

Teoría y Técnica de Exploración y Diagnóstico Psicológico Módulo II cátedra II

Prof. Titular: Dra Teresa Ana Veccia

HORA DE JUEGO DIAGNÓSTICA

Autores:

Lic. Karina Pietramala

Lic. Laura Beltrán Simó

Introducción:

Un aspecto que se destaca en las ciencias sociales en general y en la psicología en particular, es el de la **observación participante** como método de recolección de datos. En el caso de una evaluación psicodiagnóstica, es imprescindible tenerlo en cuenta a la hora de pensar en el posicionamiento del profesional que recién se inicia en la tarea.

A partir de una revisión sobre la Hora de Juego Diagnóstica, intentamos brindar información que ayude al profesional en la aplicación y posterior análisis de dicha técnica.

Consideramos de gran importancia revisar y fortalecer los aspectos técnicos del rol del psicólogo ya que incidirán en los resultados posteriores de la evaluación que se realice. Presentamos, entre otros aspectos, los aportes de un protocolo de registro que ordenará la observación del profesional en el momento de administración, favoreciendo de esta manera la actitud de “atención flotante” necesaria para comprender la problemática y fantasías del niño, discriminándolas de las propias y simultáneamente permitirá formular hipótesis sobre lo que observa. De esta forma, se intenta lograr el adecuado equilibrio entre la actividad/pasividad que debe mantener el profesional en su tarea.

Antecedentes

En los inicios del psicoanálisis de niños, fue **Freud** quien describió la actividad de un niño en sus juegos, dibujos y sueños, en “Análisis de la fobia de un niño de 5 años”. Freud comprendió que el niño no jugaba solamente a lo que le era placentero, sino que también repetía al jugar situaciones dolorosas, elaborando así lo que era excesivo para su yo.

Luego, en “Más allá del Principio del Placer”, al analizar el juego de un niño de 18 meses, describe los mecanismos psicológicos de la actividad lúdica (fort-da) y sostiene que, si un niño juega, es porque necesita elaborar situaciones traumáticas.

Esta teoría traumática del juego desarrollada por Freud, ha creado las bases para el desarrollo de técnicas de acercamiento al inconsciente del niño. Los hallazgos de Freud abrieron el camino para buscar una técnica que permitiese entender el lenguaje preverbal e interpretarlo.

Luego, tanto **Anna Freud** y **Melanie Klein**, buscaron sistematizar un método de análisis de niños, con importantes diferencias en la forma de pensar al niño y en los alcances y limitaciones del método.

La técnica creada por Melanie Klein, se basa en la utilización del juego. Piensa que, al jugar, el niño vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes, mecanismo que es posible porque considera que el niño tiene muy tempranamente desarrollada la capacidad de simbolizar.

Pero **Arminda Aberastury** fue quien sistematizó la técnica del juego en el diagnóstico y tratamiento de niños en nuestro país. La técnica que ella propone, tiene sus bases en la creada por Melanie Klein, pero además agrega modificaciones en la forma de conducir el tratamiento y en la utilización de las entrevistas a padres, destacando el **valor de la primer hora de juego**.

Proceso Psicodiagnóstico y Hora de Juego

La **hora de juego diagnóstica**, es un recurso o instrumento técnico que utiliza el psicólogo dentro del proceso psicodiagnóstico con el fin de conocer y comprender al niño que traen a consulta. Se diferencia de la **hora de juego terapéutica** en que en esta última, la intervención del terapeuta es activa con el fin de dar lugar a modificaciones estructurales.

La hora de juego diagnóstica opera como una unidad y se la debe interpretar como tal. Dentro de un psicodiagnóstico, la hora de juego es precedida por **la o las entrevista/s inicial/es a padres**. Allí, entre otros datos, se indaga sobre qué tipo de juegos suele preferir el niño en el hogar o que juguetes utiliza. De ser posible, esa información permitirá incluir ese material de juego en la caja de juguetes que se utilizara para el diagnóstico. Esta técnica cobra todo su sentido diagnóstico en la complementariedad con otras técnicas (Gráficas, Temáticas, etc.) y en el ámbito de todo el proceso de evaluación.

