

La Plata, 20 de Noviembre de 2009

CIRCULAR TÉCNICA GENERAL Nº 2

OBJETO: Dar a conocer técnicas de Juegos para alumnos con Trastornos Emocionales Severos

A LOS SEÑORES INSPECTORES REGIONALES, INSPECTORES DISTRITALES E INSPECTORES AREALES DE EDUCACION ESPECIAL. A LOS DIRECTORES Y PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELAS ESPECIALES.

El presente documento se elabora a manera de recopilación, síntesis y propuesta para ser trabajado por el Equipo de las Escuelas y Servicios Agregados de Alumnos con Trastornos Emocionales Severos.

Tiene como propósito ser utilizado como instrumento diagnóstico en la admisión de Alumnos con dicha caracterización.

RL

jcr

Prof. Marta Vegliotti
Directora
Dirección de Educación Especial

Juego

Un rasgo importante del juego, es que en él, y quizá solo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.

La realidad psíquica interna tiene una especie de ubicación en la mente, o en cualquier otro lugar, dentro de los límites de la personalidad del individuo, y que lo denominado realidad exterior se encuentra fuera de esos límites, en tanto que al juego y a la experiencia cultural se le puede asignar una ubicación si se emplea el concepto de espacio potencial entre la madre y el bebe.

Es preciso reconocer que la tercera zona de espacio potencial entre una y otra tiene sumo valor según las experiencias del niño, la conducta del ambiente es parte del desarrollo personal del individuo, y por lo tanto hay que incluirla.

Si el niño no sabe jugar, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza el momento de poder aprender.

En el juego el niño puede crear y usar toda su personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador; en el juego es posible la comunicación.

La acción de jugar es espontánea y voluntaria y esta provista de un fin en sí misma, pareciéndose, como lo sostuvo Wallon a” una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función en todas sus posibilidades”, es un instrumento de placer ,de desarrollo de potencialidades y de adquisición de conocimientos. El juego es estructurante y social, favorece la maduración y es, fundamentalmente, placer.

El origen del juego lo encontramos en la conducta instintiva pero, a diferencia de los animales el hombre cuando nace se encuentra con un medio ambiente “acuñado”, ligado a otros hombres, su entorno ya está estructurado previamente.

Bally ha insistido en el hecho de que el hombre cuando juega da estabilidad al espacio, espacio que él ha ido construyendo desde su diferenciación como ser humano. Será el juego el que posibilite determinar sus límites y ordenar con libertad el espacio, además de permitirle reasegurarse proporcionando durabilidad a su libertad. En el mundo actual caracterizado por la deshumanización y la falta de libertad, los márgenes de acción deben ser defendidos constantemente; esto puede efectivizarse por medio de la acción de jugar; el trato necesario en el juego goza de libertad dentro de los límites de los márgenes establecidos. El juego es, entonces, movimiento de libertad. Si aceptamos que la libertad es “hacerse” y no “ser”, el juego permitirá el vencimiento de todo aquello que se le opone, convirtiéndose en mediador de un “ir hacia”.

El juego será uno de los medios a través del cual el hombre, que se determina como individuo a partir de la interacción social, se manifiesta en el mundo.

Balley considera que el juego le permite, además, al hombre, mantener su mismidad a través de los cambios y conocer la diferenciación de las cosas y sedimentar la estabilidad del espacio.

Ericsson al hablar del juego sostiene que es una función del Yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales en sí mismo. La necesidad yoica de dominar las diversas áreas de la vida, en especial aquellas en las cuales el ser humano encuentra en sí mismo, su cuerpo y su rol social incompleto. Su importancia deviene de la capacidad del Yo para encontrar recreación y autocuración en la actividad lúdica.

Para el niño el juego es un medio importante con el cual ejercita su impulso a desarrollarse, a través del ejercicio de la libertad desarrollará sus aptitudes de manera gradual y espontánea, en función al grado de complejidad que él elige. Aquí podemos hacer una reflexión respecto de lo dañino que resulta imponer aprendizajes a los niños cuando éstos no poseen, todavía, las estructuras desarrolladas que le posibiliten acceder a ese aprendizaje.

Con nuevas experiencias y aventuras el niño pasa de lo conocido a lo no conocido o probado. La posibilidad de repetir el juego le permite consolidar las habilidades y, al hacerse más experto adquiere facilidad para improvisar, creando nuevas acciones. El juego le ayuda a encarar fines serios sin tener que enfrentar la prueba de la realidad; le permite acercarse lentamente. Como la realidad provoca en el niño gran cantidad de frustraciones, fundamentalmente debido a las muchas prohibiciones establecidas, tendrá necesidad de canalizarlas a través de la acción de jugar, también podrá encontrar sentido a una realidad que no lo posee para él, o establecer vinculaciones entre diversos hechos, en la etapa en que las nociones de causa y efecto y de tiempo y espacio todavía no han sido incorporadas.

El juego que posee la naturaleza imaginativa del sueño y las características prácticas de la realidad es un puente entre ambas.

