Universidad Autónoma de Entre Ríos

Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales

Licenciatura en Psicología

Características del juego de niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje.

Autora: Marilina Guadalupe Tiraboschi

Dirección: Emanuel Nesa

Paraná, 15 de febrero de 2020

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-Compartirigual 4.0 Internacional

RIDA Repositorio Institucional Digital Abierto

FHAyCS Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales

Universidad Autónoma
de Entre Ríos

Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales

Licenciatura en Psicología

INFORME FINAL DE TESINA:

"Características del juego de niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje"

TESISTA: Tiraboschi, Marilina Guadalupe

DIRECTOR: Nesa, Emanuel

Paraná, Febrero de 2020.

Children´sGames, de Pieter Brueghel el Viejo.

“Después de todo, ¿Quién soy yo cuando no juego? Un pobre huérfano abandonado en las calles de las sensaciones, tiritando de frio en las esquinas de la realidad, teniendo que dormir en los escalones de la tristeza y que comer el pan regalado de la fantasía”.

“El libro del desasosiego” Fernando Pessoa

DEDICATORIA

A mis padres, quienes fueron mis pilares fundamentales en este proceso y lo son cada día de mi vida.

A mis hermanas, que me acompañan y me apoyan en cada meta que me propongo.

A mi novio, que con amor y paciencia supo contenerme y alentarme siempre que así lo necesite.

A mis amigos, con quienes compartí tantos aprendizajes, los de acá, los de allá, los de siempre, los que me regaló la facultad.

A mis abuelos, especialmente a mi nona Delia, quien hoy ya no está físicamente conmigo, pero fue parte de este proceso escuchándome e incentivándome a cumplir mis sueños.

AGRADECIMIENTOS

A Emanuel, mi director, quien aceptó acompañarme en este proceso y compartir sus conocimientos y experiencia conmigo.

Al Hospital “San Roque” que me abrió sus puertas para realizar el trabajo de campo y especialmente a los profesionales del Servicio de Salud Mental, quienes siempre estuvieron predispuestos a ayudarme.

A la UADER, que durante estos años me formó no solo profesionalmente, sino que me preparó un poco más para la vida.

INDICE:

RESUMEN 2

Parte I. 4
CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN 5
I. 1. Presentación y Justificación del estudio 5
I. 2. Formulación del Problema 6
I. 3. Objetivos de la investigación 8
I. 4. Hipótesis o Supuestos 9
I. 5. Antecedentes o Estado del Arte 9
CAPITULO II: MARCO O ENFOQUE TEORICO 13
II. 1. Conceptualizaciones acerca del juego 13
II. 2. El Fort Da 18
II. 3. Juego y sueño. 20
II. 4. Algunos juegos típicos 21
II. 5. El juego simbólico 22
II. 6. Juegos Reglados 22
II. 7. El juego en la sesión analítica. 24
II. 8 Consideraciones acerca del aprendizaje 28
II. 9. El proceso de aprendizaje desde la perspectiva psicoanalítica. 28
II. 10. Dificultades en el aprendizaje 29
CAPITULO III: ENCUADRE METODOLOGICO 31
III. 1. Diseño metodológico que evidencie la viabilidad y factibilidad del proyecto 31
III. 2. Selección de la unidad de estudio 32
III. 3. Universo o población 32
III. 4. Unidad de Análisis 32
III. 5. Tipo de muestra 33
III. 6. Técnicas de recolección de datos 33
III. 7. Técnicas de análisis de la información 34
Parte II 37
CAPITULO IV: ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS 38
IV. 1. Tipos de Juegos: 41
IV. 2. Modalidades relacionales: 48
IV. 3. Actitud hacia los materiales del consultorio: 58

Parte III 65
CAPITULO V: CONCLUSION 66
BIBLIOGRAFIA 72

RESUMEN

La presente investigación pretende aportar conocimiento sobre las características del juego de niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje. Para ello se realizó un recorrido conceptual sobre diferentes autores que abordan la temática del juego, para luego llevar a cabo el trabajo de campo.

El foco del análisis fue puestoen el contenido del juego, en las formas de jugar y las maneras de relacionarse tanto con los profesionales como con los juguetes. Se tomó como marco conceptual para dicho estudio los aportes de la teoría psicoanalítica.

La estrategia metodológica utilizada radica en la realización de un estudio de tipo cualitativo, ya que se caracteriza por ser dinámico e interactivo, lo que admite modificaciones a medida que va avanzando el trabajo, permitiendo adaptarse a posibles variaciones o nuevos emergentes que puedansurgir en la aproximación al campo de estudio.

La obtención de datos para llevar a cabo la investigación fue realizada en el Servicio de Salud Mental del Hospital Materno Infantil San Roque de la ciudad de Paraná. Se utilizaron dos técnicas de recolección de datos: la observación no participante mediante Cámara Gesell y la observación documental de historias clínicas, las cuales fueron aplicadas a tres niños que se encontraban en tratamiento en dicho lugar de entre 5 y 7 años de edad. El análisis de la información fue efectuado a través del Método Comparativo Constante, lo cual permitió ir analizando y haciendo comparaciones en simultáneo de lo observado. Además se llevó a cabo el análisis documental del material recabado de las historias clínicas.

Por último, en la conclusión final se presentan los ejes que emergen de la presente investigación, aproximándose a responder los objetivos planteados.

PALABRAS CLAVES: CARACTERISTICAS- JUEGO- NIÑOS- DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE.

Parte I

CAPÍTULO I:PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

I. 1. Presentación y Justificación del estudio

El presente trabajo tiene como objetivo analizar las características que presenta el juego de niños que son atendidos por profesionales del ámbito de la Salud Mental, debido a que fueron derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje. Se identificarán los elementos centrales que se ponen de manifiesto en los juegos llevados a cabo en sesión y se intentará localizar posibles relaciones entre los tipos de juegos observados y la problemática por la cual comenzaron a ser atendidos. La investigación se llevará a cabo en la ciudad de Paraná, provincia de Entre Ríos y el trabajo de campo se realizará en el Servicio de Salud Mental del Hospital Materno Infantil San Roque de dicha ciudad.

Se pretende orientar esta investigación desde una mirada psicoanalítica considerando que sería de suma utilidad al momento de analizar las particularidades del juego de cada niño estudiado. Se hace esta elección ya que se valora adecuado el contenido teórico producido con anterioridad para abordar la temática propuesta. Por otro lado, los antecedentes en dicha materia sirven de guía al momento de llevar adelante la exploración sobre los juegos y las problemáticas o situaciones que podrían expresarse mediante los mismos.

Al elegir eltema a investigar se parte de un interés personal por la niñez y por las dificultades actuales que esta manifiesta en diferentes ámbitos como son la familia, la escuela, la clínica, etc. Dicha motivación por indagar este asunto se desarrolla durante el recorrido tanto teórico como práctico realizado en el cursado de la carrera y principalmente en los espacios de acercamiento al campo de trabajo ya que es donde se pudo observar la complejidad que requiere el trabajo con niños y tomar noción de la importancia que tiene la niñez como etapa dentro del desarrollo del sujeto. Asimismo, en dicho acercamiento al terreno se tomó dimensión de la cuantía de derivaciones por dificultades en el aprendizaje que reciben las diferentes instituciones públicas de la ciudad de Paraná, lo cual terminó de definir dicha elección.

Se estima que la presente investigación podría generar un aporte a la sociedad en general, ya que analiza el juego de niños y admite la importancia que tiene el mismo en la constitución psíquica, en la incorporación de nuevos conocimientos y en la relación con los otros. De esta forma se corrobora que la actividad lúdica es mucho más que un medio para obtener placer y diversión para los niños, y se hace hincapié en la importancia que deben darle los adultos.

Además, se entiende que para el campo disciplinar de la Psicologíaeste trabajo podría contribuir, especialmente a los profesionales que se dedican al trabajo con niños, ya que pretende arrojar nuevas luces sobre las características que presenta el juego en general, focalizando en una franja etaria particular. Asimismo podría ser un material útil para estudiantes que estén cursando la Licenciatura en Psicología y tengan un interés particular por la infancia.

I. 2. Formulación del Problema

Según lo que planteaba Freud(1908) en "El creador literario y el fantaseo" el niño mediante sus juegos apuntala los objetos y circunstancias imaginados en elementos tangibles y visibles del mundo real, diferenciando sus juegos de la realidad externa. Más tarde, en "Mas alládel principio del placer" (1920), apoyándose en la observación del juego de su nieto, postula que el juego es el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas e indica que no solo el principio del placer rige al aparato psíquico, sino que habría un más allá del principio homeostático de constancia. Según dicho autor los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma. Más adelante Freud agrega en sus escritos que también otro fin del juego es hallarse al servicio de completar una vivencia pasiva mediante una acción activa.

Por su parte Melanie Klein (2017) en su libro "El psicoanálisis de niños" también realizó grandes aportes a la teoría psicoanalítica, ya que dedicó gran parte de su vida al trabajo con niños. Ella afirma que el modo de expresión de los niños es la acción, por lo cual encuentra en el juego la técnica de análisis homologable a la regla fundamental freudiana, ya que se considera al juego un medio de expresión simbólica

de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas. Según esta autora jugando el niño habla y dice toda clase de cosas que tiene el valor de asociaciones genuinas. Lo novedoso que plantea esta psicoanalista con respecto al juego es que en dicha actividad se utilizan los mismo medios de expresión arcaicos que en el sueño: desplazamiento, condensación y simbolización; por lo tanto, según lo que ella propone solo es posible comprender su significado empleando el mismo método que Freud utilizo con los sueños: el desciframiento. Esta homologación del juego con el sueño le permitió sostener a Klein que el juego es la vía regia para acceder al inconsciente del niño; sostiene que la técnica psicoanalítica del juego no solo se ajusta a las normas del método analítico de los adultos, sino que también produce los mismos resultados, ya que el juego es un lenguaje que habla el niño.

Donald Winnicott además se interesó por el trabajo con niños pequeños mediante el juego. En su libro "Realidad y juego" (1993)presenta al juego como algo universal que permite expresar la agresión, controlar la ansiedad, adquirir experiencia y establecer relaciones sociales. Hace hincapié en la posibilidad que da la actividad lúdica para expresar el mundo interno y para interactuar con el mundo externo. Adhiere a la idea de Klein de que en el psicoanálisis de niños pequeños la comunicación es a través del juego. Por otro lado este autor considera de suma importancia a la creación que hay en la actividad del juego por parte del niño, ya que allí utiliza toda su personalidad, y al mismo tiempo la descubre cuando se muestra creador de una situación. Con respecto a esto, Winnicott indica que el terapeuta debe ofrecerse como espacio potencial para el desarrollo del juego, pero el gesto espontaneo debe provenir del niño.

Tomando como partida lo que proponen los autores antes mencionados se pretende analizar las características que presenta el juego de niños con dificultades en el aprendizaje, es decir, observar que podría estar exteriorizando cada uno de los niños estudiados cuando se expresa simbólicamente mediante el juego. Para hacer esta lectura se toman como guía los conceptos de la teoría psicoanalítica. Se decide hacer

un recorte al momento de recolectar el material de análisis, tomando para el trabajo de investigación a niños en el rango etario entre 5 y 7 años que fueron derivados a tratamiento al Servicio de Salud Mental del Hospital Materno Infantil San Roque de la ciudad de Paraná por dificultades en el aprendizaje. Se evalúa como relevante esta etapa del crecimiento del niño, ya que su psiquismo se encontraría aún en proceso de estructuración y por otro lado se da el comienzo de la actividad escolar, por lo cual es donde podrían surgir conflictos en el proceso de aprendizaje.

Se decide estudiar a niños que se encuentren en tratamiento psicológico y/o psicopedagógico, ya que al ser una problemática compleja se suele abordar interdisciplinarmente, por lo que más allá de las diferentes especializaciones que posean los profesionales a cargo de cada paciente, se trabaja de manera conjunta en busca de un objetivo en común que siempre es la Salud Mental del paciente.

La pregunta problema que guiará la presente investigación es: **¿Qué características presenta el juego de los niños derivados a tratamiento al Hospital Materno Infantil San Roque de la Ciudad de Paraná, por dificultades en el aprendizaje?**

I. 3. Objetivos de la investigación

Objetivo General:

- Analizar las características que presenta el juego de niños que fueron derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- Identificar los elementos centrales que forman parte del juego de los niños estudiados.
- Localizar posibles relaciones entre los juegos llevados a cabo por cada uno de los niños observados y la problemática por la cual llegan al servicio.

I. 4. Hipótesis o Supuestos

Se presume a priori de esta investigación que los niños que presentan dificultades en el aprendizaje en el ámbito escolar, probablemente estén viviendo algún tipo de problemática o conflicto interno. Con respecto a ello estimo que dichas situaciones se podrían reflejar o proyectar en la actividad lúdica, llegando quizás a interferirla o inhibirla.

I. 5. Antecedentes o Estado del Arte

Luego de una considerable búsqueda se hallaron tesis y trabajos finales de grado, los cuales abordan la temática del juego desde una mirada psicoanalítica por un lado y las dificultades de aprendizaje por otro. Sin embargo, vale aclarar que hasta el momento no se han podido encontrar antecedentes de estudio o investigaciones que planteen el estudio del juego en niños con dificultades en el aprendizaje, tal como se lo plantea en la presente investigación. En general las investigaciones halladas se orientan hacia la descripción de la historia y evolución de los juegos, a la importancia del juego en la constitución psíquica del infante y posteriormente en el tratamiento con niños.

Uno de los antecedentes que se toma como relevante para esta investigación es la tesis de grado de Carina Salvagiotpara obtener el título de Licenciada en Psicología en la Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales- UADER. Este trabajo se titula:*"Ah! Aprender es casi tan lindo como jugar. Las estrategias lúdicas y el posicionamiento ante el aprendizaje escolar"*(Salvagiot, 2014). En este trabajo la autora hace un recorrido a lo largo de la historia, teniendo en cuenta los cambios que han sufrido con el paso del tiempo tanto los juegos como los juguetes. Para ellotoma lo teorizado por Sigmund Freud en las diferentes épocas de sus escritos y las modificaciones que fue haciendo a la conceptualización del juego de los niños. Salvagiot propone que dichos cambios se pueden agrupar en dos periodos que van desde el inicio de su obra, hasta 1920 y a partir del texto freudiano "Más allá del principio del placer".

Otro de los referentes teóricos que se utiliza para llevar a cabo este trabajo es Donald Winnicott. La autora parte de lo planteado por dicho psicoanalista para hacer

hincapié en la universalidad del juego y en la importancia de los objetos y los fenómenos transicionales. Remarca que el juego se origina en un espacio transicional, que se encuentra entre el niño y la madre. En dicha tesis, también se explica la importancia del juego en la estructuración subjetiva del niño y su relación con el aprendizaje, haciendo referencia a dicho proceso en relación al contexto sociocultural e intersubjetivo.

Resulta valioso este antecedente por ser una tesis de grado realizada en la facultad y por el recorrido que realiza sobre las teorizaciones de diferentes autores a lo largo del tiempo. Además, hace hincapié en el proceso de aprendizaje en el niño, logrando hacer una lectura desde la mirada psicoanalítica.

Por otro lado, se toma el trabajo final de grado para obtener el título de Licenciada en Psicología de Nancy Mori Da Cruz en la Universidad de la Republica, Uruguay. El mismo esta titulado *"El juego en el tratamiento psicoanalítico con niños"*(Mori Da Cruz, 2016). La autora hace un recorrido bibliográfico y un posterior análisis de las conceptualizaciones sobre el juego en la clínica con niños desde una perspectiva psicoanalítica tomando como referencia autores como Freud S., Klein, Freud A., Aberastury y Winnicott. Hace un rastreo del lugar del juego en el psicoanálisis con niños desde los orígenes hasta la actualidad.

Resulta interesante para la presente investigación el recorrido que realiza la autora especialmente sobre las teorizaciones de Winnicott. Mori Da Cruz toma la palabra de destacados psicoanalistas para demostrar que el juego va de la mano del desarrollo del niño, y como uno ayuda y apuntala al otro. En relación a esto esboza que el juego es una cualidad del aparato psíquico y que se construye desde la primera relación del bebe con su madre, basado en la confianza que este le brinda.

Asimismo, se toma como antecedente de la presente investigación la presentaciónrealizada por Luzzi, Ana Maria y Bardi Daniela (2009) en el I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología realizado en la Universidad de Buenos Aires. La misma se titula: "*Estudio del juego de niños en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica grupal".* Allí se estudia el juego de niños entre 6 y 8 años buscando identificar su relación potencial con la contención

emocional recibida por los padres o adultos responsables, los cuales son incluidos en grupos de orientación. También en dicho trabajo se utilizan autores clásicos de la teoría psicoanalítica como lo son Sigmund Freud, Donald Winnicott y Melanie Klein, lo cuales se utilizan en la presente investigación, por lo cual este antecedente resulta orientativo en lo que corresponde a la teoría utilizada.

Resulta relevante este trabajo debido a la etapa etaria de los niños estudiados, ya es muy similar a la de los niños analizados para la presente investigación. Además, los códigos utilizados para llevar a cabo el análisis: tipo de juego, tipo de dibujo, tipo de verbalización, tipo de interacción con el terapeuta, etc.son cercanos a lo que se propuso como ejes de análisis en la investigación realizada.

Otro antecedente que se consideró relevante para la investigación es la tesis de grado realizada por Melisa Gagna para obtener el título de Licenciada en Psicología en la Universidad Abierta Interamericana de Rosario, Santa Fe.La misma se titula: *"El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje. Un estudio de casos"*(Gagna, 2014). En dicho trabajo se hace hincapié en el valor terapéutico que le otorgan los profesionales de un equipo interdisciplinario al juego como técnica de intervención para abordar problemáticas que surgen en el ámbito educativo. La autora toma en cuenta a los autores clásicos que teorizaron sobre el juego, y de esta forma lo conceptualiza como una manifestación universal, que tiene un valor funcional y una gran importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano.

Resulta interesante tomar como antecedente esta investigación por el modo en que se caracteriza al juego: como técnica, como una forma posible de comprender, resolver y desarticular aquello que está impidiendo que el niño aprenda.

También se considera pertinente tomar como antecedente el trabajo final de grado para obtener el título de Licenciada en Psicología de Natalia Seigal en la Universidad de la Republica, Montevideo- Uruguay. Este se denomina: *"Las dificultades de aprendizaje desde una perspectiva psicoanalítica"*(Seigal, 2015). En este trabajo se hace referencia principalmente a las dificultades del aprendizaje, centrándose en las posibles fallas en la construcción del aparato psíquico y su posterior incidencia en los

procesos de aprender. Se toma al concepto de aprendizaje como categoría central, entendiendo al mismo como un proceso vincular que incluye muchas dimensiones y donde importan los intercambios con el otro para que la construcción del conocimiento sea posible. Este otro, desde el punto de vista freudiano seria la madre, la cual permite al niño que acceda a su propio deseo. Por otro lado Seigal se refiere a la importancia de poder acceder correctamente a la simbolización para el proceso de subjetivación.

CAPITULO II:MARCO O ENFOQUE TEORICO

Según lo que propone la Real Academia Española (2014) caracterizar es "determinar los atributos peculiares de alguien o de algo, de modo que claramente se distinga de los demás".

Esta investigación pretende determinar las características del juego de niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje. Para ello resulta interesante elucidar que para llevar adelante el trabajo propuesto se adhiere a la noción de niñez que trabaja Sigmund Freud. Dicho autor piensa a la niñez como un periodo dentro del desarrollo del sujeto que está atravesado por lo pulsional, lo cual desborda al aparato psíquico, y al mismo tiempo lo constituye. Plantea que un niño es un sujeto en vía de construcción que requiere de primeras identificaciones con sus semejantes para luego ir alejándose de estas y formando su propio yo.

II. 1. Conceptualizaciones acerca del juego

Donald Winnicott(1993) propone el juego como lo universal y correspondiente a la salud, plantea que dicha actividad facilita el crecimiento saludable del niño y conduce a relaciones de grupo.

Según este psicoanalista, el juego comienza en un campo de juegos intermedio, constituido por la confianza en la madre, en el que se origina la idea de lo mágico. Es un espacio potencial entre el niño y la madre, donde el pequeño puede vivir la experiencia del control mágico de los objetos, que él denomina "omnipotencia".

Además, dicho autor aclara que la zona de juego no es una realidad psíquica interna ni es el mundo exterior, sin embargo se encuentra fuera del individuo. En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de una realidad interna, es decir que mientras juega el pequeño manipula fenómenos exteriores al servicio de sus sueños, e inviste a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos.

Para Winnicott(1993) el juego es una experiencia siempre creadora en el continuo espacio- tiempo en la cual tanto el niño como el adulto usan toda su personalidad, ello hace que sea una actividad tan importante. Además en su esencia produce

satisfacción al infante, ya que conlleva cierto nivel de ansiedad, pero si se sobrepasan estos niveles, puede resultar insoportable y destruirse la actividad lúdica. Por lo tanto, el juego debe llegar a su propio punto de saturación, que correspondería a la capacidad para contener experiencias.

Por su parte Melanie Klein(1957)en su texto "La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado" expone que mediante el juego el niño expresa fantasías, sentimientos, ansiedades y experiencias; las cuales es importante poder comprender e interpretar. Para llevar a cabo este trabajo el analista debe permitir que el niño experimente sus emociones y fantasías tal como ellas aparecen, es decir, comprender la mente del paciente y transmitirle que es lo que ocurre en ella, sin ejercer influencia educativa o moral.

> La variedad de situaciones emocionales que pueden ser expresadas por las actividades del juego son ilimitadas: por ejemplo, sentimientos de frustración y de ser rechazado; celos del padre y de la 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 haca un bebe recién nacido o uno que está por nacer, así como la ansiedad resultante, sentimientos de culpa y la urgencia de reparación. También hallamos en el juego del niño la repetición de experiencias reales y detalles de la vida de todos los días, frecuentemente entretejidos con sus fantasías.(Klein, 1957, pág. 134)

Esta autora considera esencial el uso de juguetes pequeños para llevar a cabo el análisis, ya que su número y variedad le permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias. Además, propone que dichos juguetes no sean mecánicos y que las figuras humanas sean variadas solo en tamaño y color, pero que no indiquen ninguna ocupación particular. Su simplicidad es lo que permite al niño usarlos en muchas situaciones diferentes.

Klein(1957) también hace referencia a los juegos de roles, en los cuales el paciente asigna roles al analista y a sí mismo. En ellos el niño toma la parte del adulto expresando su deseo de revertir los roles y también demostrando como siente que los adultos se comportan con respecto a él, o como deberían hacerlo.

Por otro lado, resulta interesante tomar en consideración la concepción del juego que propone Philippe Gutton (1982) en su libro "El juego de los niños". Allí hace referencia al mismo como la forma privilegiada de expresión en la infancia y como un verdadero organizador de la actividad psíquica.

Según este autor la actividad lúdica propiamente dicha aparecería de forma contemporánea a la constitución del Yo en el niño.Además, en este tiempo es cuando emerge el juguete como un elemento terciario entre el niño y la madre, el cual se inscribe en el espacio y el tiempo. A partir de allí, las actividades lúdicas van a escenificar la relación del niño con su madre, y luego la relación con los demás.

Asimismo Gutton (1982) indica que "el juego adquiere sentido en el fantasma que expresa, es decir, en la realización parcial de un deseo que ha sufrido el rechazo de la realidad". (pág. 26) Al ser el juego una forma de expresión, este autor lo plantea como un dialogo, ya que es una escena en la cual puede ser representada toda la vida fantasmática del niño ante los espectadores que el elija.

Clemencia Baraldi(2015)en su libro "Jugar es cosa seria" conceptualiza al juego como el efecto de un trabajo que el infante realiza, que tiene una especificidad, una lógica y una finalidad. Esta autora menciona además la importancia del juego en el ámbito de la clínica psicoanalítica con niños, ya que según considera el juego es la herramienta principal, a través de la cual el pequeño podrá apropiarse de sus marcas y subjetivarlas. Mediante la escena lúdica se produciría el despliegue fantasmático de aquello que amordaza o inhibe al niño y solo a través de la posibilidad de este despliegue en transferencia el acto psicoanalítico promoverá la cura de un padecimiento.

La proyección en el juego

"El fenómeno de la proyección es constante en el juego, del cual constituye el mecanismo fundamental" (Gutton, 1982, pág. 31).Tomando lo teorizado por Freud, Gutton (1982) define a la proyección como un mecanismo de defensa muy arcaico por el cual el sujeto percibe en el mundo exterior y en particular en los otros, las características que le son propias. Es decir que, mediante esta operación, el sujeto expulsa de si y localiza en otra persona o cosa cualidades, sentimientos y deseos que

ignora o que rechaza en él. Este mecanismo supone dos tiempos: el proyecto en el exterior y el desconocimiento en el interior, por lo que, lo que ha sido abolido en el interior vuelve del exterior. La defensa se produce contra las incitaciones internas que resultan demasiado intensas y ante las cuales el niño no puede luchar y tampoco pude rechazar con su actuación.

El juego se presenta como el reflejo de la proyección. Cuando el niño juegue o dibuje sus miedos, aparecerán compañeros, juegos figurativos o dibujos representados por él mismo e interpretados cómo malos, incluso persecutorios y serán objeto de su agresividad, rotos o arrojados. Por lo tanto, el juego tiene un lugar fundamental en el aprendizaje del mecanismo de defensa primario que constituye la proyección. Mediante la proyección lúdica que se da en él juego se localiza en el espacio lo que es proyectado y de esta forma el niño se defiende contra el regreso de lo proyectado, manteniendo al enemigo fuera. (Gutton, 1982)

La agresividad puesta en juego

Donald Winnicott es uno de los autores que ha hecho grandes aportes al psicoanálisis con respecto al concepto de agresividad, vinculándola con la estructuración del psiquismo. Para este psicoanalista la agresividad es una fuerza que manifiesta vitalidad, un potencial que trae el niño al nacer y que podrá expresarse si el entorno lo facilita. Para ello es necesario que en los primeros momentos de fusión con el ambiente, cuando el niño crea omnipotentemente al objeto, la madre se preste a esta fusión. De lo contrario, si esto no sucede las respuestas del niño pueden ser sumisión, teniendo dificultad para defenderse, o agresividad destructiva y antisocial. Lo que Winnicott plantea es precisamente que la represión de la temprana agresividad es lo que puede acarrear dificultades en el niño, y no su libre expresión como podría pensarse. El problema se encuentra en que dicha represión transforma el positivo impulso agresivo primario en agresión reactiva, dificultando el reconocimiento del otro como tal. Por lo tanto, la meta de la agresividad es llegar al reconocimiento del otro como tal, aceptando su diferencia y favoreciendo el

sentimiento de responsabilidad, amor y cuidado por el otro. (Winnicott, Sobre el uso de un objeto, 2009 [1968])

El aporte que Winnicott hace con respecto a la agresividad favorece a su desmitificación como un impulso necesariamente dañino. Además, al plantearla como un camino para el reconocimiento del otro como tal, contribuye a poder discernir la complejidad que implica.

El papel de la identificación en el juego.

En la obra de Freud la identificación ha adquirido progresivamente un valor fundamental, ya que este mecanismo psicológico es para dicho autor la operación a partir de la cual se constituye el sujeto humano.

Según la definen Laplanche y Pontalis la identificación es un "proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma, total o parcialmente, sobre el modelo de este" (Laplanche & Pontalis, 2004, pág. 184).

En el juego la identificación es fundamental, pero no se trata de una simple reproducción, sino de una integración por su cuenta de la representación. La razón de la identificación lúdica consiste en un desdoblamiento identificativo, es decir, introducir un desfase con respecto a las identificaciones primarias gracias a un desdoblamiento del sujeto en sujeto jugador y sujeto jugado, lo cual es el fundamento mismo de todo juego.Hay dos mecanismos de identificación que resultan más evidentes en los juegos y que se podrían resumir en: ser como y tener como. "Ser como" es la base de casi todos los juegos de los niños y seria el fundamento de los juegos que representan un rol, en el cual los personajes que el niño ha observado en algún momento son reconstruidos a partir de las representaciones de sus características. Siempre hay un desfase entre la realidad y la forma del papel representado, lo cual da su sentido al juego. El niño es captado por el personaje que representa y se separa de él mismo. Por otra parte se encuentra el juego del "tener como", el cual nos sitúa más del lado de las identificaciones parciales, de lo que podría ser presentado o como los emblemas de un personaje en

el símbolo fálico. En este caso el niño representaría por ejemplo tener un pene como el padre.(Gutton, 1982)

Gutton (1982) indica que la identificación es diferente dependiendo del objeto que se encuentra en su proceso. Distingue en relación a ello tres tipos:

- Identificación con el agresor: se basa en un comportamiento del niño que Freud ya había estudiado en relación al juego de la bobina que realizaba su nieto. La experiencia que ha recibido el niño pasivamente provoca una tendencia a reaccionar activamente, es decir, el infante repite las impresiones de contenido desagradable. Ejemplos de este tipo de identificación lo dan observaciones a niños que repiten gestos o comportamientos de padres, compañeros, maestros, médicos, etc.
- Identificación erótica: el niño tiene el deseo de ser aquel a quien él ama. Este tipo de identificación es fundamental en el triángulo edípico. En las observaciones a los niños se los puede observar jugando con coches, como el padre, o teniendo un hijo, como la madre.
- Identificación centrípeta: el otro es buscado porque representa su propio modelo, es escogido como espejo del niño. Esta identificación se encontraría incluida en el narcisismo secundario y es la razón de las relaciones entre compañeros. Se puede encontrar parejas de niños jugando uno con el otro constantemente, sin entrar en rivalidades.

II. 2. El Fort Da

Sigmund Freud (1920) en su texto "Más allá del principio de placer" expone la observación realizada a un niño de un año y medio, el cual tenía el hábito de arrojar lejos de si, con interés y satisfacción, todos los pequeños objetos que tenía a su alcance, mientras enunciaba "o-o-o-o". Esta expresión según interpreta este autor junto con la madre del niño significaba "fort" (se fue). El pequeño jugaba con un carretel de madera atado a un piolín, el cual arrojaba para hacer desaparecer el carretel pronunciando el "o-o-o-o", y luego tirando del piolín, volvía a hacer aparecer el carretel enunciando "Da" (acá está). Este juego de hacer desaparecer y volver fue el primer juego autocreado de este niño. Freud indica que el mayor placer se

observaba cuando el niño realizaba el segundo acto, de hacer regresar el carretel. Con respecto a este juego, la interpretación que Freud hace es que el niño mediante el mismo escenificaba con los objetos a su alcance la partida de su madre, el desaparecer y regresar. Este autor indica que el niño había hecho un gran logro cultural, renunciando a la satisfacción pulsional, ya que admitía sin protestas la partida de la madre.

Freud (1920) indica que el niño convierte en activa una escena que vivió pasivamente, lo que a él lo afecto por vivirlo pasivamente, ahora lo repite como juego poniéndose en un papel activo. Asimismo, el acto de arrojar el objeto podría pensarse según él como la satisfacción de un impulso, sofocado por el niño de vengarse de la madre por haberse ido. Este autor expresa: "Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan de la situación"(Freud, 1920, pág. 16)

Con respecto a este juego del Fort- Da Baraldi(2015) hace un análisis del mismo, en el cual menciona cuatro elementos que presenta dicho juego:

- En principio destaca que el niño mediante su palabra fabrica un juguete, ya que el carretel adquiere otro sentido, es decir que el niño construye con él un juguete. La autora dice: "Si el palo es la espada, si la lona la capa, si la taza la corona es que la metáfora en el niño es puesta a producir" (Baraldi, 2015, pág. 30).
- En segundo lugar esta autora considera que la enunciación "fort- da" pone de manifiesto que para jugar se necesita al menos un par de palabras, a las cuales inauguralmente da significación un adulto.
- Además, la tercer observación que hace de dicho juego es que necesita de una escena, un marco donde los personajes puedan desplegar su acción. Indica que si bien el niño sabe que se trata de un "como si", de todas formas cree en él del mismo modo en que un adulto se deja capturar por una película que lo hace reír o llorar.

- Por último, Baraldi(2015) propone como el cuarto elemento visualizado en el juego la repetición, ya que se puede ver en lo cotidiano como los niños insisten en sus temáticas, jugando casi todos los días con los mismos juguetes. Según esta autora el sujeto repite para volver a lo mismo de otra manera.

II. 3. Juego y sueño.

Freud (1900) en "La interpretación de los sueños" diferencia el contenido manifiesto, que es lo que el soñador cuenta en sesión, de la idea latente del sueño, que corresponde a lo que el paciente esconde. En relación a ello indica que el trabajo del sueño consiste en una transformación en la cual contribuyen dos grandes fuerzas: los deseos que buscan expresarse y la censura que los deforma. De esa manera, deformados, es como se introducen los pensamientos latentes del sueño en el sueño manifiesto.

El análisis y la interpretación del sueño va en el sentido inverso, del sueño manifiesto al sueño latente, buscando hacer accesibles las ideas ocultas. Este autor, en relación a la experiencia que se desprende del análisis de los sueños, enseña que en el niño los deseos que son residuos de momentos en que estaba despierto, son suficientes para provocar un sueño coherente y tranquilo, en el cual se puede reconocer una realización de deseo.

Este trabajo de deformación al que hace alusión Freud es similar al que se produce en los juegos del niño, ya que este se complace en repetir la realización de deseos que le han sido prohibidos, deformados por sus juegos. Al igual que el sueño, el juego es un comportamiento manifiesto cuyo contenido latente debe ser buscado por el trabajo del analista. La actividad lúdica contiene símbolos que el profesional puede interpretar y de esta forma develar los fantasmas y deseos del niño.(Gutton, 1982)

Por otro lado, Gutton(1982) plantea cierta analogía entre juego y sueño en relación a la amnesia parcial que se manifiesta tras ellos. En el juego a menudo se pudo describir una amnesia parcial post-lúdica similar a la de los sueños. Sucede como si el niño al terminar un juego encontrase una continuación diferente.