Aspectos formales de la técnica

En el primer momento de la hora de juego diagnóstica, se reformula con el niño de forma clara y explícita, la razón de acudir a un psicólogo.

Es aconsejable que el **consultorio** se encuentre adaptado a las necesidades de la técnica, contando con espacio suficiente para permitir al niño cierta libertad de movimientos y de acción.

El **material de juego** a utilizar debe ser seleccionado atendiendo a varios criterios, entre los que se encuentran la edad del niño, el motivo por el que consulta, y la presencia de material inestructurado que posibilite la expresión de la fantasía (plastilina, telas, papeles, hilos), material estructurado (muñecos, figuras de animales, aviones, autos, tazas, etc.), y los juguetes con los que habitualmente juega el niño. Asimismo se sugiere la presencia de lápices, goma de pegar, piezas de construcción, pelota de goma, y que estos materiales seleccionados se ubiquen dentro de una caja o cesto, sin agrupamiento clasificatorio.

La **consigna** debe dejar claros los siguientes aspectos:

- Presentaciones y Roles de los participantes: qué es lo que el niño va a hacer y qué va a hacer el psicólogo
- Motivo de consulta y objetivo del por qué está allí: Debe quedar en claro que la intervención se debe a una demanda de los padres.
- Material a utilizar: Presentación de la caja de juguetes y propuesta de juego.
- Indicaciones de tiempo y espacio

Indicadores en el análisis de la hora de juego diagnóstica

Varios autores desarrollan el tema de los indicadores a tomar en cuenta a la hora de analizar la hora de juego diagnóstica.-

Efron y Colaboradores, en el capítulo sobre hora de juego diagnóstica del libro “El proceso psicodiagnóstico y las técnicas proyectivas”, señalan una serie de indicadores de la técnica que resultan una guía de pautas a tener en cuenta en la observación de la hora de juego con el fin de orientar el análisis del material y obtener inferencias. De esta manera, consideran los siguientes ítems como los más importantes a los fines del diagnóstico y pronóstico:

- Elección de juguetes y juegos: Se observará la elección y la modalidad de aproximación a los juguetes, considerando en este aspecto el momento evolutivo del niño (aspectos madurativos y libidinales) y el conflicto que trata de vehicular mediante el mismo.
- Modalidad de juego: es la forma en la que estructura el juego. Se puede indicar en términos de plasticidad, rigidez o estereotipia.-
- Personificación: Capacidad de asumir y adjudicar roles.-
- Motricidad: Se observa la adecuación de la motricidad del niño con la etapa evolutiva que atraviesa. Este indicador obedece a aspectos neurológicos y a factores psicológicos y ambientales.-
- Creatividad
- Capacidad Simbólica: el niño logra mediante el juego la emergencia de fantasías a través de objetos alejados del conflicto primario y que cumplen el rol de mediatizadores, los juguetes.-
- Tolerancia a la Frustración: Capacidad de aceptar la consigna con las limitaciones que esta propone: la puesta de límites, la finalización de la tarea, y las dificultades que surgen en relación a la actividad que desea realizar.
- Adecuación a la realidad

Por su parte, **Carmen Maganto Mateo** propone una grilla en la cual sistematizar la información que se obtiene en el momento de administración de la Hora de Juego Diagnóstica para luego facilitar su análisis e interpretación. Destaca la dificultad al momento de tomar registro, remarcando que es imposible así como innecesario tomar un registro exhaustivo de todo lo que va sucediendo. Es por esto, que el protocolo de registro plantea los principales ítems a completar, pero dejando espacio para que el profesional pueda registrar, en el momento o posteriormente, sus propios sentimientos e impresiones. Remarca que “no se trata de observar el juego del niño, sino al niño jugando”.

