

En: "Las técnicas proyectivas y  
el proceso psicodiagnóstico"  
M.L. Sigüier de Ocampo, M.E. García  
Arzeno, E. Grassano de Piccolo  
y colab. (1989)  
Ediciones Nueva Visión, Bs. Aires.

## 1

### La hora de juego diagnóstica

Ana María Efron, Esther Fainberg, Yolanda Kleiner,  
Ana María Sigal y Pola Woscoboinik

#### Introducción

La hora de juego diagnóstica 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.

La actividad lúdica es su forma de expresión propia, así como el lenguaje verbal lo es del adulto. Se trata entonces de instrumentalizar sus posibilidades comunicacionales con el fin de conceptualizar luego la realidad que nos presenta.

Al ofrecerle al niño la posibilidad de jugar en un contexto particular, con un encuadre dado que incluye espacio, tiempo, explicitación de roles y finalidad, se crea un campo que será estructurado básicamente en función de las variables internas de su personalidad.

En esta situación expresa sólo un segmento de su repertorio de conductas, reactualizando en el aquí y ahora un conjunto de fantasías y relaciones de objeto que se sobreimpondrán al campo de estímulo. Por eso se recurre complementariamente a otros instrumentos o métodos de investigación.

Creemos conveniente aclarar una diferencia básica entre la hora de juego diagnóstica y la hora de juego terapéutica, pues es muy común que se las confunda.

La primera engloba un proceso que tiene comienzo, desarrollo y fin en sí misma, opera como una unidad y se la debe interpretar como tal.



La segunda, en cambio, es un eslabón más en un amplio continuo en el que van surgiendo aspectos nuevos y modificaciones estructurales por la intervención activa del terapeuta. (Respecto de la participación del psicólogo en la hora de juego diagnóstica hablaremos detenidamente en el apartado "rol del entrevistador.") Como puede verse existe mucha similitud con la entrevista libre diagnóstica del adulto.

#### *Vamos ahora algunas diferencias.*

En una la fantasía está mediatizada a través de verbalizaciones; en la actividad lúdica el mediatizador es predominantemente el juguete ofrecido, que expresa lo que el niño está vivenciando en ese momento.

En la verbalización la fantasía aparece tamizada por la mayor influencia del proceso secundario, resulta más clara la ubicación temporal de la fantasía expresada a través del lenguaje, el uso apropiado de los verbos y las leyes del pensamiento lógico formal. En el juego, en cambio, se da una comunicación de tipo espacial, en la que se incluyen más elementos del proceso primario a través de principios como los de condensación, atemporalidad y desplazamiento, actuados en el juego mismo.

Por otra parte, la hora de juego diagnóstica va precedida de las entrevistas realizadas con los padres (que corresponden al concepto de preentrevista de los adultos).

En ellas, el psicólogo elabora con los padres una consigna que éstos darán al niño. Como pueden intervenir distintos factores para que esta información llegue adecuadamente o no creemos necesario reformular al niño en un primer contacto dicha consigna en forma clara y precisa.

Cada hora de juego diagnóstica significa una experiencia nueva, tanto para el entrevistador como para el entrevistado. Implica, en nuestro criterio, el establecimiento de un vínculo transferencial breve cuyo objetivo es el conocimiento y la comprensión del niño.

#### *Sala de juego y materiales*

Consideramos que los aspectos formales de la hora de juego diagnóstica hacen al contenido de la misma, ya que el encuadre y las condiciones del ámbito de trabajo configuran una *Gestalt* que res-

ponde a nuestro marco referencial teórico. Por esto pasaremos a detallar las condiciones generales en las que debe desarrollarse tal proceso.

La sala de juego será un cuarto no demasiado pequeño, con escaso mobiliario (una mesa, dos o tres sillas y pizarra) con el fin de posibilitar al niño libertad de movimientos. Es preferible que las paredes y el piso sean lavables, lo que permitirá al entrevistador no preocuparse por la conservación del lugar de trabajo.

Es conveniente brindar al niño la posibilidad de jugar con agua, si lo desea, permitiéndole tener un fácil acceso a la misma.

Los elementos deben estar expuestos sobre la mesa, al lado de la caja abierta. Conviene que estén distribuidos sin responder a ningún agrupamiento de clases, dando al pequeño paciente la posibilidad de una ordenación que responda a sus variables internas, en función de sus fantasías y/o su nivel intelectual. No obstante, debe evitarse dar un panorama caótico a través de un amontonamiento indiscriminado de juguetes. La caja o canasto debe estar presente, porque puede funcionar como un elemento lúdico más y porque será el continente depositario de la producción que el entrevistado desee dejar al final de la hora. La presentación de los juguetes sobre la mesa, fuera de la caja, evita el incremento de la ansiedad persecutoria que puede surgir en un primer contacto frente a un continente-caja-desconocido, cerrado (compartimos en este caso el criterio de otros autores). Con respecto a los juguetes a incluir, hay diversas modalidades que responden al marco teórico adoptado por el entrevistador. Erikson, por ejemplo, de la escuela norteamericana, postula la necesidad de discriminar distintas áreas de la problemática del niño. Por esta razón selecciona los juguetes en función de las respuestas específicas que promueven: de tipo sensorio-motor, de integración cognoscitiva, del funcionamiento yoico, etcétera.

Además, introduciendo otro criterio, el de la funcionalidad del juguete, propone la inclusión de elementos de distintos tamaños, texturas y formas. Así, para facilitar el juego agresivo incluye revólveres, cuchillos de goma, bolsa de arena. Para estimular el área comunicativa: teléfonos, crayones, etc. Trata de representar en miniatura todos los objetos del mundo real circundante.

Estimamos que una cantidad excesiva de material distrae y confunde al entrevistado. Por lo tanto lo consideramos innecesario.

En lo que respecta a la escuela inglesa, de orientación kleiniana, no hay un criterio unificado. Siguiendo a Bick, se insiste en la utilización de material inestructurado: maderas de distinto tamaño y forma, plastilina, hilo, lana, trozos de tela, tijeras, banditas elásticas, vaso, etcétera.