II. 4. Algunos juegos típicos

Mario Waserman(2008) en su libro "Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje" hace alusión a algunos de los juegos típicos de los niños, que dependen del momento evolutivo en que se encuentran. Entre ellos menciona el juego de las escondidas, que se da entre los tres o cuatro primeros meses de vida, dando así comienzo a la actividad lúdica. Según lo había propuesto ya Arminda Aberastury(1968) en "El niño y sus juegos", el bebé mediante este juego elabora la angustia del desprendimiento, el duelo por un objeto que debe perder. El niño desaparece tras una sabanita y vuelve a aparecer, haciendo que el mundo se oculte momentáneamente y sea recuperado. El autor plantea que mediante la compulsión a la repetición el desaparecer y reaparecer van pasando del plano real al lúdico y de esa forma el niño puede jugar a la desaparición de sus seres queridos y su propia desaparición, lo cual nos aterroriza. Waserman(2008) también nombra los juegos exploratorios, los cuales son característicos de la segunda fase oral, y los juegos creativos a partir de los productos corporales, correspondientes generalmente a la primera fase anal. Estos últimos le van dando modelos fantaseados de lo que es la concepción, ya que ingresan alimentos por su boca, pasan por el cuerpo y salen transformados. Debido a que las heces y la orina que salen de su cuerpo están condenadas a desaparecer por las prohibiciones del adulto, el pequeño busca en el agua, la tierra y la arena los sustitutos permitidos de dichas sustancias.

Entre los tres y cinco años predomina el juego simbólico, etapa en la cual la simbología de la vida genital es muy rica. Waserman (2008) relaciona dicha riqueza con la culminación del desarrollo psicosexual infantil, dándose conjuntamente una expansión de la creatividad del juego. También en este momento del desarrollo del niño aparecen los juegos sexuales infantiles, en los cuales, según propone dicho autor, hay un intento de satisfacción instintiva directa que no encuentra su descarga adecuada, lo cual le imprime una característica frustración.

Por otro lado, este psicoanalista menciona que otro juego típico en los niños es el de la muerte de personas queridas. Con relación a esto indica que las personas odiadas que matamos en nuestros juegos son, a la luz del psicoanálisis, las personas queridas que aparecen muertas en nuestros sueños.

II. 5. El juego simbólico

Según lo propone Aberastury (1968) entre los tres y los cinco años se encuentra la época de oro del juego simbólico, ya que en esta etapa el desarrollo psicosexual infantil logra su culminación. En este momento la simbología de la vida genital es muy rica, dándose una ampliación y complicación del juego del niño, ya que se expande al máximo la creatividad. Esta autora postula que la intensidad y la riqueza de las fantasías permiten al analista del niño evaluar su armonía mental.

Mediante el juego el niño puede llegar de forma privilegiada a la realización de sus deseos reprimidos. Para que esto ocurra es necesario que la censura intrapsíquica ya haya sentado sus bases, impidiendo con ello la representación de los objetos a quienes los impulsos se dirigen. De esta forma se crean enlaces con objetos nuevos, diferentes y desviados de los objetos originales, pero representante de ellos, es decir, se establecen falsos enlaces con objetos simbólicos. Esto le permite al yo burlar la censura y llevar a cabo los impulsos eróticos más profundos y secretos disfrazándose de otros que los llevan a cabo, ya que en el campo de lo lúdico vestirse de tal es ser tal. La realización de deseos que se da en el juego es ilusional, ya que se tiene conciencia del como si, conservando la prueba de realidad (Waserman, 2008). Los títeres resultan ser un ejemplo claro de este tipo de juegos, ya que a través de ellos los niños pueden encontrar un medio para expresar emociones, necesidades o impulsos internos.

II. 6. Juegos Reglados

Según lo proponen Zacañino y García en su texto "El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza"(2008) se podría pensar que todos los juegos tienen reglas, ya que sin ellas sería imposible llevar adelante la actividad lúdica y reconocerla como tal. Para que el sujeto pueda sumirse en dicha actividad es necesario que pueda reconocer sus reglas, como así también conocer las reglas de las acciones no lúdicas, de esta forma reconocerá cuando está jugando y cuando no. Muchas veces un simple gesto o un "vamos a jugar a…" marca la diferencia entre la actividad no lúdica y la lúdica, lo cual es sumamente necesario para los niños/as. De esta forma el sujeto

cambia de plano, adopta una actitud de juego, penetra en el sistema de reglas y se establece el escenario lúdico.

> Los juegos ordenados por reglas, estructuras instaladas con su historia sociológica, toman una importancia considerable desde el principio del periodo de latencia (incluso antes); los fantasmas infantiles deben amoldarse. El niño encuentra la ocasión de desplazar su competitividad, su búsqueda del tener, al mismo tiempo debe renunciar a su fantasmagoría personal bajo pena de ser excluido del juego; una evolución parecida hacia la "normalización" ha sido descrita en el dibujo del niño cuando éste entra en contacto con la escuela. (Gutton, 1982, pág. 41)

Las reglas del juego podrían definirse como la manera de ejecutar una acción como puede ser: jugar al médico, jugar a cocinar, etc. Estas actividades llevan implícitas reglas que los participantes van fijando en el momento, lo que les permite ir encaminando el juego.De esta forma, no existe juego sin escenario y sin reglas, ya que estas son el sostén del mismo.

Los juegos reglados propiamente dichos son un proceso perfectamente estructurado y con sentido para quienes lo juegan. En su mayoría son transmitidos socialmente junto con un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que respetar.

> Los juegos reglados necesitan de comportamientos de resolución que surgen de la organización del sistema de acciones efectivas y concretas o interiorizadas. Las estrategias que se van logrando durante el desarrollo mismo del juego expresan la organización estructural del pensamiento, resultando de suma importancia para el desarrollo psicológico de los sujetos, aquellos juegos reglados que proponen una mayor interacción de sujeto/objeto y de esquemas.(Zacañino & Garcia Labandal, 2008, pág. 3)

Lo primordial de este tipo de juegos es la necesidad de un acuerdo mutuoa priori por parte de los participantes con respecto a las reglas, ya que ello define explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar y lo que se puede hacer y lo que no. Al ir conociendo las reglas, los participantes pueden reflexionar sobre la naturaleza de las mismas, su función en el juego y sobre la posibilidad de modificarlas.

Primeramente las reglas son interpretadas como algo indiscutible e inmutable, en estrecha relación con la autoridad, con lo que no se puede sortear, pero más adelante, los niños descubren que las reglas de los juegos pueden modificarse, mientras se respete una de sus condiciones primarias, que es que la mayoría de los participantes lo considere necesario y beneficioso. Al ir conociendo el juego y sus reglas el sujeto va siendo capaz de anticipar sus jugadas y prever la de sus compañeros, logrando así armar planes estratégicos que le permitan salir vencedor.

Al tener en cuenta las características principales del juego reglado se puede revelar la importancia del mismo, ya que se dan en él aprendizajes implícitos y además funciona como una puesta de límites que los niños vivencian en su mundo de juegos. De esta forma la actividad lúdica es algo que a los niños los divierte, los desafía, y hasta los enoja y puede llevarlos a no respetar alguna regla o a hacer "trampa" para ganar una partida, ya que la relación que se crea con el otro a partir del juego los desafía a buscar estrategias para jugar cada vez mejor, pero siempre respetando al otro. (Zacañino & Garcia Labandal, 2008)

II. 7. El juego en la sesión analítica.

Según lo propone Gutton (1982) el juego es un lugar de reencuentro entre el niño y el analista. Este lugar privilegiado constituye el "camino real" en el cual sereencontrarían sus inconscientes, para ello el psicoanalista debe participar en el lenguaje lúdico que el niño le propone.

Por su parte, Winnicott (1993) expresa que la psicoterapia se da en la superposición de la zona de juego del paciente y la del terapeuta, donde existe la posibilidad de introducir enriquecimientos y encuentra a la actividad lúdica como una forma de comunicación en la terapia. Asimismo refiere que en la clínica psicoanalítica con niños, cuando hay juego mutuo, la interpretación puede llevar adelante la labor terapéutica, pero para ello, ese juego tiene que ser espontaneo, no de acatamiento. También enseña que cuando un niño no puede jugar, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo.

Con respecto a los juegos en las sesiones psicoanalíticas con niños (Aberastury, 2015) indica que es necesario que en el consultorio haya un mueble, donde en cada cajón se guarde el material que se utiliza con cada paciente. Al final de cada sesión, se cerrarían con llave, para ser abiertos en el próximo encuentro. Según lo propone esta autora, para elegir el material para cada cajón sería interesante hablar con los padres en la primera entrevista y preguntarles con que suele jugar el niño en su casa.

Aberastury indica que el cajón individual cobra progresivamente enorme importancia, más allá de que no siempre el niño lo exprese abiertamente. Hay niños que no tocan un juguete durante meses, otros que dejan todo fuera del cajón, como si no les importara tener o no algo para sí. En ciertos casos, menciona esta psicoanalista, un niño quiere llevarse a su casa algún juguete que forma parte del material del cajón, esto se debe evitar haciendo la interpretación adecuada. Si se considera muy útil, puede permitírsele señalándole el por qué. También suele suceder que un niño traiga un juguete de su casa, con lo que suele querer mostrarnos algo de la vida familiar de ese momento. En dicha situación se le dará al niño la libertad de dejarlo en el cajón siempre que sea posible o llevárselo nuevamente, interpretando el significado de la decisión. Según Aberastury, los niños que reaccionan dejando por un tiempo o para siempre el juguete en el cajón suelen vivir en un gran desamparo y satisfacen de ese modo su anhelo de transformar el consultorio en su hogar.

Con respecto a los materiales que debe haber en el cajón, esta autora indica que papeles, goma de pegar y plastilina son, junto con el agua, elementos que deben estar siempre a disposición del niño. Su uso debe ser controlado por el analista y si se utilizan de manera adecuada deben estar siempre al alcance, pero no si el niño los usa para una destrucción incontrolable. Esta autora señala que los niños sin grandes dificultades en el aprendizaje pedirán hojas de diario o que ya no sirvan si necesitan quemar papel. Ella interpreta el uso inadecuado del material como un maltrato a partes de sí mismo, del terapeuta y de su vínculo con él. Cuando se presentan ese tipo de conductas (tirar hojas de block al inodoro, empaparlas, destrozarlas, apretujarlas) deben limitarse oportunamente y ser interpretadas como pequeños suicidios.

> Papel, lápices de colores y lápices son los materiales con los que preferentemente se comunica un niño de entre 6 y 12 años y deben, por lo tanto, estar siempre a su disposición con tal fin; lo mismo acontece con la plastilina. Pero si un niño pretende usarla solo para tirarla al suelo y pisotearla, lo observamos hasta comprender su acción en relación con el o los juegos anteriores –a veces con lo que aconteció al iniciarse la sesión- y lo interpretaremos. Si se repite la misma actividad compulsivamente con el evidente intento de quedarse sin nada, lo frenaremos, además de interpretar.(Aberastury, 2015, pág. 94)

En relación a la destructividad, dicha autora expresa que puede suceder que luego de una interpretación el niño cambie su acción, pero si por el contrario ella continua, dejarlo sin poner límites aumentaría su angustia y culpabilidad.

Para Aberastury determinados elementos que se ofrecen al niño para facilitar la comunicación preverbal son básicos y deber ser renovados siempre que sean útiles para expresar algo. Hay que evitar la aniquilación de esas sustancias que simbolizan contenidos del paciente o del terapeuta, así como el vínculo entre ambos, del mismo modo que lo preservamos a él.

Con respecto a la reposición de los materiales, esta autora indica que se hará siempre que el niño lo pida y que las circunstancias lo aconsejen. Hay casos en los cuales ella evalúa no sacar un juguete roto aunque el niño lo pida. La manera en la que esta psicoanalista indica proceder es interpretando por que el niño no soporta la visión de ese juguete roto, que suele transformarse en acusador o perseguidor, señalarle la conveniencia de guardarlo, y si a pesar de todo el niño no acepta esta medida por temor a la contaminación, en este caso se separa el juguete del resto o se lo guarda aparte, haciéndose cargo el analista del conflicto del niño. En relación a esto Aberastury menciona que pudo analizar en detalle el significado de conservar, romper, reponer, conservar lo roto, y uniendo esa experiencia a la de casos similares llego a la conclusión de que técnicamente no es conveniente reponer lo roto sino en la medida en que se muestra útil para la comprensión y expresión de un juego y que debe de todos modos mantenerse lo roto aunque el niño pretenda no verlo en el

cajón. Ella señala que este rechazo obedece a una necesidad similar a la de un adulto que recurre a la negación de sus tendencias destructivas o de sus síntomas. Según esta autora alejar del cajón lo destruido significa alejar de su mente el conocimiento de que hay algo destruido y enfermo en sí mismo, porque no se siente capaz de arreglarlo. Para Aberastury la presencia del objeto destruido es de suma utilidad técnica, ya que cuando surgen las genuinas tendencias de reparación, lo busca y se ingenia para arreglarlo.

Por su parte Melanie Klein (1957) advierte que la actitud de un niño hacia el juguete que ha dañado es muy reveladora. Muchas veces el pequeño deja aparte el juguete dañado y lo ignora por un tiempo, lo cual nos indica el desagrado del objeto dañado, por el temor persecutorio de que la persona atacada se haya vuelto vengativa y peligrosa. Según la experiencia de Klein, cuando la ansiedad persecutoria disminuye, el niño puede buscar nuevamente el objeto dañado, lo cual indica que el analista ha logrado analizar algunas importantes defensas, disminuyendo los sentimientos persecutorios y haciendo posible que experimente el sentimiento de culpa y la necesidad de la reparación.

Esta autora considera importante el análisis de la transferencia en la técnica del juego, ya que en la transferencia con el analista el paciente repite emociones y conflictos anteriores.

Aberastury menciona la posibilidad de que el paciente pida que el material con el que ha jugado quede fuera del cajón sin que nadie lo toque hasta el próximo encuentro; o lo que puede suceder también es querer pegar sus dibujos en la pared como una exposición de cuadros. Con respecto a esto la autora indica que no se puede acceder a este pedido, ya que la visión de ese material puede generar en otros niños curiosidad, celos o rabia, complicando su vínculo con el terapeuta. Además, ella menciona que al acceder a este pedido, podrían venir junto una cadena de complicaciones de difícil manejo técnico y conjuntamente le quitaría al niño la seguridad de que mantendremos su propio cajón en absoluta reserva. A modo de ejemplo, Aberastury indica que aprobar este pedido sería similar a responder al

pedido de un paciente adulto que nos preguntase cuales son los padecimientos de otro paciente que vio al salir o al entrar en el consultorio.

> Si se considera técnicamente necesario ofrecer a cada niño un cajón que sea solo de él, es porque necesita para curarse la total posesión, sin interferencias de algo que para el llegara a significar lo que fue su primitiva relación con la madre.(Aberastury, 2015, pág. 103)

II. 8Consideraciones acerca del aprendizaje

Fernández (1987) en su libro "La inteligencia atrapada" manifiesta que el aprender es un proceso vincular donde se ponen en juego cuatro niveles: el organismo heredado, el cuerpo construido especularmente, la inteligencia y el deseo. Por lo tanto, dicho proceso se construye por un lado desde una elaboración objetiva, lo que permitirá acercarse y conocer las características que tiene ese objeto de conocimiento, y por otro lado, dependerá de una elaboración subjetiva que buscará significaciones, las cuales dependerán de la historia personal y vincular de ese niño que aprende. En esta trama compleja la familia del niño y todos con quien él hace vinculo se vuelven primordiales sobre todo desde un lugar simbólico donde lo que más se pone en juego es el deseo o el no deseo de aprender. El aprendizaje es un proceso complejo atravesado por múltiples factores, donde se ponen en juego aspectos corporales, intelectuales, emocionales y sociales constituidos como una unidad estructural, no solo como una suma de elementos.

II. 9. El proceso de aprendizaje desde la perspectiva psicoanalítica.

Desde una perspectiva psicoanalítica, el aprendizaje es una relación vincular, ya que no estaría enfocado en los contenidos, sino en el vínculo entre el niño y el otro que le enseña, el cual favorece o no la condición para la apropiación de los conocimientos. El Otro, en quien el niño busca un saber más elaborado, debe también contener la marca de la falta de saber, ya que es mediante la transmisión de su propio deseo de saber que se muestra castrado y moviliza también el deseo de saber en el niño. Carina Salvagiot(2014) en "Ah! Aprender es casi tan lindo como jugar" hace referencia a esto diciendo que los maestros lo que transmiten ante todo es su propio deseo de saber canalizado en su deseo de enseñar, transmisión en definitiva de la

posición del sujeto en relación a su castración. Es necesario reconocer la carencia para poder aprender, es decir, renunciar al pensamiento omnipotente y aceptar no estar completo. Si el Otro no está barrado se instituye como el representante del saber absoluto y masivo, transformándose en obstáculo para que el niño aprenda.

Desde la teoría psicoanalítica tomamos conocimiento que el sujeto se constituye en el campo del Otro y es allí también donde se juegan sus aprendizajes. Por lo tanto, no hay aprendizaje sin sujeto, así como no hay sujeto sin aprendizaje.

II. 10. Dificultades en el aprendizaje

Con el concepto de dificultades en el aprendizaje se hace referencia a las restricciones o fallas que se observen en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos por parte del niño. Alicia Fernández(1987)en "La inteligencia atrapada" hace un aporte a dicho concepto, mencionándolo también como "problemas" de aprendizaje y lo caracteriza como un síntoma que alude a una transformación en la función. Plantea que es una formación de compromiso que asume el yo para no tener que contactarse con la angustia, de esta forma el síntoma da cuenta de una lucha constante para que lo reprimido no aparezca. El síntoma elude y alude, pretende tapar pero muestra, es decir que por un lado encontramos una instancia que reprime y por el otro una que intenta salir. Al tomar las dificultades de aprendizaje como síntoma, lo formula como algo que indica otra cosa, la cual debemos develar, descifrar. Fernández expresa que cuando lo que se atrapa es la inteligencia, el síntoma implica perturbaciones en el aprender que no permiten apropiarse del conocimiento.

Waserman(2008) en su libro "Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje" expone como juego y aprendizaje comienzan juntos su camino y luego, con el ingreso del niño a la edad escolar se distancian. Dicho recorrido comienza en el jardín de infantes y continúa en el pre-escolar, lugares en los cuales se programan y se producen aprendizajes sin que el niño se dé cuenta; son una escuela, porque en ese ámbito se inscriben, pero al mismo tiempo es un lugar de juegos. Luego, según lo propone dicho autor, con el ingreso a la escuela, la banda se desbanda, se corta, y el lugar de juegos pasa a ser el recreo, quedando separado del lugar de aprender. Para

representar esta idea el autor usa la figura topológica de la banda de Moebius e indica:

> Un sujeto que transitara por una cara de la banda –juego- pasaría a la otra –aprendizaje- sin notar la transición. Pero hay otros momentos en los cuales se produce entre ellas un corte que introduce la creación de dos campos absolutamente diferenciados. Uno violentamente opuesto al otro. Si en un momento podemos decir que mientras un niño juega aprende, en otro momento podemos decir que si un niño no deja de jugar no aprende. Diremos que ese filo que corta la banda tiene que ver con el pasaje de un sujeto por la castración. El corte de la banda le viene al sujeto desde el otro, no es algo querido por él. Por el contrario, él lo padece. No tiene más remedio. Restablecer la banda, hacerla una y otra vez, volver a reunir juego y aprendizaje es tarea del sujeto.(Waserman, 2008, pág. 184)

Por lo tanto, para este psicoanalista, las dificultades de aprendizaje se deben a la inoperancia de ese corte o a la inoperancia del sujeto para restablecer la banda, ya que la unión de juego y aprendizaje es necesaria para aprender lo nuevo y perfeccionar lo conocido. Propone llamar "embandamiento" al momento en que juego y aprendizaje coinciden, donde el sujeto halla diversión y desarrollo; y "desembandamiento" al momento de corte, el cual se corresponde con desorganización, crisis y desorientación, lo cual lo lleva a vivencias de angustia, herida narcisista y desintegración. Waserman indica que hay un permanente interjuego entre embandamiento y desembandamiento en el proceso de constitución subjetiva. En resumen, lo que este autor plantea es lo siguiente: Cuando hay juego y no hay aprendizaje, el individuo no tiene desarrollo; Cuando hay aprendizaje pero no juego, no hay creatividad.

CAPITULO III:ENCUADRE METODOLOGICO

III. 1. Diseño metodológico que evidencie la viabilidad y factibilidad del proyecto

En concordancia con el marco teórico elegido, la pregunta problema que se aborda y el trabajo de campo realizado en la presente investigación se decidió afrontar la misma a partir de un diseño metodológico de tipo cualitativo. Para ello se tomó en consideración lo aportado porVasilachis(2007) ya que esta indica que la investigación cualitativa aborda situaciones naturales, es decir, circunstancias, acciones, procesos, acontecimientos, interacciones espontaneas a los cuales el investigador se aproxima. Estas situaciones pueden ser preexistentes, o bien se desarrollan durante su presencia en el campo y pueden continuar en su ausencia. Según esta autora los investigadores observan, analizan esas situaciones, procesos, sucesos y/o sus consecuencias y tratan de captarlos tan completamente como les sea posible, en toda su complejidad y tal como ocurren, intentando no controlarlos, no alterarlos. Indica además, que la investigación cualitativa se interesa primordialmente por la vida de las personas, por sus perspectivas subjetivas, por sus historias, por sus comportamientos, por sus experiencias, por sus interacciones, por sus acciones, por sus sentidos, e interpreta a todos ellos de forma situada ubicándolos en el contexto particular en que tienen lugar.

Se toma en cuenta la postura de la autora mencionada anteriormente, ya que en la presente investigación el trabajo de campo consistió en la obtención de datos a partir de la observación no participante en Cámara Gesell y la observación documentalde historias clínicas, las cuales son situaciones a las cuales la investigadora se pudo aproximar, tratando de no influir sobre ellas.

Además, se eligió este tipo de diseño metodológico ya queVasilachis(2007) caracteriza a la investigación cualitativa como interpretativa, inductiva, multimetódica y reflexiva, debido a que emplea métodos de análisis y de explicación flexibles y sensibles al contexto social en el que los datos son producidos. Asimismo, este tipo de investigación se basa en un proceso interactivo en el que intervienen el investigador y los participantes.

Por su parte Maxwell(1996) expresa que este tipo de diseño no se trata de algo lineal, en el sentido de ser una secuencia unidireccional de pasos que llevarían desde la formulación del problema hasta las conclusiones o teoría, sino que la estrategia cualitativa es interactiva. Con esto quiere decir que cada componente de la investigación es interdependiente, pero que a su vez cada uno tiene implicancia en el otro y una igualdad de condición en el modelo. Tomando también este aporte se eligió este diseño, ya que permite poder cambiar en interacción con la situación en la cual se está estudiando, en lugar de ser una determinación fija de la práctica de investigación.

El estudio es de tipo descriptivo, ya que desde el punto de vista científico describir es recolectar datos sobre los aspectos, componentes y dimensiones del fenómeno, evento, comunidad, contexto o situación a investigar. Tal como lo proponeDahnke(1989) "Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis" (Pág. 94).

III. 2. Selección de la unidad de estudio

Se tomó como unidad de estudio al Servicio de Salud Mental del Hospital Materno Infantil San Roque de la ciudad de Paraná, ya que es el territorio, es decir, la ubicación espacio-temporal donde se pudo recolectar información relevante para la investigación propuesta.

III. 3. Universo o población

El universo o población de este estudio serian todos los niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje.

III. 4. Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la presente investigación remite a cada uno de los sujetos de estudio, es decir, a cada uno de los niños derivados al Servicio de Salud Mental por dificultades en el aprendizaje.

III. 5. Tipo de muestra

En la presente investigación la muestra está conformada por tres niños de entre 5 y 7 años que asisten a tratamiento al Servicio de Salud Mental del Hospital Materno Infantil San Roque de la ciudad de Paraná.

Se decide llevar a cabo la constitución de la muestra en función de lograr una comprensión profunda de los casos estudiados, siguiendo los lineamientos que propone la investigación cualitativa. Se tomó como criterio de selección la etapa etaria y que los niños observados estén asistiendo a tratamiento al momento de hacer la recolección de información para la investigación. Asimismo, se tomaron los casos teniendo en cuenta el interés del investigador y la accesibilidad que se pudo tener a ellos y a la observación de sus respectivos tratamientos.

La selección de la muestra es no probabilística e intencional, ya que se intenta realizar un análisis en profundidad desde una perspectiva psicoanalítica sin la pretensión de una generalización de los resultados a toda la población.

III. 6. Técnicas de recolección de datos

Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos una de las técnicas utilizadas fue la observación no participante, ejecutada a través de laCámara Gesell. En muy pocas ocasiones no se pudo contar con la disponibilidad de este dispositivo, por lo quese realizaronobservaciones no participantes dentro del mismo consultorio donde estaba siendo atendido el niño.En ambas circunstancias, la observación consistió en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conductas que se fueran manifestando, intentando no influir en ellas. Además, dicha observación se llevó a cabo con la mayor objetividad posible, contemplando el fenómeno, sin participar en él.El papel de la observadora consistió en ser espectadora, con voluntad examinadora, para obtener información útil a la investigación. En todo momento se mantuvo al margen tanto del grupo de trabajo que conformaban el paciente y la profesional, como así también de las relaciones que se establecían entre ellos.

A partir de este tipo de observación se logró la recolección de lo que se considera datos primarios, es decir, de los aspectos que resultan más significativos para la investigación. Se tomaron en cuenta algunas preguntas que funcionaron como ejes y

permitieron orientar la atención del observador hacia la información necesaria. Algunas de ellas son: ¿Qué tipos de juegos lleva a cabo el niño?, ¿A que juega y con qué?, ¿Cuál es el trato que le da a los juguetes que tiene a su alcance?, ¿Qué tipo de relación sostiene con el profesional a cargo?

Se escogió dicha técnica de recolección ya que permitió darle espacio al discurso de los propios pacientes y mediante la escucha enriquecer el análisis. Se logró describir y explicar lo observado, para luego ofrecer algún tipo de elucidación acerca del fenómeno, al colocarlo en relación con otros datos y con otros conocimientos previos.

Por otro lado, se utilizó la observación documental como otra técnica de recolección de datos. La misma se llevó a cabo realizando una exploración detallada de los registros que dejan los profesionales en cada una de las historias clínicas de los niños estudiados. Se tomaron en consideración los datos que resultaron relevantes y que podrían realizar un aporte a la investigación, lo cual permitió conocer más en profundidad las características del juego de cada uno de los niños.

Con lo que respecta al momento de la aplicación de las técnicas de recolección de información mencionadas, cabe aclarar que con anterioridad a ello se puso en conocimiento del trabajo a realizar tanto a los niños como a los adultos responsables de los mismos. Luego de contar con la aprobación de dichos actores se comenzó con el trabajo de campo.

III. 7. Técnicas de análisis de la información

Para llevar a cabo el análisis de los datos obtenidos se utilizó elmétodo comparativo constante propuesto porGlaser& Strauss(1967), ya que la finalidad del mismo es hacer comparación y análisis simultáneamente. Tomando en cuenta lo que este propone se buscó generar una teoría consistente y cercana a los datos obtenidos a través de la codificación explicita y de procedimientos analíticos. Tal como lo proponen dichos autores, el método comparativo constante se concentra en la generación y sugerencia de muchas categorías, propiedades e hipótesis sobre

problemas generales, que pueden ser causas, condiciones, consecuencias, dimensiones, tipos, procesos, etc., los cuales pueden resultar en una teoría integrada.

El Método Comparativo Constante es descrito por Glaser& Strauss (1967) en cuatro etapas que se detallan a continuación:

1. Comparación de incidentes aplicables a cada categoría: El investigador codifica cada incidente en los datos recogidos dentro de tantas categorías de análisis como sea posible; ya sea que los datos surjan y encajen en las categorías existentes o que surjan categorías nuevas. Esta codificación puede basarse en solamente anotar categorías en los márgenes o en una producción más elaborada.

   La regla básica para el método comparativo constante es que mientras se van codificando los incidentes para una categoría, se las va comparando con los incidentes previos en el mismo grupo y en los demás, codificados en la misma categoría. Con esto se van generando propiedades teóricas de la categoría.

   El investigador va a ir descubriendo que algunas categorías las ha construido por sí mismo y que otras han sido abstraídas del lenguaje de la situación de investigación. Luego de codificar tres o cuatro veces para una categoría pueden surgir conflictos en los énfasis de pensamiento, en este punto hay que tomar en cuenta la segunda regla básica del método comparativo constante que es detener la codificación y escribir las ideas que vayan surgiendo.
2. Integración de categorías y sus propiedades: se comienza trabajando con las primeras categorías que se van elaborando, lo que puede hacer que la descripción de las primeras categorías sea muy breve. Al continuar la codificación se pasa desde la comparación de incidente con incidente a la comparación de incidentes con propiedades de una categoría que resulto de la anterior comparación de incidentes, lo que permite descubrir relaciones e ir desarrollando la teoría.
3. Delimitación de la teoría: ocurre en dos niveles: la teoría y las categorías. En un primer nivel las mayores modificaciones se van haciendo menores cuando

el investigador compara el siguiente incidente de una categoría con sus propiedades, lo que hace que la teoría se vaya solidificando. En segundo nivel, se va reduciendo la lista original de categorías para codificar, lo que permite delimitar la teoría. La consideración, codificación y análisis de los incidentes se hace más selectiva y focalizada. En este punto es clave la saturación teórica, ya que también delimita la lista de categorías. Al codificar incidentes para la misma categoría una cantidad de veces, se evalúa si el nuevo incidente agrega algún nuevo aspecto, o si solo suma volumen de datos ya codificados y no teoría.

4. Redacción de la teoría: en este paso el investigador posee datos codificados, una serie de memorándums y una teoría. Lo primero que va a necesitar para comenzar a escribir su propia teoría son los menos que a escrito sobre sus categorías.

Se consideró importante poder utilizar el método comparativo constante en la presente investigación ya que permitió enfocar el análisis en la diversidad y particularidad de cada caso observado, pero al mismo tiempo ir entretejiendo los datos recogidos.

Además, se realizó un análisis documental cualitativo sobre las historias clínicas de cada uno de los sujetos estudiados, lo que operó como complemento al análisis de las observaciones.

Parte II

CAPITULO IV:ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS

En este capítulo se presenta el análisis de los datos obtenidos mediante observación no participante en Cámara Gesell y observación documental de historias clínicas. Dicho proceso se llevó a cabo utilizando como técnicas de análisis de la información elMétodo Comparativo Constante y el análisis documental. Se buscó la mayor aproximación posible al conocimiento de las características que presenta el juego de niños con dificultades en el aprendizaje, lo cual es el interrogante que guía toda la investigación. Además se procuró identificar elementos centrales que forman parte del juego de estos niños y encontrar posibles relaciones entre dichos juegos y la problemática por la cual llegan al Servicio de Salud Mental del hospital. Desde el comienzo del análisis se parte con el supuesto de que los niños que presentan dificultades en el aprendizaje podrían estar atravesando algún conflicto que podría reflejarse o proyectarse en el juego.

A fin de contextualizar la información que se presenta en los apartados ulteriores, se hará una breve presentación de cada uno de los niños estudiados.

J.C.

J.C. concurre por primera vez al Servicio de Salud Mental del Hospital San Roque cuando tenía 5 años, acompañado por sus padres. El niño fue derivado por la escuela a la cual asistía, debido a problemas de conducta, a la no realización de los trabajos propuestos y a su falta de concentración en el aula. En ese momento ya contaba con un diagnóstico de Trastorno por Déficit de Atención. Según comenta su madre, desde que J.C. estaba en jardín de infantes le manifestaron desde la escuela que el niño presentaba cierta inmadurez para su edad.

Al comenzar el tratamiento en el Servicio de Salud Mental, la psicopedagoga tratante observa que el niño lleva a cabo “pseudojuegos” y lo caracteriza como tímido, introvertido y callado. Además, según ella manifiesta, a J.C. le cuesta mucho hacer contacto visual cuando habla, presenta dificultad para comprender consignas y no reconoce las vocales. En muchas ocasiones se lo nota disperso, desmotivado para el juego o las actividades propuestas por la profesional.

Según la madre, los cambios de conducta del niño comenzaron luego del nacimiento de su hermana menor, lo cual puede tener relación con la marcada diferencia que hace el padre entre J.C y su hermana. Además indica que desde que nació la niña, mantiene una relación muy fría y distante con el niño, ya que no realizan actividades juntos. También manifiesta que hay mucha violencia verbal alrededor del niño, particularmente por parte del abuelo materno.

Luego de un tiempo de que J.C. se encontraba asistiendo a las sesiones con la psicopedagoga se lograron ver algunos cambios en relación a lo escolar y a su vínculo con el padre, ya que realiza actividades escolares, se las muestra al padre y este lo felicita, lo cual lo pone contento. De todas formas, la profesional enfatiza en la necesidad del niño de ser más valorado, mirado, por lo cual sugiere comenzar un espacio de psicología, ya que percibe que hay algo más allá del aprendizaje que lo está obstaculizando.

Al comenzar el tratamiento con la psicóloga se lo nota muy inquieto, ansioso, atento a todo su alrededor y muy preocupado por su madre y por cuestiones de adultos. Se observa que la ansiedad lo desborda y no le permite mantenerse por mucho tiempo en una actividad.

I.

