Klein, enfatizó que los juegos se presentan como creaciones de objetos maternos sustitutos seguidos de su destrucción y reaparición. Melanie Klein, tomó en cuenta las observaciones de Freud respecto al rol de la repetición compulsiva y de su empleo en el juego infantil como un aspecto central para adquirir el control sobre su conflictiva interna. (7) (8)

### **Antecedentes Históricos de la Técnica de Juego de M. Klein**

Su primer paciente fue un niño de 5 años y el tratamiento se realizó en la casa del niño con sus propios juguetes. Este

análisis era el comienzo de la técnica psicoanalítica del juego porque desde el principio el niño expresó sus ansiedades y fantasías, a través de su juego y al aclararle consistentemente su significado apareció material adicional en el mismo.

Melanie Klein no sólo *interpretó las palabras del niño* sino también sus *actividades en los juegos* y aplicó este principio básico a la mente del niño; cuyos juegos y acciones y en general, toda su conducta, son medios de expresar aquello que el adulto manifiesta predominantemente por la palabra.

Desde el comienzo del desarrollo de la técnica del juego, M. K aplicó los principios básicos del psicoanálisis: *la exploración del inconsciente* –como tarea principal del proceso psicoanalítico– y *el análisis de la transferencia* –como medio de lograr ese fin–.

El tratamiento de una niña de dos años y nueve meses, fue decisivo en el desarrollo de su técnica del juego.

Al igual que al primer paciente, efectuó el análisis en el hogar de la niña con sus propios juguetes; pero durante ese tratamiento M. K. llegó a la conclusión de que el psicoanálisis no debería ser llevado a cabo en la casa del niño, porque observó que la situación de transferencia sólo puede ser establecida y mantenida si el paciente es capaz de *sentir* que la *habitación de juegos*, y en general todo el análisis es algo *diferente* de su *vida cotidiana*, en su hogar. Pues sólo en tales condiciones el niño puede superar sus resistencias a experimentar y expresar pensamientos, sentimientos y deseos que son incompatibles con las convenciones usuales y en contraste con mucho de lo que se le ha enseñado.

En cuanto al empleo de juguetes, ella observó que era esencial para el análisis *guardar aquellos juguetes significativos* para cada niño que tratase.

Es importante que el niño pueda manifestar su agresividad en la situación analítica, y en especial, que el analista com-

prenda por qué en ese momento particular de la transferencia aparecen impulsos destructivos, observando sus consecuencias en la mente del niño.

M. Klein tomó en cuenta la ilimitada variedad de situaciones emocionales que pueden ser expresadas a través del juego; por ejemplo: sentimientos de frustración y de ser rechazado, celos del padre, madre o de hermanos y hermanas; agresividad acompañando esos celos; placer por tener un compañero y aliado contra los padres; sentimientos de amor y odio hacia un bebé recién nacido o que está por nacer, así como la ansiedad resultante, sentimientos de culpa y la urgencia de reparación.

También dio importancia a la *actitud del niño ante el juguete* que ha dañado, ya que ésta es muy reveladora. A menudo pone aparte ese juguete que por ej. representa un hermano o uno de los padres y lo ignora por un tiempo. Esto indica desagrado por el objeto dañado o por temor persecutorio que la persona atacada (representada por el juguete) se haya vuelto vengativa o peligrosa.

Otros aportes a la Técnica de juego son los de Anna Freud, quien consideró que el juego temprano del niño con su cuerpo y el de su madre estimula su capacidad de diferenciarse de los demás y también ayuda a distinguir entre fantasía y realidad. El juego que el niño desarrolla posteriormente con juguetes, el juego solitario y el juego en grupo son expresión de energías desplazadas, que han sido canalizadas y sublimadas y preparan el terreno para la realización de objetivos, la resolución de problemas y la habilidad de trabajar. (8)

Ella considera que el niño mediante la actividad lúdica, intenta obtener un dominio sobre sus conflictos generados desde su interior y también desea controlar aquellos que provienen de la realidad externa. Desde su perspectiva, el juego es importante porque impulsa al niño hacia una creciente capacidad de autonomía, autoconfianza, socialización y trabajo.

Erikson, sostuvo que la función del juego es una actividad preparatoria de futuros roles adultos. También Peller observó el juego como un derivado de los intentos del yo para relacionarse con la ansiedad y asociado con deprivaciones o golpes ejercidos por la realidad, así como también con presiones originadas en el ello y en el super yo. El juego es una fantasía acompañada por la acción y es posible cuando el grado de ansiedad –que debe ser controlada– no es abrumante. (8)

En cuanto a Winnicott (1968) sostiene que el juego es una forma de vida básica que ayuda a desarrollar la autonomía del niño en relación a los demás. El argumentó que la excitación del juego no está principalmente asociada a expresiones displacenteras, sino que también se asocia con las precarias sensaciones placenteras del niño, que provienen de un interjuego entre la realidad psíquica personal y las experiencias de control de objetos actuales. Este interjuego deriva de las más tempranas experiencias de control mágico de las respuestas maternas y ayuda a que el niño confíe en su disponibilidad y amor y en su propio potencial mágico.

La internalización de estas características establecen las bases de los futuros juegos, que se desarrollan en forma solitaria o acompañada, y en los cuales el niño puede crear o recrear un mundo donde permanece flotando entre la realidad psíquica y la realidad objetiva.

Para Winnicott el juego es el reflejo de la capacidad del niño de ocupar un espacio entre realidad psíquica y realidad externa, en el cual el niño utiliza elementos de ambas realidades. En otras palabras, dicha zona intermedia “espacio transicional” constituye la mayor parte de la experiencia del bebé y se conserva a lo largo de la vida en las intensas experiencias que corresponden a las artes y la religión, a la vida imaginativa y a la labor científica y creadora. (10)

En ese espacio potencial el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra

derivada de la realidad personal. Sin necesidad de alucinar, muestra una capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de episodios o partes de la realidad externa. Al jugar, el niño manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños e impregna a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos. El juego compromete al cuerpo, para manipular los objetos y también porque algunos intereses se relacionan con aspectos de excitación corporal. En esencia la actividad lúdica es satisfactoria porque canaliza un alto grado de ansiedad. Sin embargo, si ésta sobrepasa los límites, resulta insoportable y se interrumpe el juego (10).

En cuanto al placer vivenciado por el niño durante el juego, él señala que se da cuando el despertar de los instintos no es excesivo; cuando va más allá de cierto punto lleva a la culminación que puede ser frustrada (acompañada de sentimientos de confusión mental e incomodidad física que sólo el tiempo puede curar) o bien alternativa (por ej. cuando sus padres reaccionan a su provocación). El momento en el cual el juego llega a su saturación o culminación, se relaciona con la capacidad para contener y elaborar experiencias. Autores actuales, como Mayes, Marans y Colonna, sostienen que el juego provee una ventana hacia la elaboración de otras estructuras mentales. En el capítulo 4 veremos con detalles dicha función de la actividad lúdica infantil.

## **II. EVOLUCIÓN DEL JUEGO**

Cuando el niño nace necesita adaptarse a un mundo nuevo al cual deberá conocer y comprender. Sus capacidades perceptivas (mirar, oler, escuchar, tocar) van construyendo una noción de ese mundo pero su incapacidad motriz limita su capacidad de exploración. Muchos de sus intentos de explorar se hallarán en la base de su futura actividad de juego. (1;8)

A partir de su nacimiento hasta los cuatro meses el interés del bebé se dirige casi exclusivamente a su madre. A los pocos

días de vida es capaz de reconocerla por la voz y el olfato. desde que nace, el niño sabe mucho sobre su madre.

Como la vista se desarrolla desde el primer momento, el niño ya puede distinguir la luz de la sombra, su capacidad de gustar y reconocer sabores ya es notoria desde las primeras horas de vida y todas sus experiencias van configurando en su mente la imagen de la madre.

Otro sentido muy importante es el tacto, y que el pequeño pueda estar en contacto con la piel de su madre porque le permite elaborar la pérdida de la experiencia de haber estado en el vientre materno. Esta relación física es totalmente necesaria después del nacimiento y la carencia de esta relación satisfactoria trae como resultado trastornos en el contacto con la realidad y lo predispone a enfermedades de la piel (1)

En el tercer y cuarto mes se producen cambios importantes tanto psíquicos como físicos; el niño ya conoce a su madre, y comienza a jugar con su cuerpo (1). Winnicott afirma que las primeras experiencias del niño sano se relaciona con la primera posesión, y esta relación se vincula poco a poco con fenómenos autoeróticos, la succión del puño, del pulgar y más adelante con el primer animal o muñeca blandos y con los juguetes duros.

Cuando el bebé tiene cuatro meses, comienza su actividad lúdica. Empieza a controlar sus movimientos, coordina el movimiento con la vista y ya puede acercar la mano al objeto que ha focalizado con sus ojos siempre que éste se encuentre cerca.

El jugar a las escondidas es la primera actividad lúdica en la cual el niño elabora la angustia de reparación, el duelo por un objeto que debe perder. El niño a esta edad juega con su cuerpo y con los juguetes; desaparece tras la sábana y vuelve a aparecer; también juega con sus ojos a abrirlos y a cerrarlos, tiene el mundo y lo pierde.