Las críticas que puede hacerse a este enfoque, antagónico respecto del anterior, es que permite interpretar símbolos que no corresponden con lo que el niño desea realmente transmitir.

Nosotros adherimos a un criterio intermedio, brindando al niño material de distinto tipo, tanto estructurado como inestructurado, posibilitando la expresión, sin que la experiencia resulte invasora.

Proponemos entonces la inclusión en la caja de juguetes del siguiente material:

papel tamaño carta  
lápices negros y de colores,  
crayones,  
tijera de punta roma  
plastilina de distintos colores  
goma de borrar  
goma de pegar  
sacapuntas  
papel glacé  
hilo de tipo piolín  
dos o tres muñequitos (articulados y de distintos tamaños)  
familia de animales salvajes  
familia de animales domésticos  
dos o tres autómatas de distintos tamaños que puedan funcionar como  
continentes  
dos o tres avioncitos con las mismas propiedades  
dos o tres tacitas con sus respectivos platillos  
cucharitas  
algunos cubos (aproximadamente seis) de tamaño intermedio  
trapitos  
tizas  
pelota.

Es importante que el material sea de buena calidad para evitar su fácil deterioro, situación que puede crear culpa en el niño y hacerle sentir que el entrevistador puede ser fácilmente des-

tuido por sus impulsos agresivos, que tiene poca capacidad para contenerlos y manejarlos. Debe evitarse la inclusión de material peligroso para la integridad física del psicólogo o del niño (objetos de vidrio, tijeras con puntas agudas, fósforos, etcétera). El material, asimismo, debe estar en buen estado, ya que, de lo contrario, el niño puede tener la sensación de estar en contacto con objetos ya usados y gastados.

### Consigna

Cuando el niño entre en el consultorio, el psicólogo debe poner de manifiesto en forma breve y en lenguaje aprehensible una serie de informaciones que configuren la consigna:

definición de roles  
limitación de tiempo y espacio  
material a utilizar  
objetivos perseguidos.

Esto significa que se le aclara que el material que está sobre la mesa puede utilizarlo como desee, que observaremos su juego con el propósito de conocerlo y comprender sus dificultades para una ayuda posterior, todo esto en un tiempo determinado y en ese lugar.

Además se explicitarán los límites generales en cuanto a la realización de acciones que resulten peligrosas para la integridad física, tanto del entrevistador como del entrevistado, de la habitación y el mobiliario, en caso de que esto fuera necesario y en el momento indicado.

### Rol del psicólogo

El rol que cumple el psicólogo durante el proceso psicodiagnóstico es un rol pasivo, en tanto funciona como observador, y activo en la medida en que su actitud atenta y abierta (atención flotante) le permite la comprensión y formulación de hipótesis sobre la problemática del entrevistado.

La situación puede ser tal que el niño requiera nuestra participación, haciéndonos desempeñar un rol complementario. Incluso puede surgir la necesidad de un señalamiento (por ejemplo cuando

do el niño se bloquea o manifiesta su rechazo mediante la inhibición del juego). Entendemos por señalamiento la explicación de aspectos manifestos disociados de la conducta. En ningún caso deben incluirse interpretaciones, ya que éstas apuntan a lo latente. Otro tipo de participación es la puesta de límites en caso de que el paciente tienda a romper el encuadre.

En este sentido, toda participación del entrevistador tiene como objetivo crear las condiciones óptimas para que el niño pueda desarrollar su juego con la mayor espontaneidad posible, puesto que ésta, como cualquier otra situación nueva, provoca ansiedad. La función específica consiste en observar, comprender y cooperar con el niño.

### *Transferencia y contratransferencia*

Una hora de juego diagnóstica significa una experiencia nueva tanto para el entrevistado como para el entrevistador. En este sentido, además de reflejar el interjuego de las series complementarias de cada uno, implica, a nuestro criterio, el establecimiento de un vínculo transferencial.

Antes del primer contacto existe ya una imagen mutua, resultado de la información que los padres transmiten. Esto condiciona determinadas expectativas que deben readecuarse en la primera entrevista, a través del vínculo real y concreto con el niño.

La transferencia en la hora de juego y en todo el proceso diagnóstico adquiere características particulares que responden, por una parte, a la brevedad del vínculo, y por otra, al hecho de que el medio de comunicación sean los juguetes brindados por el psicólogo, lo cual permite que la transferencia se amplíe y diversifique hacia estos objetos intermedarios. En ellos el paciente depositará parte de sus sentimientos representantes de distintos vínculos con objetos de su mundo interno.

Es tarea específica del psicólogo recuperar ese material para integrarlo, junto a los elementos verbales y preverbales, en la totalidad del proceso.

La contratransferencia es un elemento que puede ayudar a la comprensión del niño si es integrada conscientemente por el psicólogo. Este debe discriminar sus propias motivaciones e impulsos a fin de que no interfieran en el análisis comprensivo de la conducta lúdica del niño.

### *Indicadores de la hora de juego diagnóstica*

Cuando nos dedicamos a la tarea de analizar una hora de juego diagnóstica, encontramos que no existe estandarización de este material. Esto hace que la tarea resulte difícil y la producción no sea bien aprovechada.

Por lo tanto nos hemos propuesto elaborar una guía de pautas que ofrezcan un criterio sistematizado y coherente para orientar el análisis, comparar diversos materiales dentro del proceso psicodiagnóstico y obtener inferencias generalizadoras.

Este método de investigación permite además tener una guía interna compartida y objetiva, enriquecedora de la visión de conjunto.

Con ella no se pretende agotar toda la riqueza y complejidad de las posibilidades a tener en cuenta en la hora de juego, sino que se consideren los ítems más importantes a los fines del diagnóstico y pronóstico, apuntando tanto a lo dinámico como a lo estructural y económico.

### *Análisis de los siguientes indicadores*

- 1) elección de juguetes y de juegos
- 2) modalidad de juego
- 3) personificación
- 4) motricidad
- 5) creatividad
- 6) capacidad simbólica
- 7) tolerancia a la frustración
- 8) adecuación a la realidad.