I. llega al Servicio de Salud Mental del Hospital San Roque con 5 años de edad, derivado a tratamiento por una psicopedagoga que se encontraba tratándolo. Además, trae junto un certificado de discapacidad dispensado por una médica neuróloga. Los padres manifiestan que el niño presenta aspectos conductuales y dificultades de desarrollo en áreas del lenguaje, lo cual los preocupa, ya que le dificulta la comunicación tanto en su casa como en la escuela. Desde el Servicio se le comienza a brindar atención psiquiátrica y psicológica dos veces por semana.

El niño habla de forma que es poco clara para los demás, según comenta la madre, hace berrinches al momento de comer o bañarse, presenta una marcada alteración en los horarios de sueño- vigilia y tiene gran dificultad para sociabilizar. Debido a esto, unos meses, atrás su madre decidió dejar de mandarlo a la escuela.

En las sesiones con la psicóloga tratante I. se muestra excitado constantemente, los juegos que lleva a cabo son de imitación y estereotipados. Además, busca el contacto con la profesional, demostrando amor y enojo alternadamente.

Luego de algunos meses de tratamiento, la madre manifiesta que I. se encuentra más tranquilo, escucha más, se ve más conectado con la realidad, juega con otros niños, expresa afecto, busca su propio espacio, incorpora alimentos nuevos y se encuentra más ordenado en sus horarios. En las sesiones con la psicóloga, también se comienza a observar mayor interacción y dialogo, como así también juegos que presentan gran despliegue simbólico y mantienen una lógica. Asimismo, cambia también la relación del niño con la madre, ya que anteriormente era muy simbiótica.

R.

R. es derivado a tratamiento al Servicio de Salud Mental del Hospital San Roque a los 5 años, debido a su dificultad para relacionarse con compañeros y para el aprendizaje de normas y hábitos. Asimismo, presentaba conductas agresivas que no le permitían adaptarse a los ámbitos institucionales, como lo son la escuela y el hogar donde reside con sus hermanos. El niño llega a dicha institución por intervención del c.o.p.n.a.f., ya que los padres, quienes tienen problemas de consumo, dejan solos a R. y sus dos hermanos en su casa por varios días y los vecinos alarmados realizan una denuncia. En ese momento los pequeños ingresan a la guardia del hospital con desnutrición y escabiosis. Al momento de la primera consulta en el Servicio se presenta también cierta preocupación sobre la salud mental del niño en una de las religiosas a cargo del hogar, ya que R. cuando veía un charco de agua u otro liquido en el piso decía que era sangre derramada.

En el hogar, según indican sus cuidadoras, las conductas agresivas de R. eran movilizadas por la visita de sus progenitores, particularmente ante la llegada del padre. Además manifiestan que hay momentos en los que R. se violenta demasiado y quiere romper cosas, se enoja y le pega a sus compañeros, al punto de llegar a lastimarlos.

Con respecto al análisis, se encontraron ejes centrales que agrupan y organizan a las diferentes categorías de análisis:

IV. 1. Tipos de Juegos:

Juego Simbólico

En relación a esta categoría, se pudo observar en los tres casos analizados gran riqueza y despliegue de juego simbólico, pudiéndose encontrar diferentes escenificaciones y juegos recurrentes. Además se percibió en los niños mucha adherencia a este tipo de juegos, ya que transcurrían gran tiempo de la sesión inmersos en él. Un ejemplo de estos juegos, que se pudo observar de forma frecuente, son los títeres, actividad que llevaron a cabo en un momento u otro los tres niños estudiados.

En el caso de J.C. se notó que esta fue una de las actividades en las que participó más activamente, produciendoun amplio desarrollo imaginativo en relación al juego. Esto se pudo percibir por ejemplo en la 3° observación:

> La psicóloga toma otro títere, el cual se va a llamar Pepe y comienza una charla entre los dos títeres.
>
> Pepe (Psicóloga): Hola, me llamo Pepe, yo vivo aquí. ¿Qué hay en el hospital?
>
> Dinosaurio (J.C): Curan.
>
> J.C. esconde su títere debajo de la mesa, simulando desaparecer.
>
> Pepe: Quédate, sino me voy a aburrir.
>
> Dinosaurio: Mi familia me va a extrañar.
>
> Pepe: Ah! Tienes familia… ¿Cómo está formada tu familia?
>
> Dinosaurio: Si, yo soy el más grande, tengo siete. Después hay otro de seis y uno de cuatro.

Pepe: ¿Son todos dinosaurios?

Dinosaurio: Si, yo vivo en un volcán, adentro, con mi familia.

Pepe: ¿Y qué hacen cuando explota?

Dinosaurio: Yo tengo el poder del volcán.

Pepe: ¿Y qué pasa si el volcán está muy enojado?

Dinosaurio: Explota todo… Yo prendí el volcán.

Pepe: Bueno, me quedo más tranquilo.

Dinosaurio: Chau.

Pepe: No creo vos hayas sido.

Dinosaurio: Si, chau.

Luego de esto J.C. pregunta qué hora es, la psicóloga le responde que falta un ratito para terminar. El niño le comenta a la psicóloga que el dinosaurio controla el volcán. (J.C. 3° Observación)

En relación con esto último que el niño expresa se tiene en cuenta la información obtenida a través de la lectura de la historia clínica del niño, donde los profesionales tratantes dejan asentado que la madre del niño manifiesta que se pone muy nerviosa y le pega a J.C. al momento de realizar las actividades escolares. Asimismo, en otro momento esta había expresado que hay mucha violencia verbal alrededor del niño y que el abuelo materno lo agrede constantemente.

Tomando en consideración lo propuesto por Gutton (1982) con respecto a la proyección lúdica, se piensa en la posibilidad de que J.C. haya logrado, gracias a la mediación de un títere entre él y la profesional, expresar en el juego un sentimiento que él mismo ignoraba o rechazaba. La mediación de este personaje le permitiría al niño expresarse con más libertad, ya que ante los ojos de la profesional el que habla no sería él, sino el títere. Se estima que J.C. quizás perciba que es él quien hace

“explotar al volcán”, representando mediante el juego la dinámica de su familia. Por lo tanto, el niño podría estar proyectando sus sentimientos e ideas en ese dinosaurio que controla el volcán, que lo hace calentar mucho y explotar.Es decir, se piensa como posible una proyección de su propia vida diaria en el juego.

Otro juego que se enmarca dentro de la categoría de juego simbólico es el que sepuede encontrar en la 1° observación a I., donde el niño juega a ser un gato:

> I le dice a la profesional que él es un gatito, comienza a gatear y maullar. Se acerca a las piernas de la psicóloga y frota su cara en ellas y maúlla. Toma una pelotita y juega del mismo modo que lo haría un gato, luego recorre el consultorio en la misma posición. (I. 1° Observación)

Se advierte gran capacidad en el niño para representar los comportamientos del animal. A lo largo de todo este juego se puede ver al niño muy divertido y entretenido, incluyendo a la profesional en su escenificación, y tratando de que ella también se divierta. Además, se puede ver, tal como lo plantea Mario Waserman(2008) que el niño estaba inmerso en su juego, pero en un ir constante de la ilusión a la realidad, lo que le permite disfrutar del juego sin perder la prueba de realidad y con conciencia del como sí.

En el caso de R. también se pudieron encontrar diferentes juegos que se encuadran dentro de esta categoría, uno de ellos es un juego de lucha, el cual se pudo advertir reiteradas veces a lo largo de las observaciones:

> Ella toma un sonajero con forma de elefante y lo pone al lado del león diciendo: “Acá tengo un amigo para que me ayude”. El comienza a pelear con el león y el elefante hasta dejarlo tirados en el piso indicando que el león ha muerto. La psicóloga le dice: “¿Revive el león o queda muerto?”, “Queda muerto” dice R. (R. 6° Observación)

Se puede observar como el niño disfruta de estos juegos que representan una lucha entre dos personajes, concentrándose mucho en la trama del mismo y encarnando en el personaje que representa.

Se considera significativa la cantidad y variedad de juegos simbólicos que se pudieron observar en los tres casos estudiados, ya que fue el tipo de juego que se presentó mayormente en las observaciones realizadas. Esto resulto llamativo, ya que según lo estudiado, los niños con dificultades en el aprendizaje suelen presentar ciertas características en la producción simbólica, como puede ser cierta obstaculización en los procesos de investimiento y desinvestimiento. Dichos procesos están a cargo de la plasticidad psíquica necesaria para incorporar novedades, por lo que al estar obstaculizados dificultarían el acceso a nuevos conocimientos. En este sentido, más allá de que los niños observados fueron derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje escolar, no se percibieron limitaciones en sus procesos de simbolización.

Juego reglado

Se pudo observar este tipo de juego mayormente en J.C. (7 años), lo cual podría relacionarse con su edad, ya que, en esta etapa los niños tienden a interesarse más por juegos de competencia, dejando de lado gradualmente la fantasía e imaginación que requieren los juegos de escenificación.Los juegos reglados que se pudieron observar fueron: Juego de la Oca, Ludo y Dominó.

Se consiguió ver que los niños entendían el sentido del juego y su estructura, como así tambiéncomprendían y reconocían sus reglas; sin embargo se notó cierta dificultad en poder respetarlas sin modificaciones. En el caso de J.C. se pudo advertir una modificación de las reglas del juego de la oca:

> Continúan con el juego, en un momento la oca de la psicóloga queda atrapada en un casillero, en el cual hasta que no salga el número seis no puede avanzar. Luego de un rato él le dice que la deja salir, como dándole permiso para incumplir las reglas. (J.C. 4° Observación)

Este cambio que J.C. implementa en el juego se puede pensar desde lo que plantean Zacañino &GarciaLabandal(2008). En relación a esto proponen que lo importante en el juego es el acuerdo mutuo entre los participantes al momento de hacer modificaciones en las reglas del juego, lo que permite definir los límites del mismo y tener en claro lo que se puede hacer en él y lo que no. Dichos autores indican que al principio las reglas se presentan como algo inalterable, relacionadas con la autoridad, pero luego se va advirtiendo la posibilidad de modificarlas, mientras ello sea beneficioso para todos los jugadores.

También se puede pensar, tomando dicha perspectiva,que J.C. no trasgredió las reglas del juego, tal como lo parecía en un primer momento, sino que realizó con ellas una modificación, beneficiando a su contrincante para que pueda continuar con el juego, y beneficiándose él, para que sea más interesante la partida. Por lo tanto lo que a simple vista parecía un incumplimiento de las reglas se puede pensar entonces como un descubrimiento del niño sobre la posibilidad de modificación de las mismas.

Por otro lado, se pudo observar también en R. una actitud de negación o desatención hacia las reglas del juego:

> (…) el niño esta con su atención puesta en el juego de la oca y le pide que le explique cómo se juega. Ella comienza a explicarle las reglas del juego y el dobla el cartón donde están los casilleros, no la deja continuar, le tumba las fichas. Seguido a esto se para y va hacia la caja de los juguetes (…). (R. 7° Observación)

Con respecto a estasituación se pudo percibir cierta intención de sabotear el juego propuesto por la profesional, impidiendo el encuadre del mismo mediante la presentación de las reglas. Se puede considerartambién con respecto a ello una posible dificultad para someterse a los mandatos que vienen por parte del otro, a obedecer a esa autoridad que pone sobre la mesa las reglas del juego, las cuales se deben respetar.

Juego con materiales blandos

Esta categoría emerge a partir del análisis que se realizó sobre los registros de observaciones e historias clínicas. Se pudo encontrar juegos con materiales como plastilina, agua, alcohol y temperas en los tres niños observados, aunque mayormente en los casos de I. y R. Se lo pudo ver a I. en diferentes momentos modelando con plastilina:

> Vuelve a unir toda la plastilina, desarmando lo que había hecho y al hundirle los dedos en ella hace ruidos con la boca simulando gases. La psicóloga le comenta: "Mirá, lo que ahora es una masa tira pedos antes podía ser una comida". Luego de esto I va estirando la masa hasta hacer que se corte, y dice a la psicóloga "es caca mirá", haciéndole oler la plastilina. Después vuelve a amasarla, la profesional le pregunta: "¿Ahora en que se convirtió?", en un gusano", responde el niño. (I. 2° Observación)

A partir de esta observación se puede notar que al niño lo divierte mucho este juego de crear diferentes cosas con la misma masa. Además, teniendo en cuenta que una de las cosas en las que I. transforma la plastilina es en caca, se puede relacionar lo observado con lo que plantea Aberastury(1968)sobre el impedimento del adulto de jugar con sus productos corporales y el reemplazo que el niño hace de los mismos. Esta autora indica que el niño se encuentra ante la prohibición por parte del adulto de desarrollar la creatividad con las sustancias corporales que salen de su cuerpo: heces y orina; ya que estas están condenadas a desaparecer. Por lo tanto encuentra en el agua, la arena, la tierra, la plastilina, sustitutos permitidos de dichas sustancias, convirtiéndolos en castillos, animales, líquidos con poderes mágicos, etc.

Por su parte, Waserman (2008) ubica este tipo de juegos, basados en la creatividad a partir de productos corporales, alrededor de la primera fase anal. En esta etapa, la libido del niño se organiza bajo la primacía de la zona erógena anal y el niño siente cierta gratificación al lograr el control de esfínteres.

Según la información obtenida de la historia clínica de I., el niño asistió a la primera consulta al Servicio de Salud Mental del hospital a los 5 años, usando pañales,

aunque luego de unos meses consiguió el control de esfínteres. Teniendo en cuenta este dato, se puede relacionar el tipo de juegos llevado a cabo por el niño con su reciente logro.

También en otro momento de las observaciones a I., se lo pudo ver jugando con lo que según plantean los autores mencionados anteriormente podrían considerarse sustitutos de sus productos corporales:

> Entretanto ellas hablan el niño toma el alcohol que se encuentra sobre el escritorio y comienza a tirarlo en el espejo mientras se mira en él. La madre continúa contando que la noche anterior se orino a las 3 de la mañana. La psicóloga vuelve la mirada hacia el niño que continúa mojando todo el espejo y la pared con alcohol y le dice: "Pillaste el vidrio", él se ríe. Luego se acerca a ella y la quiere mojar, "no, no me hagas pis" le dice la psicóloga, el continua divirtiéndose con este juego. Regresa al espejo y prácticamente ya no queda alcohol por tirar, pero continua mojando todo lo que encuentra. Luego le muestra a la psicóloga que escribió su nombre con alcohol". (I 7° Observación)

En este fragmento de observación también se puede encontrar al niño divirtiéndose mucho con el juego llevado a cabo. Además, se pone atención en la risa que le provoca el comentario de la psicóloga: "Pillaste el vidrio". Este juego que lleva a cabo I. se puede relacionar con lo que señala Aberastury(2015)acerca de la creatividad con las sustancias corporales, especialmente en el momento en que I. dice haber escrito su nombre con alcohol, el cual se consideraría en este caso un sustituto permitido de la orina. Resulta llamativo además, que al intervenir la profesional e indicarle que estaba haciendo pis, el niño no solo no niega esto, sino que lo divierte mucho dicha actividad, le causa risa.

Aberastury (2015) propone que el analista debe ser permisivo y dejar que el niño juegue libremente, pero sin permitir que haga un uso incontrolable de los materiales que tiene al alcance. Con respecto a esto, surge el interrogante sobre el uso que I.

hace del alcohol en este caso, ya que culmina el juego cuando ya no le queda alcohol por derramar. Siguiendo lo propuesto por esta autora se podría interpretar esta conducta de derroche y uso indebido del material como un maltrato a partes de sí mismo, del analista y al vínculo que ambos tienen.

IV. 2. Modalidades relacionales:

Relación con el otro

Con respecto a esta categoría, se pudo observar en todos los casos estudiados que en reiteradas ocasiones los niños buscaban y mantenían contacto con el otro. Ese otro siempre fue la profesional a cargo, pero representando o encarnando diferentes personajes, en diferentes momentos.

En el caso de R. se pudo notar que por momentos posicionaba a la psicóloga en un lugar un tanto idealizado, como alguien que observa y valora su comportamiento y trabajo:

> La psicóloga cuando termina de escribir pone un sello en la hoja, el niño le consulta: "¿El sello es porque me porte mal?", ella le explica que no, que el sello tiene su nombre y que además con ella viene a jugar y a contarle cosas que le pasan, que ella nunca dice que se porta mal. (R. 6° Observación)

De este fragmento de observación se puede inferir en R. cierta búsqueda de aceptación por parte de la profesional, y hasta cierto miedo por lo que ella pueda dejar escrito en su cuaderno sobre él.

También se pudo percibir que en otros momentos, la profesional es vista por los pacientes como una compañera, como par, por quien se preocupan y con quien pueden mantener una relación de igual a igual y compartir juegos. Se pudo advertir esta situación particular en la 5° Observación a I., donde el niño deja de jugar y le pregunta a la psicóloga "¿Qué pasa? ¿Estas tranquila?".

Tanto en este caso como en los demás se notó a los niños conectados tanto emocional como atencionalmente con las profesionales que tenían a cargo. Esto se pudo inferir en relación a como las observaban cuando les hablaban o cuando jugaban juntos,

como se interesaban en su estado de ánimo, en si ellas también se estaban divirtiendo o no con el juego, o en que evaluaban sobre ellos. De todas formas se podría considerar que I.logró expresar dicha conexión en palabras, ya que a lo largo del análisis de las observaciones se pueden encontrar preguntas como: ¿Te encuentras bien?, ¿Te cansaste?

Por otro lado, se advirtió que todos los niños observados incluyeron en sus juegos a las profesionales en mayor o menor medida. Se pudo ver en I. más marcada la necesidad o preferencia por jugar con otro, por entablar una relación de compañerismo y complicidad. En la mayoría de sus juegos incluyó a la profesional, ya sea haciéndole invitaciones concretas o simplemente explicándole las reglas para que pueda unirse.

R. también jugó en varias ocasiones con la profesional, disfrutando mucho de ello, pero igualmente se lo pudo observar entreteniéndose solo, sin depender de la participación de la psicóloga en el juego que llevaba a cabo, y por momentos ignorando totalmente la presencia de esta.

Con respecto a J.C., a lo largo de sus observaciones, se pudo encontrar gran cantidad de juegos de mesa, o juegos reglados, por lo cual fue necesario la participación de la profesional en sus juegos.De igual forma, en los juegos de escenificación o de construcción también incluía a la profesional, como se puede ver en la 1° observación, donde el construye una barrera que divide la mesa y mira del lado de la psicóloga diciendo: “Vos no tenes ni auto” y busca entre sus juguetes un autito y se lo da.

Se considera a este juego mutuo o compartido que aparece en los diferentes casos estudiadoscomo una forma de conexión que encuentran los niños con su profesional a cargo, ya que desde el punto de vista de Winnicott (1993), la psicoterapia se da en la superposición de la zona de juego del paciente y la del terapeuta, y es allí donde el juego se convierte en una forma de comunicación. Se puede pensar en cierta necesidad de los niños de transmitir sus conflictos y preocupaciones, de pedir ayuda,

por lo que buscan el contacto con el otro, intentando comunicarse a través de sus juegos. Es por ello que dicho autor le da mucha importancia a la actividad lúdica, indicando a los terapeutas que si un niño no puede jugar, su labor debe estar orientada a revertir esa situación y hacer que el niño pueda jugar y expresarse.

Otra de las cosas que se pudo analizar en todos los niños es su predisposición para recibir ayuda por parte de la profesional mientras estaban jugando o realizando otra actividad. Esto también habla de la relación o el vínculo que crearon y mantienen con ese otro, al cual consideran capaz de brindar una ayuda, tanto sea en lo práctico del juego, como en aliviar su padecimiento. Se considera que la profesional es ubicada en ese lugar por los niños, ya que se le adjudica un saber hacer, el cual puede ser transmitido por quienes lo llevaron a consulta. En diferentes situaciones se notó como los niños observaban a la profesional, como esperando aprender algo de ellao simplemente contemplando su forma de jugar o de hacer las cosas. Esto se puede notar claramente en la 2° observación a I.:"(…) prepara gusanos de plastilina, los cuales la terapeuta le ayuda a hacer y él la observa con atención".

De la misma manera se logró ver cómo eran aceptadas por los niños las propuestas de juego que hacía la profesional. Cabe destacar que mayormente eran ellos quienes tomaban la iniciativa sobre a que jugar, pero cuando esto no sucedía, la profesional proponía alguna temática o juego en particular. En varias ocasiones la sugerencia sobre algún juego fue explicita, del tipo: "¿Querés que juguemos a…?", en otras la profesional comenzaba escenificando una situación, y los niños se unían a ella continuándola:

> R. se dirige a la mesa donde están los juegos y toma un camión de bomberos. La psicóloga le dice: "Los camiones de bomberos ayudan a apagar incendios, y ahora con tantas bombas los vamos a necesitar". "yo soy el bombero" dice el niño. Se acerca con el camión a los juguetes, pone el león arriba del camión y dice "Vamos mi amigo". (R. 1° Observación)

Dependencia del otro

Esta categoría surge a partir del análisis de las observaciones, ya que se notó cierta resistencia por parte de los niños a permanecer solos en el consultorio. Se vió esta dificultad mayormente en R, quien en diferentes oportunidades que la profesional debió abandonar el consultorio por unos momentos él prefirió acompañarla antes que quedarse solo. Un ejemplo de ello se puede hallar en la 1° observación a R. donde la psicóloga le indica que debe salir del consultorio a buscar cinta y le consulta "¿Vos no querés quedarte solo?, ante lo cual el niño responde que no. En el caso de I. se puede encontrar una situación similar, en la 3° observación, pero no llega a resultar significativo, debido a que no es una escena recurrente.

Tomando en cuenta lo que propone Freud (1920) en su texto "Más allá del principio del placer", donde teoriza sobre el juego del Fort Da y la elaboración psíquica de la presencia- ausencia que se produce gracias al mismo, se podría pensar que en estos niños hay cierta dificultad en dicha elaboración. Esto podría verse reflejado en el rechazo que manifiestan los niños a permanecer solos un momento, ya que para ellos eso podría significar un abandono.

En el caso de R., considerando su historia de vida y el motivo por el cual el niño vive en un hogar actualmente, se cree que el hecho de que la profesional se vaya y lo deje solo en el consultorio podría revivir escenas pasadas de su vida, donde el abandono de sus padres fue real.

Por otro lado, R. manifestó incapacidad para realizar ciertas actividades solo, solicitando a la profesional su ayuda. Uno de los momentos en los que esto sucedió fue al tener que dibujar una cara en un globo:

> Después R. regresa a los globos, toma uno y comienza a inflarlo indicando que quiere inflarlo grande para hacerlo explotar. Ella mientras infla uno y le dibuja una cara. Le consulta al niño: "¿Cara de que le hacemos?", "De globo" contesta el. Después el también infla uno y la profesional le pide que le haga una cara a ese también, el expresa no poder hacerlo, entonces esta lo ayuda. Toma la mano de R. y lo va guiando en cómo hacer los trazos, luego termina haciéndolo él solo. (R. 4° Observación)

R. termina realizando gran parte del dibujo solo, logrando finalizarlo sin dificultades. A partir de esta situación se puede considerar que el niño necesita de cierto apoyo y compañía para lograr las actividades, ya que al tener un incentivo por parte de ese otro que confía en sus capacidades, el también ve la posibilidad de lograrlo.

Diferenciación del otro

Se parte de diferentes situaciones donde se pudo ver a los niños reconocerse como diferentes a la profesional y a los demás para pensar en esta categoría. Con esto se hace referencia a momentos en los cuales los niños observados demostraron mediante acciones o palabras su necesidad de diferenciación del otro que tenían al lado.Asimismo se considera la etapa evolutiva de los mismos para analizar los diferentes comportamientos y comentarios que realizan, teniendo en cuenta que se encuentran en un periodo de conocimiento de sí mismos y de su entorno permanentemente.

En J.C. se pudo ver claramente como el niño le marca esta diferencia a la psicóloga de forma manifiesta:

> Seguido a ello hace otra barrera y dice: "Para que nadie entre". Y comenta que en el último piso de la torre de cubos vive el y abajo los amigos. La psicóloga le dice: "Pareciera que a J.C. le gusta construir cosas, hacer fortalezas". Y él dice: "Mi cabeza tiene que estar resguardada" y agrega: "Vos no sabes que estoy pensando". En respuesta a esto ella le dice: "Pareciera que a J.C. hay cosas de afuera que lo perturban mucho". Luego de esto el niño cambia de tema. (J.C. 1° Observación)

En relación al comentario que hace el niño: "Vos no sabes que estoy pensando" se puede tomar en consideración una necesidad por parte de este de diferenciación del otro. Es decir, J.C. le demostróa la profesional que no puede leer su mente, ni saber cómo se siente o que está pensando si él no se lo comunica. Se puede pensar que J.C. tal vez sintió cierta preocupación por no poder frenar los avances de la profesional y quedar enquistado en un circuito que no le permite diferenciarse y reconocer su propio deseo. Se considera que esto que podría estar sintiendo el niño

en relación a la profesional, en otras situaciones o momentos de su vida podría sentirlo con su madre, una docente, etc.A partir de esto se puede pensar también en lo que propone Salvagiot con respecto a la necesidad del niño de encontrar la marca de la castración en el Otro, es decir, la marca de la falta de saber, ya que es a partir de este encuentro que puede movilizarse el deseo de saber en el niño.(Salvagiot, 2014)

En el caso de I. se pudo relacionar su diferenciación del otro a partir de reiteradas situaciones donde el niño contemplaba su imagen en el espejo. Se puede pensar esto como una manera de ir conociéndose más a él mismo, y de esa forma ir descubriendo diferencias con los demás. En la 4° observación realizada a I. este se encontraba jugando a tocar la guitarra. En un momento dado, el niño deja de jugar y se mira al espejo que se encuentra en el consultorio, con la guitarra en sus manos, como posando y sonríe. Esa sonrisa que se presenta en su rostro pareciera ser de aprobación de su propia imagen, de satisfacción por lo que el espejo le devuelve. En otra de las observaciones que se le hace a I. se puede encontrar una situación similar:

> (…) le da el teléfono a la psicóloga y le pide que llame a los bomberos porque se prendió fuego la casa. Ella intenta hablar y el niño hace ruido de moscas al lado del teléfono, no la deja hablar. Luego toma el teléfono él y hace que habla, se mira al espejo. (I. 6° Observación).

Estas dos situaciones tienen en común que I. se encuentra representando un rol o una ocupación mediante su juego, las cuales pertenecen a la vida adulta. Según lo que propone Gutton (1982) en estos juegos que lleva a cabo I. estaría operando el mecanismo de identificación que consiste en “ser como”, el cual es la base de casi todos los juegos de los niños y el fundamento de los juegos que representan un rol. Se puede interpretar queesta acción de mirarse al espejo es una forma de verse en esos roles, es decir, verse siendo adulto y llevando a cabo la ocupación de bombero o guitarrista, los cuales son personajes que el niño en algún momento ha observado y ahora reconstruye a partir de la representación de sus características.

Por otro lado, en la 8° observación a I. se lo advirtió nuevamente contemplando su imagen frente al espejo, pero en esta ocasión no fue en el contexto de un juego determinado. El niño se encontraba contándole a la psicóloga sobre una discusión entre sus padres que había llevado a que el papá encierre afuera a la madre un día de mucho frio. Luego de contar esto I. se para frente al espejo y comienza a pegar al aire diciendo: “Te pegué papá”.

La primer lectura que se logra hacer de esta situación es cierto enojo por parte de I. con su padre, ya que escenifica una pelea con el mismo que se puede interpretar en defensa de su madre. En este momento, siguiendo lo que que propone Gutton (1982) se puede pensar que está operando en I. una identificación con el agresor, ya que la misma consiste en reaccionar activamente a una escena que el niño vivió pasivamente. Además, teniendo en cuenta la necesidad que se percibe en el niño de contarle a la psicóloga lo ocurrido en su casa, se considera que fue una experiencia desagradable para I., la cual el ahora repite.

Agresividad

Con respecto a esta categoría, se pudo percibir en diferentes juegos llevados a cabo por los niños gran carga de agresividad. Esta se manifestó mediante juegos que representaban una lucha entre dos personajes, en la cual uno podía terminar muerto, o en juegos de persecución que contenían escenas de violencia, donde la sangre y la muerte también se hacían presentessimbólicamente. También se encontraron juegos de choques de autos, y otros donde también aparecía la destrucción de los juguetes o materiales con los que el niño se encontraba jugando. En todos estos diferentes juegos, la agresividad siempre estaba puesta afuera, en ningún momento los niños se autoagredieron ni le hicieron daño a la profesional a cargo. Además, se pudo notar que los profesionales siempre dejaron a los niños expresar esta agresividad libremente, sin prohibirle ni criticarle nada.

Uno de los juegos llevados a cabo por I. es el de lucha contra superhéroes, el cual se repitió a lo largo de muchas sesiones:

> Luego de ingresar al consultorio y saludar a la psicóloga I. se dirige a la mesa donde se encuentran todos los juguetes, encuentra un libro con imágenes de dibujos animados y le expresa a la profesional que quiere jugar a que pelean contra superhéroes. Toma un poster con la imagen de DragonBall Z y sus amigos, el cual la psicóloga pega en una de las paredes. Buscan en su caja de juguetes unas "bolas de fuego" echas de papel y se ponen a luchar contra estos personajes. También dice tirarles con pistolas. Se puede observar un juego muy activo, con mucha energía puesta en él. Utiliza frases y palabras típicas de dibujos animados y videojuegos como "Oye tú", "Vamos a derribarlos", "¿Te encuentras bien?" acompañados de diferentes ruidos y onomatopeyas. (I. 1° Observación)

> Cuando sale de la colchoneta busca unas pelotas más pequeñas, las tira hacia arriba, dice son bolas de fuego que caen. Luego arroja las "bolas de fuego" hacia el poster de los superhéroes. La psicóloga le dice: "¿Viste esta pelota para cuantas cosas nos sirve?" señalando la pelota con la que habían estado jugando. (I. 2° Observación)

Se pudo encontrar variaciones en el juego, pero el núcleo central del mismo era arrojarle bollos de papel, o cualquier otro juguete que encuentre a su alcance, a un poster con la imagen de DragonBall Z y sus amigos. Se logró percibir que este juego particularmente divertía mucho a I., ya que al momento de jugarlo se encontraba siempre muy activo y ponía mucha energía en el mismo.

Otro de los juegos en los que se pudo encontrar a los niños expresando su agresividad es en el que llevó a cabo R. con la psicóloga en la 4° observación, los cuales representaban una lucha entre dos globos:

> Una vez inflados y dibujados los dos globos comienza una lucha entre ellos, uno en mano de la psicóloga y uno en manos de R. "Apago las luces" dice el globo de R., "No, no apagues que me da miedo" responde el otro. El niño

> pega con su globo al otro hasta dejarlo tirado, luego prende las luces. (R. 4° Observación)

Se advirtió al niño muy entusiasmado en este juego, y sumido en un personaje malo, castigador, el cual parecía disfrutar mucho. Al continuar pegándole con su globo al de la psicóloga, en un momento hace que el globo de la profesional caiga al piso, entonces es allí cuando prende las luces y da por finalizado el juego, como tranquilo por su victoria.

Por otro lado, se consiguió observar otro juego diferente, el cual también fue repetitivo en varias sesiones. En él el niño disfrutaba de encarnar en un personaje malo escenificando un robo, donde era él quien se robaba unos dados, que representaban a unos amigos. También aparecía un león, que era quien quería impedir dicho asalto:

> La profesional le pregunta: "¿Te acordás a que jugamos las veces anteriores? (…), ¿Te acordás este que hacia?" dice ella sacando de la caja de juegos un autito rojo. "Ese lleva a los amigos del león y los salva" dice el niño. Ella le dice: "Son todos buenos, pero a veces entre los buenos se pelean", "Si" contesta él pensativo. Seguido a esto, mientras R manipula los juguetes dice "Perdón, perdón, perdón". La profesional le pregunta: "¿Quién pide perdón?", él no contesta. Ella consulta: "¿Habrán echo tonterías?". El niño toma el globo, y le pide a ella que tenga al león parado, y comienza a pegarle con el globo. Seguido a esto la psicóloga encuentra los dados y exclama: "¡Mis amigos los dados!". R. se los quita y los tira, luego los agarra nuevamente y dice: "Yo tengo el chiquito". Ella le dice: "Dame mi amigo, ¿adónde te lo vas a llevar?", "A tu casa" responde R. Después el niño toma el león simulando estar muy enojado y lo tira fuerte al piso, lo pisa y dice: "Se murió y lo voy a congelar". La profesional le consulta "Ese era el papa de los dados?", "Si" contesta R. Entonces la psicóloga deja los dados en una cajita y le indica que los van a dejar ahí protegidos para que no les pase nada. "Y a vos te vamos a mantener vigilado" dice la misma mirando al león. Luego lo insultan entre los

> dos (niño y psicóloga) al león y R le pega una patada. “Tené cuidado y no hagas tonterías” le dice el niño al león y le indica a la psicóloga que lo levante. Ella lo toma y habla como si fuera este diciendo: “Perdón. Me quedo la pata renga”. R. toma el auto, pone los dados encima y dice que los está llevando a su casa, toma otro autito, el cual es el de la policía y hace que va por detrás siguiéndolos. Los pone dentro de la caja y cierra la misma. Luego R. toma el sello de la profesional y dice: “Vamos a ponerle el nombre” sellando todo alrededor de la caja de juguetes. “¿El nombre de quién?” pregunta la psicóloga, “De los que están ahí adentro” contesta el. “Ahh, ¿Cómo se llaman?” le consulta ella, pero él no responde. Para finalizar el encuentro la psicóloga le dice: “Me gusto la historia que me contaste hoy, a mí me parece que había tres dados que necesitaban que los cuiden y el león hacia tonterías y no podía cuidarlos. Entonces vino la policía y los llevo a una casa segura”. Cuando ella finaliza R. asiente y dice: “Ahora duermen con la luz apagada”. “Si, ya no tienen miedo” le dice ella. (R. 4 Observación)

Con diferentes variaciones, a lo largo de varias sesiones se observó este juego que consistía en un robo producido por un auto rojo, el cual se llevaba a sus amigos, y debido a ello se producía una persecución, con peleas y diferentes situaciones de conflicto de por medio, donde siempre entraba en acción también la figura del policía. Como se dijo anteriormente se pudo notar que siempre R. representaba en este juego el personaje malo, disfrutando mucho de ello, y muy concentrado en su papel. Por momentos parecía enajenarse de la realidad para vivir en ese mundo de fantasía que el juego le ofrecía.