El niño ahora es capaz de repetir los sonidos que salen de su cuerpo los escucha y su expresión cambia. Dichos sonidos son los “laleos”, su primer intento de expresión verbal.

El primer juguete que se ofrece es el “sonajero” (deriva de la sonaja, primer instrumento musical), y también algo con él aparece y desaparece: “los sonidos”.

Phillippe Gutton, en cambio, considera que la actividad de un bebé es pre-lúdica, porque el juguete sustituye parcial o totalmente el cuerpo materno y permite al niño asumir su ausencia, abriendo su curiosidad hacia el mundo. Sin embargo el prejuguete, es otra llamada a la madre tanto por su material como por los sonidos que acompañan a su manipulación. Otras de las diferencias que él observa es que el prejuguete es simple, en cambio el juguete es una estructura; y sólo a partir de dicha dialéctica pre-lúdica entre la madre y el niño se puede dar paso al vínculo estructural interno del juguete. (4)

El niño experimenta por medio de movimientos que al golpear un objeto también produce sonidos, lo chupa, lo explora, lo muerde y va reproduciendo experiencias que le tranquilizan. Cuando arroja sus juguetes al suelo, espera y exige que se los devuelvan. Dicha actividad es necesaria porque con ella, el niño experimenta que puede perder y recuperar aquello que ama. (1).

Tanto A. Aberastury como Phillippe Gutton consideran que es una etapa básica para el niño porque experimenta, intuye y elabora que las personas o los objetos pueden tanto aparecer como desaparecer y a través del prejuicio, los niños expresan que son capaces de reconocer objetos, apartarlos y atraerlos hacia sí. En este punto, ambos autores consideran que a pesar de que el niño haya encontrado una forma de elaborar sus angustias de pérdida, reclaman con urgencia incontrolable la presencia de sus verdaderos objetos: sus padres. A esta edad el temor a su pérdida se intensifica y les angustia; su vida emocional está marcada por ella y conforma el motor de las actividades que describimos. (4)



En la segunda mitad del primer año el niño se interesa por los objetos huecos que puedan contener otros objetos penetrantes. Y pasa a utilizar todo lo que le sirva para penetrar; por ej. los ojos, los oídos, las bocas de las personas que están próximas le permiten hacer sus primeras experiencias de exploración. Sus objetos preferidos son pequeños, y son los herederos de sus dedos exploradores.

Otros de los juegos que aparecen en esta edad es jugar con los agujeros (de las bañeras, por ej.) las tazas de juguete, o con una rotura en la pared, o el agujero de una cerradura... un palo, un lápiz, sus dedos, todo sirve para poner y sacar, unir y separar.

Entre los 8 y los doce meses, el niño se desplaza gateando, amplía su campo de acción y comienza una minuciosa y constante exploración. (1)

Alrededor de los dos años, el niño descubre un sistema dialéctico de placeres complejos centrados en una nueva concepción del dentro y fuera que estructura el propio cuerpo en el medio circundante. Los excrementos tienen el significado de un regalo de que el cuerpo del niño acepta separarse y son ofrecidos a la madre con la esperanza de una gratificación (4). Pero debido a las prohibiciones del adulto, el niño busca sustancias permitidas como agua, arena y tierra con la cual jugar, realizando castillos, niños, animales salvajes, líquidos con poderes mágicos; más adelante con la plastilina podrá modelar objetos. (1).

En otras palabras, el objeto anal corporal es sustituido por un objeto neutro que adquiere un sentido en la relación binaria madre-hijo -objeto simbólico- (4). Por lo tanto a partir de dicha prohibición corporal se desarrolla la actividad lúdica. En este periodo del desarrollo se pueden observar algunos casos extremos que tienen un carácter patológico por lo tanto, volveremos a ello en el Cap. III

Otro interés que aparece en esta edad es la fecundidad, consecuencia de la unión; aparecen los tambores, los globos, las pelotas como juguetes predilectos que simbolizan el vientre fecundo, luego se transforman en un medio de comunicación y finalmente para la descarga de sus tendencias agresivas. Al finalizar el primer año, dichos objetos continuarán siendo centro de su interés, porque tanto el cuerpo materno como el propio se simbolizan en las formas esféricas; y persistirán como juguetes a través de los años.

En cuanto al aspecto social del juego en esta edad, Rubinstein y Howes (1976) estudiaron las actividades de niños de 8 a 18 meses y observaron que si bien no jugaban juntos, sí sentían intensamente la presencia de los demás niños (3).

A partir de los 2 años, los niños comienzan a darle vida a sus muñecas (3); tanto los muñecos como los animales predilectos corporizarán a los hijos fantaseados y serán objeto de amor y malos tratos (1;3). En este período comienza el aprendizaje de la maternidad y la paternidad (1). Y ya a esta edad se pueden observar juegos paralelos, es decir cuando el niño disfruta la presencia de otros niños. (3)

Los niños de dos años se observan mutuamente con intensidad y por lo general con una tendencia compulsiva a imitarse (3). Por lo tanto imita aquellas situaciones que están presentes a sus sentidos. (3)

Otras de las actividades que se manifiestan a los dos años es la de trasvasar sustancias de un recipiente a otro. Esa actividad lúdica puede tomarse como indicio que espera y necesita la enseñanza del control de esfínteres, es decir adquirir la capacidad de entregar a voluntad los contenidos del cuerpo. (1)

A partir de los dos años y medio, el niño adopta jugar con sus amiguitos de la misma edad, al escondite y a cogerse por sorpresa (6). También descubre cómo recrear y retener su propia imagen a través de los dibujos y así disminuir la angustia.

El niño comienza a interesarse por su propio cuerpo para luego interesarse por otros objetos inanimados; también cuando dibuja, es el cuerpo su primer interés. La casa que lo simboliza será también objeto central de sus paisajes (1).

Entre los tres y los cinco años el juego del niño se amplía y se complica; su riqueza e intensidad nos permiten evaluar su armonía mental. (1).

En cuanto al juego de las escondidas, los niños de 3 años prefieren esconderse de a dos y que un adulto sea quien les busque. Es extraño encontrar que un niño menor de seis acepte a regañadientes el rol solitario de buscador. (6)

A esta misma edad, el niño combina sus juguetes concentrando cada vez más su atención, y empleando más tiempo con ellos y comienza a jugar un poquito más con otros niños (3). El niño se fascina cuando reúne objetos y disfruta cuando repite ritualmente algunas acciones lúdicas. A los tres años comienza a desarrollarse las amistades y éstas se basan en el interés que ellos tienen ante el mismo tipo de actividades (3).

Los deseos genitales adquieren pujanza y se expresan en todo tipo de actividades. Los juegos sexuales entre niños son la norma y no son negativos sino que contribuyen al buen desarrollo (1). Los juegos sexuales propiamente dichos son el jugar a papás y mamás, al doctor, a la enfermera, a los novios, a los casados, a la sirvienta, y en ellos satisfacen sus necesidades de tocar, de mostrarse, de ser vistos y ver. (1). En estas secuencias se propone tanto la representación de las pulsiones parciales y su realización como también los procesos defensivos utilizados a lo largo de la historia del niño. Las actividades sexuales son el motor de este juego, cuyas secuencias lúdicas se impregnan de múltiples escenas en las cuales se condensan tramas simbólicas y figuraciones reales. (4).

Pasados los 5 años, el varón prefiere juegos de conquista, de misterio, de acción; utilizan pistolas, escopetas, revólveres y

disfraces de Batman o de cowboys. En cambio, la niña tiende a buscar juegos más tranquilos, con muñecas, juegan a la peluquera, a preparar la comida, a servir el té, finge relaciones sociales, y también suele pedir ropa a su mamá y disfrazarse. (1)

A partir de los seis o siete años, muchos de los juegos se elaboran con variaciones y reglas; por ejemplo, entran en la actividad lúdica las largas discusiones –que algunas veces llegan a ser peleas– acerca de las reglas y del juego legal. También están presentes juegos menos estructurados.

Bajo los juegos del escondite, de cogerse por sorpresa o del perseguirse, se va configurando otro tema: el del cazador y el cazado. Entre los 4 y seis años dicho juego se representa como una dramática relación entre animales. A partir de allí, el juego se dirige hacia otro interés el del cruel opresor versus el valiente héroe que se resiste. Por ejemplo, Batman y Robin, Robin Hood, cowboys, -y en la actualidad los personajes de la bola de Drac-.

Las lecturas de ficción, los estudios de ciencias sociales y naturales, las letras y los números, también enriquecen y estimulan al niño, porque proveen una vía de expresión y de confrontación de su propia experiencia sobretodo cuando el juego se sitúa al límite del temor y del triunfo. (1; 6). Por lo tanto con el aprendizaje escolar aparecen nuevos juegos en los que se combinan las capacidades intelectuales con el azar.

El grupo permite que el niño realice el aprendizaje de la competencia y del compartir roles, a través de distintos juegos que van desde el azar hasta la pericia. Por ejemplo, las carteritas, la lotería, el dominó, el monopoli que le permiten conocer un mundo nuevo.