### *Elección de juguetes y de juegos*

De acuerdo con las características individuales, la modalidad de aproximación a los juguetes puede asumir estas formas:

- 1) de observación a distancia (sin participación activa)
- 2) dependiente (a la espera de indicaciones del entrevistador)
- 3) evitativa (de aproximación lenta o a distancia)
- 4) dubitativa (de tomar y dejar los juguetes)
- 5) de injunción brusca sobre los materiales

6) de interrupción caótica e impulsiva

7) de acercamiento, previo tiempo de reacción para estructurar el campo y luego desarrollar una actividad.

Hay que tener en cuenta también el tipo de juguete elegido para establecer el primer contacto, según el momento evolutivo y el conflicto que se trata de vehicular (observarse si se dirige a juguetes de tipo escolar, juguetes representativos de distintas modalidades de vínculos —oral, anal, fálico y genital—, juguetes inestructurados o de manifiesto significado agresivo).

En cuanto al tipo de juego, es necesario ver si tiene principio, desarrollo y fin, si es una unidad coherente en sí misma y si los juegos organizados corresponden al estado de desarrollo intelectual correspondiente a su edad cronológica (en esta evaluación seguimos los criterios genéticos evolutivos que propone Jean Piaget).

En un niño de tres años es dable esperar un juego de tipo egocéntrico, centrado en sí mismo. Puede pedir ayuda o hacer preguntas acerca de los objetos, pero no toma al entrevistador como participante activo en el juego. Además su actividad lúdica no se ajusta a ningún plan previo, es espontánea y labil. Ello determina que pase con facilidad de un juego a otro, sin terminar con ninguno. La atención está centrada fundamentalmente en la investigación del objeto, en sus funciones y en el placer que le proporciona el ejercicio y manipuleo de los mismos.

Su sentido de realidad es aún restringido, por lo cual la funcionalidad de los objetos se determina subjetivamente. (Por ejemplo, puede hacer que los autos rueden por el aire).

De los cuatro a los siete años hay una mayor aproximación a lo real, con creciente preocupación por la veracidad de la imitación exacta. Esto se aprecia en la actividad gráfica, en las construcciones y en las asociaciones verbales.

Por otra parte, el desarrollo del proceso de socialización permite al niño cada vez más reconocer al otro como copartícipe de su juego. De este modo puede dirigirse al psicólogo no solamente para que él lo ayude sino también para que tome un rol activo, discriminado y real, complementario del suyo.

En los dibujos pasa del garabato propio de los tres años a una imitación más realista del objeto representado, incluyendo cada vez más elementos del mismo. Respeto de la construcción con cubos, a los cuatro años se interesa en apilar con equilibrio

pero sin objetivo previo y sin mayor continuidad: puede interrumpir para pasar a otra cosa.

Hacia los cinco o seis años comienza a incluir la intencionalidad: el propósito explícito de realizar una determinada tarea con un margen más amplio de constancia respecto de sus objetivos.

Posteriormente, de siete a once años, encontramos ya establecidos los esbozos de reglas: puede atribuir y asumir roles explicitados de antemano y cercanos a la realidad (vendedor, maestro, alumno). Tiene sentido del juego mutuo y conciencia de la alteración de la regla; puede dramatizar escenas cotidianas.

Otro elemento de importancia es el uso que el niño hace del lenguaje, su atinencia con el juego que desarrolla y con la edad.

### Modalidad del juego

Es la forma en que el yo pone de manifiesto la función simbólica. Cada sujeto estructura su juego de acuerdo con una modalidad que le es propia y que implica un rasgo caracterológico. Entre dichas modalidades podemos detectar:

- a) plasticidad
- b) rigidez
- c) estereotipia y peisexeración.

Cuando el niño puede apelar a cierta riqueza de recursos yojicos para expresar distintas situaciones con un criterio económico, a través de la vía del menor esfuerzo, nos muestra plásticamente su mundo interno.

Esta plasticidad puede manifestarse de distintas maneras: expresando la misma fantasía o defensa a través de distintos mediadores; varias fantasías con varios mediadores, o una gran riqueza interna por medio de pocos elementos que cumplen diversas funciones.

En el primer caso citaremos el ejemplo de Pablo, de siete años, que a lo largo de toda la hora de juego muestra su omnipotencia como defensa identificándose en un primer momento con figuras fuertes (salta con el guardapolvo puesto como capa, diciendo que es el Zorro y combatiendo a los soldados), mientras que más tarde comienza a llenar un jarrito afirmando que va a alimentarla a todos los animalitos que hay en el canasto. (Se identifica ahora, también omnipotentemente, con un pecho inagotable.) Expresa

entonces en forma plástica una misma defensa maníaca, con variedad de recursos.

En el segundo caso vemos otra modalidad de la plasticidad: la expresión de una gama de situaciones a través de distintas áreas de conflicto que se desprenden como núcleos organizativos de su juego. El psicólogo siente al terminar la hora de juego que el niño ha expresado un amplio espectro de su vida emocional, que se manifestó en forma integrada, en una secuencia fluida y sin la necesidad de recurrir a mecanismos de aislamiento o control obsesivo.

La tercera situación muestra la posibilidad de que un mismo objeto cambie de función, vehiculizando diversas fantasías de manera adaptativa, sin producir respuestas tan originales que resulten incomprensibles para el entrevistador o impidan la comunicación y expresión de lo que realmente se desea transmitir.

Susana, cinco años, utiliza una taza para dar de comer a su muñeca, expresando así una fantasía oral. Poco después en su juego la taza adquiere otro significado: puesta boca abajo sirve de asiento para su muñeca. Vemos la capacidad de la niña para modificar la función de los objetos adecuándolos a sus necesidades de expresión.

Dicha plasticidad se convertiría en habilidad patológica si el cambio fuera hasta tal punto brusco y constante que los objetos no conservarían ni por un momento los atributos adjudicados.

Estas modalidades de expresión de la plasticidad no son excluyentes y pueden darse en un mismo paciente a lo largo de una hora de juego complementándose entre sí.