Se pudo recabar información sobre la historia de vida de R. a partir de la lectura de su historia clínica y de algunos datos aportados por la profesional a cargo de su tratamiento. A partir de ello se sabe que él y sus hermanos habían sido dejados solos en su casa por varios días, lo que ocasionó que los vecinos se alarmen e intervengan junto con la policía, el c.o.p.n.a.f, entre otras instituciones competentes. A partir de esta información se podría establecer cierta relación con la escena que R. representa

reiteradamente en sus juegos y lo vivido el día que se los llevaron de su casa. Se conjetura esto, ya que se encuentran coincidencias en la representación que el niño hace con los dados por ejemplo, ya que son 3, al igual que él y sus hermanos, y hay dos grandes y uno más chiquito, lo cual también podría reflejar su realidad. Además, es claro como el niño representa que se llevan a los dados, y también aparece la policía en el juego siguiéndolos, junto con escenas de violencia y entredichos.

Tomando en cuenta lo que propone Klein se considera que R. mediante este juego repetitivo estaría elaborando una experiencia vivida con anterioridad, y expresando sus fantasías, sentimientos y ansiedades en relación a la misma. Esta autora propone que el analista debe permitirle al niño experimentar dichos sentimientos, comprenderlos y transmitirle que es lo que ocurre en su mente. (Klein, 1957) Se pudo observar que la profesional, tal como lo propone la autora mencionada, colaboró con el despliegue simbólico del niño, permitiéndole expresarse, y luego pudo transmitirle una interpretación al respecto. Esto se ve claramente en la 4° observación cuando la psicóloga, luego de que R. lleve a cabo este juego le dice: "Me gustó la historia que me contaste hoy, a mí me parece que había tres dados que necesitaban que los cuiden y el león hacia tonterías y no podía cuidarlos. Entonces vino la policía y los llevo a una casa segura". Ante este comentario de la profesional, se puede ver que el niño asiente y dice: "Ahora duermen con la luz apagada". Esto también se puede relacionar con su historia personal, ya que en varias ocasiones el niño introdujo en el juego la cuestión de apagar la luz para dar miedo a la profesional, como así también en una ocasión le mencionó que S., su hermano, tenía miedo de dormir con la luz apagada.

IV. 3. Actitud hacia los materiales del consultorio:

Sentido de pertenencia

Esta categoría emerge en el análisis, ya que se pudo observar la importancia que los niños le otorgan tanto a su caja de juguetes como al espacio de expresión y contención que se les brinda una vez a la semana en el hospital.

Con respecto a la caja de juguetes Aberastury (2015) ya señalaba que a medida que pasan las sesiones va cobrando progresivamente enorme importancia para el niño. En los casos de I. y R., los cuales contaban en su tratamiento con esta herramienta para la hora de juego, se pudo ver claramente como en la mayoría de los encuentros preguntaban por sus juguetes. Esto se puede encontrar en diferentes fragmentos de observaciones como los siguientes: "Luego pide sus sellos, los busca en su caja de juegos." (R 1° Observación); "I ingresa al consultorio con su mamá, enseguida busca su caja de juguetes y comienza a investigarla." (I 5° Observación)

Asimismo, se consiguió percibir cierto sentido de pertenencia de los niños hacia sus materiales de juego en diferentes ocasiones en las que pidieron llevarse un juguete a su casa. Un ejemplo de ello se pudo ver en la 5° observación realizada a I. donde el niño antes de salir del consultorio toma un juguete, el cual ella le indica que no se puede llevar, que si quiere se puede llevar la guitarra con la que había estado jugando anteriormente. Entonces el niño toma la guitarra para llevársela a su casa y así finaliza la sesión". Con respecto a esto Aberastury (2015) indica que lo conveniente es no dejar que el niño se lleve material de su caja de juegos a su casa, haciendo la interpretación adecuada. Pero también menciona que en caso de que el analista lo considere muy necesario se le puede dar este permiso al niño. Se considera que es precisamente de la forma que actuó la profesional en este caso en particular, ya que le marcó la imposibilidad de llevarse el juguete elegido primeramente, y le propone llevarse en cambio la guitarra.

La interpelación que surge es con respecto a la necesidad del niño de llevarse algo del consultorio a su casa. Se podría pensar que es una forma que él encuentra de sentirse protegido, acompañado, apoyado, llevándose aunque sea de esa forma una parte de ese espacio a su casa, algo que represente para él tanto la figura de su psicóloga, como el espacio que conforma la sesión.

Otra de las cuestiones analizadas es el sentido de pertenencia hacia el espacio de la sesión. Se pudo observar situaciones donde los niños demostraban con ciertas acciones que no querían que se dé por finalizada la misma, pero sin manifestarlo en

palabras. Un ejemplo de esto podría encontrarse en la sesión de I con la psiquiatra tratante:

> Cuando está ya en la puerta por irse I le dice a la profesional que lo mordió un tigre, cuando ella le pregunta donde, el responde que en su casa. Cierra la puerta y se queda otro ratito. La psiquiatra le pregunta que es el dibujo que llevo a sesión, él le dice que es el sistema digestivo. Seguido a esto comienza nuevamente a cantar, ella lo felicita. A continuación abre la puerta y se va (…) (I. 4° Observación)

En relación a lo observado en el conjunto de la 4° observación se podría pensar que I. por un lado se encontraba ansioso por que finalice el encuentro, ya que no demostraba demasiada adherencia al juego y se encontraba disperso; pero por otro lado se evidencia cierta manera de retrasar la finalización de la sesión.

Curiosidad

Esta categoría surge a partir del análisis de las observaciones, ya que se pudo advertir en ellas reiteradas actitudes de indagación por parte de los niños, hacia los objetos del consultorio, hacia las pertenencias de la profesional, como así también hacia su propio cuerpo. Dicha actitud se notó particularmente y con más claridad en el caso de R., a quien en diferentes oportunidades se lo encontró haciendo preguntas a la profesional sobre distintas cuestiones, como por ejemplo el funcionamiento de determinados juguetes. Esto se pudo ver en diversos momentos, uno de ellos es la 1° observación que se realizó al niño:

> Ingresa R al consultorio, comienza a mirar con atención los juguetes, hace preguntas sobre los mismos. Encuentra un gimnasio para bebés, consulta que es y cómo se juega, la psicóloga le explica que el bebé se acuesta y juega con las formas que cuelgan del mismo. Sigue explorando la mesa de juguetes. (R. 1° Observación)

En otras ocasiones la curiosidad de R. estaba dirigida a los materiales del consultorio, preferentemente hacia los que no estaban fácilmente a la vista del niño, por estar

guardados en muebles o cajones. Una de dichas situaciones se puede encontrar en la 2° observación realizada a R.:

> El abre el primer cajón del escritorio y encuentra una cartuchera, después quiere abrir el de abajo pero está cerrado. Le pregunta a la psicóloga: "¿Por qué tiene llave?", "Porque tiene cosas que no se pueden ver, hay cosas privadas" le dice ella. "Lo voy a abrir" dice él. "Si no tenes llave, ¿Cómo lo vas a abrir?" le consulta ella. Abre la cartuchera y dice "Capaz está acá la llave, yo la voy a encontrar". Toma un lápiz y dice que esa es la llave, simula estar abriendo el cajón, luego dice: "No, no era". Después intenta con la goma. "¿Qué crees que puede haber ahí adentro?" le consulta la psicóloga, él no responde. "¿Por qué no le decís que le saquen la llave?" dice R., "Porque está cerrado y es por lago" dice ella. Luego el niño toma un lápiz con punta, vuelve a hacer un intento de abrir el cajón. Mientras escucha el sonido del micrófono que se encuentra en el consultorio y consulta "¿Por qué nos copia eso?" y luego señala la cámara y dice: ¿Y aquel?, ¿Habla?". "No, es una cámara, pero no está prendida, como cuando vas a un negocio y te están filmando" le explica ella. (R. 2° Observación)

Se puede notar la gran intriga que le produce el querer saber que hay en el segundo cajón, el cual se encuentra cerrado con llave y la insistencia en querer abrirlo. Se considera que el empecinamiento por descubrir que hay en el cajón se hace creciente cuando la profesional le explica que allí dentro hay cosas que no se pueden ver, que son privadas, lo cual deja entrever esa curiosidad de la que se hablaba anteriormente que le provoca lo oculto y prohibido. El niño argumenta que encontrará la llave, y comienza a buscar dentro de la cartuchera, utilizando diferentes objetos con los cuales la representa e intenta abrir el cajón, como negando la imposibilidad que le plantea la profesional.

También se pudo percibir en R. cierta curiosidad por los objetos de uso personal y profesional de la psicóloga en diferentes ocasiones. En la 5° observación el niño deja de jugar y se dirige hacia el escritorio de la profesional tomando el cuaderno de la

misma. Primero le indica que en el encuentro anterior le había dibujado unas caritas, luego le consulta que es lo que ella tiene anotado allí, mientras ella va respondiendo sus preguntas. Luego le mira el reloj a la profesional, observándolo detalladamente y tocándolo.

Por otro lado, se pudo observar en I. una curiosidad más ligada a las partes del cuerpo, particularmente a lo que se encuentra dentro del cuerpo. Esto se pudo ver en la 8° observación al niño, donde él le toma la mano a la psicóloga y le golpea suavemente los nudillos indicándole que allí dentro hay hueso. Seguido a esto pasa su mano frente a su cuerpo y dice estar haciendo una radiografía.

La curiosidad e inquietud que se pudo observar en los niños en diferentes momentos se interpreta como un rasgo positivo y característico de la edad en la que se encuentran, ya que, según lo plantea Fernández (1987) en su libro "La inteligencia atrapada", el aprendizaje es un proceso vincular, en el cual el niño busca en un adulto un saber más elaborado. También indica que lo que hace posible la adquisición de los conocimientos es el vínculo entre el niño y ese otro que le enseña. Esta búsqueda de respuestas y de saber en el otro se puede observar particularmente en las reiteradas preguntas que le hace R. a la profesional, sobre el funcionamiento de los juguetes, sobre los objetos del consultorio, etc.

Se considera que los niños emplean la curiosidad como una forma de avanzar por el mundo, de poder relacionarse y crear un vínculo, tanto con quien les enseña, como con el objeto del conocimiento. Este deseo de conocer todo lo que se encuentra a su alrededor, refleja el interés por ir conquistando el mundo externo. Dicha actitud se valora como muy positiva, ya que la curiosidad y el interés es la base de todos los futuros aprendizajes.

Actitud hacia los juguetes.

En diferentes ocasiones se pudo encontrar cierta dificultad en los tres casos observados al momento de decidir a que jugar. Un ejemplo de ello se pudo hallar en la 7° observación a J.C. donde la psicopedagoga le consulta que juego va a elegir

para continuar con la sesión y el niño contesta “nose”. Entonces la profesional lo invita a buscar en el armario algún juego, J.C. no quiere. También le ofrece hacer un dibujo, pero esto tampoco es aceptado por el niño. En este caso particularmente se pudo percibiren varias oportunidades una falta de motivación al momento de jugar o de realizar actividades tanto con la psicóloga o la psicopedagoga, acompañada de indiferencia hacia los juguetes.

En las observaciones realizadas a I. y R. también se pudieron encontrar momentos en los cuales los niños se notaban dispersos y sin ganas de jugar, aunque en muy raras ocasiones. También se observó la situación inversa,en la cual expresaban ganas de jugar con muchos juguetes al mismo tiempo, sin poder mantener una escena de juego con ninguno en particular. Esto hacía que se los vea deambular por el consultorio muy dispersos.

Otra actitud que se pudo encontrar, especialmente en R.es la de cierto maltrato hacia los juguetes, llegando a romperlos. Esto se vio por ejemplo en la 5° observación al niño, en la cual juegan con la psicóloga con un títere cada uno. El títere de R. le dice al de la profesional: “¿Tú quieres pelear?, mirá que yo te puedo morder” y tira de los pelos del títere arrancándolos mientras se ríe. Luego infla un globo y los pega entre sí con otro que había anteriormente en el consultorio diciendo: “¿Quieres pelear monstruo?”. Con respecto a esto, se puede hacer un análisis sobre la risa que le provoca a R. el momento en el que se rompe el títere. Se advierte cierto disfrute en este juego, particularmente en la escena donde él representaba al personaje violento y maltratador.

En relación a lo anterior, también se pudo encontrar que R. en un segundo momento buscó reparar el juguete dañado. Esto se da en la 5° observación realizada, es decir que en la misma sesión que había roto el títere, un momento más tarde, intenta repararlo. Empapa en alcohol al títere y dice: “Hu, se lastimaron” mientras le coloca alcohol e intenta que los pelos queden pegados a la cabeza. La psicóloga le indica que se lo va a dejar a la secretaria para que lo pueda arreglar, así juegan en la próxima sesión. Ante esto el niño guarda el juguete y dice: “A la cuna”.

En relación a esta actitud de R. frente al juguete roto se puede ver, tal como lo plantea Klein (1957) cierto rechazo hacia el mismo, el cual la autora interpreta como desagrado hacia el objeto dañado, debido al temor de que la persona atacada que representa el juguete, se vuelva vengativa y peligrosa.

Luego de un momento, R. busca el títere e intenta arreglarlo, lo cual, siguiendo a Klein (1957) se puede interpretar como una disminución de la ansiedad persecutoria que pudo haber sido lograda por la profesional a cargo del niño, analizando algunas defensas, disminuyendo los sentimientos persecutorios y haciendo que surja en el pequeño el sentimiento de culpa y la necesidad de reparación.

Parte III

CAPITULO V:CONCLUSION

El proceso que da como resultado la presente investigación fue guiado por un tema principal, el cual se denominó “Características del juego en niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje”.

En relación a las oportunidades brindadas por el Servicio de Salud Mental del Hospital San Roque de la ciudad de Paraná para llevar a cabo la recolección de información y a la concurrencia de pacientes al momento de la misma, fue que se logró tomar tres casos para llevar a cabo la investigación. Estos se encontraban en tratamiento en el hospital, por lo que, luego de la correspondiente notificación y aprobación de los adultos responsables se prosiguió a realizar el trabajo de campo. Este se llevó a caboa lo largo de seis meses, utilizando como técnicas para la recolección de información laobservación no participante por medio de Cámara Gesell y la observación documental de historias clínicas.A partir del análisis de los datos obtenidos fueron surgiendo diferentes ejes de análisis que enriquecieron y complejizaron el recorrido, los cuales permiten arribar a algunas conclusiones finales.

Se utilizaron como técnicas de análisis de los datos obtenidos el análisis documental y el Método Comparativo Constante. Teniendo en cuenta que este último propone la saturación teórica de las categorías, se podría pensar en cierta limitación en este sentido, ya que según se evalúa no se pudo lograr completamente la misma. Se atribuye ello en gran parte al no pertenecer al equipo interdisciplinario del hospital y al tiempo para permanecer en el Servicio de Salud Mental en calidad de observador, el cual se aprecia como breve en relación a la riqueza de contenidos para analizar. Además se procuróno extender demasiado el plazo destinado a las observaciones para no dificultar el desarrollo de las actividades diarias en dicho lugar. De todas formas, se considera que el plazo destinado a las mismas fue suficiente para recabar la información necesaria que permitió llevar a cabo la investigación.

Al utilizar la observación no participante como técnica de recolección de información se logró un acercamiento al campo de estudio, lo cual permitió ir formulando algunas respuestas a los objetivos planteados.

El objetivo general de la presente investigación fue *analizar las características del juego en niños derivados a tratamiento por dificultades en el aprendizaje.*En relación a ello se pudo encontrar diferentes tipos de juegos frecuentes en los niños, los cuales fueron analizados en profundidad. Se hallaron gran cantidad de juegos simbólicos, los cuales presentaban despliegues interesantes en relación a su contenido. Se considera que este tipo de juego permitió a los niños la expresión y el desarrollo de la imaginación, facilitándolos.Asimismo, se pudo observar a los niños inmersos en el juego y disfrutándolo. También se percibió la capacidad de representación de diferentes personajes, ya que presentaban gran facilidad para imitar voces, movimientos, actitudes, etc.

Por otro lado se pudo observar a los niños llevando a cabo juegos de reglas, frente a los cuales se advirtió que comprendían tanto la estructura de los mismos como el sentido de sus reglas. En relación al cumplimiento de las mismas, se encontró que luego de llegar a comprenderlas en su totalidad surgía en ocasiones el deseo de modificarlas. A esta reorganización se la consideró como algo positivo, ya que da cuenta de la capacidad inventiva del niño y de la facilidad para adaptarse a los cambios, ya que las alteraciones producidas conservaban el sentido y la organización del juego y favorecían a ambos participantes. Por otro lado, se pudo pensar en la resistencia por parte de los niños a cumplir con los mandatos y ordenes tal como vienen dados sin modificarlos, lo cual da cuenta del deseo del niño puesto en juego.

En algunas ocasiones se pudo encontrar a los niños jugando con materiales como plastilina, agua, alcohol, etc. los cuales se definieron como “materiales blandos”. En relación a estos juegos se remarcó la creatividad de los niños y la posibilidad de simbolizar al hacer de una misma materia diferentes cosas, lo cual además los atrapaba y divertía mucho. Este tipo de juegos se presentó mayormente en los dos

niños más pequeños que fueron observados, lo cual se relacionó con su cercanía temporal con el control de esfínteres logrado.

Otra de las características que presentó el juego de los niños estudiados es la búsqueda constante de relación con el otro, que en estos casos fueron las distintas profesionales tratantes. Se observó a los niños buscando el contacto con la profesional, incluyéndola en sus juegos, pero no siendo esto una condición para el mismo, es decir, también hubo momentos en los que jugaban solos, sin mediar la presencia de la profesional entre el niño y la actividad lúdica llevada a cabo.

Se pudo ver que en general eran los niños los que tomaban las iniciativas sobre los juegos a llevar a cabo, pero cuando esto no sucedía y la profesional proponía algún juego o actividad casi siempre era bien aceptada. En esta inclusión que los niños realizaban en su juego con la profesional se pudo observar que esta era puesta en diferentes lugares, a veces se relacionaban con ella como con un par, una compañera de juegos y otras veces era ubicada en el lugar de autoridad. Resultó llamativo de esta relación profesional- paciente cierto grado de dependencia de los niños hacia el adulto, ya que en diferentes momentos se percibió negación a permanecer solos un momento en el consultorio, o manifestaron no poder realizar ciertas actividades sin ayuda.

Teniendo en cuenta las particularidades que presentan los juegos observados, se puede inferir que se estaría frente a juegos bien estructurados, los cuales les van permitiendo a los niños el aprendizaje de aptitudes y valores como son: razonamiento, respeto, colaboración, trabajo en equipo, etc.Se considera que muchas de las características que expresan los juegos son comunes a los niños, más allá del contenido específico de la problemática por la cual fue tratado cada uno.

También se tomó en cuenta el primer objetivo específico planteado buscando*identificar los elementos centrales de dichos juegos*. En relación a esto se pudo observar cierta carga de agresividad en algunos de los juegos llevados a cabo por los niños. Dicha agresividad siempre se vio puesta afuera, es decir, los niños

representaban escenas de agresión y violencia, pero nunca se autoagredieron o atentaron contra la profesional a cargo.

Además se descubrió en los juegos que los niños exteriorizaban cierta necesidad de diferenciación con respecto al otro, a la profesional. En relación a esto se pudo pensar en una necesidad de individuación, que le permita apropiarse de su deseo y reconocerse como diferente a los demás.

También se advirtió en los niños observados un fuerte sentido de pertenencia hacia los juguetes con los cuales jugaban frecuentemente, como hacia el lugar, tanto en relación a lo físico, como a lo que refiere al espacio de contención que se les brinda en el servicio. Se consideró que el sentido de pertenencia adquirido hacia los juguetes es propiciado por la técnica de la caja de juegos utilizada por una de las profesionales tratantes. Gracias a ello, los niños cuentan con un lugar donde se encuentran los juguetes y elementos que utilizan en el momento de la sesión. Esto permite el uso frecuente de los mismos, ya que solo utilizan ellos esos juguetes, y el tener la seguridad que la próxima sesión todo estará como el niño lo haya dejado. En algunas ocasiones sucedió que los niños quieran llevarse uno de dichos juguetes a su casa, lo cual se puede interpretar como parte del vínculo que formó el niño con sus juguetes, con la profesional y con el espacio mismo, ya que el objeto llevado a su casa podría representar a estos.

Otro aspecto que se puso de manifiesto en los juegos fue la curiosidad de los niños ante objetos nuevos, o ante cosas que no se encontraban fácilmente a la vista. Se los observó en diferentes momentos indagando sobre los elementos presentes en el consultorio, tanto los que se encontraban visibles y a su alcance, como a los que estaban guardados sin acceso a ellos. Además, surgió cierta curiosidad e indagación con respecto a las pertenencias de la profesional, haciendo preguntas al respecto. También surgió la curiosidad hacia el interior de su propio cuerpo, pero en menor medida.

Resultó relevante poder observar la actitud que los niños tenían hacia los juguetes, frente a lo cual se encontraron mayormente actitudes de afecto y cuidado, pero en ciertas momentos se puso de manifiesto cierta indiferencia hacia juegos o juguetes o falta de motivación para jugar, incluso llegando al maltrato de los juguetes en ocasiones.

Por último y siguiendo el segundo objetivo específico planteado se intentó encontrar *posibles relaciones entre los juegos observados en los niños y la problemática por la cual cada uno ingresa al Servicio de Salud Mental del hospital.* En relación a ello, no se encontraron vínculos directos entre las dificultades en el aprendizaje, la cual es la problemática por la cual ingresan los niños al servicio, y los juegos llevados a cabo en el transcurso de las observaciones realizadas. Sin embargo, si se advirtierondiferentes momentos donde los niños podrían estar representando mediante el juego posibles situaciones de su vida cotidiana, entre ellas las relacionadas a su proceso de aprendizaje.

Luego de analizar las situaciones particulares que cada niño se encuentra atravesandoen su vida se considera válido el supuesto a partir del cual se comienza la presente investigación. Se presumía que los niños que presentan dificultades en el aprendizaje podrían estar atravesando algún conflicto que quizás se reflejaría o proyectaría en el juego. En este sentido, luego de observar por un período considerable de tiempo a los niños estudiados, se considera muy probable que las situaciones vividas en cada caso estén interfiriendo en el despliegue absoluto de su potencial para el aprendizaje. Además, se toma en consideración que el tiempo que se extendieron las observaciones y el análisis de documentos es sólo un recorte de la vida de dichos niños, por lo cual probablemente hay otras situaciones que puedan también interferir en sus dificultades para el aprendizaje y de las cuales no se toma conocimiento. Al decir que interfieren en sus procesos de aprendizaje se hace referencia a eso que está presente e insiste en la conciencia del niño y no se puede dejar a un lado, sino que se intenta elaborar y tramitar a través del juego.

Gracias al trabajo realizado a lo largo de toda la investigación se pudo advertir lo valioso que es, al momento de tratar a un niño, tener una mirada amplia de la situación que está atravesando, ya que nunca se trata de problemáticas que corresponden a factores aislados, sino que se relacionan directamente con la vida de cada uno de los niños. Se considera que la única forma de contemplar de manera global la situación del paciente que llega a un tratamiento es recibiéndolo, sin prejuicios ni suposiciones, lo cual va a permitir trabajar con él y así conocer sus características personales.

Se observa que en la actualidad está en auge diagnosticar, como si se trataría de colocarle una etiqueta a cada niño que lo clasifique dentro de un grupo u otro. En muchos casos, estos diagnósticos están basados en algún rasgo o dificultad especifica que manifiesta el pequeño paciente, sin tomar en cuenta la situación de forma integral. De esta forma, se los va encasillando dentro de algún trastorno o patología, lo cual traerá consecuencias a lo largo de toda su vida, ya que esta marca lo acompañará desde su infancia hacia la vida adulta.

En los niños analizados se pudo observar que, dos de ellos, desde el primer momento en que llegaron al Servicio de Salud Mental del Hospital, ya contaban con diagnósticos que cumplen la función de “rótulos” que invalidan para toda la vida. Esto lleva a la reflexión sobre que sería del futuro de estos pequeños si los profesionales que los recibieron no intervenían, de forma que hubieran quedado fijados toda su vida a una clasificación o a una dificultad, ya sea para aprender, para jugar, para sociabilizar, etc., que con apoyo y acompañamiento de los profesionales y de las familias se puede dejar atrás.

Teniendo siempre en cuenta que los niños son sujetos en constitución y que son parte de un mundo familiar, escolar y social, se considera de suma importancia, cuando se evidencia un problema en un área, poder ver de manera completa cual es la situación y los factores que están interviniendo en esa problemática que el niño manifiesta.

BIBLIOGRAFIA

- Aberasturi, A. (1968). *El niño y sus juegos.* Buenos Aires: Paidos.
- Aberastury, A. (2015). *Teoría y técnica del psicoanalisis de niños.* Buenos Aires: Paidos.
- Baraldi, C. (2015). *Jugar es cosa seria.* Buenos Aires: Letra Viva.
- Danhke, G. (1989). Investigación y comunicación. En R. Fernández Collado, H. Sampieri, & C. Baptista Lucio, *Metodología de la Investigación* (pág. 533). México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Diaz, M. d. (2004). Ficha de cátedra UNER, FTS. *Análisis de la entrevista. Frases significativas.* Paraná, Entre Rios, Argentina.
- Fernandez, A. (1987). *La inteligencia atrapada.* Buenos Aires: Nueva Visión.
- Freud, S. (1900). *Volumen 4: La interpretacion de los sueños.* Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1908). *Obras Completas, "El creador literario y el fantaseo".* Paidos.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio de placer. En S. Freud, *Tomo VIII.* Buenos Aires: Amorrortu.
- Gagna, M. (2014). El juego como técnica de intervencion en las problematicas de aprendizaje. *El juego como técnica de intervencion en las problematicas de aprendizaje. Un estudio de casos*. Rosario, Santa Fe, Argentina.
- Glaser, & Strauss. (1967). Capitulo 5: El método de comparación constante de analisis cualitativo. En Glaser, *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research.* New York: Aldine publishing company.
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños.* Barcelona: Nova Terra.
- Klein, M. (1957). La tecnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. En M. Klein, *Envidia y Gratitud* (pág. 129). Buenos Aires: Paidos.
- Klein, M. (2017). *El psicoanálisis de niños.* Buenos Aires: Paidos.

- Laplanche, J., & Pontalis, J. B. (2004). *Diccionario de Psicoanalisis.* Buenos Aires: Paidos.
- Luzzi, A. M., & Bardi, Daniela. (2009). Estudio del juego de niños en el contexto de la psicoterapia psicoanalitica grupal. *XVI Jornadas de Investigacion. Quinto encuentro de investigadores en Psicoogia del Mercosur*, (pág. 4). Buenos Aires.
- Maxwell, J. (1996). Un modelo para el diseño de investigacion cualitativo. En Maxwell, *Qualitative research desing, an interactive approach. Sage publications.* Second.
- Mori Da Cruz, N. (2016). El juego en el tratamiento psicoanalitico con niños. *El juego en el tratamiento psicoanalitico con niños*. Montevideo, Uruguay.
- Salvagiot, C. (2014). ¡Ah! Aprender es casi tan lindo como jugar. *¡Ah! Aprender es casi tan lindo como jugar. Las estrategias lúdicas y el posicionamiento ante el aprendizaje escolar*. Paraná, Entre Ríos, Argentina.
- Seigal, N. (2015). Las dificultades de aprendizaje desde una perspectiva psicoanalitica. *Las dificultades de aprendizaje desde una perspectiva psicoanalitica.* Montevideo, Uruguay.
- Vasilachis. (2007). *Estrategias de investigacion cualitativa.* Barcelona: Gedua.
- Waserman, M. (2008). *Aproximaciones psicoanaliticas al juego y al aprendizaje. Ensayos y errores.* Buenos Aires: Noveduc.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego.* Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, D. (2009 [1968]). Sobre el uso de un objeto. En D. Winnicott, *Exploraciones psicoanaliticas I.* Buenos Aires: Paidos.
- Zacañino, L., & Garcia Labandal, L. B. (2008). II Congreso Internacional "Repensar la liñez en el Siglo XXI". *El lugar del juego reglado en las practicas de crianza*. Mendoza, Mendoza, Argentina.

ANEXO

	Bitácora de Campo 1° Observación en Cámara Gesell a J.C.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
La psicóloga lo saluda e invita a pasar al consultorio, la hermana más pequeña que J.C ingresa junto, por lo cual la madre de los niños la busca, le indica que van a esperar afuera y la lleva con ella. J.C, ya solo con la psicóloga, se sienta en una mesa más pequeña que se encuentra al lado del escritorio y elige un juego de cubos que están guardados uno dentro de otro. Los apila de mayor a menor, formando una torre. Luego vuelve a pararse, se dirige hacia el rincón de los juguetes del consultorio, busca, mira detenidamente todo lo que se encuentra allí. Mientras la psicóloga le pregunta ¿Tu hermana siempre está queriendo entrar a tus espacios?, el responde: Sí. Decide jugar con bloques de madera, hace una barrera en la mitad de la mesa con ellos y dice "No se puede pasar". La psicóloga también decide armar algo en la otra mitad de la mesa. Se lo observa concentrado, juega callado, solo contesta las preguntas que se le hacen. Cuando se le pregunta que es lo que armó, dice que la torre es un ascensor con una bandera arriba. Luego le comenta a la profesional que lo otro que hizo es una casa y vive él y los amigos e invita a muchas personas. Después agrega dos bloques con formas de triangulo, y otro puesto arriba haciendo equilibrio. Mira del otro lado de la barrera que divide la mesa y le dice a la psicóloga "Vos no tenes ni auto", y le busca entre los juguetes dos autitos y se los da. La psicóloga le halaga todo lo que	Noto cierta incomodidad en el niño. Me hace pensar que	Elige a que jugar Cubos apilables. Le cuesta elegir un juguete. Elige él a que jugar. Juego de construcción. Inventa una historia. Comparte los juguetes. Incluye a la profesional en su juego.

construyó, y le pregunta si puede pasar para su lado con el auto, le dice que sí, pero que primero toque timbre. Le indica donde debe esperar para que él la haga pasar y hace lugar para que pueda recorrer con el auto toda su casa.	busca conservar sus espacios, no quiere que lo invadan sin permiso.	Él pone las condiciones del juego.
Luego busca un avión, y dice "el avión se cayó y se mueren todos", y comienza a buscar unos personajes que salven a todos. La psicóloga le dice que el auto que él le había dado puede hacerlo. Hace que el auto salva a todos y mata al avión haciéndolo caer debajo de la mesa. J.C. dice que debajo de la mesa hay lava. Seguido a ello hace otra barrera y dice "para que nadie entre". Y comenta que en el último piso de la torre de cubos vive él y abajo los amigos. La psicóloga le dice "pareciera que a J.C le gusta construir cosas, hacer fortalezas". Y el dice "Mi cabeza tiene que estar resguardada" y agrega "Vos no sabes que estoy pensando", en respuesta a esto ella le dice "Pareciera que a J.C. hay cosas de afuera que lo perturban mucho". Luego de esto el niño cambia de tema.	Pienso nuevamente en su necesidad de no ser invadido.	Acepta las propuestas de la profesional. Inventa una historia Construye barreras para delimitar su espacio. Marca la diferencia entre él y la profesional.
La profesional lo invita a jugar con un muñeco que hay de su lado de la mesa y él le contesta "Bueno, pero no me vas a romper nada". Seguido a esto no quiere seguir jugando, se va de nuevo a la mesa donde se encuentran los juguetes a buscar otra cosa. Se encuentra muy disperso, le cuesta terminar de guardar los juguetes. La psicóloga le pide que junte primero los bloques para luego continuar jugando con otra cosa, pero él continua observando los juguetes.		Abandona el juego sin darle un cierre. No hace caso al pedido de la profesional. Le cuesta elegir un juguete. Elige él a que jugar.
Por último J.C. decide dibujar, hace un dinosaurio y completa el dibujo con césped. Cuando se le pregunta sobre el dibujo dice que el dinosaurio está enojado con alguien. La psicóloga le pregunta con quién, dice que con una lagartija, por lo que se le pregunta si esa		Dibujo libre Inventa una historia sobre lo realizado

lagartija es la hermana del dinosaurio, y dice que sí. Luego no sigue dando explicaciones del dibujo. A continuación la profesional le propone que sigan trabajando en el próximo encuentro y se despiden.		Acepta la propuesta de la profesional.