Al comienzo, la competencia significa aniquilar, se triunfa sobre alguien pero no con alguien. Uno de los juegos más empleados en esta edad es el “tatetí” o “tres en rayas”, es el símbolo de las vicisitudes que la vida impone hasta llegar a

establecer la situación edípica. Los competidores son los hermanos y se lucha por conseguir la relación exclusiva con los padres al mismo nivel el uno con el otro. (1).

A través del monopoli se inicia el juego con un azar, que simboliza el equipo (los recursos) con el cual iniciamos nuestro enfrentamiento con el mundo. Hay distintas posibilidades de invertir el capital. Los actos de generosidad y avaricia, de derroche y ahorro, se ejercitan revelando mucho de la personalidad del jugador y de su forma de relacionarse con el dinero.

En el ajedrez el motor inconsciente del juego es la necesidad de enfrentar a los padres, entrar en el mundo de adultos y competir con ellos; el éxito depende de la habilidad para lograrlo, conociendo las reglas y utilizando adecuadamente sus capacidades.

Otros juegos que se desarrollan a esta edad son el football, el basquet o el balonmano, la rayuela en los que hay un significado genital encubierto. (1)

Philippe Gutton analiza detenidamente el juego de policías y ladrones y el de la gallinita ciega. En el primero, considera que el niño manifiesta de forma elaborada la ambivalencia en relación con su padre, a la vez temido y deseado.

En dicha actividad lúdica, el ladrón no está definido por los actos delictivos, sino por el hecho de que es perseguido por los guardias. El campo de lo prohibido es excluido. Se pone en evidencia la revisión de una relación erotizada con la autoridad, el poder, la fuerza. El ladrón puede ser atrapado, hecho prisionero, se puede escapar; el guardia puede fracasar en su tarea pero no puede ser cogido; siempre queda intacto. El placer del ladrón consiste en ser atrapado, para luego escapar, y luego ser cogido de nuevo.

A veces los niños sólo representan el papel de ladrones y otros de guardias, en otros casos los papeles se alternan suce-

sivamente como si les gustase representar las dos posiciones de la relación con los padres.

En cuanto al segundo juego, el de la gallinita ciega, el autor observa que el héroe del juego es ciego, al igual que Edipo. El niño que representa la gallina ciega se le vendan los ojos, porque tiene prohibido ver, y ha de coger a los demás compañeros que intentan dentro de un espacio delimitado, escapársele, evitándolo. No puede mirar pero sí tocar. La negación del castigo, la relación de la búsqueda, son momentos intensamente eróticos, durante los cuales –y al tener los ojos vendados– el otro es reconocido gracias a las diferencias de su cuerpo.

Durante los 7 u 8 años, el niño con sus amigos más íntimos pueden jugar durante horas sin la presencia del adulto porque ya saben que hay un adulto confiado que está disponible. Ahora bien, cuando durante el juego uno o varios niños pasan a ser el tirano opresor, los demás niños pueden espantarse o bien resistirse totalmente. A partir de ese momento “la representación” del juego, el hacer como si, se quiebra y emerge la sensación de un peligro real; entonces en ese momento el adulto puede ser visto como un mediador de la pelea y de esta manera los sentimientos se reconducen dentro de los límites de seguridad (6).

Entre los siete u ocho años y hasta llegar a la pubertad, el cuerpo vuelve a tener un papel fundamental. Se intensifica el gusto por la lucha, por las carreras y el football; se acentúa el placer por el escondite, por los juegos de manos. La culminación de estos juegos es el cuarto oscuro (1; 6) donde la exploración y la búsqueda ya tienen contenidos genitales muy evidentes. La oscuridad, como condición necesaria en ese juego, nace en la medida en que se van definiendo más, las capacidades genitales. (1;4)

Cuando el niño ya no juega y abandona estos objetos, es uno de los primeros fenómenos de la pubertad, el juego se borra... y el niño se orienta nuevamente de un modo definitivo

hacia el cuerpo. Esto se debe a que el niño ya ha adquirido la genitalidad.

En este período aparece el aburrimiento, la morbosidad ansiosa. El niño pasa con esfuerzo y en forma progresiva de una relación lúdica a una relación de pareja (sexualizada). En la adolescencia, el juego adquiere significado en relación a la sexualidad: pretexto de encontrarse, actividad narcisística, etc. (4)

### **III PSICOPATOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL**

#### **El Juego en el Niño Autista**

Tustin observa que existe una característica notoria en los niños autistas y es que no pueden jugar; por lo tanto dicha dificultad promueve una barrera para su análisis (9)

Ella diferencia el objeto autista del objeto transicional de Winnicott, porque el objeto autista es sentido por el niño como parte de su propio cuerpo, parece ser una porción extra del cuerpo que garantiza su seguridad. Dicha seguridad es la llave principal de estos objetos autistas. Los objetos externos, son “objetos yo” y ayudan el niño a sentir que existe y que su seguir existiendo está asegurado. Estos “objetos yo” mantienen fuera de la conciencia los penosos destellos de lo que es sentido como peligroso “no yo” que parece amenazar tanto su existencia como su seguridad. Por lo tanto, no deben ser confundidos con el objeto transicional de Winnicott que es una combinación del yo y del “no yo” y que ayuda a ligar a ambos. Podemos decir entonces que el objeto transicional es un puente hacia el “no yo”, mientras que los objetos autistas son una barrera hacia el no yo. (9)

El punto crítico de las dificultades del niño autista es su inhabilidad para hacer el duelo por una pérdida. En lugar de esto, la pérdida (el agujero) es llenada con objetos autistas y formas

autistas. Este fenómeno es lo que Winnicott considera “depresión psicótica”, la ilusoria pérdida ocurrida cuando la organización neuro-mental era tan elemental que el niño no era capaz de conceptualizarla. En un estado más organizado (Winnicott 1952) la misma pérdida sería una pérdida de objeto, sin el elemento agregado de una pérdida de una parte del sujeto. (9)

Ahora bien, ¿qué impide a los niños autistas desarrollar su actividad lúdica?

El niño autista ha compensado sus carencias psicológicas tempranas, a través de la sobrevaloración de los contactos físicos táctiles y las sensaciones que éstos producen. Dichos objetos sensación impiden el desarrollo normal de la imaginación que es esencial para el juego. Los niños al estar protegidos contra la experiencia de pérdida por medio del objeto autista, nunca son estimulados a recordar personas o cosas ausentes a través del dibujo, imágenes y recuerdos. Por lo tanto, los niños autistas son distintos de otros niños en su incapacidad para utilizar el juego imaginativo y en su falta de habilidad para identificarse con los sentimientos de otros (9).

Para poder identificarse con los demás ya sean muñecos o humanos, es necesario tener cierto grado de seguridad sobre su propia existencia e identidad. Pero los niños autistas carecen de ello, y esto constituye un gran obstáculo para su terapia.

Tustin considera que los objetos autistas al ser vivenciados como parte del cuerpo del niño impide que el niño acceda a obtener un mínimo grado de noción sobre la separación corporal de manera tal que pueda sentirse en el lugar de la otra persona.

En cuanto a la capacidad de simbolización, los niños autistas no discriminan entre sujeto y objeto, ni entre lo interno y lo externo. Viven en tal estado de indiferenciación con el mundo que les rodea que se hace muy difícil empatizar con su mun-



do. De esta manera los juguetes brindados por los analistas, no tendrán ningún significado (a nivel de comunicación o de fantasía) sólo lo tendrá a nivel de sensaciones.

Como los objetos autistas son experimentados como parte de su propio cuerpo, los siente “siempre disponibles”. En consecuencia, no ayudan a sostener la tensión ni a demorar la acción y este paso es esencial para que tenga lugar la simbolización. Tanto los objetos autistas como las formas autistas, producen también otro efecto desbastador porque “reemplazan permanentemente” a la madre, invalidando y anulando los cuidados que ella presta. una aniquilación de este tipo es más devastadora que la negación porque estos niños sienten que son atacados por la nada, el vacío, el cual tiene un efecto inhibitorio sobre el juego. Al estar dañado el desarrollo psicológico como para poder jugar, el niño autista se encuentra en una situación desesperada. (9)

### **El juego en el niño psicótico**

En el psicótico el significante y el significado son la misma cosa (ecuación simbólica). A pesar de ellos el niño puede tener aspectos de su personalidad más preservada y los cuales han logrado una organización no psicótica que les permite expresar su conflicto.

Esta dificultad va desde la inhibición total o parcial del juego hasta la desorganización de la conducta.

Otros elementos significativos es el “seudo juego”, que consiste en una serie de conductas en las que el niño “parece” jugar pero en ellas hay una ausencia total o parcial de simbolización; desaparece el “como si” propio del juego de niños normales y neuróticos. (5)

En los procesos psicóticos o prepsicóticos y en algunas afecciones psicósomáticas, se puede observar una fragilidad en la línea intermedia entre expresión fantasmática simboliza-

da y la llegada de ansiedades arcaicas que ocasionan en el niño un profundo temor a jugar. (4)

El niño siente que se encuentra a merced de su propio querer o mejor dicho de su poder, dejándose llevar por una fantasía intensa a la que teme y en la cual están en juego la vida y la muerte. De esta forma, la angustia generada por dicha situación extrema puede bloquear el juego. Dicha inhibición tiene por finalidad oponerse a esa angustia que desencadena esa actividad lúdica., pues en ese momento el juego ya ha perdido su carácter de irrealidad, ya no es una ficción sino que se ha convertido en una realidad (ecuación simbólica). (4).