Otra modalidad clara y opuesta a la anterior es la rigidez en el juego, generalmente utilizada frente a ansiedades muy primitivas para evitar la confusión. En este caso el niño adhiera a ciertos mediatizadores en forma exclusiva y predominante para expresar la misma fantasía. Esta característica se puede ver tanto en los juguetes como en las secuencias, verbalizaciones y gestos, y tiene como propósito controlar la identificación proyectiva en el depositario, conservar los límites y mantener la disociación, dado que cualquier situación nueva lo desorganiza y provoca confusión. Esta defensa empobrece al yo y da como resultado un juego monótono y poco creativo.

Es una modalidad no adaptativa que se ve fundamentalmente en niños neuróticos.

Para ejemplificar, relatamos el caso de Daniel, de diez años.

Durante 20 minutos de la hora de juego cuadrícula un papel glacé, y luego comienza a hacer un enrejado con las tirillas que cortó del mismo, entrecruzándolas. Tarea que le insunó toda la hora por el cuidado extremo que ponía, cosa que lo diferencia de un juego repetido y sin sentido, propio de una modalidad estereotipada.

La rigidez suele expresarse también a través de la imposibilidad de modificar los atributos otorgados al objeto. Por ejemplo: Susana, de cinco años, toma cuatro taticas iguales y le adjudica a cada una de ellas una función sobre la base de una pequeña diferencia. Durante 30 minutos realiza un juego, conservando rigidamente los roles y poniendo sumo cuidado en no confundir las tazas. Se la ve preocupada por esto. Cuando queda oculta una de las tazas entra en pánico y comienza a llorar, calmándose cuando la entrevistadora se lo señala. Renunda entonces el juego cuando supera la paralización que le produjo entrar en confusión.

Como modalidades más patológicas de funcionamiento yoco, podemos caracterizar el juego estereotipado y el perseverante. En ellos se manifiesta una desconexión con el mundo externo cuya única finalidad es la descarga; se repite una y otra vez la misma conducta y no hay fines comunicacionales.

Este juego es típico de los niños psicóticos y con lesiones orgánicas.

Juan Carlos, de nueve años, recortó durante una hora de juego un mismo elemento multiplicado sin introducir variable alguna.

### Personificación

Cuando hablamos de personificación nos referimos a la capacidad de asumir y adjudicar roles en forma dramática.

En cada período evolutivo la capacidad de personificación adquiere características diferentes. En niños pequeños se expresa de manera más inmediata la realización de deseos utilizando como mecanismo fundamental la identificación introyectiva. Asume el rol del otro, haciendo suyo el personaje temido o deseado.

Estela, de dos años y medio, a quien llevan a la consulta por crisis de llanto cada vez que su hermano de seis años va a la escuela, toma en la hora de juego su cartecita dentro de la cual coloca crayones y una hoja.

En una etapa posterior las personificaciones se enriquecen con figuras imaginarias tales como las hadas, monstruos y cuecos, disociando y proyectando en estas figuras sus diferentes imágenes.

El niño comienza también a adjudicar roles y a hacer más explícito el vínculo que mantiene con estas imágenes (se somete, vence, domina, ataca o es atacado, es el perseguido o el perseguidor), mostrando sucesivas alternancias de estos roles, como expresión de la labilidad de las identificaciones.

En la latencia, el niño tiende a dramatizar roles definidos socialmente, con menor expresión de la fantasía en función del incremento de la represión. Amplia su campo de conexión con el medio ambiente, tiende a jugar, por ejemplo, al policía y al ladrón, la maestra, el vendedor, con menor alternancia de roles y mayor arraigo en sus identificaciones.

En el juego de prepuberes se observa una inhibición de esta capacidad porque se torna posible la actuación real de sus fantasías.

Para darles curso elige objetos más alejados del medio familiar a través de un desplazamiento, que se expresa fundamentalmente en el área simbólica.

La personificación adquiere nuevamente importancia y se utiliza como medio de expresión en la adolescencia.

La personificación como elemento común a todos los periodos evolutivos normales posibilita la elaboración de situaciones transmuticas, el aprendizaje de roles sociales, la comprensión del rol del otro y el ajuste de su conducta en función de ello, lo cual favorece el proceso de socialización e individuación.

Debemos tener en cuenta que el pasaje de un periodo a otro no se realiza en forma lineal ni brusca, sino que implica sucesivas progresiones y regresiones.

El análisis del contenido de la personificación nos lleva a evaluar a través de la calidad e intensidad de las distintas identificaciones el equilibrio existente entre el Superyó, el Ello y la realidad, elemento de fundamental importancia, diagnóstica y pronóstica. Este equilibrio se logra cuando el Superyó se torna más permisivo y refleja con mayor realidad las figuras de autoridad real y por ende con menor sadismo, permitiendo al Yo la satisfacción de deseos e impulsos sin entrar en conflicto con la realidad.

En la consigna hay una explicitación de roles que implica la observación del psicólogo y el juego del niño. Si durante el trascur-

so de la hora de juego el niño nos pide que asumamos determinados roles, creemos necesario que nos explique con claridad las características del rol adjudicado para que quede bien definido y responda a las fantasías proyectadas.

### Motricidad

Este indicador nos permite ver la adecuación de la motricidad del niño con la etapa evolutiva que atraviesa.

En cada periodo hay pautas esperables que responden por un lado al desarrollo neurológico y por otro a factores psicológicos y ambientales.

Los trastornos motores pueden responder a cualquiera de dichos factores con predominancia de algunos de ellos y/o a una interrelación entre los mismos.

A través de la hora de juego el psicólogo puede observar la disfuncionalidad motriz, aunque para especificar la calidad y la intensidad y el origen del trastorno será preciso aplicar instrumentos más sensibles.

No creemos necesario hacer una descripción de las pautas evolutivas del desarrollo motriz, pues existe amplia bibliografía al respecto; sólo queremos destacar que es importante tener en cuenta el estadio evolutivo del niño que estamos examinando para inferir cualquier conclusión acerca del tema, así como también ver las recurrencias que pueden encontrarse dentro del proceso psicodinámico. El manejo adecuado de las posibilidades motoras permite el dominio de los objetos del mundo externo y la posibilidad de satisfacer sus necesidades con autonomía relativa, en tanto las dificultades provocan frustraciones e incrementan tensiones a nivel intra e interpersonal.