	2° Observación en Cámara Gesell a J.C.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
J.C. ingresa al consultorio, se sienta, apoya los brazos cruzados sobre el escritorio y recuesta su cabeza sobre ellos. La psicóloga le ofrece sentarse en la mesa y sillas más pequeñas, no quiere, entonces ella le dice "me parece que J.C. está cansado hoy", él no responde. Luego al preguntarle que hizo en la semana, dice que jugó con la tablet y la play. Después la psicóloga le ofrece jugar con ladrillos de plástico, lo cual acepta. Mira adentro de la caja y dice "se puede armar un castillo". Elige los ladrillos verdes, comienza a separarlos y a armar con ellos. Más tarde deja atrás el armado del castillo, dice va a armar un puente. Juega tranquilo, callado y concentrado. Arma un pequeño muro, la psicóloga le pregunta si es una pared, él le responde que no, que hay que ir más despacio. No logra armar algo, deja atrás la construcción de una cosa para ponerse a construir otra. Luego se enoja porque las piezas no encastran, entonces la profesional le explica que hay dos juegos distintos mezclados, por lo cual los ladrillos tienen diferentes encastres, hay que buscar los compañeros para poder encastrarlos y comienza a ayudarlo buscando los que son iguales. Debido a esto recupera el entusiasmo en el juego. Dice estar haciendo un bote, mientras la	Lo noto desganado, desmotivado. Me sorprende su contestación. Lo noto indeciso sobre que armar. Me hace pensar que J.C necesita ayuda y acompañamiento para lograr hacer	Juego propuesto. Acepta la propuesta de la profesional. Imagina su futura producción. Juego de construcción Hace respetar sus tiempos Abandona el juego sin darle un cierre. Se enoja cuando las cosas no le salen como espera. Acepta ayuda.

psicóloga le pregunta "¿En qué viniste hoy?, él le contesta que vino en colectivo y que después su mama se va a trabajar, así que él se tuvo que cargar juegos en la tablet para llevarse ya que ira junto. Luego le muestra a la psicóloga que hizo una casa con un bote, pero le dice que quería le salga como la que está en el dibujo en la caja de los ladrillos. Luego hace un muñequito y lo ubica dentro de la casa. La psicóloga le dice que es interesante tener una casa con un bote porque puede ir a diferentes lugares y llevar la casa. Seguido a esto le consulta "¿A dónde va esa casa?, él contesta: "A un lugar", la psicóloga le pregunta "¿Cómo es el clima?" y J.C. contesta que hace calor. Después pone una nueva pieza a lo que armó y al hacerle fuerza se desarma. Se lamenta y dice que le llevo mucho tiempo poder armarla. La psicóloga lo ayuda a volver a armarlo y él mientras le pregunta si a los ladrillos los va a usar otro niño, y pide que no lo desarmen. Lo deja armado para el próximo encuentro y guarda todo. La psicóloga le dice que lo va a guardar para ella, él le consulta si se lo va a llevar a la casa, y ella le dice que no, que lo va a guardar para que no lo desarmen los demás chicos.	cosas que solo le parecen imposibles. Pienso en el sentido de pertenencia hacia los juguetes y la necesidad de dejar algo suyo junto a la profesional.	Imagina una escena en relación al juego Valora el trabajo realizado. Acepta ayuda. Quiere conservar sus trabajos.

	3° Observación en Cámara Gesell a J.C.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Ingresan al consultorio, J.C se sienta frente al escritorio y comienza entre él y la profesional un pequeño dialogo: Psicóloga: Hace varios días que no nos vemos, ¿Cómo has andado? J.C: Bien, anduve en bici, mire tele, fui a la escuela.		

Psicóloga: ¿Qué programa de tele te gusta? J.C: Bob Esponja Psicóloga: ¿La escuela cómo va? J.C: Bien Psicóloga: ¿Tuviste examen? J.C: Si. Psicóloga: ¿De qué materia? J.C: No me acuerdo. Psicóloga: ¿Qué tenes ganas de hacer? ¿Pintar, armar algo? J.C: Pintar		Elige él a que jugar
Se puede percibir en él gestos de desgano o poco interés. La profesional le consulta si está cansado, a lo cual el responde que no. Se recuesta sobre el escritorio, apoyando la cabeza sobre un brazo y comienza a dibujar. Mientras dibuja se encuentra callado, tranquilo, concentrado. Solo contesta a algunas preguntas y comentarios que la profesional le realiza.		Dibujo libre
Le comenta a ella que va a hacer un dinosaurio. Mientras J.C dibuja la profesional le pregunta ¿Cómo anda Renata? ¿Cómo se porta?, "bien", contesta él.	Siento que lo ponen incomodo las preguntas sobre su hermana.	
Cuando la psicóloga le consulta qué dibujó dice que es un dinosaurio y al lado hay un volcán, pinta la lava sobre los costados del volcán, y explica que está en erupción.		Inventa una historia sobre lo realizado
Se toma el tiempo para buscar los lápices, sacarles punta si es necesario y elegir el color que necesita para pintar cada parte del dibujo. Al finalizar el dibujo guarda los lápices en su caja y le entrega el dibujo finalizado a la psicóloga.		
Luego, la profesional lo invita a jugar con bloques, el acepta. Ella sale del consultorio en busca de los mismos. J.C queda solo, deambula por la habitación y encuentra cubos de diferentes tamaños con los cuales forma una torre y luego la	Creo que busca	Juego propuesto. Acepta la propuesta de la profesional. Observa su imagen

coloca arriba del escritorio. Se mira al espejo y sonríe. La psicóloga ingresa de nuevo al consultorio con los bloques y un títere con forma de dinosaurio y le dice: "Mira lo que encontré, a vos que te gustan los dinosaurios". Él lo toma contento y se lo pone en su mano. Con la boca del dinosaurio comienza a agarrar los cubos de la torre que había armado, simula comérselos. A continuación, guarda el títere en una caja y dice "Ahora si se fue a la ciudad de dinosaurios", y comienza a jugar con los bloques que le buscó la psicóloga. Mientras, ella comienza nuevamente una conversación: Psicóloga: ¿Qué haces en los recreos de la escuela? J.C: Juego con mis amigos. Psicóloga: ¿Tenes muchos? J.C: Si Psicóloga: ¿Cómo se llaman? J.C: No me acuerdo Se puede observar que la estructura que arma con los bloques es un poco inestable. Deja de lado esta actividad y busca nuevamente el dinosaurio en la caja, le abre la boca grande y mira adentro. Cuando la profesional le consulta que está haciendo el responde que está mirándole los dientes, para ver si está sano. La psicóloga toma otro títere, el cual se va a llamar Pepe y comienza una charla entre los dos títeres. Pepe: Hola, me llamo Pepe, yo vivo aquí. ¿Qué hay en el hospital? Dinosaurio: Curan. J.C. esconde su títere debajo de la mesa, simulando desaparecer. Pepe: Quédate, sino me voy a aburrir. Dinosaurio: Mi familia me va a extrañar. Pepe: Ah! Tienes familia… ¿Cómo está formada tu familia? Dinosaurio: Si, yo soy el más grande,	sorprender a la profesional. Siento que lo pone muy contento que sus gustos sean tenidos en cuenta. Percibo que a J.C no le gusta mucho ser interrogado ni hablar demasiado de su vida, ya que contesta cortante.	en el espejo. Busca llamar la atención de la profesional. Cubos apilables. Juego propuesto. Títeres. Acepta la propuesta de la profesional. Pone fin al juego. Juego de construcción. Abandona el juego sin darle un cierre. Juega al médico. Títeres. Inventa una historia sobre lo realizado

tengo 7. Después hay otro de 6 y uno de 4. Pepe: ¿Son todos dinosaurios? Dinosaurio: ¡Sí! Yo vivo en un volcán, adentro, con mi familia. Pepe: ¿Y qué hacen cuando explota? Dinosaurio: Yo tengo el poder del volcán. Pepe: ¿Y qué pasa si el volcán está muy enojado? Dinosaurio: Explota todo… Yo prendí el volcán. Pepe: Bueno me quedo más tranquilo. Dinosaurio: Chau Pepe: No creo vos hayas sido Dinosaurio: Si, chau. Luego de esto, J.C. pregunta qué hora es, la psicóloga le responde que falta un ratito para terminar. El niño le comenta a la psicóloga que el dinosaurio controla el volcán. A continuación, la psicóloga le dice a J.C: "A veces los niños piensan que tienen la culpa de algo, pero no es así". Él le da la razón y busca nuevamente el títere y dice con la voz del dinosaurio que ya apago el volcán. Por último, la profesional le indica que ahora si ya están en horario de terminar, que guarde el dinosaurio y los demás juguetes. Para guardar los cubos con los cuales también había estado jugando se toma el tiempo de ordenarlos de menor a mayor, haciéndolos encastrar uno dentro de otro como van acomodados, mientras la psicóloga le comenta: "Los más grandes contienen a los más chicos", y así culmina la sesión.	Pienso que para J.C es más fácil entablar una conversación con un juguete de por medio. Percibo que se queda pensativo en lo que dijo.	Juega a ser un animal Administra sus tiempos.

	4° Observación en Cámara Gesell a J.C.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
J.C. ingresa al consultorio con la		

psicóloga, esta lo invita a sentarse a charlar. El niño se sienta frente a ella apoyando la cabeza sobre sus rodillas. Ella le pregunta si está cansado, él le dice: “Me estoy muriendo de hambre”. Luego le comenta que va a ir al planetario con la escuela, por lo cual la profesional le consulta como le está yendo en la escuela, “bien”, contesta J.C. ¿Y en casa cómo están? Le consulta la psicóloga, él desvía la pregunta y le indica que hay juguetes nuevos en el consultorio. Ella le dice que eso es correcto y lo invita a jugar un juego de mesa, el niño acepta, por lo cual la profesional se va afuera del consultorio a buscar dicho juego. El niño se levanta, abre la puerta y mira hacia afuera, murmura algo en voz baja y busca una galletita en su mochila. Cuando la profesional regresa le muestra la galletita en su boca. Juegan a la oca, se lo nota contento y animado. Mientras la psicóloga le hace preguntas. Psicóloga: ¿Cómo anda tu hermana Renata? J.C.: Bien Psicóloga: ¡Viste, me acorde el nombre! ¿En qué van a la escuela? ¿En cole? J.C.: Si. Continúan con el juego, en un momento la oca de la psicóloga queda atrapada en un casillero, en el cual hasta que no salga el numero 6 no puede avanzar. Luego de un rato él le dice que la deja salir, como dándole permiso para incumplir las reglas. Psicóloga: No estaba Renata en la sala de espera, no la vi. J.C.: No Cuando finaliza el juego, la oca de la profesional llega primero, por lo cual ella le indica: “Te gané”, el niño le dice “Yo te gané dos”. Entonces ella le pregunta:	Percibo incomodidad cuando la profesional le hace preguntas. Percibo cierta molestia en el niño ante las preguntas por su hermana.	Presta atención a los juguetes. Juego propuesto Acepta la propuesta de la profesional. Busca llamar la atención de la profesional. Juego de la Oca Modifica las reglas del juego. No acepta perder.

"¿Vos ganaste también?", él afirma. Un momento más tarde la psicóloga le indica que ya es hora de guardar. Él se va hacia el rincón de los juguetes e investiga los que hay allí, después guardan todo y finaliza la sesión.		

	5° Observación no participante a J.C.: **Sesión con Psicopedagoga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Ingresa al consultorio con la psicopedagoga, esta le indica que yo los voy a acompañar en el encuentro del día, pero sin participar. El acepta. Se encuentra callado. Le hace elegir un juego, entre los cuales hay rompecabezas, juegos con letras, juegos de secuencias, juegos de mesa. J.C toma el ludo, en un principio, al momento de elegir un juego no habla, solo contesta lo que la profesional le pregunta mediante gestos como si, no y levantando los hombros. Al comenzar a jugar, la psicopedagoga le explica las reglas, él la mira y escucha acostado sobre el escritorio. Al tirar los dados, a J.C. le corresponde avanzar 6 casilleros, comienza a contar: "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8". "¡Hey! Eran 6" le indica la psicopedagoga, él se ríe con picardía y vuelve a contar, deteniéndose en el 6 como le correspondía. De a poco se va introduciendo más en el juego, cuenta en vos alta, levanta la cabeza. Se levanta y apila una silla sobre otra, para estar más alto y poder ver mejor el juego. Cuando le toca el turno a la psicopedagoga ella le pide "Deséame suerte", a lo cual el no responde, pero cruza los dedos haciendo "gancho". En un momento del juego el niño necesita que salga en el dado la figura de	Pareciera que se encuentra algo tímido. Mi presencia no afecta su desenvolvimiento.	Acepta la propuesta de la psicóloga. Elige él a que jugar. Ludo Intenta sobrepasar las reglas. Incluye a la profesional en el juego. Trata de ayudar a su compañera de juego

la corona, para poder comenzar el recorrido con su ficha. Pasan varios turnos y no puede dar comienzo, ya que la figura no sale. La profesional le dice "en la próxima te dejo salir", el niño no contesta, pero en el próximo tiro, más allá de que no sale la figura correspondiente, comienza a mover la ficha. Sale el n° 6, comienza a contar casilleros hasta 8, cuando dice "Huy, me pase", regresa y cuenta bien.		Modifica las reglas del juego.
Seguido a lo anterior, luego de que J.C mueva sus fichas la psicopedagoga le marca "Acá moviste 4 y eran 3", el niño sin que ella se lo pida vuelve al principio y cuenta nuevamente para corregir su error.		Reconoce las reglas del juego y las respeta.
Continúan jugando, la psicopedagoga tiene ya todas las fichas en la llegada, solo le resta llegar con una. El observa un momento la jugada y dice "voy a perder". Ella le contesta "no sabemos", continúan jugando. Cuando ella tira él se recuesta sobre la mesa tapándose los ojos, "¿Te estas durmiendo otra vez?" le pregunta ella, "No" contesta el niño.	Percibo cierta preocupación en el niño ante la posibilidad de perder la partida.	Lo pone ansioso el resultado del juego.
Termina el juego en un empate, chocan las manos.		Se alegra ante un empate.
Luego ella le propone jugar a otra cosa, se dirige al armario en busca de otro juego, consultándole a él cual quiere. J.C se recuesta sobre el escritorio.	Noto pocas ganas de seguir jugando en J.C.	
La psicopedagoga regresa, se sienta frente al niño y le habla tocándole las manos: Psicopedagoga: ¿Cómo están esas manitos? J.C: Bien Psicopedagoga: ¿Y esa cabecita? ¿Está cansada? J.C: Si La profesional mira el cuaderno, le consulta si volvió la maestra que tenía antes, el responde que sí, pero que no le entiende por eso no hace los trabajos de		

la escuela. Luego él toma el cuaderno y se despiden.		

	6° Observación no participante a J.C.: **Sesión con Psicopedagoga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
El niño ingresa al consultorio y se ubica frente al escritorio. La psicopedagoga toma sus manos y le hace caricias en ellas mientras le consulta "¿Qué contás de esta semana?", "nada" dice él como primera respuesta, luego cuando la profesional le sigue consultando dice que no fue a clases por los paros. Después ella le pregunta por su hermanita, ya que asistió el solo con la madre, mientras que en las demás oportunidades los acompañaba su hermana. El respondiendo a la pregunta de la psicopedagoga indica que se quedó en la casa de la abuela. "¿Qué tenes ganas de hacer?" le pregunta la profesional, él no contesta. "¿Elijo yo?, ¿muñecas?" le pregunta ella, él dice que no, entonces ella le propone jugar a un juego de secuencias, el cual tiene diferentes dibujos sobre un hecho y él tiene que ordenarlos como fueron sucediendo las cosas. Se lo nota desganado, juega recostado sobre el escritorio. Al principio del juego se lo nota más entusiasmado que en el juego anterior, mantiene sus fichas tapadas para que la psicopedagoga no pueda verlas. Luego de un momento ya se lo puede notar más disperso, juega prestando poca atención, no mira las fichas, las coloca sin tomarse un momento para ver cuál va. No demuestra interés por el juego ni por entablar una conversación con la profesional. Luego de terminar de armar	Pienso que J.C. no logra transmitirle a la psicóloga cuando un juego no llama su	Le cuesta elegir un juguete. Juego propuesto Juego de secuencias. Juego propuesto

la situación lo invita a que cuente una breve historia sobre lo que puede observar. Como respuesta a una serie de preguntas que le hace la profesional cuenta que hoy tiene que ir al trabajo de su mamá, y que lleva la tablet, que la tiene guardada. Entonces la psicopedagoga le dice que en cambio de jugar con la tablet podría leer algún libro, pero él dice que no, porque no tiene ninguno. A continuación la profesional le propone jugar al dominó, el cual en cambio de puntos tiene diferentes cantidades de animales dibujados. Le recuerda las reglas del juego y reparten las fichas, comienza el juego. La psicopedagoga gana el juego. Luego le hace ordenar las fichas de menor a mayor y el niño lo hace rápido y bien. Para finalizar la sesión, ella le consulta como durmió la noche anterior, "bien" dice él, contesta sin mirarla. "¿Podemos mirarnos?, levanta un poco la cabeza, vamos, la frente en alto J.C" le dice ella. Él la mira un momento, seguido a esto ella le indica el próximo turno y se despiden.	atención. Pareciera que J.C. no tiene ganas de que continúe la sesión.	Dominó. Reconoce cantidades.

	7° Observación no participante J.C.: **Sesión con Psicopedagoga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Al comenzar la sesión la psicopedagoga le hace algunas preguntas al niño, las cuales él contesta. "¿Cómo estuviste?, ¿Estas yendo a la escuela?". Él le dice que está de receso escolar de invierno, pero que después de allí se va a trabajar con su mamá. Luego de esto J.C dice que en esta oportunidad quiere jugar con un rompecabezas, ella entonces le busca uno en el armario de los juegos. Juega		Elige él a que jugar. Rompecabezas.

concentrado, cuando termina de armarlo ella le consulta que ve en el rompecabezas, él le menciona todos los animales que ve y las cantidades que hay de cada uno. Después la profesional le entrega un pizarrón y una tiza y le pide que escriba el nombre de alguno de los animales, le indica que él elija el que quiera. "Elefante" dice él, ella lo ayuda. Se lo nota un poco molesto con el polvo de la tiza, ya que se limpia los restos que le quedan en la ropa. La profesional le ofrece un papel y lápiz, el niño acepta y comienza a escribir allí. J.C se recuesta sobre el escritorio para escribir, ella le pide que se ponga derecho para escribir mejor. Se nota cierta dificultad para lograr escribir la palabra, por lo cual la psicopedagoga lo ayuda escribiéndola para que luego él la copie. Finalizada la actividad desarman el rompecabezas y lo guardan. Ella le consulta "¿Ahora que elegís?", "No se" dice él. "¿Querés buscar en el armario algún juego?" le ofrece ella, "No" contesta el niño. "¿Querés hacer un dibujo?" lo invita ella, "No" contesta él nuevamente. "De tus vacaciones, ¿no querés dibujar algo de eso?" insiste ella, a lo cual él asiente. Hay diferentes lápices sobre la mesa, "¿Y el lápiz normal?" pregunta el niño. Ella le muestra el lápiz negro, "si ese" dice él. "Dibuja que querés hacer en estas vacaciones" le propone la profesional. El niño hace una línea y luego le consulta a ella "¿Cómo es el mar?" ella se lo describe rápidamente y le consulta si conoce el mar, a lo cual él asiente. Comienza pintando de azul, luego dibuja una sombrilla y dos sillas. Ella mientras le dice que acá ahora no va a encontrar una playa donde haga calor, que va a	Me parece que el niño no logra comunicarle a la profesional cuando algo le incomoda o no le agrada. Siento que a J.C. le pasa algo, se encuentra disperso, como pensando en otra cosa.	Reconoce animales y cantidades. Escribe el nombre de los animales que ve. Acepta ayuda. Le cuesta elegir un juguete. Juego propuesto Acepta la propuesta de la profesional. Dibujo. Consulta como hacerlo. Imagina una escena en relación al juego

tener que irse a otro país. Cuando finaliza el dibujo la psicopedagoga le pide que lo firme y le pregunta “hay dos sillas, ¿Quiénes van a ir?”, “Mamá, papá” dice el niño, dibuja dos sillas más y agrega “mi hermana y yo”. Después ella le consulta “¿A que juegan con tu hermana en la playa?”, “A la pelota, a armar castillos, en el agua”. “¿Te metes solo?” consulta la profesional, el asiente. “¿Hasta dónde de profundo?”, “Hasta debajo de todo” dice él. Para finalizar, mientras ella anota el próximo turno le consulta que día es. “Martes” dice él, “No, ayer fue Martes” le dice ella. “Jueves” dice el niño, “No, mañana es jueves” dice ella. J.C queda pensando, “¡Miércoles!” le dice ella. Luego le consulta si está descansando bien, el asiente, “¿Entonces estás con toda la energía?” le dice ella, él asiente y se chocan las manos, luego se despiden.		

	Bitácora de Campo Registro de Datos: **Historia Clínica** **J.C. (7 años)**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Fecha de nacimiento: 8/1/2010 Familia: Hermana (1 año), Madre (27) y Padre (30); Separados. Primer consulta en el Servicio de Salud Mental: Noviembre de 2015 (5 años) Motivo de consulta: Mala conducta, no realiza los trabajos. Le piden de la escuela que concurra a psicopedagoga. Llega con diagnóstico de Trastorno por déficit de Atención. La madre indica "La maestra dice que no hace las cosas, no hay forma de hacerlo trabajar. No hace caso", "Ahora el nene está muy inquieto, insoportable". Como resultado de la primera consulta en el Servicio se acuerda buscar un espacio en un Centro de Salud y se le recomienda buscar un espacio para ella a la madre. El 6/11/2015 se lleva a cabo una entrevista con la madre, la cual relata la situación familiar, dice que "el papa le da poca bolilla a los chicos, no los deja hacer cosas porque se entraschan". Además indica que el padre trabaja todo el día en un corralón, que toma cerveza diariamente, dos por día y los fines de semana más. También dice "El abuelo materno es cascarrabias, trata mal a los chicos, J.C visita a los abuelos cuando no está el abuelo". Por otro lado la madre de J.C menciona que ella siempre espera decisiones de su pareja en cuanto a la separación, a dormir juntos o no por ejemplo. Comenta que desde el jardín de J.C se le dijo que el niño es un poco inmaduro para 1° grado, pero que pasaría confiando en el trabajo con la psicopedagoga. Tiene dificultades motrices manuales, por lo cual se le sugiere a la madre realizar	Pienso en la necesidad de ayuda que tiene la madre.	No cumple con lo requerido por la escuela. No hace caso Poca atención paterna. Maltrato intrafamiliar

actividades desde la casa (plastilina, temperas, acuarela, recortar). También se le sugiere ver el orden, si empieza algo lo termina, para ayudar a la formación de hábitos. El 20/11/2015 comienza la sesión con J.C en la biblioteca del hospital con la psicopedagoga. Esta indica que al principio el niño esta tímido, mira para abajo, no habla. Se puede ver en el niño "pseudojuegos", arma rompecabezas de 24 piezas con ayuda. Luego de meses retoma las sesiones, en este tiempo estuvo faltando a ellas, por lo que deja registrado la profesional mayormente sin aviso. El 1/4/2016 van a la biblioteca con la psicopedagoga a cargo, leen dos cuentos los cuales él elige. Luego, juegan con rasti, arma un barco con una pistola que combate contra los zombis. Luego juegan un memotest, en relación al cual la profesional indica que le costó un poco entender las reglas, pero recordaba bien los lugares. Además la profesional deja asentado que cuando el niño habla no la mira, ella le pide la mire, pero baja la mirada. Se le pregunta cómo va en la escuela, dice que bien. El 22/4/2016 cuando van a la biblioteca elije para mirar un libro de dinosaurios. La psicopedagoga mira su cuaderno escolar, hay ejercicios sin hacer o mal interpretados en su consigna, saltea algunas hojas. J.C no reconoce las vocales, cuenta hasta 3, después confunde. Cuando se le pregunta la edad muestra 4 dedos, no sabe contar hasta 6. La profesional indica que al jugar con un rompecabezas, luego de ser armado ella le pregunta: ¿Qué hacen los animales?, el responde: "Nose", por lo cual no crea nada. Además se le consulta que letras reconoce mostrándole palabras, dice "ninguna", luego dice la "a" y la "o" y comienza a bostezar.		Dificultades motrices manuales. Pseudojuegos. Acepta ayuda El elige a que jugar. Juego de construcción Juego de lucha Juego reglado Elige el a que jugar Dificultad al reconocer letras Poca creatividad

En conversación con la madre ella indica "La maestra lo trata como bobito". En una sesión con la psicopedagoga del 9/6/2016 esta indica que el niño se encuentra disperso, toma letras, pelota, mira para abajo. Le cuesta conversar, hacer contacto visual con ella. Presta atención a los ruidos de afuera, dice que escucha voces cerca de un señor. Se decide una interconsulta con psiquiatría por dispersión. En la sesión del 20/6/2016 la profesional deja asentado que continua observando en su cuaderno: "molesta", "no copia", "no trabaja". Además se encuentra muy disperso al momento de trabajar en sesión. El 6/7/2016 se realiza la interconsulta con la psicopedagoga, donde la madre indica que los cambios de conducta en J.C se dieron luego del nacimiento de su hermana menor. Además dice que su pareja hace diferencias entre el niño y su hermanita y que la niña duerme con ellos. Por otro lado, indica que el niño juega mucho con la compu o tablet, mira muchos dibujitos, ya que tiene un tele en su habitación. Duerme de las 22:30 a las 6:00 a.m. Con respecto al embarazo la madre de J.C dice: "La pase horrible, muchas idas y venidas". Comenta que tenía dificultades con la familia del marido. Además indica que fue un embarazo riesgoso, con pérdidas y que no fue esperado ya que ella tenía 21 años; aclara que ninguno de los dos embarazos fue deseado. Con respecto al uso de pañales indica que J.C los dejo de usar al año y medio, y que le enseño su abuelo, ya que su padre no quiso enseñarle. La madre del niño comenta que ha comenzado futbol y que a partir de allí ha bajado lo impulsivo, se lo ve más tranquilo. Al finalizar dicho en encuentro, se sugiere		Disperso Cambios en J.C luego del nacimiento de su hermana El padre hace diferencia entre los hijos. Juegos digitales Embarazo no deseado J.C usó pañales hasta el año y medio

comenzar con un espacio de psicoterapia para la madre de J.C y eventualmente para el niño. El 4/8/2016 concurre a la sesión con la psicopedagoga, en la cual, entre otras actividades reconoce las emociones a partir de dibujos. Logra reconocerlas a todas y se identifica con el que llora. Cuando se le pregunta cuando llora dice: "Cuando mi mamá y mi papá me pegan, cuando se me burlan". Luego se dispersa. A esta sesión concurre sin los anteojos, ya que se los olvido. La profesional indica que le cuesta hacer contacto con la mirada. La sesión siguiente la psicopedagoga menciona que coloca una muñeca junto con ellos y les dice que los va a acompañar. Le pregunta al niño ¿Cómo se llama? ¿Quién es?, a lo cual él contesta que se llama R, como su hermana. Desde allí cambia su postura, realiza mejor los ejercicios. Luego busca 3 autos y comienza una pelea entre ellos. Le da un camión a la profesional, y luchan 3 contra uno. J.C dice "Soy invisible, ellos tropiezan conmigo". Después son lobos y pelean entre ellos. El 17/8/2016 en una entrevista con la madre esta comenta que está buscando en un centro de salud cercano apoyo escolar para el niño y tratamiento psicológico para ella. En este encuentro, la madre pone de manifiesto que alrededor del niño hay mucha violencia verbal. El abuelo materno agrede constantemente. Ella dice que no se lleva bien con su padre ni con los suegros. Menciona que sus suegros dicen que el niño no es de W, ella lo niega. Comenta que al principio del embarazo ella iba de una casa a otra, de su casa a la de los suegros, hasta que pudieron comprar una casa propia. Se define como bipolar, ya que dice que		Juego reglado Juego de lucha Juega a ser invisible Violencia verbal intrafamiliar

“a veces estoy bien y a veces todo mal”, cambia cuando llega su marido. También menciona que hay veces que siente rechazo por lo hijos, tiene miedo de hacerles algo y no quiere. Con respecto al papa del niño dice: “Es frio y poco afectuoso con J.C., desde que nació la hermanita cambio. No hacen nada juntos como hijo-papá”. Además la madre de J.C indica que ella ve que el niño se dispersa mucho en las tareas y eso la pone nerviosa. M, la madre del niño, menciona no haber tenido abortos y comenta que anduvo mucho durante los embarazos. El 18/8/2016 en un nuevo encuentro con la psicopedagoga se le propone a J.C armar personas con un juego que tiene imanes. Lo hace a W, su papá y dice: “Está trabajando, trabaja con el F. (su tío), tienen maquinas”. Luego se hace él, busca una cara feliz, dice está mirando televisión. También hace a R. la muñeca al lado de él, dice tiene 3 años. Juega a repararle las partes rotas (brazos y cabeza). Después la psicopedagoga lleva a cabo una reunión con W, el padre del niño, donde este refiere que “Le preocupa que no quiere aprender”, también refiere que mira mucha televisión. En la sesión siguiente J.C. pide nuevamente jugar con los imanes a formar personas. Lo hace al papá. Luego hace otra persona, cuando la psicopedagoga le pregunta quien es dice es un secreto, después dice es un robot de tres cabezas y brazos en lugar de pies. Al finalizar la sesión la madre de J.C le comenta a la profesional que el niño anda más contento, que le muestra las actividades que realiza a su padre y este lo felicita. Además la maestra le dijo que va a comenzar con la adecuación de los contenidos.		Vinculo débil entre padre- hijo. Juego de construcción Imagina una escena en relación al juego. Elige el a que jugar Juego de construcción

En la sesión del 13/10/2016 trabajan con la psicopedagoga en relación a la decena, sobre la cual presenta dificultad de comprensión. Se encuentra muy disperso según refiere la profesional en la historia clínica. Le entrega maderas para que construya algo, dice que hay zombies que comen cerebro y otros que explotan. Él es un hombre que los mata con una espada. En conversación con la madre esta expresa que no ha conseguido apoyo escolar para el niño y que ella lo quiere cambiar de escuela a otra que considera mejor. También dice que con respecto a las actividades escolares ella se pone nerviosa y le pega. En la sesión siguiente la psicopedagoga indica que cuando intenta llevar a cabo una consigna con J.C. el niño se dispersa mucho, juega. Lo deja jugar un rato para luego volverlo a la consigna. Todos sus juegos son de pelea entre una persona y un avión, o un barco, etc. Luego de dos meses de receso de actividad por vacaciones J.C. retoma los encuentros con la psicopedagoga el 23/2/2017. Lo hacen jugando con una familia de trapo. La profesional le dice los acomode para una foto familiar, primero posa J.C con su papá y luego la mamá y R, su hermanita. Después posan los cuatro juntos. El padre es el muñeco más pequeño, la psicopedagoga resalta el crecimiento de J.C. En un momento del juego dice que a J.C lo arrestaron por hacer algo que está mal, porque se portó mal. Cuando se le pregunta ¿Quién lo defenderá? Dice su papá. En la sesión del 2/3/2017 la psicopedagoga deja asentado en la historia clínica que J.C realiza el dibujo de una casa con muchas ventanas y le agrega una chimenea de la cual sale humo. Cuando se le pregunta quien vive dice que vive su mamá con él. Luego dibuja una persona,		Juego de construcción Imagina una escena en relación al juego. Juegos de lucha Juego con muñecos de trapo Juego de encierro

dice tiene 7 años. Cuando se le pregunta más por la persona cambia de tema y comienza a dibujar aviones. La psicopedagoga indica que siempre en algún momento debe llamar la atención de J.C. porque se dispersa. El 27/4/2017 después de varias sesiones en las cuales ha faltado se habla con la mamá. Esta indica que J.C continúa con desgano, apatía y dispersión con respecto a lo escolar. Ella se angustia mucho y manifiesta no saber qué hacer. Dice que es un día a día y no pensar lo que va a pasar mañana. También hace referencia a que "el papa era así, cero onda a la escuela, olvidadizo". En un informe que se envía a la escuela a la que concurre J.C se puede leer: "Se realizan ejercicios estimulando y favoreciendo su sensopercepción. Es un niño que se dispersa fácilmente y necesita mayor estímulo y apoyo de su ambiente, para favorecer su contacto con el exterior y su expresión oral. Se sugiere que J.C pueda sentarse en el primer banco o donde no tenga estímulos que lo dispersen". En la sesión del 3/5/2017 la psicopedagoga le pide que realice un dibujo libre. J.C. dibuja un edificio con muchas ventanas (35). También hay una hamaca y dibuja un papá, una mamá y un hijo. En esta sesión la profesional indica que trabajo más animado, sin bostezos. En una de las sesiones siguientes dibuja un barco, con su ancla, capitán, timón, etc. Dibuja a su papá, su mamá y R. (su hermana). Dice que él es el capitán y que van a buscar un tesoro. Hace un pez espada que rompe el barco, pero viene un helicóptero y todos suben. En otro momento la profesional le pregunta que hacen con su papá, el responde: "trabajar por el bien de la casa, miramos tele". El 27/8/2017 M., la madre de J.C asiste a		Dibuja una casa Dibuja una persona Desgano, apatía y dispersión. Se dispersa fácilmente Dibujo libre Dibuja un barco y su familia. Inventa una historia sobre lo realizado.