En el juego de niños psicóticos, también se observa la perseveración o estereotipia, en los cuales se manifiesta una desconexión con el mundo externo cuya única finalidad es la descarga. Se repite la misma conducta –tanto verbal como preverbal– y no hay fines comunicacionales.

Hay que aclarar que la perseveración o estereotipia constituye un aspecto significativo en el juego de los niños psicóticos pero también se pueden presentar tanto en cuadros orgánicos como en neurosis graves.

Dicha rigidez en la actividad lúdica es utilizada frente a ansiedades muy primitivas con el fin de evitar la confusión. A nivel de pronóstico es importante detectar aquellos elementos que constituyan una posibilidad de conexión con el psicólogo y con el objeto intermediario. (5)

### **El juego en el Niño Neurótico:**

Hay una expresión lúdica con reconocimiento parcial de la realidad; la diferencia con el niño psicótico es que el niño neurótico tiene capacidad simbólica que le permite la expresión de sus conflictos mediante el “como sí” en el juego. Es capaz de discriminar y manifestar una mejor interrelación entre fantasía y realidad.

La dinámica de los conflictos neuróticos se presenta entre los impulsos y su relación con la realidad, en donde el yo utiliza en forma predominante pocos mecanismos de defensa que ocasionan un empobrecimiento yoico.

En este sentido, el yo intenta satisfacer el principio de placer pero como éste le genera culpa que el yo no puede tolerar, desplaza el impulso hacia objetos sustitutivos alejados del originario. El desplazamiento está al servicio de la represión, promoviendo un círculo vicioso en el cual no se obtiene satisfacción, de esta manera se recurre a consecuentes desplazamientos que evidencian otra vez el conflicto.

Los elementos significativos del juego del niño neurótico es que tienen poca tolerancia a la frustración, discrepancia y sobreadaptación de ciertas áreas que son la manifestación de su debilidad yoica o de la severidad del super yo; limitada capacidad de aprendizaje y mínima utilización de la creatividad que le impiden tomar parte en el juego imaginativo (5,8).

Philippe Gutton señala que los juegos obsesivos aparecen alrededor de los 2 años, y se encuentran en las actividades lúdicas normales, pero éstos llegan a considerarse patológicos cuando, por ejemplo, el niño no juega mucho; los juegos se repiten sin variación alguna (hay rigidez) y sin creación fantasmática. El niño manipula los objetos sin correlación con su forma o color, como si el juguete pareciera neutro; la meticulosidad respecto a los juguetes es extrema y cualquier modificación en su forma o cualquier juguete roto produce una intensa angustia en el niño. Estas estructuras obsesivas precoces corresponderían a anomalías de la constitución de la relación objetal en la primera edad que se aproxima a la psicosis. (4)

### **El juego en el niño Perverso**

En cuanto al juego del niño perverso, Aulaguier concibe que a la inversa de los juegos sexuales, durante los cuales se expresa todo el simbolismo de la castración y la diferencia de

sexos, el juego perverso se basa en la “retractación”, es decir en la prueba de la no-existencia de la castración, unida a que la castración es en su mismo horror, una forma de satisfacción.(4)

Si el juguete es un compromiso simbólico de una realidad aceptada y de las fantasías mediatizadas, el fetiche en cambio, se encuentra en la línea de la “verdad de un deseo” que considera la realidad absurda e inaceptable. Por lo tanto, no habría juegos perversos propiamente dichos pero si se pueden describir comportamientos perversos del niño, por ej. sus actitudes sádicas respecto a los animales, arrancar las alas de una mosca, las patas de las arañas, cortar las babosas y ahogar determinados animales. Los componentes sádicos pueden ser importantes en los juegos y áreas difíciles de distinguir de las anteriores. Por ej.: la prisión del ladrón, la flagelación de las muñecas, la matanza de los ejércitos son situaciones ricas en fantasmas sadomasoquistas, con un juego alternado de identificación (4)

#### **IV. FUNCIONES DEL JUEGO**

El juego es el principal medio de comunicación utilizado por el niño. Dicha actividad infantil constituye el eje principal del desarrollo temprano del niño y avanza simultáneamente con su evolución global.

Los distintos tipos de juego: autocrático o dramático, sólo, en parejas, o en forma interreaccional, siempre reflejan un estado del desarrollo de sus capacidades y también un intercambio entre las mismas tendientes a: equilibrar las demandas del ello, el yo y el superó; diferenciar y experimentar la realidad y la fantasía, manifestar las relaciones objétales; la simbolización, la comunicación verbal y conducta; poner en marcha los mecanismos de defensa y de adaptación. A través del juego podemos observar la evolución de cada una de estas áreas, y

en consecuencia esta actividad infantil es una herramienta a tener en cuenta durante el diagnóstico psicológico del niño. (8).

### **Juego como medio de Comunicación.**

Una de las principales funciones del juego es que constituye un importante medio de comunicación empleado en la infancia; es un sistema de lenguaje. Es de tipo espacial, en la que se incluyen más elementos del proceso primario como el mecanismo de condensación y desplazamiento, y temporalidad actuados en el juego mismo (Siquier de Ocampo)

El juego tiene la estructura del diálogo que evoluciona a partir de la diada madre-hijo (4).

La forma más temprana de comunicación tiene lugar sin la mediación de símbolos verbales y no verbales. De manera directa, pura e irresistible, el niño transmite sus sensaciones a su madre. Si el bebé está inquieto o dolorido, lo que hace es despertar esa inquietud en su madre. Él moviliza a que su madre experimente ese malestar que él mismo todavía no puede aguantar dentro de sí. La mamá debe hacer frente a estas sensaciones de inquietud y luego responder apropiadamente y dar alivio a su bebé. Esta respuesta constituye, probablemente un prerrequisito esencial que permite al niño reconocer en forma gradual que el comportamiento es significativo y que le ayuda a comunicarse (6).

En este sentido, el juego constituye un importante instrumento diagnóstico porque “imprime determinadas características a los contenidos psicológicos que el niño comunica, y a través de su polimorfismo expresivo, el niño transmite de distintas maneras una misma fantasía inconsciente”(5).

La mayoría de las veces el niño elige jugar para comunicarse por la naturaleza ilusoria y alusiva del juego, que le proporciona representaciones ricas en significado, y también un relativo control y seguridad debido a que dicha actividad se desarro-

lla en una zona segura (suspensión de la realidad) (8). En el próximo punto hablaremos de ello en forma más detallada.

### **El juego es como un puente entre la fantasía y la realidad. (Winnicott).**

La más temprana descripción, la realizó Freud cuando señaló que “lo opuesto al juego no es aquello que es serio sino aquello que es real”. En otras palabras, cuando reconocemos que una acción es una “actividad lúdica” implícitamente estamos reconociendo que tal actividad no es la cosa real. (6)

Freud (1924) comparó la utilización del juego en niños, de adultos neuróticos como un “sustituto de la realidad” para distinguirla de la pérdida de realidad que ocurre en la psicosis. La principal diferencia entre fantasía y juego es que éste último casi siempre va acompañado de la acción. (8)

Esta realidad suspendida, presupone que el niño sea capaz de discernir entre realidad y juego y que dichas actividades lúdicas no tengan consecuencias en la realidad (8).

La suspensión de la realidad propia del juego, refleja un eslabón significativo situado entre fantasía y acción directa; entre la realidad interna y la realidad externa conformando un puente entre ellas. Dicho puente o zona intermedia se lo puede considerar como una zona segura, en la cual el niño experimenta sin necesidad de hacer frente a los peligros y las dificultades del mundo externo. (6). En esta zona segura, el niño también puede expresar un deseo de poder y controlar la acción ante cualquier suceso que pueda aumentar o disminuir la producción de placer.

Samuel Ritvo sostiene que si el conflicto se vuelve intenso y largo, se acompaña de regresión y formación del síntoma, el juego tiende también a volverse estereotipado, repetitivo, empobrecido y dominado por mecanismos defensivos. Pierde la riqueza creativa de ilusión e imaginación la cual promueve el progreso en el desarrollo.

Estos rasgos distintivos del juego son importantes porque proporcionan información práctica y fidedigna durante el proceso psicodiagnóstico y la planificación del tratamiento. (8)

### **Estatus del Ello, el Yo y el Super yo**

El juego sirve como una transición que va desde la acción hacia el pensamiento, es una “acción en proceso”; y es difícil decir con certeza cuándo comienza y qué aspectos son característicos del juego.

En este sentido, el principal interés del psicoanálisis radica en una particular forma de juego en la cual se observa la presencia del deseo. El juego deseado o imaginativo, normalmente comienza durante el segundo año de vida, mediante la coordinación de los recursos del yo; incluyendo además, la adquisición del lenguaje, la capacidad de distinguir la realidad externa de la interna; la permanencia del objeto, el inicio de la internalización de expectativas y demandas parentales, las defensas del desplazamiento, la externalización, la transformación de pasivo en activo y la identificación.