La comunicación gestual y postural enriquece el mensaje y puede mostrar aspectos disociados que se manifiestan como una discordancia entre lo que se dice y lo que se expresa corporalmente.

Un buen manejo del cuerpo produce placer y redundancia en un fortalecimiento yico que permite el alcance de nuevos logros y facilita la posibilidad de sublimar cuando el niño está preparado para ello.

Algunos aspectos dignos de observar dentro de este indicador son:



- 1) Desplazamiento geográfico.
- 2) Posibilidad de encaje.
- 3) Prensión y manejo.
- 4) Alternancia de miembros.
- 5) Lateralidad.
- 6) Movimientos voluntarios e involuntarios.
- 7) Movimientos bizarros.
- 8) Ritmo del movimiento.
- 9) Hiperquinesia.
- 10) Hipoquinesia.
- 11) Ductilidad.

Para ejemplificar alteraciones motoras vistas en una hora de juego, citaremos el caso de Carlos, de siete años, que presenta dificultades en la escritura. En la hora de juego el psicólogo percibe que hay dificultad para inhibir el movimiento una vez comenzada la acción, siendo este material recurrente en la expresión gráfica, que también se ve alterada. Se pide una consulta neurológica para hacer el diagnóstico diferencial, y se encuentran algunas alteraciones en el trazado electroencefalográfico.

Indudablemente existían también factores psicológicos de importancia sobregregados, pero la observación de los elementos motores nos dio una pista importante para detectar el trastorno y permitir la puesta en marcha de un tratamiento conjunto.

Este síntoma pasó inadvertido para la familia que veía a Carlos como a un niño torpe: la atención se daba a nivel del movimiento fino.

Para citar un ejemplo en el que el componente fundamental era producto de un trastorno psicógeno, mencionaremos el caso de Sebastián, un niño de 9 años, que traen a consulta a causa de trastornos de conducta serios. En la hora de juego produce mucho material de contenido psicótico y, en lo que atañe a motricidad en particular, realiza muecas grotescas que desfiguran su expresión facial desconectadas del material producido en ese momento. Los movimientos bizarros que comienzan en su rostro finalmente aparecen comprometiendo todo su cuerpo.

Debemos tener en cuenta el tercer factor citado como posible causante de la disfunción motriz: la falta de estimulación ambiental. Es frecuente que los centros asistenciales hospitalarios consulten por niños que tienen dificultades al comienzo de su escolaridad. La inmadurez o dificultad a nivel motor suele responder

a una falta de estimulación ambiental en el momento de la adquisición de las funciones, manifestada luego en torpeza de los movimientos finos (trastornos en la escritura).

### *Creatividad*

Crear es unir o relacionar elementos dispersos en un elemento nuevo y distinto. Ello exige un yo plástico capaz de la apertura a experiencias nuevas, tolerante a la inestructuración del campo.

Este proceso tiene una finalidad deliberada: descubrir una organización exitosa, gratificante y enriquecedora, producto de un adecuado equilibrio entre el principio de placer y el principio de realidad. El niño acciona sobre los elementos de su entorno (juguetes), para lograr los fines propuestos.

La nueva configuración tiene una connotación de sorpresa o descubrimiento para el niño y se acompaña de un sentimiento de satisfacción.

La dinámica interna de este proceso se expresa a través del 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 redundará en un incremento de la capacidad de aprendizaje.

Esta connotación de "deliberado", "al servicio del Yo" y "con fines comunicativos" es lo que caracteriza a la creatividad, diferenciándola de la "producción original" del psicótico, que cumple fines de descarga del Ello.

Para ejemplificar citaremos el juego de un niño de ocho años: quiere pintar y no halla el pincel ni las acuarelas. Construye entonces uno, cortando pequeños trocitos de polín, los une en un extremo, luego coloca un palito en la punta; toma la punta de un lápiz de color, la deshace y le coloca agua obteniendo así los materiales que deseaba, utilizándolos en forma exitosa.

Claudio, de nueve años, muestra el fracaso de su posibilidad de crear porque no logra, con los materiales elegidos, una función adecuada. Toma una bola de plastilina y la ata a un hilo convirtiéndola en un yo-yo y fantasea que hace con él figuras complicadas.

Trata de lograr una nueva configuración, pero fracasa y la frustración lo lleva a una conducta de tipo alucinatorio. La tolerancia adecuada a la frustración permite que se forme

la representación mental del objeto, en ausencia de éste. Redundando en el incremento de la función simbólica y anticipa su conexión con el mismo.

La alteración de esta función puede darse en dos direcciones opuestas:

a) un extremo sometimiento a la realidad desagradable, indicador de elementos altamente destructivos y masoquistas. La excesiva tolerancia determina pobreza interna y falta de logros adecuados en el mundo externo;

b) una absoluta intolerancia a la frustración y el afecto concomitante que ésta despierta, característica de un yo inmaduro que no puede postergar los deseos insatisfechos. Lleva a evacuar a través de la actuación o de una desconexión con el medio y la concomitante satisfacción narcisística de necesidades (autobas-tecimiento). Son aquellos sujetos que por no frustrarse y sufrir evitan las situaciones de prueba realística, manteniendo su omnipotencia.

### *Tolerancia a la frustración*

La tolerancia a la frustración se detecta en la hora de juego a través de la posibilidad de aceptar la consigna con las limitaciones que ésta propone: la puesta de límites, la finalización de la tarea y, en el desarrollo del juego, en la manera de enfrentarse con las dificultades inherentes a la actividad que se propone realizar.

La evaluación correcta de dicha función es importante a nivel diagnóstico pero aún más en cuanto a pronóstico. Resulta fundamental diferenciar dónde ubica el niño la fuente de frustración: si deriva de su mundo interno (dibujar algo que va más allá de sus posibilidades) o si la localiza preferentemente en el mundo externo (desear algo que no está presente); así como también la reacción frente a ella: encontrar elementos sustitutivos (señal de buena adaptación) o desorganizarse, ponerse a llorar (actitud negativista).