un taller de mamás, donde comenta que se siente mal, que está cansada de su situación, de la relación con el marido. Él dice que si ella se va él se mata; ella también está atravesada por estos pensamientos de morir. Cuenta la mala relación entre sus padres: padre alcohólico con mal trato hacia esposa, este abuelo también trata mal a J.C. El padre del niño le dice que es un inútil, que no sirve para nada. M. no sabe qué hacer, tiene miedo pero no tiene adonde ir. El 27/9/2017 la psicopedagoga a cargo de J.C. llama a la escuela para hablar con la maestra. Esta le comenta que ella también observa las dificultades de J.C., pero que a veces se conecta y hace algo. La psicopedagoga enfatiza en la necesidad del niño de ser valorado, mirado y le comenta a la maestra que va a empezar con psicóloga, ya que hay algo más allá del aprendizaje que lo está obstaculizando. El 4/10/2017 la madre de J.C. concurre a la primer sesión con la psicóloga. Allí relata la historia en relación a la concepción de J.C. Trabajan en relación al lugar que le otorga a J.C. en la historia familiar. Hay una serie de sucesos traumáticos de violencia y abuso intrafamiliar hacia la madre en su infancia hacia la adolescencia. M., la madre de J.C. refiere que cuando quedo embarazada de J.C. ella quería comenzar a estudiar teatro y agrega que el embarazo le sirvió para irse de la casa de sus padres. Actualmente ella trabaja en casas de familia y cuando va a trabajar lleva a J.C y a su hermana junto. La madre da cuenta de la relación cercana que tiene con J.C, “somos muy pegados” dice. El 19/10/2017 J.C ingresa a la sesión con la psicóloga muy tímido. Se le propone que trabaje en el piso. Arma una casa muy grande, le pone un cerco. Dice que tiene muchos amigos. La profesional indica con		Violencia y abuso intrafamiliar. Vinculo consolidado con

relación a esto en la historia clínica que J.C puede crear y recrear una escena, también puede referir peligro alrededor de su casa y puede poner en juego algunas cuestiones fantaseadas de su entorno que al parecer serian un poco amenazantes. El 17/11/2017 vuelve a tener un encuentro con la psicóloga. Esta refiere que ingresa al consultorio explorando todos los juegos. Encuentra unos títeres, intenta recrear una escena, refiere que viene a estudiar. Luego la profesional indica que jugaron con maderas, y J.C. pudo sostener bastante el juego. Armo una estructura, la cual tenía una cruz. Al preguntarle, dice que ahí vive Dios. La psicóloga le consulta "¿Dios? Es difícil". Él dice "Ser Dios es difícil, ser Dios y cuidar a todos". Luego comienza a apilar cubos (los más grandes contienen a los más pequeños), ante lo cual la profesional le indica que eso sucede en todo orden de la vida. En la sesión del 24/11/2017 la psicóloga indica que J.C. ingresa al consultorio explorando todo, no logra concentrarse, le cuesta sostener la mirada. Le cuesta mucho enfocarse en un juego, se dispersa muy fácilmente. Se lo nota ansioso e inquieto. Ella lo interpreta como una cuestión defensiva. Elige jugar con cubos y bloques. El 1/12/2017 ingresa al consultorio con prisa, explora, más bien toca todo, revisa. La psicóloga informa que se encuentra inquieto, ansioso. Esta le propone sentarse y hablar un rato, él cuenta que se va a trabajar con la madre. La profesional indica que esta con hipervigilancia, atento a todo a su alrededor. En el informe de la sesión del 22/12/2017 la psicóloga indica que J.C ingresa disperso. Ella le propone jugar al laberinto. Indica que lo nota muy preocupado por las obligaciones de su mamá. Esta demasiado pendiente de eso,		madre. Juego de construcción. Recrea una escena Títeres Juego de construcción Ansioso e inquieto

por lo que esa preocupación y monto excesivo de ansiedad no le permite conectarse con las tareas y las actividades que realiza. Diagnostico presuntivo: Cuadro ansioso. El 28/12/2017 se realiza una entrevista con la madre del niño y la psicóloga. La profesional deja asentado en la historia clínica que trabajan con la madre cuestiones en relación al vínculo y la dinámica familiar. También la profesional le comenta sobre la ansiedad que está observando en J.C., que lo desborda y no le permite mantenerse en una actividad. Le indica que se lo nota preocupado por la mamá y por cuestiones de adultos. El 5/1/2018 ingresa al consultorio sin saludar, apurado, ansioso, según deja asentado la psicóloga. Comienza a jugar con una pelota, ahí logran charlar un poco sobre lo que había hecho los últimos días. Luego de un receso vacacional, el 15/02/2018 J.C. ingresa a su sesión con la psicóloga un poco inquieto explorando y tocando todos los objetos. Luego la profesional le propone jugar con temperas. Indica que lo ve motivado y convocado por la actividad. En la sesión del 23/02/2018 la psicóloga indica que J.C construye con bloques de madera una especie de fortaleza, pone toda una valla donde no se puede pasar para el otro lado. J.C dice que su casa es muy alta, y hace referencia a que se tiene que proteger su cabeza. La profesional informa que se observa en el juego como si el niño se tuviera que proteger de algunas invasiones que vienen del mundo exterior, el cual perturba y le invade su espacio. La psicóloga indica que en este momento le hace referencia a su hermana. En la próxima sesión, el 28/02/2018 la psicóloga deja asentado que ingreso al consultorio con poca motivación, se tira sobre el escritorio. Se le propone jugar		Preocupado por las obligaciones de los grandes. Juega con temperas Juego de construcción

con bloques, acepta y se enfoca en lo propuesto. Le cuesta encastrar los bloques. Arma una casa/bote en el agua. Dice esta en un clima caluroso. Luego refiere que se va a trabajar con la mamá. Según refiere la profesional lo ha notado menos ansioso que en encuentros anteriores. En la sesión del 14/03/2018 la psicóloga indica que al principio se lo notaba con pocas ganas de trabajar, aunque luego, al invitarlo a jugar a la oca se entusiasma y pudo sostener el juego. Después de unas sesiones en las que no pudo asistir, el 4/04/2018 la psicóloga informa que juegan con títeres, lo cual es un juego que propone él. Toma un dragón, refiere que vive dentro de un volcán que está a punto de explotar, está muy caliente. La profesional indica que trabajaron mucho con lo proyectivo. El 11/04/2018 la madre de J.C avisa a la psicopedagoga que no podrá asistir. Esta última se comunica telefónicamente con la maestra de J.C. para consultar la evolución en el último tiempo. La docente le indica que J.C. se duerme en clases, hace apenas la primera consigna, el trabajo áulico es muy poco, generalmente no lleva los anteojos. La mamá plantea la posibilidad de un Acompañante Terapéutico en el aula, para que pueda hacer las actividades, ya que va muy desmotivado, sin ganas. La psicopedagoga deja asentado que le comunica a la docente una mejoría desde que J.C comenzó a asistir al servicio, pero de todas formas a veces se lo nota más motivado para las actividades propuestas, otras no. El 16/5/2018 en la sesión con la psicopedagoga J.C hace referencia a que hace mandados para la casa, que la madre le da plata y el hace compras, pero no sabe referir que compra. Luego de esto juegan		Desmotivado Juego de construcción Juego reglado Títeres Imagina una escena en relación al juego. Poco trabajo áulico.

a hacer compras con dinero. Dicha profesional lo nota con mucha pereza, bosteza. Cuando se le pregunta por las horas de sueño dice que se quedó mirando tele la noche anterior y durmió muy poco.		Juegan a hacer compras

	Bitácora de Campo 1° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Luego de ingresar al consultorio y saludar a la psicóloga I se dirige a la mesa donde se encuentran todos los juguetes, encuentra un libro con imágenes de dibujos animados y le expresa a la profesional que quiere jugar a que pelean contra superhéroes. Toma un poster con la imagen de DragonBall Z y sus amigos, el cual la psicóloga pega en una de las paredes. Buscan en su caja de juguetes unas "bolas de fuego" echas de papel y se ponen a luchar contra estos personajes. También dice tirarles con pistolas. Se puede observar un juego muy activo, con mucha energía puesta en él.		Elige él a que jugar Juego de lucha Busca los juguetes de su caja.
Utiliza frases y palabras típicas de dibujos animados y videojuegos como "Oye tu", "Vamos a derribarlos", "¿Te encuentras bien?" acompañados de diferentes ruidos y onomatopeyas. Seguido a esto encuentra una casita chica sobre la mesa de los juguetes, pone toda su atención allí, se acerca y la observa. Dice es la casa de los superhéroes y están congelados, porque él los derribó.	Me parece estar escuchando un capítulo de dibujos animados.	Abandona el juego sin darle un cierre. Imagina una escena en relación al juego
De repente comienza de nuevo con el juego de lucha contra los superhéroes, tira la pelota de papel lanzando bolas de fuego, corre por el consultorio, grita. La psicóloga se une a su juego, también toma las bolas y las lanza, él se detiene, la observa, para luego seguir jugando. De repente la lucha es contra la psicóloga, a lo que ella le pregunta ¿Cómo es la cosa, luchamos juntos o entre nosotros? I no contesta.	Me cuesta seguirle el hilo al juego.	Juego de lucha Forman un equipo con la profesional. Incluye a la profesional en su juego. La profesional es su contrincante.

Luego busca nuevamente en la mesa de juguetes, encuentra formas de goma eva ordenadas de menor a mayor encastradas unas dentro de las otras, las desarma y le muestra a la psicóloga, luego las arma nuevamente. Después se aleja de la mesa de juegos, se sienta contra la pared expresando enojo con sus gestos corporales. Cuando la psicóloga le consulta que le pasa dice que DragonBall Z le pegó. La psicóloga hace como si retara al superhéroe.		Juego de encastre. Juega a ser un animal.
Seguido a esto I le dice a la profesional que él es un gatito, comienza a gatear y maullar. Se acerca a las piernas de la psicóloga y frota su cara en ellas y maulla. Toma una pelotita y juega del mismo modo que lo haría un gato, luego recorre el consultorio en la misma posición. La psicóloga toma un lápiz, simulando ser una varita mágica y dice "Que I se convierta en un nene de verdad"; seguido a esto el niño se levanta dando un salto, toma él la "varita mágica" y convierte a la psicóloga en gato. Luego el vuelve a actuar como un gato, y la psicóloga le dice que quiere convertirlo de nuevo en persona para jugar al bowling, pero el continua con su juego. Gatea hasta abajo del escritorio y maúlla desde allí. Mientras la psicóloga ordena los pinos de bowling, el viene gateando y los tumba. Luego de esto se pone de pie y comienza a correr por todo el consultorio fuerte y haciendo un ruido del estilo de un zumbido, diciendo que se convirtió en rayo. Viene corriendo hacia el espejo, se acerca y se mira, y le dice a la psicóloga "el gato no está, se escapó". Toma los lápices, le saca puntas al de color negro y le pide a la psicóloga que le pinte los bigotes. Comienza a maullar nuevamente, se mira al espejo y le dice a la psicóloga que le pinto poquito, por lo cual ella le consulta si quiere que consiga	Me inspira ternura su juego.	Juega a hacer magia Incluye a la profesional en su juego. Busca llamar la atención de la profesional. Juega a ser un rayo. Juega a ser un animal.

fibra negra y él contesta: “No, así está bien, poquito”. Luego, la psicóloga le dice que ya no tienen más tiempo, que seguirán jugando la próxima. Se despiden.		

	2° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
I ingresa al consultorio, hay una pelota grande de goma, se sienta sobre ella y comienza a mover los brazos y simular un ruido de cacareo. La psicóloga le dice “¿Sos una gallina?”, el responde que sí. “¿Pusiste un huevo? Consulta ella, “Si, ¡mira!” le contesta I señalando la pelota. Seguido a esto toma a la psicóloga de la cabeza y le pide que escuche dentro de la pelota, mientras él hace el sonido de “pio, pio, pio”. La profesional le pregunta: “¿Hay un pollito ahí?”, “¡Sí!” contesta él, “Vamos a romperlo” continúa diciendo, y busca en la mesa de los juguetes un pingüino pequeño. Vuelve hacia la pelota y comienza a darle golpes leves, luego pone arriba el pingüino y con señal de asombro le dice a la psicóloga “Mira, ya nació” y sonríe. Después encuentra una colchoneta arrollada sobre el piso, se mete adentro e intenta cruzar por ella pero no se anima. La psicóloga lo espera en el otro extremo, sosteniendo la colchoneta armada en forma de tubo. Dice que la colchoneta se está cayendo, por lo cual no se anima a cruzar, la profesional le indica que no es así, que confié en ella que la está sosteniendo. Cuando sale de la colchoneta busca unas pelotas más pequeñas, las tira hacia arriba, dice son bolas de fuego que caen. Luego arroja las “bolas de fuego” hacia el poster de los superhéroes.	Me sorprende su imaginación para jugar. Me demanda mucha	Elige él a que jugar Juega a ser un animal. Incluye a la profesional en el juego. Imagina una escena en relación al juego Juego de nacimiento. Juega a atravesar un túnel. Confía en las palabras de la profesional. Juego de lucha

Luego, la psicóloga le dice "¿Viste esta pelota para cuantas cosas nos sirve?" señalando la pelota con la que habían estado jugando. I se sienta nuevamente sobre la pelota, mueve los brazos, dice que puso un huevo y vuelve a repetir la misma secuencia de juego que al comienzo de la sesión, la cual tenía como fin el nacimiento de un pingüino. Seguido a esto le dice a la psicóloga que le va a preparar uvas (las cuales comienza a crear con plastilina) para que coma, ya que recién nació y es muy chiquito. También prepara gusanos de plastilina, los cuales la terapeuta le ayuda a hacer y el la observa con atención. Seguido a la preparación de comida pega con el pico del pingüino en la plastilina y dice que ahí está comiendo. Después vuelve a unir toda la plastilina, desarmando lo que había hecho y al hundirle los dedos en ella hace ruidos con la boca simulando gases. La psicóloga le comenta "Mira, lo que ahora es una masa tira pedos antes podía ser una comida". Luego de esto I va estirando la masa hasta hacer que se corte, y dice a la psicóloga "es caca mira", haciéndola oler la plastilina. Después vuelve a amasarla, la profesional le pregunta: "Ahora en que se convirtió?", "en un gusano" responde el niño. Mientras sigue amasando le dice a la psicóloga "yo soy un juego", ella responde: "No, sos un nene de verdad", I insiste "¡No!, soy un juego", a lo cual la psicóloga le responde: "Bueno, vamos a jugar a que sos un videojuegos". Sigue amasando y hace ruidos con la boca. La profesional le consulta: "¿Y ese ruido?¿Es del videojuegos también?", él dice que sí. Después le hace probar lo que amasó, la psicóloga hace como que prueba y le dice que está muy rico.	atención poder seguir cada escena de juego que I realiza, ya que son rápidas y seguidas una con otras.	Juego de nacimiento. Elige él a que jugar. Modela con plastilina. Acepta ayuda. Juega a alimentar al pingüino bebé. Modela con plastilina.
Más tarde deja atrás el juego con plastilina y comienza a correr por el consultorio diciendo "soy flash" y haciendo ruidos del estilo de un zumbido. Corre fuerte desde	Me llama la atención con la facilidad y rapidez que pasa de un	Juega a cocinar. Elige él a que

una pared a la otra del consultorio. Luego vuelve a sentarse y le propone a la psicóloga cocinar. Ella le dice que pueden hacer un postre, un flan. I confundiendo a la profesional con su madre dice "Oh mami" y ella le pregunta "¿Quién es mami?", el niño no contesta y sigue con su juego. Después comienza a buscar en unas cajas que se encuentran en la mesa de juegos y pregunta: "¿Dónde está el bebe?", a lo cual la psicóloga le dice que no sabe, que en la caja de ellos no tienen bebe. Encuentra un títere con forma de araña, se lo coloca y le hace cosquillas a la psicóloga con él, ella simula asustarse, por lo cual I le aclara que es una araña buenita. La profesional le pregunta cómo se llama la araña, él contesta "I" (su propio nombre). Ella le vuelve a preguntar: "¿I?, igual a un nene que conozco". Luego le pide a la psicóloga que cierre los ojos y pega en la pelota con el títere. Cuando ella abre los ojos el niño le dice "Mira", señalando la pelota. "¿Esto es un huevo de araña?" le consulta ella, I no contesta a esta pregunta. El niño hace que muerde con la mano en la que tiene el títere, la psicóloga simula una araña con su mano, y habla con el títere de I cambiando la voz. Ella simula con su mano que "su araña" se cae, I le pregunta "¿Estas bien?". Se produce una pequeña conversación entre el títere que maneja I y la mano de la psicóloga. Se puede observar en general en los juegos, sobre todo en el momento en que se coloca el títere de araña, que comienzan de manera tranquila, le sigue un juego más activo, con más acción, y finalmente vuelve la calma y el juego tranquilo. Más tarde, sin colocarse el títere simula una araña con su mano, dice que es un fantasma de araña. Después se recuesta en el piso con el cuerpo derecho y las manos pegadas a los laterales del mismo y dice: "Oye, soy un fantasma", se levanta y se recuesta varias	juego a otro.	jugar. Juega a ser Flash Elige él a que jugar. Acepta la propuesta de la profesional Elige él a que jugar. Incluye a la profesional en su juego. Títeres. Se preocupa por su compañero de juego. Juega a ser un fantasma. Juega a ser una mujer.

veces y mirando hacia arriba dice que hay una luna. Luego se levanta, busca nuevamente entre los juguetes y encuentra una peluca, se la coloca y dice "parece mamá". En el transcurso de toda la sesión se puede observar un vocabulario en I muy parecido al escuchado en los dibujos animados infantiles. Por último, la psicóloga le indica que no tienen más tiempo para jugar, y le dice que lo espera la próxima. El no presenta objeciones, la saluda y sale del consultorio en busca de su madre.	Por momentos me cuesta entender lo que dice.	

	3° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Apenas I ingresa al consultorio se dirige hacia la mesa de los juguetes que hay en el mismo. Toma unos cubos que están ordenados de menor a mayor y los va separando con gestos de asombro. "Mira Mami" dice confundiendo a la profesional con su madre. "¿Cómo me dijiste? Le consulta la psicóloga, él no responde. Luego le dice: "Mira, parece que hubo magia" acercándole la cabeza para que pueda ver de cerca los cubos ordenados uno dentro del otro. Luego deja eso y encuentra un libro, lo mira. "¿Querés que lo leamos? ¿O querés dibujar?", el niño no responde, sigue investigando los juguetes que hay sobre la mesa. Se encuentra disperso, no se concentra por mucho tiempo en un juego. "Me parece que querés hacer un poquito de todo" le dice ella. Seguido a esto encuentra un libro que tiene un papel que simula ser un espejo, se mira, se acerca a la psicóloga, mira la imagen de las dos caras juntas en el espejo.		Elige él a que jugar Juego de encastre. Incluye a la profesional en su juego. Le cuesta elegir un juguete. No se queda solo en el consultorio.

Después la profesional le propone dibujar, sale en busca de una hoja, él va junto. Cuando regresan el niño ve el poster de DragonBall Z, y ella le recuerda cuando en sesiones anteriores jugaban con el mismo, entonces él toma una pelotita, la cual dice que es una bola de fuego y comienza a tirarle. Un momento después abandona este juego y vuelve a dispersarse. Ella le marca esto diciendo: "Pará que estoy re confundida, no entiendo a qué vamos a jugar al final. Hoy estas como cuando eras chiquito que querías jugar a todo al mismo tiempo". El niño no contesta a esto. Toma nuevamente la pelotita y juegan a tirarle al poster, uno tiene que indicarle al otro a que personaje pegarle, y si aciertan se festejan entre ellos. En uno de los tiros la pelotita rebota en la pared y se vuelve hacia donde esta I, entonces la psicóloga le dice: "Mira, te la devolvió". Se lo ve disfrutando mucho de este juego, se ríe. Un momento después encuentra el alcohol y se pone varias veces en sus manos y luego le pone a ella. "¿Por qué nos limpiamos con alcohol?" le pregunta la psicóloga, "Porque están sucias" contesta él. Seguido a esto se mira al espejo con gesto de asombro, ella le pregunta "¿Quién está ahí?", él contesta con su nombre. Se esconde y vuelve, aparece y desaparece en el espejo. Después encuentra una peluca, se la pone y se mira al espejo, seguido a esto cierra los ojos y ella se la saca. Cuando abre los ojos se mira nuevamente y dice "Magia". Se va nuevamente al rincón de los juguetes, encuentra un sonajero a cuerda, tira de la misma y escucha la música un momento. La profesional se encuentra sentada en el piso, él se recuesta sobre sus piernas escuchando el sonido. "¿Te dormiste?" le pregunta ella, "Si" dice él. "Claro, es una música para dormir" agrega la psicóloga. "¿Cuándo escuchabas esta música vos?",	Tengo que estar muy atenta para poder observarlo. Me hace pensar en su necesidad de contacto físico con la profesional,	Juego de lucha. Incluye a la profesional en su juego. Juego de presencia-ausencia. Juega a hacer magia. Juega a ser un bebe

"Para soñar" contesta él, "claro, cuando eras un bebé" le dice ella. Luego abraza el sonajero un momento y lo devuelve a la caja de juguetes. Encuentra un bebé y lo pone de costado para que duerma. La profesional le consulta "¿Se está durmiendo el bebé?", "Si" contesta él. Seguido a esto ella le explica que están jugando, el primeramente pareciera no interpretarla, ya que se enoja y le dice "No, no estamos jugando", ella le explica que sí, que es solo un juego, ya que él bebe es de juguete, pero él es un nene de verdad.	quizás de sentirse contenido.	Juega a hacer dormir un bebé.
Después ve una mamadera, se la da a la psicóloga para que le dé al bebé, seguido a eso le pide que le haga hacer el ruidito golpeándole la espalda, "provechito" le dice, mientras él le da cuerdas al sonajero y se recuesta nuevamente sobre las piernas de ella. La misma le consulta: "¿Te dio sueño a vos también?", el asiente y dice "Soñamos", "¿Qué soñamos?" pregunta ella, él indica que sueña con Flash. "Bueno, soñá y después me contás" le dice ella.		Organiza la escena de juego. Incluye a la psicóloga en el juego. Juega a soñar.
Pasado un rato se levanta, "¿Qué soñaste?" le pregunta la profesional, "¿Qué sueño hay adentro de tu cabeza? ¿Soñaste con flash?", el asiente. Seguido a esto le da un muñeco a la psicóloga y toma uno él indicándole "vamos a jugar", comenzando a tirarle cosas que tiene a su alcance al muñeco de esta. Le tira con una mamadera, un avión y varios juguetes más que encuentra a su paso. Simula que caen cosas del cielo según dice, hace el ruido que representa la caída. "Voy a llamar a Flash para que venga a ayudarnos" dice la psicóloga. El niño se para derecho, simulando ser Flash que acaba de aparecer, "Soy Flash" dice, se mueve por el consultorio muy rápido, corre. Comienza un juego muy activo. Le dice a la profesional que uno de los juguetes está muerto. "¿Quién se murió señor Flash? Le	Me sorprende el paso de un juego muy tranquilo a otro muy activo en pocos minutos.	Elige él a que jugar Juego de lucha Acepta la propuesta de la profesional. Juega a ser Flash.

pregunta ella, pero I no responde. Se va hacia la puerta y dice “Hasta mañana”, “¿Te cansaste de jugar?” le pregunta la psicóloga, “Si” dice el niño. “¿Entonces que paso con este?” le consulta ella señalando un juguete que se encuentra dividido en dos partes y el cual el niño había indicado estaba muerto. Él deja una parte y se lleva la otra, “¿No te vas a llevar todo junto para armarlo y desarmarlo?” le consulta ella, el asiente y toma la otra parte del juguete. Juntan las cosas y termina la sesión.		Abandona el juego sin darle un cierre. Se lleva uno de los juguetes a su casa.

	4° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psiquiatra**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
I ingresa al consultorio muy atento y observando todo rápidamente. Enseguida ve dentro de su caja de juguetes una guitarra, se acerca a ella y le pregunta a la psiquiatra ¿La compraste?, y ella le comenta que no, que la dejó la psicóloga para él, ya que ese día no había podido venir para verlo. El niño se sienta en el piso y comienza a tocar. Luego de esto le menciona a la profesional que quisiera llevarse el instrumento a su casa, ella acepta esto, pero le indica que el próximo encuentro debe traerla nuevamente. La psiquiatra toma un bombo, y el niño toma la guitarra, y sentados los dos en el piso se ponen a cantar un momento. Luego I dice: “Bueno, basta, me canse de jugar, me voy a mi casa”. Guardan el tambor y el saluda: “Hasta mañana”. Se mira al espejo con la guitarra en sus manos como posando y sonríe. Cuando está ya en la puerta por irse I le dice a la profesional que lo mordió un tigre, cuando ella le pregunta donde, el	Lo noto un poco incómodo, no muy predispuesto a jugar.	Busca los juguetes de su caja. Toca la guitarra. Incluye a la profesional en su juego. Abandona el juego sin darle un cierre. Observa su imagen en el espejo. No quiere que termine la sesión

responde que en su casa. Cierra la puerta y se queda otro ratito. La psiquiatra le pregunta que es el dibujo que llevó a sesión, él le dice que es el sistema digestivo. Seguido a esto comienza nuevamente a cantar, ella lo felicita. A continuación abre la puerta y se va, cuando sale a la sala de espera le muestra enseguida la guitarra a la madre, y comienza a cantarle. Esta le indica que debe dejar la guitarra, y él entonces le explica que puede llevársela pero traerla la próxima sesión.		Canta Se lleva uno de los juguetes a su casa.

	5° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
I ingresa al consultorio con su mamá, enseguida busca su caja de juguetes y comienza a investigarla. La psicóloga le consulta al niño: "¿Vos querés que la invitemos a mamá a trabajar con nosotros o que espere afuera?", "Que espere afuera" contesta él. La madre un poco preocupada le comenta a la psicóloga que I estaba enfermo, y dice: "Por suerte ahora no tiene fiebre, pero no me comió nada". La psicóloga le dice "tal vez no tenía hambre", y le consulta al niño "¿Qué sentís I?". "Bien" dice él. Ella le repite "¿Te sentís bien?", "Si" contesta él. La madre sale del consultorio para esperarlo afuera y el comienza a investigar la mesa de juegos. La profesional le pregunta "¿Vos querés jugar con cosas que no están en tu caja?", el asiente. Entonces ella le muestra que hay cosas que no son de su caja, y le consulta si quiere que las saquen, el asiente nuevamente. Luego se tira al piso, y dice que fue una tormenta gigante de Mickey Mouse. La profesional le dice: "pero no entiendo, ¿A qué querés	Pienso en la necesidad de I de conservar su espacio individual, privado. Me resulta interesante ver como la profesional pone siempre en primer lugar la palabra del niño.	Busca los juguetes de su caja. Quiere conservar su espacio individual. Busca juguetes nuevos. Elige el a que jugar.

jugar?”. El niño toma varios juguetes seguidos, no logra mantener una escena de juego con ninguno. Luego busca en la mesa de juegos y trae un juego que tiene forma de pelota, el cual tiene un orificio en uno de los costados, por donde entra cómodamente la mano del niño. Él le muestra a la profesional como ingresa la mano dentro y la mira sonriendo. “¿Qué hay ahí? Le pregunta ella. “Bichos, arañas” responde él. Me da miedo dice ella. I toma una lapicera y se dibuja una araña en la palma de la mano y luego la mete dentro de la pelota, cuando saca la mano, ella se muestra asustada “me da miedo” le dice, entonces él busca el alcohol en gel y borra el dibujo de su mano matando la araña, según dice él. Después el niño le dibuja una araña en la mano a la profesional y le indica meter la mano dentro del juego, cuando la saca ella dice sorprendida “¡Una araña!”, entonces el rápidamente se la borra con alcohol. Más tarde I dice que hay más bichos, que también hay una cucaracha, entonces ella le dibuja una cucaracha, y él la asusta abriendo la mano y mostrándole el dibujo. La psicóloga le pregunta “¿Qué pasa si la toco?”, “Nada, es buenita” dice el niño, y cuando ella intenta tocarla él le cierra la mano. “Hay, me engaño la cucaracha” le dice ella. Comienza a hacer como si tuviera muchas cucarachas en sus manos y la asusta a la psicóloga llevándole las manos cerca de la cara, ella dice que está sufriendo una invasión de cucarachas. Disfruta mucho de este juego. Luego de un momento borra los dibujos de insectos con alcohol, y le pregunta a la psicóloga: “¿Qué pasa? ¿Estas tranquila?”. “Yo me asuste, si tenía invasión de cucarachas” le dice ella, luego le consulta al niño “¿Vos te asustaste?”, el asiente, por lo que ella le indica “viste, no soy la única”.	Me cuesta lograr un registro detallado. Me parece que I disfruta mucho de jugar acompañado.	Juega a cazar bichos Juego de presencia-ausencia. Incluye a la profesional en su juego. Le miente a la profesional. Se preocupa por su compañera de juegos.

Después I dibuja nuevamente en su mano indicándole a la psicóloga que son cucarachas bebé y que hay que ver si son iguales a las grandes. Y seguido a esto le comenta al pasar a la psicóloga que soñó con arañas. “Me da miedo” le dice ella, entonces él le acerca la mano a la cara. “No me gustan, se me ponen en los ojos” le dice ella. El niño le cuenta que son arañas bebé que se vuelan con su mamá. Seguido a esto toma la pelota nuevamente y hace como si escuchara dentro de ella. La profesional le consulta si hay algo allí adentro, y el niño dice que sí, que hay una araña gigante. “¿Te animas a sacarla?” le consulta ella, él asiente, entonces ella le dibuja una araña en la mano. Finalizado el dibujo I lo mira asombrado y dice “¡Que linda!”. Coloca la mano dentro de la pelota y luego la saca y la pone en la cara de la psicóloga, le tapa los ojos, hace como si la araña sube por la cabeza de ella. Esta le dice “A ver, no es tan mala”, “Si, es mala” dice él. “Ahh, me engañaste, yo quería un bicho bueno” le dice la profesional. A continuación I habla con la mano dibujada, le pregunta cómo se llama, y luego le dice “Vamos a llamar a mamá, tiene sueño”. La psicóloga le consulta quien tiene sueño, el pronuncia su nombre. “Bueno, ¿Jugaste mucho?” le pregunta ella, él asiente. “Yo también me voy” dice ella simulando que habla la araña, y la limpia con alcohol. “La araña se fue con su mamá, y vos ¿con quién te vas? A casa también con tu mamá, ¿No?”, el niño asiente. No sale enseguida del consultorio, deambula un momento, ella le indica que se verán el próximo encuentro y seguido a esto I le pregunta a la profesional: “¿Te cansaste?”, “No, yo la pase bien, me gusto que pude jugar con vos, me gusto que pudimos cazar bichos”, contesta ella. Antes de salir del consultorio toma un juguete, el cual ella le indica que no puede	Pienso que I disfruta mucho de este juego al ver que la profesional se muestra asustada. Su actitud me hace pensar que se quiere ir con su mamá, pero al mismo tiempo no quiere separarse de la psicóloga.	Juega a asustar a la psicóloga con bichos Saca una araña de adentro de la pelota que ataca a la psicóloga. Se preocupa por su compañera de juegos Se lleva uno de los

llevar, que si quiere se puede llevar su guitarra. Entonces el niño toma la guitarra y así finaliza la sesión.		juguetes a su casa.

	6° Observación no participante a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Al ingresar al consultorio la profesional le indica a I que yo los voy a acompañar en este encuentro, él acepta. Seguido a esto ella le pregunta "¿Qué vamos a hacer hoy?, ¿Jugamos?", el niño elige el tambor. Se lo nota inquieto, por lo cual ella le consulta si quiere ir al baño, el primero dice que no, después de un momento indica que si, por lo cual se interrumpe la sesión. Cuando regresa encuentra un diccionario en el cual ve una araña y se la muestra a la profesional. Luego reconoce los colores en el libro. A continuación ve unos patos y dice "Los patos se van a llevar los monstruos". Seguido a esto sigue buscando otro juguete, regresa al libro, inventa pequeñas historias mirando los dibujos como "El cangrejo se transformó en escorpión". Ningún juego capta lo suficiente su atención. Pasa de uno a otro sin concentrarse en uno. Luego se mira al espejo, continua buscando juguetes. La psicóloga comienza a leer un cuento sobre la música, y le propone que él vaya representando los sonidos que van apareciendo en la historia. Seguido a esto toma un juguete que tiene botones y juega a convertir a la profesional en una muñeca de papel. Se divierte mucho "manejando" a la profesional con los botones. "Si me vuelvo de papel no te puedo mirar ni jugar" le dice ella. Luego la convierte en mariquita (vaquita de San Antonio) y él se convierte en grillo. Se tira al piso y queda inmóvil, cuando la psicóloga le pregunta	Me siento cómoda, ya que el niño no presenta objeciones ni dificultades por mi presencia. Necesito estar muy atenta para poder entender su vocabulario y sus	Acepta la propuesta de la profesional. Elige el a que jugar. Reconoce imágenes y colores. Imagina una escena en relación al juego Observa su imagen en el espejo. Elige el a que jugar Juega a hacer magia. Juega a ser un animal

que le paso dice que se pegó en la pata, ella hace como si lo cura con alcohol. “Me cure” dice él y se levanta nuevamente. “¿Seguís siendo grillo?” le consulta, “No, soy I” dice él. Ella dice se ha convertido en sapo. Él se convierte en mariposa, agita los brazos, hace que vuela. Pasa rápidamente de un juego al otro. Monta pequeñas escenas de juego, luego pasa a otra diferente. Luego le da el teléfono a la psicóloga y le pide que llame a los bomberos porque se prendió fuego la casa. Ella intenta hablar y el niño hace ruido de moscas al lado del teléfono, no la deja hablar. Luego toma el teléfono él y hace que habla, se mira al espejo. Le propone a la psicóloga que ella se esconda y haga de bombero, así juegan a que la llama, ella acepta. El grita, ella le dice que le hable más despacio que no le puede entender. Él le pide que vayan rápido que se quema la casa, ella le dice que ya van y termina allí el juego. A continuación I dice ser un pájaro y hace como si volara, choca contra la pared y cae. Luego dice “Soñé con flash”. Ella le hace notar: “Cuantas ideas tenes en la cabeza, Flash, mariposas, pájaros”. El niño la escucha y luego le dice “Soy un tigre y seguido dice ser un gatito, le hace mimos y simula sacar sus uñas. En general en esta sesión juega sin incluirme a mí, actúa de la misma forma que lo hace cuando no me encuentro presente dentro del consultorio. Se puede notar que cambia constantemente la secuencia de juego, pero en cada una de ellas hay un comienzo y un final. La psicóloga le dice a I: “Nos convertimos en un montón de cosas y está bueno, pero ¿querés que hagamos algo con nuestra caja?” El no acepta. En un momento encuentra un libro de cuentos y dice señalando los personajes: “El papá, la mamá, I”. Luego comienza a gatear rápido, diciendo ser flash, canta. Antes de finalizar	juegos.	Va y viene de la ficción a la realidad. Juego de bomberos. Observa su imagen en el espejo Organiza la escena de juego. Inventa un juego Juega a volar Juega a ser un animal Juega a ser flash Juega a ser médico y la psicóloga su paciente.

la sesión elige un juego que tiene los instrumentos que utilizan los médicos, le mira la boca a la psicóloga como inspeccionando que no esté enferma y luego se lo lleva para regresarlo el próximo encuentro.		