Por medio del juego el niño observa, inventa, se realiza, aprende a ser. Partiendo de la actividad y sin saber los descubrimientos a los cuales arribará, comprenderá mejor el mundo, podrá percibir su misterio, desarrollando su capacidad creadora. Si partimos de considerar que la niñez se caracteriza por la actividad, el juego permitirá el logro de acciones como hacer, crear, mover, probar, experimentar, etc., y todo dentro de un marco diferenciado.

El objetivo de los profesionales dedicados a la niñez es, en este mundo de constantes y vertiginosas transformaciones, desarrollar en ellos la capacidad de hacerse a sí mismos, lo que permitirá adaptarse con mayor facilidad. El juego dará oportunidad a plantearse preguntas, empezar a ver para, posteriormente, comprender aquello que no pueden descubrir por sí mismos.

Según Ericsson las características del juego evolucionan con la edad; comienzan un centralismo en el propio cuerpo, dando lugar a lo que él llamó juego auto cósmico, sería la exploración por repetición de percepciones sensoriales, sensaciones kinestésicas, v vocalizaciones, etc, para posteriormente ir

incorporando en forma paulatina los objetivos y las personas de su alrededor, así estructura “su mundo de juguetes” que puede manipular. Esto se convierte en su espacio lúdico al cual recurre+ cuando “su yo necesita reparaciones”, sería el juego de la micro esfera. Y por último tenemos el juego de la macro esfera; ahórrale juego es compartido con sus pares, hasta este momento era paralelo, el niño jugaba al lado del otro.

Ha sido Piaget quien mejor ha develado el nacimiento y desarrollo del juego en relación a los procesos cognitivos. Y lo clasificó de la siguiente manera: De Ejercicio, Simbólico, De Reglas.

El juego de ejercicio implica la realización de cualquier cosa por el placer, comprende la primera etapa de vida del individuo, teniendo su máximo apogeo alrededor entre los dos y los tres años, para luego ir decreciendo, y se sustenta en las leyes del proceso biológico: todo órgano se desarrolla al funcionar.

El nacimiento de la función semiótica o simbólica que implica la posibilidad de poder representar algo, posibilita la aparición del juego simbólico que corresponde al período preescolar. Se transforma lo real por medio de gestos, movimientos, acciones en general no dadas en el campo perceptivo; es el “juego del como sí “.

Alrededor de los cinco y siete años aparece el juego de reglas que logra el máximo desarrollo entre los siete y los ocho años, permaneciendo hasta la edad adulta, los otros no desaparecen, pero tienen cada vez menos relevancia. Se inicia como imitación de los adultos, siendo el resultado de la vida social. Es la regla lo que le da ese carácter social al juego.

En cuanto a la expresión afectiva de la actividad lúdica, vemos que en el niño revela sus deseos, temores, quejas y todos los estados afectivos presentes en ese momento, todo lo que inquieta y no puede expresar de otra forma; esto sustentará el uso del juego en la situación psicodiagnóstica.

Erikson ha dicho que el actino-out del juego es la medida autocurativa más natural que aparece en la infancia; es así porque le permite, en una actividad no

comprometida, resolver los conflictos. Puede ser la expresión simbólica de deseos y de actos que en realidad están prohibidos, la proyección del conflicto le permite sobreponerse a la ansiedad. Descarga sus emociones, da escape a la agresividad, a los sentimientos hostiles, al temor, a la tensión, a la vez que le da seguridad y dominio de la situación. Es una válvula de escape, es un puente entre la realidad y la imaginación. Al respecto Freud sostuvo que el juego posibilita la elaboración de las experiencias dolorosas sufridas y no elaboradas; esas experiencias deberán ser derivadas para poderlas dominar y asimilar.

De esta forma el niño las divide en pequeñas dosis, tolerables, como una manera de incorporarlas de acuerdo a sus posibilidades internas. Esto es muy importante porque el niño advierte los cambios y la inestabilidad de las cosas y las personas de manera muy aguda, por lo cual la posibilidad de recrear en el juego tales cambios le permitirá canalizar sus angustias.

Se dijo que el juego era social, esto se ve en la forma como se establecen los contactos y se desarrollan las relaciones interpersonales en su espacio, además como entrenamiento de las futuras relaciones que partiendo de la recreación de las relaciones familiares se convierte en un ensayo para las otras actividades sociales.

El Juego Desde la Psicología Genética:

Esta corriente entiende que el comportamiento lúdico ofrece pautas básicas para la observación de la conducta infantil, privilegiando la atención en el juego, a partir de cuyas manifestaciones observa el desarrollo de la inteligencia.

Reconociendo en el juego tres etapas, que permiten conocer al niño en su actividad motriz, su vida afectiva y su desarrollo psicosocial.

Estas etapas son: El juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

Juego de Ejercicio:

Los pre-ejercicios manifestados bajo la forma de juego, solo se explican por las leyes del proceso biológico, según las cuales todo órgano se desarrolla al funcionar

El juego de ejercicio aparece como tal en la primera fase del desarrollo y raramente se manifiesta más tarde en su forma pura.