Con la incorporación del lenguaje en el juego infantil, el niño es capaz de señalar tanto a sí mismo como al observador, y también es capaz de distinguir qué es juego para él y qué no. Al juego imaginativo o deseado, lo utiliza como un dominio en el cual las fantasías y conflictos pueden desplazarse desde la esfera interna hacia la externa, configurándose así un nivel de realidad suspendida, (en el cual hay elementos que le pertenecen y otros que dejan de pertenecerle).

Como podemos observar existen dos nociones implícitas en esta formulación:

1. El sujeto del juego infantil está determinado por la organización de los impulsos y por las relaciones objétales.
2. Las modalidades de juego se configuran conforme al desarrollo de las funciones del yo -memoria, exploración de la realidad, simbolización, lenguaje y habilidad motora. La forma y compleji-

dad del juego reflejan la estabilidad e integración de dichas capacidades y el contenido representa los logros y conflictos que provienen de cada fase del desarrollo (8)

Es importante considerar aspectos técnicos que nos aporta el juego, uno de ellos es el rol del desplazamiento en el juego y el juego como una preparación para el futuro.

### **Rol del desplazamiento en el juego**

Freud entendió que el niño a través del juego transforma la pasividad en actividad y provee un cambio que va desde la vivencia de sentirse víctima hasta la experiencia de sentirse agresor. Más aún, este cambio puede ser una revivencia de la situación original. Por ej. un niño que ese día fue al dentista y cuando llega a casa juega a ser dentista. Ya se sabe que el niño necesita ser capaz de simbolizar para poder transformar su rol en el juego y de esa manera emplear en él el mecanismo desplazamiento. (8)

### **El juego es una preparación al futuro**

El juego no sólo revela puntos de fijación sino que también revela los pasos que introducen al niño en su futuro. Cuando cambia su rol pasivo en activo, ellos aceptan el rol que les gustaría ser o desearían convertirse. Por lo tanto en el juego se puede observar la influencia del yo ideal y el trabajo del Yo para dominarlo. (8)

La actividad lúdica revisa el pasado, refleja el presente y también proporciona una expresiva construcción de la curiosidad permitiendo al niño prepararse a desenvolver futuros desafíos y oportunidades. (8)

### **Relaciones Objetales: Actitudes Parentales hacia el Juego**

Por más que los padres no estén directamente implicados en el proceso de diagnóstico y tratamiento, es importante



considerar las actitudes de los padres hacia el juego de su hijo.

Winnicott considera que el juego refleja una recapitulación de las más tempranas experiencias de omnipotencia vividas en la relación con su madre. Porque el juego establece y conforma en el niño controles mágicos que sirven de base para desarrollar un sentido de sí y organizar un sentido de yo/no yo.

Si los padres no son capaces de contener este dominio de los impulsos, y de la creatividad o si sus propios conflictos desalientan o interrumpen las actividades lúdicas, imaginativas y placenteras del niño, entonces se pueden cerrar una significativa gama de relaciones con los objetos y los demás.

Otro aspecto importante es ver cómo las actitudes parentales contienen y elaboran sus propios juegos infantiles. Algunos analistas como Winnicott, estuvieron particularmente interesados en la influencia que ejercen las actitudes parentales sobre la habilidad del niño para emplear el juego al servicio de la adaptación intrapsíquica. (8).

Plaut (1979) da importancia a la habilidad de los padres para jugar con sus hijos. Por ej. un padre que no estuvo dispuesto a jugar plácidamente en su propia infancia, es posible que tenga más dificultades para disfrutar del juego con sus hijos.(8)

Delia Battin recuerda además que los niños que pasan su infancia en instituciones no les es posible jugar o tienen dificultades para ello. Esto es debido a que el niño sólo puede manifestar su interés y entusiasmo en actividades lúdicas siempre y cuando sus cuidadores primero, hayan depositado ese interés y confianza en el niño. Tanto en la economía de la libido como en las finanzas uno no puede sacar aquello que no ha sido depositado! (8)

## V. ELEMENTOS QUE APORTA EL JUEGO AL DIAGNÓSTICO

A través de la hora de juego se pueden observar diferentes **actitudes** que los niños adoptan cuando se aproximan a los juguetes. Puede que los observe a distancia, sin tener una participación activa, que espere las indicaciones del entrevistador, dependiendo del mismo; que se aproxime en forma lenta y tomando distancia –evicción– o que actúe con dudas, por ej. cogiendo un juguete y dejándolo de inmediato. Otras actitudes observables son que el niño irrumpa bruscamente sobre los materiales, que esta irrupción llegue a ser caótica e impulsiva o por el contrario que se aproxime, luego de haber pensado qué estructurar y cómo desarrollar la actividad.

Otro factor a tener en cuenta es **el tipo de juguete elegido** por el niño en el momento de realizar el primer contacto, relacionándolo con la etapa evolutiva por la que atraviesa y el conflicto que intenta transmitir. Por ej. si se dirige a objetos de tipo escolar, a juguetes que representan otras modalidades de vínculos –oral, anal, fálico, genital– juguetes inestructurados o de fuerte contenido agresivo. (11)

Son también importantes las *asociaciones verbales* y las emociones que se desarrollan porque permiten comprender el contenido de las fantasías inconscientes del niño. Otro factor a tener en cuenta es *la calidad del juego* que realiza: si tiene principio, comienzo y fin, **–la secuencia–** si es una unidad coherente en sí misma y si los juegos que organiza corresponden al desarrollo intelectual y edad cronológica. (5)

**Modalidad de Juego:** Es el modo en el cual el Yo pone de manifiesto su función simbólica. Cada individuo organiza su juego en función de una modalidad que le es propia. Ana Efron y otros colaboradores, consideran que hay tres grandes caracteres o modalidades de juego:

– **Plasticidad:** es cuando el niño aplica sus recursos yoicos y nos muestra en forma plástica su mundo interno.

– **Rigidez:** es cuando el niño emplea determinados mediadores en forma exclusiva y predominante para expresar la misma fantasía. Esta modalidad empobrece al yo y da como resultado un juego monótono y poco creativo.

– **La perseveración** o estereotipia del juego es una forma patológica de funcionamiento yoico. Su único fin es la descarga, que se repite una y otra vez sin fines comunicacionales.

El papel que desempeña la capacidad del niño para asumir y adjudicar roles en forma dramática, es decir, **la personificación**, es otro indicador que aporta el juego al diagnóstico.

Dicho elemento hay que considerarlo en relación con la edad cronológica del niño; por ej. en niños pequeños se observa con claridad cómo utilizan en forma inmediata el mecanismo de identificación introductiva. El niño asume el rol del otro y se apropia del personaje temido o deseado.

A medida que el niño crece, las personificaciones se enriquecen con figuras imaginarias (hadas, monstruos, cucos) en las cuales ellos identifican sus diferentes imagos.

Cuando el niño alcanza la latencia, tiende a dramatizar roles definidos socialmente, con menor expresión de la fantasía debido al incremento de la represión.

En el juego de prepúberes se puede observar una inhibición de la personificación. Para darle curso a ésta, elige objetos más alejados del medio familiar, por medio de un desplazamiento que se expresa en el área simbólica.

La personificación posibilita la elaboración de situaciones traumáticas, el aprendizaje de roles sociales, la comprensión del rol del otro y el ajuste de su conducta en función del ello, favorece el proceso de socialización e individuación.

La **motricidad** es un indicador que permite observar la adecuación psicomotora del niño en relación a la etapa evolutiva que atraviesa. Es importante ver si juega sólo un rincón del

cuarto o sobre una esquina de la mesa, o bien si se mueve con libertad por todo el cuarto. En el transcurso de la hora de juego, el psicólogo puede observar si existe alguna disfuncionalidad motriz. Un adecuado manejo de las posibilidades motoras permite el dominio de los objetos del mundo externo y la posibilidad de satisfacer necesidades con relativa autonomía. Pero si se plantean dificultades a nivel psicomotor, esto no sucede y provocan frustraciones que incrementan tensiones tanto intra como interpersonal.

Es importante valorar la comunicación gestual y postural, enriquecedores del mensaje, los cuales pueden también mostrar aspectos disociados que se expresan como una discordancia entre lo que se dice y lo que se expresa corporalmente.

En resumen, deberíamos preguntarnos si las alteraciones motoras son consecuencia de un

trastorno neurológico, o psicógeno, o bien si dicha disfunción motriz corresponde a una falta de estimulación ambiental.

La **creatividad**, es la capacidad para o la actividad de realizar algo nuevo original e inventado. Pero es la cualidad de la originalidad y no el producto lo que define el acto creativo o el juego imaginario (7). Como un artista el niño invierte una gran cantidad de elementos emocionales en el proceso creativo y en parte utilizan el juego para presentar una clara línea construida entre el mundo real y el fantaseado.

La dinámica interna de este proceso se expresa mediante un interjuego entre la proyección y la reintroyección de lo proyectado ahora modificado, transformado en un producto cualitativamente distinto, promotor del crecimiento y el cambio estructural que repercute en un aumento de su capacidad de aprendizaje. Ahora bien, para que dicho proceso creativo se lleve a cabo es necesario un yo plástico, capaz de abrirse a experiencias nuevas y que sea tolerante a la inestructuración del campo. (11)

Una adecuada tolerancia a la frustración permite que se forme una representación interna del objeto, en ausencia de éste. Incidiendo en un aumento de la función simbólica y anticipando su conexión con el mismo. Las alteraciones de dicha función se pueden observar en dos direcciones opuestas: la excesiva tolerancia o la absoluta intolerancia. La primera indica una pobreza interna y falta de logros adecuados en el mundo interno, en tanto que la segunda caracteriza a un yo inmaduro que no puede postergar deseos insatisfechos.