	7° Observación no participante a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
El niño ingresa al consultorio con un lápiz grande que contiene otros lápices adentro, luego encuentra una pava y deja ese juguete de lado. "¿Qué podemos poner acá adentro?" le pregunta la psicóloga señalando la pava y le propone poner agua para tomar. Buscan el agua y el niño la pone en una tacita y toma. Le dice a la psicóloga "sos una señora", y le sirve un té.		Trae un juguete de su casa. Elige el a que jugar. Juegos con agua. Juega a tomar el té.
I utiliza la pava haciendo salir el agua por la tapa, y no por el pico como se utiliza comúnmente, ella le marca esa manera de cebar de él.	Me sorprende la forma de usar la pava del niño.	Arregla un juguete roto.
Descubren que la taza pierde agua, "Tiene un agujero" dice él, por lo cual van a buscar cinta para poder arreglarla. Luego de arreglarla él prueba a tomar agua y dice "Mira, no se cayó". "¿Qué estas tomando?" le consulta ella. Él le dice que toma café.		
Después la profesional le pregunta "¿Qué tiene de diferente una señora y un nene?, ¿Entre un varón y una mujer?, ¿entre el cuerpo de una nena y un nene?". No responde, luego dice "Nena tú". Se acerca a ella, toma agua de la taza y se mira al espejo.	Me parece que I se incomodó un poco con la pregunta de la profesional.	Observa su imagen en el espejo.
Ella le indica que las nenas no tienen "pitito", el niño se ríe pero no responde. Ella se busca otra taza, la cual es rosada. Él		

se la cambia, toma la rosada para él. A continuación juegan a cocinar, él dice que van a hacer una torta de manzana, simula ponerla en el horno. Cuando la retira ella la prueba y dice que está muy rica. Luego él hace café y le sirve a ella diciéndole: "Soy el señor I". Y le pide brindar con las tazas y luego toman el café. Él se mira al espejo. Luego sirve de nuevo y dice "Soy la señora I". "¿Qué te paso que te convertiste?" le pregunta ella, el niño no contesta y sigue jugando. "Pareciera como que lo mío pasa a lo tuyo y lo tuyo pasa a lo mío" le dice la psicóloga. Después I dice ser un doctor, toma la taza y le dice a ella que ahora el líquido es remedio y le pide que abra la boca y se lo tome. "Es remedio para el estómago, remedio para señoras" dice él. Luego el niño le pide a la psicóloga que le cocine un pastel de cumpleaños de flash. Ella le consulta por su cumpleaños, quién le hizo el pastel, él le cuenta que lo hizo su mamá. Al finalizar la torta ponen una vela y cantan el feliz cumpleaños a flash. Sopla la vela y le indica que ahora tienen que comer. Cortan la torta y guardan un pedazo. Luego él toma la plastilina y dice "Que asco, es un gusano". La profesional hace un elefante, el niño lo toma primero como con ternura, y luego lo aplasta sobre la mesa. Dice que es un pastel y se lo pega en la cara, luego pone la plastilina en un molde y vuelve a ponerlo en el horno. Después le pide a la psicóloga que coma gusanos, ella le dice que no, que no le gustan. "¿Vos comes gusanos?" le pregunta ella. "Sí, soy un pio" dice el niño. "Ah, si sos un pajarito si entonces puede que comas gusanos" le dice ella. Después de un momento la psicóloga le dice "Fuiste una señora, un señor, ¿ahora quien sos?", "un lápiz" dice el niño. La profesional le dice "¿Qué te parece si la hacemos pasar a mamá?" y le pide que la	Noto su diferenciación constante entre señora y señor.	Juegan a cocinar. Juega a ser un señor, luego una señora. Juega a ser un doctor y la psicóloga su paciente. Incluye a la profesional en sus juegos. Festejan un cumpleaños. Organiza las escenas del juego. Juega a modelar figuras con plastilina. Rompe la figura que hizo la profesional. Juega a ser un pájaro.

llame, él dice que quiere ir al baño. Luego al regresar entra junto con la madre, el niño le muestra que tomó agua. La madre le da una botella que tiene en su bolso con agua para que juegue, pero no le deja que la use toda, él se enoja. La madre le comenta a la psicóloga que últimamente I se orina encima todas las noches, pero que en la escuela no se ha hecho, después dice que muy poquitas veces, si se le escapa es un poquito. La profesional le indica que este es un síntoma que aparece ahora y no antes, y le muestra a la madre que el niño ahora tiene muchas exigencias que si bien disfruta también le llevan un esfuerzo. Entretanto ellas hablan el niño toma el alcohol que se encuentra sobre el escritorio y comienza a tirarlo en el espejo mientras se mira en él. La madre continúa contando que la noche anterior se orino a las 3 de la mañana. La psicóloga vuelve la mirada hacia el niño que continua mojando todo el espejo y la pared con alcohol y le dice "Pillaste el vidrio", él se ríe. Luego se acerca a ella y la quiere mojar, "No, no me hagas pis" le dice la psicóloga, el continua divirtiéndose con este juego. Regresa al espejo y prácticamente ya no queda alcohol por tirar, pero continúa mojando todo lo que encuentra. Luego le muestra a la psicóloga que escribió su nombre con alcohol. La madre y la profesional intentan continuar hablando, pero se les dificulta. La madre menciona que el niño se duerme a la medianoche o más tarde normalmente y se levanta temprano, además indica que al mediodía está en la escuela, pero no almuerza allí, ya que ella prefiere que coma cuando llega a la casa, cerca de las 15 hs, así ella lo espera con algo que le cocina. "Me bajó de peso" agrega la madre de I. Luego de esto el niño juega más tranquilo, y mientras la psicóloga le indica a la mamá		Derrama alcohol por el consultorio. Observa su imagen en el espejo. Quiere mojar a la psicóloga con alcohol. Escribe su nombre con alcohol en la pared. Busca llamar la atención de la profesional.

de I que es importante poner orden al día, ya que sino se trastocan demasiado los ritmos gástricos, de sueño, etc. del niño. Además antes de despedirla le explica que la acción de comer, más allá de cumplir la función de alimentarlo, es poder compartir con otros, experimentar.		

	8° Observación en Cámara Gesell a I.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
I ingresa al consultorio muy animado y enseguida comienza a correr por el mismo, dice ser flash, pronuncia su nombre y como segundo nombre dice Flash. La psicóloga le dice "¿Te acordás que la semana pasada estabas un poco triste, como te sentís?", "Bien, ya me cure", responde el niño, e indica que le dolían las piernas, los huesos. Luego le pide a la profesional salir un momento a pedirle un cuaderno a la madre, el cual tiene dibujos. Cuando regresa le muestra un dibujo de un corazón roto. Ella le consulta que es ese dibujo, "Es un juguete que se rompe" dice el niño. "¿Tu mamá te quiso explicar algo que te dibujó eso?, ¿Quizás que un corazón cuando se le pega se rompe?", él asiente y luego dice que su padre encerró afuera a su mamá y hacía frio. La profesional le explica que eso le pasa a su mamá, que está triste. Mientras él se mira al espejo y pega con sus puños cerrados al aire diciendo "Te pegue papá". Después juegan con las manos, simulan pegarse, pero suavemente. A continuación le toma la mano a la psicóloga y le golpea suavemente los nudillos diciéndole "Mira, hay hueso", seguido a esto pasa su mano frente a su cuerpo y dice estar haciendo una	Pienso en la necesidad de I por mostrar algo de lo que estaba pasando.	Juega a ser flash. Trae un juguete de su casa Le muestra a la profesional un corazón roto. Observa su imagen en el espejo. Juego de lucha Juega a pelear con la profesional Busca conocer el cuerpo por dentro

radiografía. I le dice a la psicóloga que quiere dibujarse los huesos de la mano, ella le propone dibujar en una hoja, pero él no acepta, quiere dibujar sobre su piel, entonces ella comienza a dibujarle los huesos que están dentro de su mano con una lapicera. Le indica que los huesos están separados pero a la vez unidos, como él y su mamá, porque son personas distintas, pero están unidos. El la escucha, y luego dice "Adiós", "¿Ya te vas?" le consulta ella. El asiente y hace gestos de cansancio. "¿A que podemos jugar?" le pregunta ella, "Ya me canse" dice I. "Fue todo rápido hoy, será que ya me contaste todo, ¿o me querés decir algo más? Le pregunta ella. "Si, un hueso" dice el, y vuelve para que le dibuje otro hueso en la mano. "¿Me querés dibujar a mí para estar parejos?" le consulta la profesional, el asiente, le dibuja la mano y luego termina la sesión.	Percibo en I cierta ansiedad por que termine la sesión.	Se dibuja los huesos sobre la piel. El decide cuando finaliza la sesión. Le dibuja los huesos de la mano a la psicóloga.

	Bitácora de Campo Registro de datos: **Historia Clínica I (6 años)**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Fecha de nacimiento: 8/5/12 Fecha de la primer consulta: 19/9/17 (5 años y 4 meses) El niño vive con su padre (35 años) y su madre (39 años) <u>Motivo de consulta</u>: Llegan los padres preocupados por aspectos conductuales y dificultades de desarrollo en áreas de lenguaje, lo cual dificultaba la comunicación tanto en la casa como en la escuela. Lo deriva la psicopedagoga tratante. Ingresa con certificado de discapacidad dispensado por médica neuróloga. Una vez que se admite en el Servicio de Salud Mental del hospital recibe atención psiquiátrica y psicológica (2 sesiones semanales) y entrevista periódica con los padres. En la primer entrevista que sostiene la madre de I con la psicóloga a cargo comenta diferentes dificultades con I como "Habla idiomas que yo no entiendo", "Para bañarlo es un drama", "Este año él no fue a la escuela, no lo lleve". Con respecto a esto la madre comenta que I tenía muchas dificultades para sociabilizar y por eso dejo de mandarlo. Además indica que el niño todavía no abandono el uso de pañales, que no come cosas rojas porque le recuerdan a la sangre y que suele dormirse a las 2 o 3 de la mañana. En este primer encuentro se angustia mucho, llora y dice que se hace la fuerte pero que está mal. En la primera sesión con I la psicóloga a cargo informa que ingresa al consultorio muy hiperexitado, no hace contacto con ella, transpira y hasta parece temblar. El lenguaje que utiliza es muy poco		Problemas de conducta Dificultades en el lenguaje. No le gusta bañarse. No asiste a la escuela. Usa pañales No se alimenta adecuadamente Horarios de descanso corridos. Lenguaje poco

entendible. Un mes más tarde, en una entrevista que tiene la madre de I con la psiquiatra comenta que antes que nazca I tuvo una pérdida de embarazo a las 12 semanas, cuando ella tenía 31 años. Además, menciona que están juntos con el padre del niño hace 10 años, él la contrataba como ayudante con el sonido e iluminación para los espectáculos humorísticos que él realizaba, y así se conocieron. También indica que tomó hormonas masculinas estando embarazada para desarrollar musculatura y cambiar el aspecto. Se enteraron que estaba embarazada a los 2 meses de embarazo, lo cual le genera hasta el día de hoy sentimiento de culpa según ella lo expresa, ya que leyó que el consumo de hormonas masculinas en la mujer puede producir autismo en el bebé. Por otro lado la madre del niño hace referencia al fallecimiento de la abuela paterna de I cuando tenía 66 años, la cual falleció por un cáncer fulminante. Este hecho se dio durante el embarazo, a los 3 meses. El padre del niño sufre mucho el fallecimiento de su mamá. Según refiere la madre de I la abuela paterna era una referente para ella, por lo cual la perdida fue muy dolorosa. Vivieron el duelo durante el embarazo y los primeros meses de vida de I, lo cual según ella explica resintió mucho la atención brindada al niño. A la semana siguiente, se da una entrevista con el niño solo primeramente y luego incorporando a la madre y luego al padre. I ingresa excitado al consultorio, propone juegos de imitación (juegos animados) y estereotipados. Luego juegan al bowling, marca una raya como límite para tirar. La psiquiatra deja constancia que propone medicación para el niño, de forma		entendible. Embarazo no esperado Sentimiento de culpa de la madre Falta de atención al niño en sus primeros meses de vida. Juega a ser un dibujo animado Juego reglado.

temporal para poder comenzar un tratamiento conjunto con la psicóloga. Con la medicación se busca mejorar las dificultades para conciliar el sueño y otros síntomas presentes en el niño. La próxima entrevista se realiza con el niño y la madre de forma conjunta. La psicóloga indica que el niño juega con masa y dice que es caca, justo cuando la madre dice que a los dos años el comenzó a decir "leche y caca". En este encuentro la madre habla mucho y él se inquieta ya que interrumpe el juego. La madre se angustia, él se hiperexcita y comienza a llorar él también. Busca contacto físico con la psicóloga, le da un abrazo con mezcla de enojo y le pega en la cara. La profesional le indica que eso no, le toma la mano, él se aleja y luego vuelve. La psicóloga informa que en ese momento le hace notar que llora igual que la mamá, y luego le pide a la madre que no hable más. El niño llora, se tira al piso, se acerca, abraza a la psicóloga y luego se aleja. Encuentra un dado con el cual se pone a jugar incluyendo a la profesional. Luego, al momento de irse, se apoya el dado en la mejilla y se lo quiere llevar, diciendo "mío". La psicóloga deja asentado en la historia clínica que a partir de la sesión siguiente comenzará con el armado de la caja de juguetes. Se verifica en la historia clínica que en una entrevista con la madre, luego de 3 meses de tratamiento, ésta le manifiesta a la psicóloga que nota cambios en el niño, que "está más aplacado, controlado, escucha más". Además indica que se lo nota más conectado con la realidad, puede jugar con otros niños, como por ejemplo con sus primos y elije a una primita con la cual tiene más afinidad. La madre dice "Se separa de nosotros, busca otros espacios de la casa distintos al que acostumbramos nosotros a estar". Cuando		Modela caca con plastilina. Quiere conservar su espacio personal. El estado anímico de la madre modifica el suyo. Ambivalencia hacia la profesional. Incluye a la profesional en el juego Quiere llevarse un juguete a su casa. Juega con otros. Busca su espacio personal.

lo llaman responde “Acá estoy”. Además indica que el niño comenzó a dormir solo en su cama. Pasados los tres meses de tratamiento la psicóloga a cargo mantiene una conversación telefónica con la psicopedagoga que atiende a I en su localidad de origen. Esta comenta que le preocupa la deserción escolar del niño, la cual se dio cuando se derivó al niño a la psiconeuróloga, quien lo diagnostico con autismo, pero no le brindaron tratamiento. Como reacción a ello la madre dejo de enviar al niño al jardín. En la próxima sesión la psicóloga deja asentado que I ingresa con un caballito. Luego comienza un juego entre ella y el niño, los cuales representan dos amigos, el niño un indio y ella un ratón, los cuales se ayudan y se salvan. El niño se ríe y disfruta de la interacción, además sostiene el dialogo y la lógica del juego. La psicóloga indica que en un momento del juego el indio le corta el cuello al ratón, por lo cual ella le propone llevarlo al hospital para que lo curen. El hace el ruido de la ambulancia, lo recibe y hace de médico, le pone una curita en el cuello. Luego, el niño encuentra entre los juguetes una tuerca de goma Eva y se la pone en la cabeza. La psicóloga indica que ante esto ella le dice si puede curarla y el hace movimiento de ajuste de tuercas, la psicóloga repite lo mismo en él. A continuación, se da un periodo en el cual los profesionales interrumpen por un periodo de tiempo el tratamiento por licencias, debido a lo cual se le hace entrega a los padres y a la psicopedagoga del niño un informe a modo de resumen de la historia clínica del niño al día de la fecha. Las profesionales a cargo expresan que luego de transcurrido un periodo de tratamiento se observa adherencia al mismo por los padres y sostenimiento en		Trae un juguete de su casa. Incluye a la profesional en su juego. Juego de lucha Juega a ser médico. Padres comprometidos con

la frecuencia de las sesiones. Con respecto al juego informan que fue posible inaugurar una modalidad compartida en la que se observan despliegues simbólicos con material rico para el abordaje psicoterapéutico. En terapia logra armar una escena de juego, también mantiene por mayor periodo de tiempo la concentración y el interés en una tarea, recordando y retomando de una sesión a otra el juego. Además se puede notar un cambio en su relación con la madre, ya no tan simbiótica, sino más independiente. Ya no está constantemente pendiente del estado anímico de su madre. Con respecto al lenguaje, evalúan un gran progreso, aunque aún presenta algunas dificultades. Por su parte los padres refieren que ven cambios positivos en la conducta de I (comunicación, control de impulsos y ordenamiento de horarios), además abandono el uso de pañales e incorpora alimentos que antes le generaban rechazo. La madre indica que ahora I hace más contacto con ellos y con los otros, sostiene la mirada y expresa afecto a ella, cuando antes solo le pegaba. Luego de pasado un mes se retoman los encuentros. Los padres manifiestan que quieren que I vaya a una escuela especial, para respetar sus tiempos y que no se vea sobreexigido. En la entrevista con la psiquiatra concurre acompañado por el padre. El mismo hace cuestionamientos sobre la medicación, "la sabotea" según lo que deja plasmado la profesional. El niño se comunica con la doctora a partir de señas y sonidos. Juega a enfermar y sanar. Se mantiene conectado y atento mediante toda la sesión. Luego acuerdan jugar a otra cosa distinta, él dice "uno y listo" como anticipando la despedida, la psiquiatra lo respeta sin inconvenientes. En la próxima sesión con la psiquiatra cuando ingresa juega con el reloj de la		el tratamiento. Busca su espacio personal. Abandona el uso de pañales. Mejora en la alimentación. Mayor relación y conexión con su entorno. Juega a enfermar y sanar

misma, luego juega a dibujar arañas y luego las matan. Luego de unos días, al concurrir a la sesión con la psicóloga la misma deja registrado que juega con bichos y luego realiza secuencias de juego en los que representa: “Estoy, no estoy”. En una sesión con la psicóloga a cargo, a los 6 meses de encontrarse en tratamiento la misma expresa: “Se observa notable incremento de juego simbólico, con mayor complejidad y riqueza. Se evalúa como valioso que I retome la escuela, ya que colabora al contacto con sus pares. Encuentra bichos adentro de un reloj, que algunas veces dibujamos en las manos. Jugamos a ser monstruos (bichos) poniéndonos ojos en la frente y haciendo caras frente al espejo. También juega a que un pingüino se enferma, vomita, escupe el agua con la que jugamos y ve al doctor para que lo cure, yo soy el doctor”. En la próxima sesión con la psicóloga esta deja registrado: “Hoy jugamos por iniciativa de I a eliminar monstruos, dice que hay uno que es extraterrestre, es como un pulpo rojo. Le propongo dibujarlo para expresarlo. Lo dibujamos y él lo pone debajo de la mesa y hace sonidos, lo hace saltar y le tira alcohol líquido y se esconde en una caja. Luego me pide cambio de roles y que yo lo saque de la caja (yo soy el monstruo) y él le tira alcohol. Luego de luchar lo rompemos, lo pinchamos con la birome, le hacemos un bollito y lo tiramos a la basura. Realiza lo mismo con una araña. Luego dibuja y me pide que haga una cara mala, mostrándome como dibujar las cejas para representarlo. Luego le tira alcohol en la cara y la tinta de la birome se corre, el dice ¡Llora!”. La psicóloga indica que el niño juega con gran despliegue simbólico. Ella le dice “Somos un gran equipo combatiendo monstruos”, el asiente y termina la sesión.		Juega a cazar bichos. Juega a aparecer y desaparecer. Juega a ser un monstruo. Juegan al doctor Elige a que jugar Juega a matar monstruos. Juega con alcohol Juega a matar monstruos. Forma un equipo con la profesional

Luego continúan las sesiones semanales. Se deja registro en la historia clínica que a los 8 meses de tratamiento, en una entrevista la madre plantea inquietud. Hay cuestionamientos del padre respecto a la medicación. Se mantiene entrevista conjunta con madre y ambas profesionales tratantes, ya que el padre no pudo asistir por dificultades económicas. Se revisan y conversan dudas acerca de los resultados de análisis, medicación y cambios conductuales que plantean de I.		

	Bitácora de Campo 1° Observación en Cámara Gesell a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Ingresa R al consultorio, comienza a mirar con atención los juguetes, hace preguntas sobre los mismos. Encuentra un gimnasio para bebés, consulta que es y cómo se juega, la psicóloga le explica que el bebé se acuesta y juega con las formas que cuelgan del mismo. Sigue explorando la mesa de juguetes. Luego pide sus sellos, los buscan en su caja de juegos. Encuentra una goma y dice "un borra borra", la psicóloga repite "borra borra", y él le dice: "goma se llama". Ella le contesta: "Ah, vos dijiste borra borra", "Si, pero me equivoque", dice R. Luego toma un sello, dice "esta triste" y comienza a sellar con mucha energía y compulsivamente la hoja diciendo "está todo triste, pobrecito, está todo triste". Después los quiere borrar. Posteriormente busca en la caja "un nuevo amigo". Encuentra un títere de dragón y dice "te voy a comer, te comió". La psicóloga le dice: "Yo quiero un amigo que cuando este triste me haga sentir mejor, ¿cuál puede ser?. Ya tenemos un león, elegí uno". R toma un sonajero, el cual es un elefante de peluche. Mira las pelotitas que tiene y lo hace girar haciendo aparecer y esconderse a las mismas mostrándole a la psicóloga esto; lo repite varias veces. La profesional le hace notar que aparecen y desaparecen. Luego toma un autito y lo esconde en una caja y dice: "¿Dónde está? Se fue", después lo hace aparecer nuevamente. Seguido a esto comienza un juego en el cual R tiene un dado, y la psicóloga hace de policía, la cual quiere recuperar al dado para que vaya con sus hermanos. El niño guarda los dados en una cajita y dice "No vas a salir más" y comienza a correr por el consultorio	Llama mi atención la forma enérgica y violenta de usar el sello.	Investiga los juguetes Busca los juguetes de su caja. Elige el a que jugar. Representación de estado anímico. Titeres Elige un personaje como el bueno. Juego de presencia-ausencia. Elige el a que jugar. Juego de lucha y rescate Incluye a la profesional en el juego.

para que la psicóloga no se lo pueda sacar, "No te los voy a dar le dice". R se introduce mucho en su personaje, se concentra en el juego. En esta escena que van creando él tiene atrapado a los amigos (dados) y hay una lucha con la psicóloga que quiere recuperarlos. "¿Quieres que te agarre la corriente? le dice a la profesional y simula tirarle electricidad. Ella hace movimientos como si estaría electrocutada, él se ríe. La psicóloga le pide que le deje ver dónde están los dados, él le dice "Bueno, toma, te los doy. Chau amigos".		Juego de encierro Juega a ser un personaje malo.
Luego toma la caja de sus juguetes, y comienza a sacudirla con todos los juguetes adentro. Cuando abre la caja saca un león, el cual tiene la cara manchada con la tinta roja de uno de los sellos que se destapó, "Le sale sangre" dice. Se sorprende mucho cuando ve al león con sangre que parece real, se queda mirándolo un momento como asustado. Después lo ingresa de nuevo en la caja diciendo "Se va a lastimar de nuevo" y vuelve a sacudir nuevamente la misma. Saca al león de la caja, lo golpea, "se murió" dice. Luego saca de la caja dos autos, "¿ustedes también quieren morir? Pregunta, y los golpea entre sí.		Daña los juguetes. Escenas representando violencia, sangre y muerte. Juega a matar. Juega solo
La psicóloga le muestra "Estas re enojado" y luego le pide "dame los dados", a lo que el niño responde: "No, los tengo que proteger". Después R toma los sellos y los tira por el consultorio diciendo ser bombas.	Percibo mucha violencia escenificada en el juego.	Juega a ser el personaje bueno. Tira los juguetes.
R se dirige a la mesa donde están los juegos y toma un camión de bomberos. La psicóloga le dice "Los camiones de bomberos ayudan a apagar incendios, y ahora con tantas bombas los vamos a necesitar". "Yo soy el bombero" dice el niño. Se acerca con el camión a los juguetes, pone el león arriba del camión y dice "Vamos mi amigo". La profesional le propone "¿Querés que vos vayas rescatando y yo los cuido?", el acepta. A continuación de esto comienza a sacudir el camión y a golpearlo contra el piso. Ella le dice "El		Elige el a que jugar. Juego de bomberos, rescate. El rescata a todos. Acepta la propuesta

camión ya no puede rescatar y ayudar gente, está muy mal". Después de terminar este juego se lo nota más tranquilo y pacífico, cambia totalmente su actitud frente al juego y los juguetes. Se sienta en la mesa y le pide a la psicóloga que le dibuje un elefante, ella lo va dibujando, le pide que le dibuje la cola y finalmente que le haga un nene arriba, ella cumple con sus pedidos, luego comienzan a pintarlo juntos. El mientras le cuenta que en la escuela estaba mirando Pepa, y luego le dice que la chica que lo acompaño al hospital hoy le compró algo que él nunca había comido. La psicóloga le consulta que es eso que nunca comió, él dice que es chocolate. "¿Nunca antes habías comido chocolate?" dice ella. "No" responde R. "¿Y, que te pareció?, ¿Era blanco o negro" le consulta la psicóloga. "Anaranjado" dice R. El niño se para y le dice "después pégalo acá al elefante, al lado del de Goku y el de los otros chicos" señalando una de las paredes del consultorio. Ella va a buscar cinta, él va junto. Ella antes de salir le pregunta "Vos no querés quedarte solo?", "No" contesta R. Antes de finalizar la sesión la psicóloga le dice que cuando ella se pone triste se enoja, él solo la escucha. Al finalizar, el niño toma la agenda de la profesional y le consulta que dice en sus hojas, ella le comenta que ahí están sus datos y anota sus cosas.	Pienso en el cambio de juego y de actitud que R hizo repentinamente. Pienso en su necesidad por exponer su trabajo en el consultorio, en el por qué de ese pedido.	de la profesional. Tira los juguetes El elige a que jugar Pinta un elefante Pide que su trabajo sea expuesto en el consultorio. No se queda solo en el consultorio.

	2° Observación en Cámara Gesell a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Ingresan al consultorio, buscan la caja de juguetes de R. El niño toma un autito, y dice "Chocó" y lo deja en el piso caído. Seguidamente dice "Le duele la nariz, está llorando en el piso". Regresa a la caja, saca el sonajero de elefante, lo observa moviéndolo y dice "aparece por acá, desaparece", haciendo mover las pelotitas del mismo. Esconde las pelotitas y le indica a la psicóloga "Se fue" con cara de asombro. Vuelve a buscar en la caja y encuentra los dados. "Nuestros amigos los dados" le dice la profesional. R busca el autito y sube los dados arriba diciendo "Me voy con tus amigos, tengo una pistola". La profesional le pide que le explique quien es bueno y quien es malo, el no responde. Cambia el tono de voz a uno más agudo y amenazante y dice: "Te voy a cagar a piñas". Pone cara de enojo, de maldad, se concentra y compenetra mucho en su personaje. Cuando la psicóloga simula estar asustada él se ríe. Luego pone los dados en la caja de juegos y los tapa con un papel diciendo: "Te voy a tapar, no vas a salir nunca más". Ella le pregunta, "¿Para que los querés?", "Para matarlos" contesta el niño. Deja este juego atrás y se va hacia la mesa donde hay otros juegos disponibles. La psicóloga dibuja una casa en una hoja y pone los dados encima de ella. "Mira donde están los dados le dice". El mientras encuentra un bombo y se pone a golpearlo, no le presta demasiada atención al dibujo que ella realizó. Ella le indica que ahora están en una casa protegidos, que los están cuidando y que mientras estén en esa casa nadie les puede hacer nada. Seguido a esto R pide pintar, se sienta al	Pongo atención en que siempre aparecen juegos donde hay golpes y heridos. Me sorprende la respuesta inmediata de R.	Busca los juguetes de su caja. Juego de choque. Juego de presencia ausencia. Juega a ser el personaje malo. Juega solo Juego de encierro. Juega a matar. Abandona el juego sin darle un cierre. Elige el a que jugar. Pinta con temperas.

lado de la psicóloga, ella le da temperas. Hacen caer las gotas de temperas sobre el papel, cuando estas caen el niño se ríe. Luego toma el sello de la psicóloga y dice "Vamos a ponerle que dice R". Le busca la forma a las gotas que cayeron y dice: "Mirá, aparece un fantasma". La profesional le consulta "¿Hay algo que a vos te de miedo?" No dice él. "¿Ni siquiera los fantasmas?" pregunta ella. "No" dice R. El niño pregunta "¿Por qué vamos a estar todo el día en esta sala?", "Porque acá se puede ver desde el otro lado" le contesta la profesional, haciendo referencia a la cámara Gesell. Seguido a esto la profesional le pide que doble el papel a la mitad para que se mezclen los colores. Cuando lo abren le pregunta al niño "¿Qué aparece?", "Una flor" contesta él. Luego dice "Ahora vamos a ponerle los ojos". "¿Dónde tendría los ojos la flor?" le pregunta la profesional, "En la cara" contesta R. "Para mi queda preciosa así" le dice ella. "No, los ojos" dice el niño y recorre el consultorio buscando más tempera. Se acerca a las llaves de luz y prende algunas luces del consultorio que estaban apagadas. "Es mucha luz" le dice la psicóloga, entonces las apaga. "Ahora vamos a prender porque hace mucho calor", dice mirando el ventilador. Se saca la campera y lo prende. Le enseña a la profesional "Mira, así prende, y así se apaga" repitiendo dos o tres veces el proceso. Ella lo llama para que vea que ya le hizo los ojos a la flor con dos bolitas de papel. Él toma una tempera y dice "vamos a ponerle para que se pegue". Luego la dejan secando. El abre el primer cajón del escritorio y encuentra una cartuchera, después quiere abrir el de abajo pero está cerrado. Le pregunta a la psicóloga "¿Por qué tiene llave?", "porque tiene cosas que no se pueden ver, hay cosas privadas" le dice ella. "Lo voy a abrir" dice él. "Si no tenes llave, ¿Cómo lo vas a abrir?" le		Busca las formas al dibujo. Acepta la propuesta de la profesional Quiere completar su trabajo. Juega con las luces y el ventilador, las prende y apaga. Curiosidad por los materiales del consultorio

consulta ella. Abre la cartuchera y dice "Capaz está acá la llave, yo la voy a encontrar". Toma un lápiz y dice que esa es la llave, simula estar abriendo el cajón, luego dice "No, no era". Después intenta con la goma ("borra borra"). "¿Qué crees que puede haber ahí adentro?" le consulta la psicóloga, él no responde. "¿Por qué no le decís que le saquen la llave?" dice R, "Porque está cerrado y es por algo" dice ella. Luego el niño toma un lápiz con punta, vuelve a hacer un intento de abrir el cajón. Mientras escucha el sonido del micrófono que se encuentra en el consultorio y consulta "¿Por qué nos copia eso?" y luego señala la cámara y dice "¿Y aquel? ¿Habla?". "No, es una cámara, pero no está prendida, como cuando vas a un negocio y te están filmando" le explica ella. Posteriormente encuentra el alcohol en gel que hay sobre el escritorio y dice "vamos a ponerle a este que se lastimó" señalando el autito. La psicóloga le dice "qué bueno que podamos curarlo, ¿Te acordás que la semana pasada pudimos curarlos a todos los de la bomba?". R dice "Al león también vamos a curarlo, vamos párate león, párate". "Mira, ya desapareció la sangre" le dice ella, (ya que con el alcohol se limpió la tinta del sello que ensuciaba la nariz del juguete). El niño toma el alcohol y dice "¿Por qué no lo llevo a casa? Porque el S (su hermano) se lastimó la rodilla". Luego muestra su rodilla lastimada y se pone alcohol. "No me arde, viste que esto no arde" le dice a la psicóloga. Después le indica "Cuando se me seque el alcohol va a estar bien". Al ratito le dice a la psicóloga "Listo, ya se me curó" y termina la sesión.	Me asombra la curiosidad por lo prohibido. Me pregunto por sus ganas de llevarse algo a su casa.	Juega a curar con alcohol. Arregla un juguete roto Se cura el mismo.