PROTOCOLO DE REGISTRO Y EVALUACIÓN LÚDICA

PROCES	CONTENIDO Y EVALUACIÓN DEL JUEGO									
	Inicio A,B,C.?	Materiales. Con qué Juega	A qué juega	Cómo juega	Espaci o	Relac. con el Exami nador	Exper. vivenci al Exdor.	Aspectos madurativos		
								Cog- nitivo	Motor	Leng.
D E S A R R O L L O										
Fin A,B,C.?										
1º Nivel	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C. ?	A,B,C.?	A,B.C. ?	
2º Nivel	Conflicto básico. Ansiedad. Fantasías. Mecanismos de defensa...					Transferencia y Contratransfer.		Capacidades Yoicas.		

El protocolo se desarrolla en dos ejes. En el **eje vertical** se sistematiza la secuencia temporal de la sesión:

- **Inicio o apertura:** Oscila entre 3 y 5 minutos, prestando atención a los comportamientos y verbalizaciones que aparecen al momento de iniciar el encuentro. Lo esperable es que el niño observe el material, lo manipule, haga preguntas, dude hasta finalmente elegir aquellos con los que va a configurar una unidad lúdica, es decir, que su acción contenga un significado.
- **Desarrollo:** dura alrededor de 25 a 45 minutos. Comienza con la primera configuración lúdica hasta que se le señala al niño que quedan 5 minutos para terminar el encuentro. Comprende todo lo que va sucediendo en el transcurso de la sesión y se anota en la variable correspondiente, en el eje "contenido y evaluación del juego"

- **Fin:** faltando 3 o 5 minutos, se le avisa al niño que el encuentro va a finalizar. De esta manera se busca que vaya concluyendo con su actividad y que la despedida no sea brusca. No se le exige que guarde ni limpie, se deja que actúe espontáneamente.

En el **eje horizontal**, se desarrolla el contenido y la evaluación del juego, lo que hace a las preguntas que surgen en relación a la conducta lúdica del niño en cuestión. También se incluyen las observaciones en relación al manejo del espacio y a la relación con el entrevistador. Asimismo, se completan las hipótesis y/o confirmaciones diagnósticas de los niveles madurativos-genéticos: las variables cognitiva, motórica y del lenguaje.

La **descripción del juego** se obtiene teniendo en cuenta **que materiales utiliza y a que elige jugar**. Se recomienda ir anotando como se desarrolla el juego y cómo se transforma y termina para ir apareciendo otro. Asimismo, se busca registrar los aspectos positivos y negativos de la modalidad de juego en base a: riqueza expresiva, creatividad, plasticidad, flexibilidad, nivel de ansiedad, capacidad de placer en la acción lúdica; o bien rigidez, estereotipia, bizarrismos, compulsividad, monotonía, enlentecimiento, acting-out explosivos.

Es recomendable incluir en el protocolo el **manejo que el niño realiza del espacio** del consultorio. Teniendo en cuenta que lo esperable es que el niño se ubique de pie o sentado junto a la mesa o que utilice el suelo para jugar, manteniéndose a la vista del evaluador y que el espacio que utiliza no sea ni restrictivo ni demasiado expansivo.

En cuanto a la **relación con el entrevistador**, se deben ir anotando todos los cambios que sucedan dentro de la sesión o de las sesiones posteriores. La autora plantea el criterio de confianza progresiva según transcurre el o los siguientes encuentros. O bien, el rechazo, evitación, desconfianza o el apego excesivo.

Asimismo, se debe transmitir la **experiencia vivencial del examinador**. Para esto se tendrá en cuenta el marco teórico del evaluador y el impacto cognitivo y emocional de la relación con el niño. Tener en cuenta esta variable, en conjunto con el propio análisis y la supervisión, nos permitirá no atribuir o proyectar sobre el niño nuestros propios temores, conflictos, deseos y fantasías.