La detección del **grado de tolerancia a la frustración** se observa en la hora de juego a través de la posibilidad de aceptar la consigna con las limitaciones que ésta impone - la puesta de límites, la finalización de la tarea y durante el desarrollo del juego, en la manera de enfrentarse con las dificultades inherentes a la actividad que se ha propuesto realizar. (11)

Es importante distinguir en dónde ubica el niño la fuente de frustración, si proviene del mundo interno -la realización de una actividad que se halla muy por encima de sus posibilidades- o bien si la localiza en el mundo externo -desea algo que no está presente-. Es también importante las distintas reacciones que se pueden presentar frente a ella: por ej. si encuentra elementos sustitutos -la cual implica una mayor adaptación- o bien si se desorganiza -por ej. poniéndose a llorar, la cual sería una actitud más negativista.

La capacidad de tolerar la frustración se relaciona íntimamente con el principio de placer y de realidad. El niño tiende instintivamente a la descarga y satisfacción de los deseos y el principio de realidad es el que regula esta satisfacción por medio de sus funciones yoicas. (11)

Este mecanismo regulador favorece al crecimiento del niño y ayuda a que el yo vaya logrando un equilibrio emocional adaptativo y madurativo.

Otro de los elementos a tener en cuenta es **la capacidad simbólica**. El juego es una forma de capacidad simbólica y una vía de acceso a las fantasías inconscientes.

Un monto adecuado de angustia constituye la base para la formación de símbolos. Si los conflictos se expresan en forma directa, puede inhibir en forma parcial o total la actividad lúdica porque provoca un exceso de ansiedad que es intolerable al yo. (11)

El niño, a través de objetos suficientemente alejados del conflicto primitivo, logra que en el juego emerjan las fantasías inconscientes. Dichos objetos cumplen un papel de mediatizador porque apelan a sus posibilidades de elaboración secundaria para expresar la fantasía. (11)

Mientras mayores sean los elementos que el niño emplea para expresar su mundo interno, mayores posibilidades yojicas manifiesta, ya que refleja toda una serie de significantes adquiridos mediante un proceso de simbolización. (11)

El símbolo adquiere sentido en el contexto en el cual se expresa.

A medida que el niño evoluciona, aumenta la distancia entre símbolo y lo simbolizado (obj. primario). Al comentar acerca de la elección de los juegos y juguetes (elemento mediatizador de la fantasía inconsciente), hemos considerado de importancia relacionarlo con la edad cronológica del entrevistado (11).

Por medio de dicho mediatizador se puede evaluar:

- **La riqueza expresiva**, la coherencia de la transmisión y concatenación de los símbolos, en una secuencia lógica;
- **La capacidad intelectual**, durante el proceso evolutivo infantil, aumenta la distancia entre significativo y significado y éste va adquiriendo un matiz más compartido en el entorno social, cuya expresión más válida es el lenguaje;

- **La calidad del conflicto**, el niño en sus juegos puede expresar fantasías de tipo oral, anal, uretral, fálico o genital y lo manifiesta en función de sus técnicas habituales de manejo. La intensidad del conflicto es variable y ésta puede determinarse de acuerdo a su forma de expresión elegida y a la reiteración de la fantasía. (11)

La **capacidad de adecuarse a la realidad**, constituye un válido indicador observable en la hora de juego diagnóstica. En este sentido, es importante detectar, si el niño es capaz de desprenderse de la madre y de actuar en forma acorde a su edad, si comprende y acepta la consigna. De esta manera podemos evaluar si el niño puede o no adaptarse a los límites impuestos por esta situación:

– **Aceptación o no del encuadre temporo-espacial:** por ej. hay niños que tienen dificultades para adecuarse al encuadre espacial, manifestándolo por ej. cuando insisten en jugar y emplear la sala de espera como prolongación del despacho.

– **Posibilidad de ubicarse en su rol y aceptar el rol del otro.** Por ej. Negarse a jugar o bien no reconocer que el otro es una persona distinta y desconocida.(11)

## VI OBSERVACIÓN CLÍNICA DE 2 HORAS DE JUEGO

### **Alexia, una niña de 4 años de edad.**

En la última hora de exploración diagnóstica, la testista emplea la hora de juego.

La niña entra al despacho y se sienta. La testista le explica que la caja que tiene en frente es para que ella juegue.

La caja está cerrada. Alexia la arrima y luego la abre lentamente... Va sacando los muñecos y animalitos de a uno. Los pone sobre la mesa pero no los denomina por su nombre en forma espontánea.

La testista pide que le explique cómo se llaman los animalitos, y que le explique qué está realizando.

En un primer momento, la niña no le responde pero, luego de unos instantes comienza a denominar algunos “vaca”, “papá”, otros directamente ni los nombra... continúa sacando más animalitos de la caja.

La testista intenta que la niña explique qué está realizando... pero la niña no contesta y se remite a poner fuera de uno en uno los juguetes de la caja... luego los mete también de a uno en la caja. Allí encuentra un camión y lo saca. Utiliza la parte de atrás para cargar y descargar los demás objetos que extrae de la caja de juegos. Pero a medida que el movimiento se reitera varias veces, la actitud de la niña va volviéndose más agresiva.

La testista toma nota de lo que Alexia realiza, la niña la mira de reojo, hace “mmmm” y se sonríe ... deja los muñecos en la caja... la cierra y dice que no quiere jugar más. Luego toma la mano de la testista (que utilizaba para escribir) y la mete dentro de la caja, pone la tapa encima.

Testista: “oh, estoy atrapada, no puedo salir...”

La niña ríe.

Logran jugar un poquito... la niña toma la vaca y se la da a la testista.

Ella toma el “papá”.

La testista le pregunta qué hace.

La vaca saluda al papá...

El papá responde en forma agresiva... chilla algo y luego se esconde por detrás del borde de la mesa.

Luego, la niña pide a la testista. que esconda la vaca detrás de la caja.



Acerca el papá a la caja.

La testista se asoma y saluda al papá.

La niña guarda nuevamente los muñecos ... abre la caja y cuando lo hace saca unos animalitos, luego un trozo de plastilina y dice que la plastilina “es comida”... lo reparte a los animalitos, comienza a cantar “navidad... navidad, navidad... navidad...”

Está mucho rato repitiendo la misma secuencia y a medida que va transcurriendo el tiempo, el acto de dar de comer se hace más agresivo, tira los trocitos de plastilina.. .mientras canta la misma canción.

Cuando se acaba la plastilina, dice: “ya está”.

La testista pregunta si los animales comieron toda la comida y la niña dice que sí. Guarda los trocitos de plastilina, los muñequitos también. Cierra la caja y dice: “me voy con mi abuela, ya está” Se va hacia la puerta..

La testista intenta retenerle pero Alexia sale del despacho... Concluye la hora de juego.

## **Análisis**

*En la última hora de exploración diagnóstica, la testista emplea la hora de juego.*

*La niña entra al despacho y se sienta. La testista le explica que la caja que tiene en frente es para que ella juegue.*

*La caja está cerrada. Alexia la arrima y luego la abre lentamente. Va sacando los muñecos y animalitos de a uno. Los pone sobre la mesa pero no los denomina espontáneamente por su nombre.*

*La testista pide que le explique cómo se llaman los animalitos, y que le explique qué está realizando.*

*En un primer momento, la niña no le responde pero, luego de unos instantes comienza a denominar algunos “vaca”, “papá”, otros directamente ni los nombra... continúa sacando más animalitos de la caja.*

Podemos observar que Alexia toma una actitud evitativa hacia los juguetes, los coge y los deja en la mesa sin adjudicarles roles o nombres a estos personajes que ha escogido.

A través de la intervención de la testista que le amplía la consigna, Alexia, luego de un instante puede aceptar la propuesta de la testista, nombrando sólo dos muñequitos “vaca”, “papá”. Mientras saca los demás no explica qué hace, ni quiénes son.

Escoge juguetes más estructurados tales como animales o personas.

*La testista intenta que la niña explique qué está realizando... pero la niña no contesta y se remite a poner fuera de uno en uno los juguetes de la caja... luego los mete también de a uno en la caja. Allí encuentra un camión y lo saca. Utiliza la parte de atrás para cargar y descargar los demás objetos que extrae de la caja de juegos. Pero a medida que el movimiento se reitera varias veces, la actitud de la niña va volviéndose más agresiva.*

La niña juega de manera rígida, con pocos recursos internos como para realizar un juego flexible, no puede incluir en su juego el diálogo, ya que éste está muy limitado a la acción: el meter-sacar, actividad propia de niños más pequeños.

Dicha acción se reitera, cuando Alexia escoge el camión –otro mediatizador de la misma fantasía inconsciente– con el fin de emplearlo para carga y descarga de los demás materiales ofrecidos.