	3° Observación no participante a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
R ingresa al consultorio callado, comienza a explorar los juegos, encuentra el juego del ludo, presiona reiteradas veces la media esfera que tiene dicho juego en el centro. La psicóloga le habla, él no contesta a las preguntas. Parece disperso e inhibido. Dirige la mirada hacia mí, lo noto un poco tímido. Toma las fichas del ludo, las mueve, pero sin armar un juego con la psicóloga. Esta le propone jugar con los juguetes de su caja, él toma el autito rojo el cual tiene un botón que se esconde y aparece, lo presiona varias veces. Luego se pone de espaldas a mí, frente a un espejo por el cual puede verme, de vez en cuando me mira. La profesional mientras dibuja un león, el niño le pega con el león que saca de su caja de juguetes. Luego la psicóloga saca de la caja un sonajero que tiene forma de elefante, y comienza a hablarle como si este hablara, el comienza a jugar a las peleas entre los muñecos, después hace chocar dos autos. La psicóloga busca los dados que se encuentran también en la caja y dice que los va a llevar a un lugar seguro, R comienza a golpear al león con el autito. Se lo empieza a notar más desinhibido. Seguido a esto el niño dice: "Se rompió el auto, lo chocaron, vamos a curarlo con alcohol", busca el alcohol que se encuentra sobre el escritorio y le pone encima al auto. La psicóloga le pregunta si necesita una servilleta para secarlo, el asiente. Cuando le consulta si quiere ir con ella a buscarla o la espera el vuelve a asentir, y van juntos por una servilleta. Al regresar toma el león y el mismo se le cae, por lo cual el niño dice "Hu, se lastimó", le pone alcohol y dice "Hu, se mojó todo". Sigue poniendo alcohol a todo lo que encuentra, pone sobre	Me siento un poco incomoda al ver que tal vez es mi presencia lo que lo inhibe.	Maniobra juguetes, sin formalizar un juego. Juego de presencia-ausencia. Juego de lucha Juego de choques Juega a curar con alcohol. Acepta ayuda. No se queda solo en el consultorio. Derrama alcohol por el consultorio

el dibujo que había realizado la psicóloga, lo cual hace que la tinta se corra, entonces dice “Huu, se lastimó, le tengo que echar otra vez”. Este juego lo entusiasma mucho. Luego pone un sello sobre la hoja, y dice “Hu, la hoja también se lastimó” y también pone alcohol sobre la misma. La profesional habla como si el dibujo hablara, le pregunta que pasa que están todos lastimados, y el responde: “Capaz están haciendo tonterías”, “¿Cómo cuales tonterías?” le consulta ella, el niño no responde. Continúa poniendo alcohol sobre las cosas diciendo “Se le está curando todo”. Luego R ve el sello con el que jugaba y dice “Hu, este también se lastimó” y le tira alcohol. Esto produce que comience a correrse la tinta del mismo, entonces dice: “Hu, le sale más sangre”. Después moja con alcohol al elefante y comenta “Mira, este está llorando porque yo lo mojo”. Empapa con alcohol toda la mesa y los juguetes que están sobre ella. “Hasta la caja se lastimó, la cartuchera también se lastimó” dice. La psicóloga le dice “Los dados no”, y el responde “Si, también se lastimaron” y los moja con alcohol. La profesional le indica “Por suerte vos estas sabiendo como curarlos” y seguido le pregunta: “¿Vos viste alguna vez alguien tan lastimado así?”, el asiente y luego dice “Ayer pasó lo mismo viste?”. Continúa mojando los juguetes con alcohol, ya queda muy poco en la botella, y dice: “Hay Dios este papel, vamos a echarle mucho, le duele”. Sigue mojando todos los juguetes, “Hasta a la policía” dice, y moja el autito de policía que saco de su caja un rato antes. Seguido a esto le dice a la psicóloga que ya no hay más lastimados y deja el alcohol sobre el escritorio nuevamente. La profesional lo deja jugar libremente, observándolo. Abre los cajones del escritorio, no puede abrir el primero, pero	Me asombra la forma casi compulsiva de derramar alcohol sobre todo lo que encuentra. Me quedo pensando si realmente habrá visto una escena así.	Se lastiman porque hacen tonterías. Juega solo Heridos, sangre, llanto. Todos están lastimados, el los cura con alcohol. Organiza la escena de juego Lastimaduras, dolor. Los pudo curar a todos. Juega a curar con alcohol.

si abre el segundo, en el cual hay un dado dentro de una caja y dice “Mira, este también se lastimó” y toma nuevamente el alcohol para ponerle mientras dice: “No llores dado, es para curar”. Luego ve el espejo que hay en una de las paredes del consultorio e indica que también necesita alcohol, terminando así todo lo que quedaba en el dispenser, para luego comenzar a investigar como desarmarlo.		Curiosidad por los materiales del consultorio
Está muy concentrado en su juego. No le da demasiada participación a la profesional. “¿Querés ver cómo funciona?” le consulta ella, haciendo referencia a la botella de alcohol, el asiente y le dice: “Mira, acá queda un poquito y no sale, capaz hay que sacarle la tapa”. Desarma por completo la botella dosificadora del alcohol, haciendo que no quede ni una sola gota en ella. En un momento dice “Ahh, me lastimé y no hay más alcohol”. La profesional le propone ir juntando las cosas, el no acepta.	Pienso en la decisión de la psicóloga de dejarlo mojar todo con alcohol.	No quiere que termine la sesión.
Después de un rato la psicóloga comienza a limpiar y juntar los juguetes, el mientras investiga los cajones del escritorio, donde encuentra una caja con un juego de herramientas (tuercas, llaves, arandelas, pinzas, destornillador, etc). Ella intenta volverlo a la actividad de limpieza y orden de los juguetes, pero el niño se muestra muy interesado con el nuevo juego encontrado y dice: “Esto me lo quiero llevar para mí, porque alguien necesita esto”. La profesional le indica que ese no se puede llevar, porque los demás chicos no van a poder jugar sino, pero que la próxima van a jugar con ese juego, le cuesta convencerlo con esta idea. R le pide ver en la caja del juego que se puede armar con las piezas, ella le enseña. De a poco van guardando las cosas.		Quiere llevarse un juguete a su casa. No quiere que termine la sesión.
Finalmente el niño se acerca a la puerta del consultorio y hace como si quisiera abrirla y no puede “No se abre dice”, ella le	Siento que R está demostrando de muchas maneras	

responde: “Entonces ¿Qué hacemos ahora?¿Nos quedamos acá jugando hasta la próxima?”, él se ríe de forma picara y luego abre un poquito la puerta espiando hacia afuera. “Capaz la hermana se fue” dice. Finalizan la sesión.	que se siente bien en ese espacio, y no lo quiere abandonar tan rápido.	

	4° Observación en Cámara Gesell a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Al ingresar al consultorio con la profesional, R encuentra sobre el escritorio una bolsa con globos, enseguida toma uno y comienza a inflarlo y desinflarlo mientras hace que haga ruido. La psicóloga también toma un globo, por lo que el niño le pide que también le haga hacer ruido al de ella. Lo divierte este juego, lo repite varias veces, se ríe mucho. Seguido a esto la profesional infla su globo muy grande, y luego lo larga que se vaya desinflando mientras vuela por el consultorio, a R esto le llama la atención y realiza lo mismo con el suyo. Cuando va en busca de su globo desinflado ve los demás juguetes, toma un juguete que tiene una vaquita de san Antonio que gira, y dice “está dando vueltas buscándose la cola”. Camina por el consultorio, un poco disperso, va hacia las llaves de luz, prende dos que estaban apagadas. Se lo ve como buscando algo. Le dice a la psicóloga: “¿Por qué no jugamos con el otro juego que te dije ayer?”, y le recuerda que la sesión anterior habían quedado en jugar con herramientas. La profesional le indica que ese juego estaba en otro consultorio, el cual está ahora ocupado, pero que si o si para la próxima se lo consigue. El niño acepta. Va hacia el	Me pregunto sobre el porqué la profesional dejo sobre el escritorio globos y no otro material. Enseguida me doy cuenta que refiere al juego de la sesión anterior.	Elige el a que jugar Infla y desinfla un globo. Incluye a la profesional en el juego. Busca juguetes nuevos. Juega con las luces, las prende. Recuerda lo pactado en la sesión anterior. Acepta la propuesta de la profesional.

escritorio, donde está el cuaderno donde ella anota sus cosas, lo abre y dice: "Ayer yo te mande una carita, dónde está?". Ella le pregunta con quien le mando la carita, y le explica que ese cuaderno lo ocupa para anotar sus cosas y sus turnos. A continuación le hace hacer un dibujito en el día de su próximo turno así ella se acuerda que tiene que jugar con él. El niño se pone contento y dibuja. Luego toma una lapicera, y juega con la punta de la misma, haciendo que aparezca y que desaparezca. Se ríe y dice "Ahí está" cuando la punta de la lapicera asoma. Después R regresa a los globos, toma uno y comienza a inflarlo indicando que quiere inflarlo grande para hacerlo explotar. Ella mientras infla uno y le dibuja una cara. Le consulta al niño "¿Cara de que le hacemos?", "De globo" contesta él. Después el también infla uno y la profesional le pide que le haga una cara a ese también, él expresa no poder hacerlo, entonces esta lo ayuda. Toma la mano de R y lo va guiando como hacer los trazos, luego termina haciéndolo el solo. Una vez inflados y dibujados los dos globos comienza una lucha entre ellos, uno en mano de la psicóloga y uno en manos de R. "Apago las luces" dice el globo de R, "No, no apagues que me da miedo" responde el otro. El niño pega con su globo al otro hasta dejarlo tirado, luego prende las luces. "Gracias" dice el globo de ella, "de nada" responde él. El globo de la profesional dice: "No me gusta dormir con la luces apagadas, ¿a vos?", "Si" dice él. "Mmm, no sé si te creo" dice ella. Seguido a ello comienza a pegarle nuevamente con su globo al globo de la psicóloga y vuelve a apagar las luces. La profesional en ese momento hace un ruido similar al de un aullido de lobos, el niño va y prende las luces. Este juego de prender y apagar las luces lo divierte mucho. Cuando ella	Pienso que a veces un globo es solo un globo.	Curiosidad por ver las cosas de la profesional. Juego de presencia-ausencia. Quiere hacer explotar un globo. Se manifiesta incapaz de hacerlo solo. Acepta ayuda Juego de lucha, golpes. Juega a ser el personaje malo Juega con las luces, prende y apaga.

simula estar asustada él se ríe. Después R deja apagada una luz y dice "Si quieres luz perdóname", la psicóloga responde como si fuera el globo: "Claro que te perdono amigo". El pregunta: ¿Por qué me hiciste así?" (Haciendo referencia al aullido de lobos). Luego la psicóloga le consulta: "¿Vos me tenes que perdonar?", "Si" contesta R; "Bueno, yo te pido perdón por haber hecho tonterías" dice ella. Seguido a esto el niño deja atrás el juego de lucha y peleas y prende las luces nuevamente. La profesional ahora le pregunta: ¿Te acordás a que jugamos las veces anteriores?", "A curarlos a todos" responde el niño. "¿A qué más?, ¿te acordás este que hacia?" dice ella sacando de la caja de juegos un autito rojo. "Ese lleva a los amigos del león y los salva" dice el niño. Ella le dice: "Son todos buenos, pero a veces entre los buenos se pelean", "Si" contesta él pensativo. Seguido a esto, mientras R manipula los juguetes dice "Perdón, perdón, perdón". La profesional le pregunta: "¿Quién pide perdón?", él no contesta. Ella consulta "¿Habrán hecho tonterías?". El niño toma el globo, y le pide a ella que tenga al león parado, y comienza a pegarle con el globo. Seguido a esto la psicóloga encuentra los dados y exclama "¡Mis amigos los dados!". R se los quita y los tira, luego los agarra nuevamente y dice: "Yo tengo el chiquito". Ella le dice: "Dame mi amigo, ¿adónde te lo vas a llevar?", "A tu casa" responde R. Después el niño toma el león simulando estar muy enojado y lo tira fuerte al piso, lo pisa y dice "Se murió y lo voy a congelar". La profesional le consulta "Ese era el papá de los dados?", "Si" contesta R. Entonces la psicóloga deja los dados en una cajita y le indica que los van a dejar ahí protegidos para que no les pase nada, "Y a vos te vamos a mantener vigilado" dice la misma	Me cuesta entender esta escena de juego. Me quedo pensando en su insistencia en pedir perdón. ¿Quién le tiene que pedir perdón? ¿A quién le pide perdón? Me sorprende el entusiasmo que el niño pone en este juego.	Recuerda juegos de sesiones anteriores. Incluye a la profesional en el juego Tira los juguetes. Juega a matar. Imagina una escena en relación al juego Organiza la escena de juego Juego de rescate.

mirando al león. Luego lo insultan entre los dos (niño y psicóloga) al león y R le pega una patada. “Tené cuidado y no hagas tonterías” le dice el niño al león y le indica a la psicóloga que lo levante. Ella lo toma y habla como si fuera este diciendo “Perdón. Me quedó la pata renga”. R toma el auto, pone los dados encima y dice los está llevando a su casa, toma otro autito, el cual es el de la policía y hace que va por detrás siguiéndolos. Los pone dentro de la caja y cierra la misma. Luego R toma el sello de la profesional y dice “Vamos a ponerle el nombre” sellando todo alrededor de la caja de juguetes. “¿El nombre de quién?” pregunta la psicóloga, “De los que están ahí adentro” contesta el. “Ahh, ¿Cómo se llaman?” le consulta ella, pero él no responde. Para finalizar el encuentro la psicóloga le dice: “Me gusto la historia que me contaste hoy, a mí me parece que había tres dados que necesitaban que los cuiden y el león hacia tonterías y no poda cuidarlos. Entonces vino la policía y los llevo a una casa segura”. Cuando ella finaliza asiente y dice: “Ahora duermen con la luz apagada”. “Si, ya no tienen miedo” le dice ella. A continuación de esto R toma los globos, los guarda abajo la mesa de los juegos y dice los va a dejar durmiendo “Adiós globos, hasta mañana” y se va finalizando así la sesión.	Me parece interesante la devolución de la psicóloga organizando la escena que el representa mediante el juego.	Juega solo Imagina una escena en relación al juego Guarda los juguetes para la próxima sesión.

	5° Observación en Cámara Gesell a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
R ingresa al consultorio, y la psicóloga al observarlo ve que tiene lastimado un ojo, entonces le consulta que le paso, él en un primer momento no contesta, se lo nota un poco tímido, luego dice “Yo le hice una		

cosa y encima me mordió". Ella le consulta quien lo mordió, él le dice que su hermano menor. "Yo le dibuje el león y él me pego". Luego la profesional le indica que consiguió algunas herramientas para jugar parecidas a las que le había prometido en el encuentro anterior. El niño las toma, las investiga, ella le va explicando para que sirve cada una. Observa las herramientas pero no logran llamar su atención. Camina por el consultorio, encuentra el globo con el que había estado jugando la sesión anterior, "Este es el mío" dice. Luego encuentra un títere con forma de dragón, se lo pone y le dice a la psicóloga "Te voy a morder". Ella se pone en su mano un títere que tiene una boca grande y unos grandes flecos arriba, simulando tener los pelos erizados, el cual da la impresión de ser muy cómico y amigable. "Este tiene los dientes filosos" dice R refiriéndose al dragón. Luego toma el globo, pone cara de enojado, frunce el ceño y cambia la voz a una más gruesa y pausada. Comienza a pegarle al títere de la psicóloga diciendo "Te voy a congelar con mi espada"… "Apago las luces" dice. Al apagar la luz se ríe. "Apago la luz si no pedís perdón, ¡Pedime perdón!", "¿Qué te hice?" dice el títere de la psicóloga; "Pedime perdón" insiste R haciendo hablar a su títere. Entonces el títere de la profesional dice "Pero decime que te hice, ¿vos decís que hice tonterías?", "¡Sí!" contesta R. Ella entonces, haciendo hablar a su títere le dice: "Te pido perdón". Seguido a esto R prende las luces del consultorio y después de esto se lo nota más tranquilo. "Perdón, yo no sabía que te asustaba tanto" le dice el títere de la psicóloga. R le da la espalda, mira los juguetes que hay disponibles en la mesa. Encuentra entre los juguetes un poster de Goku y dice: "Mira, el hijo de Goku", "¿Son el padre y el hijo?"	Pienso si esto que cuenta será real o fantaseado. Pienso nuevamente en esta necesidad de que le pidan perdón que aparece representada en sus juegos.	Investiga los juguetes Recuerda juegos y juguetes de sesiones anteriores. Tiene sentido de pertenencia por los juguetes. Elige él a que jugar. Títeres. Juega a ser el personaje malo. Juega con las luces, las prende y apaga.

le pregunta la psicóloga, "Si" contesta el niño. Vuelve a la mesa de juguetes, toma un juego que consta de varios cubos de diferentes tamaños, los cuales hay que ir poniendo uno dentro de otro o apilarlos, la psicóloga le consulta si quiere jugar con ese juego y armarlo pero él no acepta. Seguido a ello toma un bombo, lo golpea un poco, y lo guarda, "Se terminó la música" dice. Se lo nota distraído, poco motivado para el juego.		Maniobra juguetes sin formalizar un juego. No acepta la propuesta de juego Juego de lucha
La psicóloga toma el títere que ella tenía anteriormente y él vuelve a agarrar el que tenía, "¿Tú quieres pelear? Mira que yo te puedo morder" dice. Y tira de los flecos del títere arrancándolos, se ríe. Después infla un globo y toma el que había anteriormente en el consultorio diciendo "¿Quieres pelear monstruo?" y pega los globos entre sí. Abandona rápidamente este juego también, va hacia las perillas del ventilador, lo prende y lo apaga. "¿Qué le pasa a R cuando la luz está apagada?" le pregunta la profesional, pero él no responde. Luego dice hay una lucha entre padre e hijo mostrando el poster de Goku, "No vas a salir más" le dice y lo guarda, seguido a ello vuelve a prender las luces. Se lo ve disperso, no mantiene este juego tampoco. Luego de un momento va hacia el escritorio y toma el cuaderno de la psicóloga, "Acá hice caritas" le comenta. "¿Acá que dice?" le pregunta, ella le explica cada cosa que tiene anotada allí. Después mira el reloj de ella, lo toca y observa; regresa a la caja de juguetes, encuentra el elefante sonajero, lo mueve varias veces para escuchar el ruido, lo deja nuevamente. Encuentra un caracol y dice "Este es de nena, un juego de nena". Sigue explorando la mesa de juguetes, y toma un juego que tiene las diferentes partes del cuerpo con un imán atrás, el cual es para armar, la profesional le pide lo apoye sobre el escritorio para armarlo, comienza a	Siento que hay algo que a R no lo deja concentrarse en un juego, algún pensamiento o sentimiento. Pienso ¿por qué un caracol es un juego de nena para él?	Daña el juguete Juega con el ventilador, lo prende y lo apaga. Juego de lucha entre padre e hijo, encierra al padre. Curiosidad por ver las cosas de la profesional Hace distinción entre juego de varones y de nenas. Maniobra juguetes sin formalizar un juego. Curiosidad por los materiales del consultorio.

indicarle como se juega. Mientras ella intenta introducirlo en el juego de las partes del cuerpo, el observa el dispenser de alcohol vacío sobre el escritorio, y le consulta porque no tiene nada. Ella le explica que lo dejaron ahí para que lo llenen por si lo necesitan para la próxima. Sobre la mesa de juegos hay otro alcohol, el cual encuentra enseguida, pero ella le dice que hoy no lo van a necesitar a ese. Él dice que con ese pueden lavarse las manos, y seguidamente se pone en sus manos. "Hu, se lastimaron dice" y le pone alcohol al títere que él le había arrancado los "pelitos" anteriormente, intenta pegárselos, pero no quedan. La psicóloga le dice que se lo van a dejar a la secretaria para que lo pueda arreglar para la próxima. Entonces lo guarda y dice "A la cuna". La profesional hace un nuevo intento de enfocarlo en el juego que puso sobre la mesa, pero él está disperso y le dice "Espera que tengo que llevar los globos", los pone en el bolsillo. Ella le dice que le lleve algunos al hermanito también. Luego de esto se quiere ir, la profesional le pide que espere un momento así juntan los juguetes, él se va cerca de la puerta y la espera allí con la mano en los bolsillos junto con los globos. A continuación termina la sesión.	Tengo la sensación de que R en esta sesión preocupado por el afuera, lo cual no le permite sostener un juego, ni la sesión.	Se lava las manos con alcohol. Arregla el juguete dañado. Se lleva un juguete a su casa

	6° Observación en Cámara Gesell a R: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
R ingresa al consultorio explorando el lugar y los juguetes, la profesional le dice: "Que bueno que pudiste venir hoy". El enseguida pregunta por su caja de juegos, por lo cual la psicóloga lo invita para ir a buscarla, él va junto. Cuando regresan, R comienza a sacar los juguetes que hay dentro de la caja, toma el títere que se		Busca los juguetes de su caja. No se queda solo en el consultorio. Recuerda lo pactado

había roto la sesión anterior y dice "Mira, no lo arregló", "Foo, la secretaria no nos arregló el juguete, capaz tengamos que arreglarlos nosotros" le dice la psicóloga.		la sesión anterior.
El niño busca el alcohol y comienza a ponerle al títere, le pone también dentro de la boca porque indica que le sale sangre, ella le consulta que le paso en la boca, pero él no responde. Luego de esto R le muestra la remera que tiene debajo de la campera,		Arregla un juguete roto
comentándole que se la puso la hermana M porque se portó bien. A continuación toma el poster de Goku, y dice que él quisiera ser uno. La profesional le pregunta: "¿Y yo? ¿Estoy ahí?", "No, es un juego de varones" le dice R.		Diferencia la fantasía de la realidad. Hace distinción entre juegos de nenas y de varones.
Después busca nuevamente en su caja y toma el auto rojo y los dados, la psicóloga agarra el león y dice "¿Dónde se llevan a los dados?". Él continua con el juego que en sesiones anteriores se pudo observar, de robarse los dados (amigos). Ella toma un sonajero con forma de elefante y lo pone al lado del león diciendo: "Acá tengo un amigo para que me ayude". El comienza a pelear con el león y el elefante hasta dejarlo tirados en el piso indicando que el león ha muerto. La psicóloga le dice: "¿Revive el león o queda muerto?", "Queda muerto" dice R. Después de un momento toma el alcohol y comienza a curarlo. La profesional toma un dado y habla con voz fina como simulando que este hablara: "Quiero volver con mis amigos". El niño toma una pelota de goma grande y le pega al dado. Ella le indica que el dado tiene mucha fuerza. "Voy a apagar las luces" dice R, dejando el consultorio casi a oscuras. Ella simulando que los dados hablaran dice: "No, que somos chiquitos y nos da miedo, vamos a prender la luz". Él no la deja encender de nuevo las luces, "bueno, voy a buscar a mis amigos en la oscuridad entonces" dice ella. Luego el niño dice: "A ver si me quitas mi		Juega a ser el personaje malo. Juego de lucha Juega a matar. Juega a curar con alcohol. Juega con las luces, las apaga. Juego de búsqueda y rescate.

dinero", "¿Dónde está tu dinero?" pregunta la profesional, "Necesito tu dinero para comprar cosas" agrega. "No" contesta R. Seguido a esto R indica "Voy a echar alcohol por todos lados". Mientras la psicóloga toma el autito de policía y le pregunta al niño: "¿Quién le robo su dinero? Dígame así lo voy a perseguir", el no responde. "Señor ¿me escucha?" continua ella, "Usted le está echando alcohol a todos, está muy confundido" le dice. El niño va y prende la luz. "Ahh, ahora sí, con la luz prendida algunas cosas se ven más claras" dice la profesional. Vuelven a cargar dados en el auto y ella le dice "Acá están a salvo", luego los ponen en una cajita.		Juego de robo. Abandona el juego sin darle un cierre.
R va hacia el sector donde están los juguetes nuevamente y toma una caja de un juego de mesa, "a este quiero jugar" dice. Ella lo lee, y el juego se llama "El asalto". Ella le comenta que en los asaltos roban plata, así como el mencionaba en el juego un rato antes, cuando ella se pone a leer las reglas del juego el niño se dispersa y se va nuevamente a buscar otro juego diferente. "Ya no querés más este?" le pregunta ella, "no" dice el niño.		Él elige a que jugar. Abandona el juego. Le cuesta elegir un juguete
Al estar investigando la mesa de juegos encuentra un globo y pregunta por el que había dejado él la sesión pasada. Seguido a eso infla otro y lo explota. Después toma un libro, va pasando las páginas y contándole a la psicóloga todo lo que ve en ellas. Descubre que el mismo tiene animales que hacen sonidos al apretarlos, entonces le dice a la psicóloga que quiere ver como hace el ruido. Ella le explica que si él lo rompe después no se puede más usar, y que hay otros chicos que también lo necesitan y no hay otro. "Mira, si acá hay otro" dice R mostrándole otro que se encuentra sobre la mesa. "Si, pero no es tan lindo como este" le dice ella, "Mira este, está lindo" dice el niño, señalando otro		Recuerda lo que jugó la sesión anterior. Infla un globo y lo explota. Imagina una escena Investiga los juguetes Se quiere llevar algo de la profesional a su

libro que también se encuentra allí. Un rato después comienza a observarle las manos mientras ella anota el próximo turno en su cuaderno. Le dice que quiere un anillo de los que ella tiene para llevárselo. La profesional le explica que ese no se lo puede dar porque se lo regalaron a ella, pero que le puede regalar otro. "¿Vos querés algo mío para llevarte?" le dice ella, el asiente. La psicóloga cuando termina de escribir pone un sello en la hoja, el niño le consulta: "¿el sello es porque me porte mal?", ella le explica que no, que el sello tiene su nombre y que además con ella viene a jugar y contarle cosas que le pasan, que ella nunca dice que se porta mal. Luego de esto, van saliendo juntos del consultorio, el apaga la luz y se va.	Pienso en el porqué de sus ganas de llevarse algo de la profesional.	casa. Curiosidad por ver las cosas de la profesional.

	7° Observación en Cámara Gesell a R.: **Sesión con Psicóloga**	
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
R ingresa al consultorio callado, tal vez un poco tímido. La psicóloga lo saluda y le recuerda que la última vez que se vieron el no quiso jugar con ella. Seguidamente le consulta si hoy va a tener ganas de dibujar o jugar. El niño no responde, busca en su caja de juguetes, toma una araña, luego una herramienta. "A mí me gustaría saber que paso que antes vos jugabas conmigo y ahora no" le dice la profesional. El mira alrededor, callado, luego la mira y comienza a pegarle con la herramienta de juguete que tenía en la mano. Se encuentra agresivo, enojado. Ella le llama la atención, pidiéndole que no le pegue, y le recuerda que las reglas para que el este allí son que no le puede pegar a ella ni puede lastimarse él. Regresa a la caja de juguetes y toma un títere (el cual se había roto en un encuentro anterior y la psicóloga le dijo que la	Me sorprende esta reacción. Me sorprende como recuerda	Busca los juguetes de su caja. Le pega a la psicóloga con un juguete. Recuerda lo pactado

secretaria lo arreglaría), "No lo cocieron" dice, y lo deja arriba la mesa. "¿Y el león?" pregunta, "Te lo llevaste, ¿Te acordás que te lo llevaste para que te acompañe en las vacaciones?" le recuerda la psicóloga, y luego le consulta "¿Querés que cozamos el títere?", el niño asiente. "Bueno, vamos a cocerlo porque hace rato que vos querés arreglar esto" le dice ella, y se va a buscar hilo y aguja, él la espera en el consultorio. Al regresar la profesional comienza a cocer y le consulta a R que le había pasado al títere. El niño no responde, no le presta demasiada atencion a la profesional, solo la mira de vez en cuando, ya que se encuentra jugando con un sello e investiga lo que hay dentro de una cartuchera. Después toma el alcohol que esta sobre el escritorio y dice "Hay más alcohol", ella asiente, lo deja nuevamente en su lugar. La psicóloga sigue cociendo el títere, el niño sigue deambulando por el consultorio investigando hasta que encuentra el juego de la oca, lo abre sobre una mesita y se sienta frente. Ella le consulta "¿Tenes ganas de jugar a la oca?", R asiente con la cabeza, "Bueno esperame que termino de cocer" dice ella, mientras él va buscando el dado para iniciar el juego. Cuando la profesional termina le habla con el títere, pero el niño esta con su atención puesta en el juego de la oca y le pide que le explique cómo se juega. Ella comienza a explicarle las reglas del juego y el dobla el cartón donde están los casilleros, no la deja continuar, le tumba las fichas, demuestra poco interés por el juego. Seguido a esto se para y va hacia la caja de los juguetes tomando un autito, repitiendo el mismo juego que veces anteriores, apreta un botón y dice aparece, desaparece. Luego vuelve a preguntar por el león y ella a modo de respuesta le devuelve la pregunta: "¿Y el león?". R toma un sonajero, hace ruido, luego busca un auto de policía en la caja, lo	siempre lo hablado o pactado en sesiones anteriores. Siento que R se encuentra pensando en otra cosa, lo cual lo mantiene disperso.	en la sesión anterior Nota la falta de uno de sus juguetes frecuentes. Quiere arreglar el juguete dañado. Se queda solo en el consultorio. Curiosidad por los materiales del consultorio. Él elige a que jugar Juego de la oca. No deja que la psicóloga le explique las reglas del juego. Abandona el juego. Elige el a que jugar. Juego presencia-ausencia. Le cuesta elegir un juguete. Revisa todo lo que hay en su caja.

deja enseguida. Saca también dibujos realizados en ocasiones anteriores que se encuentran doblados en el interior de la caja, los abre, le indica a la psicóloga que ya están secos y los vuelve a dejar. Luego toma un poster de superhéroes y dice "Son todos hombres, yo soy Goku". A continuación saca un elefante de peluche y le indica a la psicóloga que le duele la trompa, busca el alcohol y le coloca un poco. Pareciera que revisa los juguetes de la caja a ver si están todos. Después se coloca en la muñeca un sonajero, y toma dos más, uno en cada mano. La profesional busca un bombo, y le propone hacer música, él le pide el bombo, quiere tocar todos los instrumentos él, con los sonajeros que tiene en la mano toca el bombo, haciendo bastante ruido. Comienza a golpear fuerte los sonajeros, por lo cual la psicóloga le dice que no los puede romper, porque no pertenecen a su caja, que solo lo de su caja puede romperse. "Este si es de la caja" dice el señalando un sonajero de plástico con forma de ratón. Ella le pregunta si él lo quiere abrir, el asiente, entonces ven la manera de poder abrirlo, pero está pegado, no hay forma que no sea rompiéndolo. R dice que lo quiere romper para ver lo que tiene adentro. La psicóloga le explica que tiene una bolita, pero que si lo rompe no podrá arreglarlo después, que ya no va a servir más, el acepta esto y mantiene su decisión de romperlo. Lo coloca en el piso y lo pisa fuerte hasta romperlo, después toma la bolita que tenía en el interior, luego dice "No lo quiero más a este ratón" y lo tira a la basura. Seguido a esto le muestra a la psicóloga que ahora tiene dos bolitas, una que ya había traído más pequeña y la que acaba de sacar del sonajero. "Ahora tenes dos bolitas, todo era para tener dos bolitas" le dice ella. "Quiero tener otro mejor amigo ahora" dice R y comienza a buscar en las cajas de juguetes	Me sorprende su decisión de romper el juguete para ver que tiene adentro.	Juega a curar con alcohol. Quiere jugar solo. No quiere compartir sus juguetes. Juega a hacer música. Tira los juguetes Curiosidad por saber que tiene adentro. Daña un juguete Desecha el juguete roto. Elige un personaje bueno entre sus juguetes.

que se encuentran en el consultorio, toma un pingüino con cuerda y juega un rato. Después de un momento la profesional le dice "¿Qué te parece si nos vemos el jueves que viene?" el no responde, pero comienza a guardar las cosas, cada cual en su caja. "Ahora me voy. No mentira" dice el riéndose. Ella continúa guardando lo que resta y mientras él juega con las luces del consultorio, ella le indica que luces debe dejar prendidas para ver mejor, él le hace caso.		Juega con las luces, las prende y apaga

Bitácora de Campo Registro de datos: **Historia Clínica** **R (5 años)**		
REGISTRO	COMENTARIOS	ANALISIS
Fecha de Nacimiento: 29/8/2013 Ingreso al Servicio de Salud Mental: 24/4/2018 (5 años) El motivo de consulta: una de las hermanas del hogar vio situaciones de agresión en él, lo cual no le permitía adaptarse a ámbitos institucionales como es el hogar donde reside y la escuela. Esto estaba trayendo dificultades en la relación con sus compañeros y en el aprendizaje de hábitos y normas. Además el niño jugando veía un charquito de agua y decía que era sangre, entonces la hermana M, quien lo trae a consulta tuvo miedo de que el niño este teniendo problemas psicológicos, o se esté volviendo loco. R actualmente vive en un hogar. Ingresa al mismo en marzo de 2018 a través del co.p.n.a.f. (Consejo Provincial del niño, el adolescente y la familia). 29/5/18 Entrevista con la hermana M (una de las religiosas a cargo), quien refiere tener afinidad con R. Esta indica que el niño mejoró desde que ingresó al hogar, ya que era violento, agresivo. Indica que estos episodios coincidían con la presencia de su madre en el hogar y el rechazo al padre diciendo: "Andate, porque ya llegó mamá". La hermana M comenta que la madre comenzó a incumplir los días y horarios de visitas. Con respecto a R dice que "Hay momentos en los que quiere romper y romper. Hoy se levantó enojado, y le pego una piña a V, y le hizo sangrar la nariz". La hermana dice que "sangre" para R es "sangre derramada", ya que dice eso cada vez que ve un charquito de agua u otro liquido en el suelo. Por otro lado en esta entrevista la religiosa		Situaciones de agresión Dificultades para adaptarse a ámbitos institucionales. Dificultad en el aprendizaje de hábitos. Vive en un hogar Episodios violentos coinciden con la presencia de la madre. Daña los juguetes Agrede a un compañero.

manifiesta que la madre de R hace diferencia con sus hijos, dice “Ignora a R, solo le hace fotografías a su hermano menor”. También menciona que el padre va todos los domingos a verlos, la madre va los miércoles, y que aparentemente están en situación de calle. El 14/06/18 en una entrevista con una Trabajadora Social del co.p.n.a.f esta comenta que R tiene una hermana un año mayor que el (6 años) y un hermano 2 años menor que él (3 años). Dicha profesional menciona que la madre de R los había dejado solos en la casa por varios días, por lo cual los vecinos hicieron una denuncia e intervino el co.p.n.a.f. Los niños ese día ingresan a la guardia del hospital con desnutrición y escabiosis. En relación a ello indica que no es la primer vez que la madre dejaba solo a los niños, ya que tiene problemas de consumo. La trabajadora social refiere que es el padre quien ingresa los niños a la residencia donde se encuentran actualmente, ya que fue localizado por co.p.n.a.f. Después de dos meses recién va la madre a visitarlos por primera vez.		La madre hace diferencia entre sus hijos. Madre con problemas de consumo.