De la **maduración cognitiva** se observan los aspectos más significativos del desarrollo del niño. Para esto, la autora sugiere tener en cuenta el modelo de desarrollo genético Piagetiano, intentando ubicar a el niño en un nivel de desarrollo de su pensamiento esperable o no a su momento evolutivo. Se sugiere que en cuanto a la **maduración**

psicomotora, la hora de juego sea tenida en cuenta como una técnica complementaria, administrando técnicas más específicas de desarrollo psicomotor para evaluar la maduración del niño en el caso que el motivo de consulta lo requiera. Es esperable que el niño presente una adecuada coordinación general, así como el equilibrio, la coordinación manual y la destreza digital. Dependiendo de la edad, se espera que la lateralidad esté o no establecida. También se deberán registrar los aspectos como la precisión, tonicidad, rapidez o lentitud, etc.

En cuanto al **lenguaje**, se requiere conocer las pautas evolutivas y de psicopatología. Se aconseja prestar atención a la expresión verbal del niño, teniendo en cuenta su sentido y su lógica, en la construcción y amplitud de las frases, la pronunciación y los signos cualitativos que indique una anomalía, dificultad, retraso o inmadurez. En algunos casos, el registro textual de lo que va diciendo el niño facilita la reconstrucción posterior de lo que fue sucediendo en el encuentro y así lograr una mejor comprensión de la actividad que realizó.

Una vez finalizada la etapa de registro de datos, se puede entrar en dos niveles de análisis:

- **Primer nivel:** incluye las conclusiones que se obtienen en la observación del niño en el juego propiamente dicho y de los aspectos relacionales vinculados al mismo. Se recomienda revisar primero cada variable evaluando los aspectos madurativos para luego realizar una valoración y conclusión integrada de los datos. Se plantean categorías para realizar la valoración de las conductas del niño:

Conducta A: Adecuada o superior a la edad

Conducta B: Ligera inadecuación o inmadurez, o bien con algún signo cualitativo de perturbación

Conducta C: Presencia de un severo trastorno o problema importante. La conducta es muy inadecuada, conviniendo especificarlo

Conducta ?: No hay datos o no son suficientemente evidentes para su valoración

Por tanto, al concluir este nivel de análisis, será importante identificar:

- los aspectos más adaptativos del niño,
- los recursos, estrategias y capacidades de que dispone,

- la valoración de su madurez cognitiva, motora, lingüística y relacional
- La modalidad del juego en términos de riqueza, rigidez o estereotipia.
- los aspectos que nos indiquen conflictos o patología.-
- Segundo nivel: Se trata de la valoración a partir de la teoría psicodinámica. Este nivel de análisis nunca sustituye al primero; la evaluación diagnóstica de un niño siempre debe comenzar por las características evolutivas globales. La referencia psicoanalítica que propone la autora para este nivel de análisis es ecléctica y compatible con otros marcos teóricos evolutivos-genéticos. Postula una teoría evolutiva de carácter psicosexual en la que el modo de relacionarse está mediatizado por cómo se han vivido y/o superado las diferentes etapas o momentos psicosexuales. El juego es un recurso natural de expresión en el desarrollo evolutivo y para el psicoanálisis el mecanismo de proyección es básico al momento de conceptualizar la actividad lúdica como técnica proyectiva. Se hace por tanto necesario el conocimiento previo y la experiencia personal y clínica sobre dicha teoría para el manejo de este nivel de análisis del protocolo. Con el material recogido en la hora de juego diagnóstica es posible dar respuesta, en general, a los diferentes ítems planteados en la grilla: etapa o fase del desarrollo psicosexual, conflicto básico u otros conflictos, ansiedad, mecanismos de defensa, capacidades yoicas, transferencia y contratransferencia.

De esta forma, la grilla propuesta por la autora, puede ser una estrategia de análisis de la hora de juego que integre distintos niveles y aspectos con el fin de intentar abarcar la riqueza y complejidad de esta técnica diagnóstica aplicada a niños.