La capacidad de tolerar la frustración está íntimamente relacionada con el principio de placer y de realidad. Insistivamente el niño tiende a la descarga y a la satisfacción de los deseos y el principio de realidad es el que regula dicha satisfacción a través de las funciones yoicas. Se produce así una frustración necesaria

de los elementos postergados en función de la adquisición de nuevas posibilidades y, por ende, del crecimiento del niño, lo que redundando en un equilibrio emocional adaptativo y madurativo del Yo.

### *Capacidad simbólica*

El juego es una forma de expresión de la capacidad simbólica y la vía de acceso a las fantasías inconscientes.

Un monto adecuado de angustia es la base necesaria para la formación de símbolos. La expresión directa de las situaciones conflictivas puede inhibir total o parcialmente la conducta lúdica, pues provoca un *quantum* de ansiedad intolerable al yo.

Por lo tanto, el niño logra mediante el juego la emergencia de estas fantasías a través de objetos suficientemente alejados del conflicto primitivo y que cumplen el rol de mediatizadores: apela a sus posibilidades de elaboración secundaria para expresar la fantasía.

El símbolo debe estar suficientemente cercano al objeto primario simbolizado como para permitirle su expresión deformada. Cuanto más elementos utiliza el niño para expresar su mundo interno, tantas mayores posibilidades yoicas revela, en el sentido de reflejar en la realidad toda una serie de significantes adquiridos mediante un proceso de capacitación para simbolizar.

En la capacidad simbólica no sólo valoramos la posibilidad de crear símbolos, sino que analizamos la dinámica de su significado, tema que no incluiremos aquí, con el fin de evitar un reduccionismo a simbologías universales.

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

A medida que el niño crece aumenta la distancia entre el símbolo y lo simbolizado.

Se van produciendo sucesivos desplazamientos y se va imponiendo el principio de realidad. La gratificación de las fantasías primarias tiende a ser postergada cada vez más.

Por ello encontramos grandes diferencias entre el juego de los niños muy pequeños que sigue las leyes del proceso primario y el de los latentes, con predominancia del proceso secundario. Cuanto mayor es el desplazamiento, menor es la resistencia que opone el yo.

Otro elemento a tener en cuenta es la relación entre el elemento mediatizador expresivo de la fantasía y la edad cronológica.

M. Klein, al referirse a la capacidad simbólica, expresa que "el simbolismo no sólo constituye el fundamento de toda fantasía y sublimación, sino que sobre él se construye la relación del sujeto con el mundo exterior y la realidad en general".

Resumiendo, a través de este indicador podemos evaluar:

#### a) LA RIQUEZA EXPRESIVA

1. La búsqueda que el niño hace en el entorno de soportes materiales (significantes) que vehiculen en forma adecuada sus fantasías y conflictos (significados).

2. Una nueva búsqueda, cuando a través de las formas anteriores de simbolización no logra los fines comunicacionales.

3. La coherencia de la concatenación de los símbolos, es decir, la posibilidad de transmitirlos a través de un nexo lógico.

#### b) LA CAPACIDAD INTELECTUAL

Durante la hora de juego y a través de los símbolos que utiliza, el niño evidencia una discriminación y manejo de la realidad acorde a su edad evolutiva o no. La manera como lo hace nos da la pauta del estado en que se halla el proceso de simbolización, si se desarrolla sin inhibiciones en el área del aprendizaje.

Este proceso sufre una evolución; parte de la ecuación simbólica propia de la etapa oral, en la que no hay distancia respecto del objeto, hacia el desprendimiento paulatino del soporte material que comienza a manifestarse en la posición depresiva, frente a la conciencia cada vez mayor de la ausencia del objeto.

A medida que el niño crece aumenta la distancia entre el significativo y el significado, adquiriendo el primero una connotación cada vez más compartida en el ámbito social, cuya manifestación por excelencia es el lenguaje.

#### c) LA CALIDAD DEL CONFLICTO

Este punto alude a los aspectos del contenido de la capacidad simbólica. Los símbolos que utiliza el niño nos remiten a la comprensión del estadio psicosexual por el que atraviesa y su modalidad de expresión.

Es decir, en sus juegos, el pequeño entrevistado puede expresar fantasías de tipo oral, anal, uretral, fálico o genital, y lo hace

de determinada manera en función de sus técnicas habituales de manejo.

La intensidad del conflicto es variable. Un índice del mismo puede inferirse a través de la reiteración de determinada fantasía, así como también por la forma de expresión elegida.

#### Adecuación a la realidad

Uno de los primeros elementos a tener en cuenta al analizar una hora de juego es la capacidad del niño de adecuarse a la realidad. En este primer momento se manifiesta a través de la posibilidad de desprenderse de la madre y de actuar en forma acorde a su edad cronológica, demostrando la comprensión y aceptación de la consigna.

Dicha adecuación a la realidad nos permite evaluar posibilidades y/oicas, en tanto pueda adaptarse o no a los límites que esta situación le impone:

a) Aceptación o no del encuadre tiempo-espacial con las limitaciones que esto implica.

b) Posibilidad de ubicarse en su rol y aceptar el rol del otro. Estas situaciones son observables a lo largo de toda la hora de juego y en cada uno de los indicadores.

Ejemplo de desvío de la primera situación: Un niño juega a la pelota en el consultorio y la manipula como si estuviera en una cancha de fútbol; no adecua su motricidad al ámbito geográfico en el cual se está moviendo en esta situación particular, y corre el riesgo de romper algo o lastimarse o hacer lo propio con el psicólogo.

Otro ejemplo de dificultad de adecuación al encuadre espacial se da en el niño que insiste en utilizar la sala de espera como prolongación del consultorio.

La dificultad de adaptarse temporariamente a la situación se ve en la estructuración de juegos tan prolongados que impiden su finalización con la frustración consecuente, mostrando un desfase entre lo realizado y lo planificado.

En cuanto a la segunda situación puede aparecer: la no aceptación del rol asignado al niño, que el psicólogo explicitó en la consigna (por ejemplo negarse a jugar) o el no reconocimiento del otro como persona distinta y desconocida (el niño que in-

tenta sacar del rol al psicólogo, no aceptándolo como observador no participante).