*La testista toma nota de lo que Alexia realiza, la niña la mira de reojo, hace “mmmm” y se sonríe ... deja los muñecos en la caja... la cierra y dice que no quiere jugar más. Luego toma la*

*mano de la testista (que utilizaba para escribir) y la mete dentro de la caja, pone la tapa encima.*

*Testista: "oh, estoy atrapada, no puedo salir..."*

*La niña ríe.*

*Logran jugar un poquito... la niña toma la vaca y se la da a la testista.*

*Ella toma el "papá".*

*La testista le pregunta qué hace.*

*La vaca saluda al papá...*

*El papá responde en forma agresiva...chilla algo y luego se esconde por detrás del borde de la mesa.*

*Luego, la niña pide a la testista. que esconda la vaca detrás de la caja.*

*Acerca el papá a la caja.*

*La testista se asoma y saluda al papá.*

*La niña responde en forma excitable.*

*La niña guarda nuevamente los muñecos ..*

La niña ya no acepta el rol de la testista como observadora no participante, aumenta su ansiedad (¿persecutoria?), lo cual produce una modificación en su adecuación a la situación diagnóstica. Con este juego aparente entre niña y terapeuta (esconde y tapa la mano de la testista) intenta mantener el control sobre la testista, evitando así que anote y acaparando por completo su atención.

Considero que hay un intento de personificación cuando la niña da "la vaca" a la testista y ella toma el "papá", asumiendo el rol del personaje temido o deseado.

A pesar de esto se observa una marcada pobreza en la estructura del juego, en el contenido y secuencia del mismo.

La vaca saluda al papá y cuando éste responde con un chillido ... el juego se modifica (las escondidas), pero la niña se muestra más excitada y este aumento de la ansiedad lleva a que la niña guarde los muñecos en la caja. A caso sus fantasías inconscientes transmitidas en el juego han pasado a acercarse a su realidad interna que la niña ya no vive el acto de jugar como una zona segura sino que lo experimenta como una realidad amenazante y por ello lo interrumpe, lo fragmenta, evitando así su desenlace?. O bien dicha interrupción es sólo debida a un incremento de su ansiedad difícil de controlar ?

*Luego de un instante, Alexia abre nuevamente la caja. Saca unos animalitos, los ubica a todos en el mismo sector de la mesa. Encuentra un trozo de plastilina y dice que la plastilina "es comida"... la reparte a los animalitos, comienza a cantar "navidad.. navidad, navidad... navidad....."*

*Está mucho rato repitiendo la misma secuencia y a medida que va transcurriendo el tiempo, el acto de dar de comer se transforma en una lluvia de comida (como si nevase), haciéndose más agresivo, tira los trocitos de plastilina...mientras canta la misma canción.*

*Cuando se acaba la plastilina, dice: "ya está".*

Alexia utiliza el "como si" empleando la plastilina representando comida. Al comienzo de esta secuencia se vislumbra algún fin comunicacional, pero a medida que transcurre el juego hay una marcada reiteración y predominio de las mismas acciones –en el canto y en la actitud de dar de comer– que van deteriorando el mensaje de aquello que pretendía transmitir, (compulsión a la repetición).

Si bien no agrede explícitamente a los juguetes, presenta una actitud irascible durante la utilización de los mismos (con el camión, con el papá, y en este caso al tirar la plastilina)

Otro elemento a tener en cuenta es que la niña concluye el

juego cuando se le acaba “la comida” y dice “ya está” no intenta buscar otro mediatizador con el cual continuar jugando, ha llegado a la saturación lúdica.

*La testista pregunta si los animales comieron toda la comida y la niña dice que sí. Guarda los trocitos de plastilina, los muñequitos también.*

*Cierra la caja y dice: “me voy con mi abuela, ya está” Se va hacia la puerta..*

*La testista intenta retenerle pero Alexia sale del despacho... Concluye la hora de juego*

La niña ya no tolera más la situación de juego, su nivel de ansiedad es tal que necesita ver si sus familiares están en la sala de espera. “Me voy con mi abuela”. Si bien la niña desea salir del despacho cuanto antes, no acepta quedarse allí por más tiempo, tampoco se escapa ya que logra despedirse de la terapeuta antes que la hora de juego se acabe. A raíz de ello podemos decir que hay un intento de la niña de adecuarse a la realidad, aceptando la consigna y las limitaciones temporoespaciales del encuadre, pero debido a al incremento de la ansiedad Alexia interrumpe el juego e inmediatamente se despidió de la testista.

### **Hora de Juego de un niño de 8 años**

*Cuando la testista le dice que allí tiene la caja si prefiere jugar o bien los colores y papel si quiere dibujar, el niño elige dibujar antes que jugar. Dibuja un dinosaurio con trazo bastante inmaduro... Dice: “Necesitaré más hojas para terminar el dibujo.” La testista le recuerda que también puede jugar.*

*El niño saca unas piezas de construcción. Hace una torre (no dice nada) luego añade unas piezas. La testista le pregunta ¿qué es? y él dice: “Es una torre” Saca más piezas de construcción, busca en la caja y hace 2 torres una más pequeña que otra y por último pone una pieza de construcción sola (la*

más pequeña de todas). Mientras señala las torres de la más grande a la más pequeña dice: “Está es la grande, la pequeña, la mediana y la más pequeña de todas”. No y vuelve a señalarlas de mayor a menor. “La grande, la mediana, la pequeña y la otra. Después de unos instantes dice: “voy a hacer una torre más grande que ésta (señala la grande).

Testista: “¿Te servirán para algo?”

Niño: “Están en la calle de la Sagrada Familia. Cuando intenta hacerla se le caen las piezas... luego exclama: “Es un barco”.... “Parece que estas torres están en el puerto (mientras, señala con la mano algo que las delimita).

Testista: “¿Qué más le ocurren?”

Niño: “Nada más ... las que están en la caja son las piezas que no me gustan”.

Testista: “¿Qué es esto?” (La testista señala la construcción)

Niño: “Otro barco. Ya está.” “Las torres sirven para ver todo el puerto y son como faros”. Intenta poner otra pieza encima de la torre y dice: “Esto es lo malo de las construcciones, cuando intentas poner algo...

Testista: “se caen”

Niño: Sí.

Mientras, recoge una pieza con un hueco en el medio y mira por él (como si fuese un telescopio) y luego la guarda.

Testista: ¿Qué es eso?”

Niño: “Es una cámara de fotos”. Sigue metiendo las piezas de una en una.

La testista le explica que tuvieron una cámara, que filmaron la sesión.

Testista: “¿Qué te gustó más?”

Niño: “Con las cajas de zapatos, monto torres, castillos, una casa, cuerdas...”

Testista: Tú juegas con animales o muñecos?

Niño. “Sí”

Testista: Aquí no querías.

Niño: Ah, sí, hay una cámara allí, (señala algo que está detrás de la testista). y se distancia ... Él desaparece de la imagen, se retira del objetivo. Se escucha que comenta: “La loco-peda (testista: logopeda) me dijo que habría una cámara y que me filmarían”

Quiere salir del despacho.

Testista: “Antes de comenzar nos pusimos de acuerdo con tu papá para poder filmar. El próximo día vendrán tus padres y hablaremos acerca de lo que hemos realizado.

Niño: “Ya lo sé porque yo me quedaré...” Se dirige hacia la puerta.

La testista se levanta y le acompaña.

## **Análisis**

Entra al despacho, se sienta y escucha detenidamente la consigna. Cuando la testista le dice que allí tiene la caja si prefiere jugar o bien los colores y papel si quiere dibujar, el niño elige dibujar antes que jugar. Dibuja un dinosaurio bastante inmaduro... Dice: “Necesitaré más hojas para terminar el dibujo.”

La testista le recuerda que también puede jugar.

El niño acepta la consigna y como la testista da la posibilidad de elegir, él opta por realizar un dibujo, elección acorde a su edad cronológica. Una vez que acaba con su dibujo, la testista explica: “ahora puedes jugar” .El niño acepta dicha propuesta, acercando la caja de juguetes hacia él.

*El niño saca unas piezas de construcción. hace una torre (no dice nada) luego añade unas piezas . La testista le pregunta qué es? y el dice: “es una torre” Saca más piezas de construcción, busca en la caja y hace 2 torres una más pequeña que otra y por último pone una pieza de construcción sola (la más pequeñita de todas). Mientras señala las torres de la más grande a la más pequeñita dice: “Está es la grande, la pequeña, la mediana y la más pequeñita de todas”. No y vuelve a señalarlas de mayor a menor. “La grande, la mediana, la pequeña y la otra.*

Luego de utilizar elementos escolares –tales como papel y lápiz–, escoge material inestructurado como las piezas del lego. Mientras elabora su “torre” el niño no hace ningún comentario sobre aquello que realiza. Una vez que la testista amplía la consigna, el niño la acepta y explica que aquello que él ha realizado es “una torre”.

A pesar de observarse un juego bastante reiterado en su modalidad de expresar la misma fantasía –torres que varían sólo en su tamaño–, a través de las preguntas de la testista por ej. “dónde están ubicadas”, él niño puede dar algo más de sí, otorgándoles una posición geográfica “Están en la calle de la Sagrada Familia”, pone en marcha su capacidad simbólica la cual se halla poco estimulada.