Posteriormente, mediante el **método de recurrencias y convergencias**, la información que proporciona la hora de juego diagnóstica deberá ser siempre convalidada con las entrevistas con padres, la historia evolutiva del niño y otro tipo de técnicas diagnósticas.

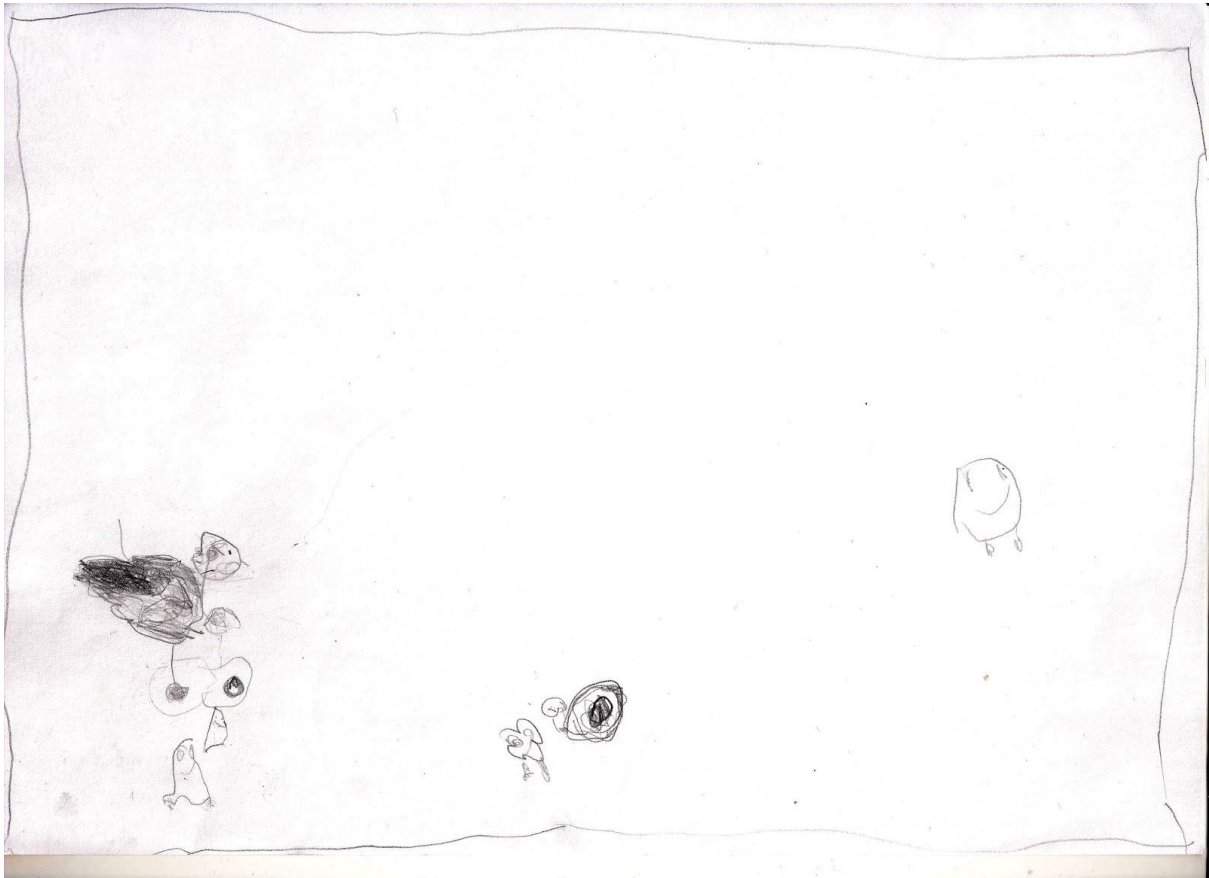
Ejercitación:

Intentando facilitar la articulación teórico práctica, brindamos información de un caso con el objetivo de que el lector complete de manera general los diferentes ítems de la grilla desarrollada.