En el comienzo de la hora de juego pueden aparecer conductas poco adecuadas, por ser el primer contacto que establece con el psicólogo; necesitará entonces un tiempo de adaptación, que es un elemento fundamental para el pronóstico, así como lo es la capacidad de readaptarse frente a las nuevas pruebas del proceso diagnóstico. Si el niño, una vez que se adaptó a la situación de juego, no puede aceptar las nuevas consignas e insiste en la conducta lúdica, nos está proporcionando material importante para su interpretación.

No poder adecuarse a la realidad implica un déficit en la discriminación Yo-no Yo.

### *El juego del niño psicótico*

La dificultad para jugar es el índice más evidente de las características psicóticas presentes en un niño seriamente perturbado.

Es importante destacar que, en términos estrictos, no se trataría de un juego en el sentido de actividad lúdica en tanto jugar implica la posibilidad de simbolizar. En el psicótico, significativo y significado son una misma cosa (ecuación simbólica).

No obstante debemos tener en cuenta que el niño puede tener partes de su personalidad más preservadas o que han logrado una organización no psicótica, y dependerá del monto, de la calidad y de la interrelación de éstas la posibilidad de expresar su conflicto.

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

Es importante distinguir en un diagnóstico diferencial situaciones en las que se estructura un "seudo juego", conductas o series de conductas en las que el niño aparenta jugar, pero en las que hay una ausencia total o parcial de simbolización. En estos casos el niño sólo descarga una fantasía.

Tal el caso de Juan, quien durante una hora de juego comienza a girar en el suelo usando su cabeza como eje y repitiendo en voz alta: toc, toc, toc, identificándose con un reloj. Podríamos pensar que el niño está jugando, pero en realidad no es así. Es un

seudo juego en el cual actúa corporalmente una fantasía; no juega a ser un reloj, sino que "es" el reloj. Ha perdido la distancia y la posibilidad de simbolizar, desapareciendo el "como si" propio del juego de niños normales y neuróticos.

La estructura psicótica se evidencia en los diversos indicadores. Así el niño psicótico no puede adecuarse a la realidad en tanto se maneja con predominancia del proceso primario, distorsionando la percepción del mundo externo y, en la situación diagnóstica, la relación o el vínculo con el psicólogo.

La capacidad simbólica queda relegada por la predominancia de ecuaciones simbólicas, como vimos en el ejemplo descrito anteriormente. Los personajes extremadamente crueles que actúa el niño psicótico se corresponden con un Superyó primitivo de características terroríficas y sádicas, el cual, según Melanie Klein, es uno de los factores básicos del trastorno psicótico. Concomitantemente nos encontramos frente a un Yo desorganizado cuyos mecanismos de defensa primitivos son la identificación proyectiva masiva y el *splitting*.

Otros elementos significativos suelen ser la perseveración o estereotipia en la conducta verbal y preverbal, aunque no son características privativas del juego en cuadros psicóticos, sino que se presentan también en orgánicos o neurosis graves.

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 cuanto al pronóstico, es importante tener en cuenta en el desarrollo de la hora de juego aquellos elementos que impliquen una posibilidad de conexión con el psicólogo y/o con el objeto intermediario.

### *El juego del niño neurótico*

En general observamos la posibilidad de expresión lúdica con reconocimiento parcial de la realidad, áreas libres de conflicto coexistentes con escotomas que encubren situaciones conflictivas.

La gama y variación de los conflictos a nivel neurótico son muy amplias; por lo tanto describiremos un perfil común que nos permita caracterizar el juego del niño neurótico.

A diferencia del niño psicótico, encontramos desarrollada la

capacidad simbólica, que le posibilita la expresión de sus conflictos en el "como si" de la situación de juego, siendo capaz de discriminar y evidenciar un mejor interjuego entre fantasía y realidad, así como también las alteraciones significativas en áreas específicas. Por lo tanto, es importante tener en cuenta el grado y la calidad de la comunicación con el psicólogo y los juguetes, manifestados a través del desplazamiento de su mundo interno.

La dinámica del conflicto neurótico se da entre los impulsos y su relación con la realidad. Utiliza entonces una serie de conductas defensivas que redundan en un empobrecimiento yoico cuyas características dependerán de las áreas afectadas. El cuadro nosográfico, por su parte, se determina por la predominancia de cierto tipo de defensas.

En estos niños hay, pues, una adecuación relativa a la realidad, cuyo grado depende de los términos del conflicto, hay 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.

Este desplazamiento, al servicio de la represión, promueve un círculo vicioso por el cual la satisfacción no se logra y debe recurrirse a nuevos desplazamientos que evidencian el conflicto una vez más.

De este modo se ven limitadas la capacidad de aprendizaje y las posibilidades creativas que dependen de una síntesis yoica adecuada.

Otra característica diagnóstica es el bajo umbral de tolerancia a la frustración o la sobreadaptación en ciertas áreas, manifestaciones ambas de la debilidad yoica del neurótico que está en íntima relación con las características severas de su Superyó y los términos del conflicto.

Estos niños dramatizan personajes más cercanos a los modelos reales, con menos carga de omnipotencia y maldad.

### *El juego del niño normal*

Debemos tener en cuenta que la hora de juego diagnóstica está incluida dentro del proceso psicodiagnóstico total, y es muy importante detectar las distintas respuestas del niño frente a situaciones que van desde la gran inestructuración dada por la consigna

en la hora de juego, hasta situaciones más pautadas del resto del proceso.

La comparación de los distintos momentos nos permitirá establecer diferencias diagnósticas y pronósticas.

En los distintos indicadores tratamos de caracterizar fundamentalmente pautas aproximadas a una conducta adaptativa.

Es fundamental tener presente que conflicto no es sinónimo de enfermedad; en cada período evolutivo, el niño atraviesa por situaciones conflictivas inherentes a su desarrollo.

En el niño normal el equilibrio estructural le permite superar estos conflictos y salir enriquecido de ellos, es decir que la situación conflictiva opera como motor y no como inhibidor del desarrollo.

La confianza en sus posibilidades yoicas y un Superyó benévolo hacen posible atravesar estas situaciones de crisis que implican la elaboración de pérdidas y nuevas adquisiciones propias del crecimiento.