*Después de unos instantes dice: “voy a hacer una torre más grande que esta (señala la grande).*

*Testista: “Te servirán para algo?”*

*Niño: “Están en la calle de la Sagrada Familia. Cuando intenta hacerla se le caen las piezas... luego exclama: “Es un barco”.... “Parece que estas torres están en el puerto (mientras, señala con la mano algo que las delimita).*

*Testista: “Qué más le ocurren?”*

*Niño: “Nada más ... las que están en la caja son las piezas que no me gustan”.*



*Testista: ¿Qué es esto?"*

*Niño: "Otro barco. Ya está." "Las torres sirven para ver todo el puerto y son como faros".*

En este primer movimiento "cuando quiere hacer una torre más grande pero se le cae y realiza un barco" el niño puede apelar a sus recursos internos para modificar su objetivo por otro más accesible a sus posibilidades. Dicha nueva construcción "el barco" permitió que el niño diese otro significado y ubicación a las torres, representándolas en el puerto, y adjudicándoles diferentes funciones: como punto de observación y además como posición estratégica útiles a los barcos. en este sentido el juego toma mayor significación.

*Intenta poner otra pieza encima de la torre y dice: "Esto es lo malo de las construcciones, cuando intentas poner algo...."*

*Testista: "se caen"*

*Niño: Sí.*

*Mientras, recoge una pieza con un hueco en el medio y mira por él (como si fuese un telescopio) y luego la guarda.*

*Testista: Qué es eso?"*

*Niño: "Es una cámara de fotos". Sigue metiendo las piezas de una en una.*

*La testista le explica que tuvieron una cámara y que filmaron la sesión.*

*Testista: "qué te gustó más?"*

*Niño: "Con las cajas de zapatos, monto torres, castillos, una casa, cuerdas..."*

*Testista: Tú juegas con animales o muñecos?*

*Niño. "Sí"*

*Testista: Aquí no querías..*

Se puede observar que no emplea juguetes que representen animales o personas.

A nivel de secuencia de juego tampoco se observa un principio, un desarrollo y desenlace en torno a algún argumento en particular, simplemente el niño describe dos lugares en el cual estas torres ocupan una función.

*Niño: Ah, sí, hay una cámara allí, (señala algo que está detrás de la testista). Y se distancia ...Él desaparece de la imagen, se retira del objetivo. Se escucha qué comenta: "La locopeda (testista: logopeda) me dijo que habría una cámara y que me filmarían"*

*Quiere salir del despacho.*

*Testista: "Antes de comenzar nos pusimos de acuerdo con tu papá para poder filmar. El próximo día vendrán tus padres y hablaremos acerca de lo que hemos realizado."*

*Niño: "Ya lo sé porque yo me quedaré..." Se dirige hacia la puerta.*

*La testista. se levanta y le acompaña.*

En esta última parte de la hora de juego diagnóstica el niño parece estar más inquieto y pendiente del entorno (acaso se han movilizado las ansiedades persecutorias?). Cuando encuentra la cámara se aparta y desea irse... luego se tranquiliza porque apela a su recuerdo de aquello que le dijo su logopeda... puede adecuarse a las limitaciones que el encuadre propone, escuchando a la testista y despidiéndose de ella.

## **VII CONCLUSIONES**

Las observaciones de las horas de juego, han contribuido en gran parte a la realización de la teoría del desarrollo funcional, estructural y a comprender con mayor amplitud el mundo interno de niños pequeños.

Es de destacar el origen y la evolución de la técnica del juego concebida por Melanie Klein, quien a través de la interpretación y análisis del juego infantil ha fundado las bases teórico-técnicas del psicoanálisis de niños. Ella, consideró que el juego de niños constituye la principal vía de acceso a las fantasías inconscientes infantiles, al igual que los sueños lo son para los adultos.

En la actualidad el juego es considerado como el principal medio de comunicación de los niños, y a lo largo del desarrollo evolutivo infantil dicha actividad va cobrando forma. El acto de jugar permite al niño tomar parte activa en el mundo externo, plasmar sus deseos y temores en una zona segura situada entre la realidad y la fantasía, entre el mundo externo y su realidad interna a la que Winnicott denomina “espacio transaccional”.

Existen algunos niños que no pueden desarrollar su actividad lúdica. Es el caso de los niños autistas quienes tienen bloqueada la posibilidad de realizar este puente entre mundo interno y externo, por su inhabilidad para elaborar el duelo por una pérdida.

Los niños psicóticos, en cambio, tienen graves dificultades para adecuarse a la realidad, su manera de jugar es perseverante, estereotipada y sin fines comunicacionales, presentan un “seudo juego”, que al no poner en marcha su capacidad simbólica, desaparece el “como sí” o juego imaginativo propio de niños neuróticos y normales.

Los niños neuróticos por su parte, utilizan el “como sí” sin tanta riqueza expresiva, hay predominio de determinados mediatizadores, repetición de la misma fantasía inconsciente. Algunos autores consideran que esta falta de creatividad y dificultad de elaborar un juego imaginativo proviene de una debilidad del yo o bien de la extrema rigidez del Super yo.

Los casos presentados en este trabajo podrían corresponder a niños con estructura predominantemente neurótica, ya

que durante sus correspondientes horas de juego han manifestado una manera bastante rígida para jugar, dificultades en la realización de un juego imaginativo, comprometiendo muy poco su capacidad simbólica.

Alexia, la niña pequeña de 4 años, presenta dificultades para la personificación y elaboración del juego imaginativo propio de su edad. En el transcurso de su hora de juego muestra poca tolerancia a la frustración, interrupción del juego (fragmentación) evitando llegar a su conclusión.

En cambio, es más esperable que en el niño de 8 años la personificación no esté presente, ya que en esta etapa evolutiva comienza a haber una inhibición de la misma. Observamos que escoge materiales más adecuados a su edad. Por ej. material escolar. Hay bastante adecuación a la realidad, aceptación de la consigna, encuentra otros recursos internos para hacer frente a sus propias frustraciones –si bien no puede construir una torre más grande puede elaborar otro objeto que modifica a su vez el significado de las anteriores construcciones–. Sin embargo, podemos ver que es un niño que necesita ser estimulado por el entorno, para poner en marcha sus funciones yoicas que se hallan debilitadas.

En síntesis, la realización de este trabajo me ha permitido conocer en profundidad el comienzo de la técnica de juego, el desarrollo de las distintas variables implícitas en la actividad lúdica en relación a las etapas evolutivas infantiles, las funciones lúdicas y en particular los elementos que aporta el juego al diagnóstico, a partir de los cuales el juego puede considerarse un válido instrumento para la realización del psicodiagnóstico infantil.

Durante la elaboración de este trabajo, he tenido la posibilidad de observar cómo juegan los niños de P4 (y también de P3) en sus horas de patio, las cuales fueron de utilidad para comprender el desarrollo y evolución del juego en niños normales.

Otras prácticas realizadas durante el postgrado han permitido aproximarme al rol del psicólogo clínico durante el proceso psicodiagnóstico, cuya función es identificar aquellos elementos implícitos tanto en la actividad lúdica, como durante toda la labor diagnóstica.

A través de los distintos seminarios incluidos en el Postgrado, y en particular aquel que trata sobre el proceso psicodiagnóstico, he podido focalizar la validez del análisis de cada hora de juego tomada como “una unidad en sí misma”(11), en la cual se puede identificar las actitudes del niño durante el juego, la modalidad del mismo, la calidad de los recursos internos del niño, el tipo de ansiedades y defensas utilizadas en la misma, su adecuación a la realidad; capacidad simbólica, creatividad, etc.. los cuales son indicadores implícitos en el juego y que hacen del mismo un importante Instrumento psicodiagnóstico.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Aberastury, Arminda (1977) "El Niño y sus Juegos" Ed. Paidós, Buenos Aires.
2. Campo, A.J. y Ribera C. (1989) "El Juego y los Niños y el Diagnóstico: La hora de Juego". Paidós Psicometría y Psicodiagnóstico. Barcelona- Buenos Aires.
3. Cohen, David. (1993) "The Development of Play". Second Edition, Routledge. London and New York.
4. Gutton Philippe (1976) "El Juego de los Niños". Colección Navidad, Ed. Nova Terra, Barcelona.
5. Grinberg, Rebeca: "Consideraciones Teóricas sobre la Técnica en Análisis de Niños".
6. Hoxter, Shirley (1991?) "Play and Communication"
7. Klein, Melanie (1976) "La técnica Psicoanalítica del Juego: su historia y significado" Obras Completas . Nuevas Ediciones en Psicoanálisis. Paidós, Horme. (19-39).
8. Solnit, A.J.; Cohen, D. J; Neubauer, P.B. (1993) "The Many Meanings of Play. a Psychoanalytic Perspective". Yale University Press. New Haven and London.
9. Tustin, Frances (1988) "Los niños que no pueden jugar" Int. Rev. Psycho-Anal. Traducido por Cynthia Seiguer Vol. 15, 93-106.
10. Winnicott, D.W. 1996 "Realidad y Juego" 6ª Edición. Gedisa Editorial, Barcelona.
11. Woscoboinik, Pola y col.: "La hora de Juego diagnóstica". Cap. 1. El proceso diagnóstico y las Técnicas Proyectivas, de Siquier de Ocampo. De. Nva Visión.