Caso L:

L es una niña de 4 años y 10 meses. La consulta la realiza la abuela paterna preocupada por ciertos temores que manifiesta la niña a partir de la separación de los padres producida hace algunos meses. Previo al encuentro con la niña, se realizan entrevistas por separado a la abuela, al padre y a la madre de L.

Primer encuentro con L: la niña llega al horario acordado acompañada de su madre, se la nota tranquila pero expectante. Saluda tímidamente e ingresa al consultorio sin dificultad, mientras la madre queda en la sala de espera. Una vez en el interior del consultorio, L se queda parada mirando como esperando que le digan qué hacer. Se le indica que si quiere se puede sentar y así lo hace. Al preguntarle si sabe porque vino refiere que para jugar y charlar sin poder decir sobre que tema. Se le expresa que los papas y la abuela están preocupados porque hubo cambios en la familia y no saben si ella está bien con lo que sucedió. Refiere que sí, que hubo cambios pero que está bien, que fue porque antes los papás se peleaban. Una vez dada la consigna de la Hora de Juego, la niña se acerca tímidamente a la caja de juegos que se encuentra en el piso y agarra unos animales que se encuentran a la vista, arriba de todo. Los va sacando de a uno pausadamente y los coloca en el piso, dirigiendo en cada movimiento su mirada al profesional. Son cinco animales y los ubica en dos grupos, uno de tres y el otro de dos. Los mira y luego los deja, volviendo a la caja de juegos donde selecciona unos lápices y dice que quiere dibujar. Se incorpora y se sienta junto al escritorio y comienza su gráfico. Esta actividad también es desarrollada de manera lenta, pausada, con aparente desgano, dirigiendo la mirada muy seguido al profesional. Suspira en varias oportunidades y se va deteniendo en algunas ocasiones mirando hacia la ventana que tiene al costado o al resto del consultorio. Con uno de sus brazos va sosteniendo la hoja pero a su vez tapando su producción. Comienza realizando en la parte inferior izquierda de la hoja una especie de círculo y lo rellena, luego hace otros círculos. Refiere que es una pileta con escalones y dos trampolines, agrega otras formas y rellenos. Refiere que son dos pingüinos metiéndose al agua, la madre que ayuda al hijo. Expresa que “falta algo” y pasa a dibujar en el sector medio a la derecha de la hoja, realizando otra forma que luego refiere que es el padre del pingüino que está trabajando. Luego pasa a dibujar en el centro de la hoja en el borde inferior, volviendo a realizar a los pingüinos mamá e hijo. Refiere que entonces el primer dibujo de la mamá y el hijo pasaron a ser una tortuga. Para finalizar, realiza una especie de marco a todo el dibujo siguiendo los bordes de la hoja. Se le indica que faltan pocos minutos para terminar el encuentro y deja los materiales para comenzar a guardarlos. Su conducta en general fue tranquila, controlada, sin ninguna pregunta. Se mostró un poco más fluida al momento de comentar lo que iba dibujando.



Bibliografía:

- ABERASTURY, A. "Teoría y Técnica del Psicoanálisis de niños" Capítulos 6 y 7. Buenos Aires. Ed. Paidós
- EFRON, A.M., y Col. (). "La hora de Juego Diagnostica". En: SIQUIER DE OCAMPO, M. L. y GARCÍA ARZENO, M. E. "El proceso psicodiagnóstico y las técnicas proyectivas" Tomo 1. Buenos Aires, Ed. Nueva Visión. pp 195-221
- MAGANTO MATEO, C. y CRUZ SÁEZ, S. "La técnica de juego en el psicodiagnóstico infantil". (1997). En: ÁVILA ESPADA, A "Evaluación en psicología clínica. Estrategias Cualitativas". Salamanca: Amarú. pp 161-215