La libertad interna que le brinda el equilibrio óptimo entre fantasía y realidad, sus posibilidades creativas y por ende repartorias, lo enriquecen permanentemente permitiéndole aprender de la experiencia.

En cuanto a la personificación en el juego, los modelos actuales se aproximan a los objetos reales representados, se da libre curso a la fantasía, adjudicando y tomando distintos roles en la situación de vínculo con el psicólogo, con lo que se amplían las posibilidades comunicativas.

La hora de juego diagnóstica de un niño puede presentar momentos alternantes con diferentes cualidades o características. De la normalidad a la psicosis pasando por la neurosis se establece un continuo dentro del cual estos matices son los que establecen las diferencias cuantitativas y cualitativas.

|                                  | PSICOTICO                                                                 | NEUROTICO                                                   | NORMAL                                                                                      |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| ADECUACION 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.                                                              |
| ELECCION 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 SIMBOLICA              | Ecuación simbólica. Actuación directa de las fantasías.                   | Compulsión a la repetición.                                 | Posibilidad de expresar las fantasías a través de la actividad simbólica con mayor riqueza. |
| MODALIDAD DEL JUEGO              | Esteriotipia - perseverancia - rigidez - etcétera.                        | Alternancia en función de las defensas predominantes.       | Rico - fluido - plástico.                                                                   |

|                             | PSICOTICO                                                                                          | NEUROTICO                                                                                                       | NORMAL                                                                |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 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.                             |
| PERSONIFICACION             | Personajes crueles y terroríficos con gran carga de omnipotencia.                                  | Personajes más cercanos a la realidad, más discriminación que el psicótico. Fijeza en la adjudicación de roles. | Mayor fluidez. Posibilidad de intercambiar roles. Asumir y adjudicar. |
| TOLERANCIA A LA FRUSTRACION | Predomina el principio de placer. Mínima.                                                          | Bajo umbral, o sobreadaptación.                                                                                 | Capacidad de tolerar, modificación de la realidad sin sometimiento.   |

## Bibliografía

- Abernastury, A., *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*, Paidós, Bs. As., 1962.
- Allen, Frederick II., *Psicoterapia infantil*, Paidós, Bs. As., 1945.
- Bleger, José, *La entrevista psicológica*, edición de O.P.F.Y.L. (Dpto. de Public. de la Fac. de Filosofía y Letras), Bs. As.
- Cessell y Amatruda, *Diagnóstico y desarrollo normal y anormal del niño*, Paidós, Bs. As., 1969.
- Kanner, Leo, *Psiquiatría infantil*, Paidós, Bs. As., 1966.
- Klein, M., *El psicoanálisis de niños*, Paidós, Bs. As., 1961.
- Klein, M., *Relato del psicoanálisis de un niño*, Paidós, 1961.
- Klein, M. y ot., *Nuevas direcciones en psicoanálisis*, Paidós, Bs. As., 1965.
- Klein, M., Id., Cap. I: "La técnica psicoanalítica del juego: su historia y su significado".
- Heimann, P., Id., Cap. IV: "Algunas funciones de introyección y proyección de Edipo. Las etapas tempranas".
- Munro, L., Id., Cap. VI: "Pasos en la integración del yo observados en un análisis de juego".
- Rodrigué, E., Id., Cap. VII: "El análisis de un esquizofrénico de tres años con mutismo".
- Klein, M., Id., Cap. XIII: "Sobre la identificación".
- Klein, M., *Contribuciones al psicoanálisis*, Paidós, Bs. As., 1965.
- Klein, M., Id., "La personificación en el juego de los niños".
- Klein, M., Id., "La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo", 1930.
- Klein, M., Id., "El complejo de Edipo a la luz de las ansiedades tempranas", 1945.
- Klein, M. y ot., *Desarrollos en psicoanálisis*, Paidós, Bs. As., 1945.
- Isaac, S., Id., Cap. III: "Naturaleza y función de la fantasía".
- Heimann, P., Id., Cap. IV: "Algunas funciones de introyección y proyección de la temprana infancia".
- Klein, M., Id., Cap. VI: "Algunas conclusiones teóricas sobre la vida emocional del lactante".
- Klein, M., Id., Cap. IX: "Nota sobre algunos mecanismos esquizoide".
- Laplanche y Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, P.U.F., Paris (hay vers. cast.: *Diccionario de psicoanálisis*, Labor, Barcelona.)

- Liberman, David, *La comunicación en psicología psicoanalítica*, Eudeba, Bs. As., 1962.
- Pavlovsky, Eduardo, *Psicoterapia de la niñez y la adolescencia*.
- Piaget, Jean, *Psicología de la inteligencia*, Psique, Bs. As., 1955.
- Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, F.C.E., México, 1961.
- Piaget, Jean, Id., Cap. IV: "El nacimiento del juego".
- Piaget, Jean, Id., Cap. V: "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje".
- Piaget, Jean, Id., Cap. VI: "La explicación del juego".
- Piaget, Jean, Id., Cap. VII: "El simbolismo secundario del juego, el sueño y el simbolismo inconsciente".
- Piaget, Jean, Id., Cap. VIII: "El paso de los esquemas sensorio-motores a los esquemas conceptuales".
- Piaget, Jean, Id., Cap. IX: "De las categorías prácticas a las categorías representativas".
- Rubin y Haworth, *Técnicas proyectivas para niños*, Paidós, Bs. As., 1965.
- Rodrigué, E. y Rodrigué G. de, *El contexto del proceso psicoanalítico*, Paidós, Bs. As.
- Rodrigué, E. y Rodrigué G. de, Id., Cap. IV: "La naturaleza y función de los símbolos".
- Rodrigué, E. y Rodrigué G. de, Id., Cap. V: "Sobre la formación de la interpretación".
- Rodrigué, E. y Rodrigué G. de, Id., Cap. VI: "El cajón de juguetes del niño y el cajón de fantasía del adulto".
- Rodrigué, E. y Rodrigué, G. de, Id., Cap. VIII: "La interpretación ludica: una actitud hacia el juego".