Esta función es, en un principio automática. La interiorización de esquema que se traduce en conductas adaptadas llevar a progresivamente a la evolución del pensamiento por la adquisición de nuevas estructuras. Pero este proceso no se da aislado, requiere un marco de referencia permanente que está dado por la afectividad y la socialización, que en síntesis son la tónica que el juego le imprime a la acción pura. Por ejemplo un niño que tire un juguete, una y otra vez, está ejercitando una acción automática, una conducta repetitiva que se convertirá en juego en el mismo momento en que el marco social y afectivo ejerza su influencia, ya sea positiva o negativa. Así, la madre que festeje o reprueba esta acción permite al niño dar a ese ejercicio de tirar y recoger un valor afectivo que lo convierte en juego, ya que a partir de la reacción que él observa en su madre, lo repetirá a los efectos de poner a prueba su propia capacidad para suscitar tal reacción.

Juego Simbólico:

La aparición del juego simbólico marca un hecho decisivo en la evolución del pensamiento infantil.

El niño interioriza esquemas adquiridos a través del juego ejercicio y los recrea en el juego simbólico. Este proceso es muy importante para el ejercicio de la función simbólica o semiótica, una de las funciones básicas que lo conducirán al logro del aprendizaje formal de la lectura, escritura y cálculo. Si bien el verdadero juego es el simbólico, que caracteriza a la etapa preescolar, de los cuatro a los siete años ,

estos juegos comienzan a desaparecer y el simbólico llega a perder su carácter de deformación de lo real para convertirse en simple representación imitativa de la realidad. Aparecen en este período primero, las construcciones lúdicas, por oposición a la incoherencia de las combinaciones simbólicas, segundo una preocupación creciente por la verdad de la imitación, es el período en que las construcciones buscan una cuidadosa similitud con la realidad, y tercero comienza el simbolismo colectivo, a partir de éste momento cada uno de los niños asumirá un rol con marcada diferenciación y adecuación de los papeles, la aparición del símbolo colectivo requiere orden, respeto, esto determina el pasaje del egocentrismo inicial a la reciprocidad, lo que implica que el juego se convierta ya en un acto socializado.

Juegos de Reglas:

Aparece entre los cinco y los siete años, pero cobra su verdadero apogeo entre los 7 y los 11 años. Es la actividad lúdica del ser socializado. El juego de reglas aparece cuando el niño encuentra poco a poco mayor interés en la vida real a medida que se va incorporando a ella y paralelamente va extendiendo su círculo social y comienza la vida colectiva.

La regla da al juego su carácter eminentemente social. Dentro de las reglas ha que establecer categorías. Una de ellas está dada por las reglas instituidas, la otra por las reglas espontáneas, éstas últimas, son más interesantes porque implican creatividad.

Vemos cómo, primero, el símbolo reemplaza al ejercicio, apenas surge el pensamiento (representación) y la regla reemplaza al símbolo en cuanto ciertas relaciones sociales se constituyen. El hablar de reemplazo no significa que uno sea excluyente del otro; además no se puede hacer o establecer una división cronológica precisa dado que las tres formas de juego coexisten pero lo que hay

que tener en cuenta es que, al aparecer una nueva forma, difícilmente la anterior se presenta en su manifestación pura.

De este análisis se desprende el reconocimiento y la importancia de la inclusión de dos tipos de juegos en el abordaje diagnóstico, uno es el juego dramático y el otro es el juego de construcciones para niños entre tres y cinco años.

El juego dramático, se concreta cuando el niño es capaz de representar situaciones, de hacer uso de la imitación diferida.

El hacer como sí, sustenta y explica gran parte de las manifestaciones del primer período. Los niños asumen continuamente los roles que les permiten manifestar, bajo la ficción lúdica, conductas y gestos por medio de los que imita y recrea la realidad, teniendo en cuenta que, esta capacidad imitativa y creadora está estrechamente ligada al desarrollo de la afectividad, se convierte en una expresión relevante en la conformación de nuestro diagnóstico.

El juego de construcciones; la acción de construir se manifiesta tempranamente. El niño primero construye, después dibuja y pinta. Las primeras construcciones no imponen necesariamente la realización de algo concreto. Son manifestaciones, simplemente, del juego ejercicio. Más tarde esos mismos elementos que constituyen el material de construcción van a satisfacer sus deseos y necesidad de orden. Orden por el gusto del orden. Ordenar por color, forma, tamaño, son las primeras conductas clasificatorias, que tienen en esta manifestación lúdica sus mejores oportunidades de ser expresadas.

El juego de construcciones constituye una condensación entre los juegos de ejercicio, simbólico y de reglas; al construir, el niño pone en evidencia su habilidad sensomotriz, control neuromuscular que abarca desde los grandes movimientos, al preciso movimiento de pinza y ajuste con el correspondientes control óculo manual. El símbolo está presente en forma permanente, porque el constructor supe objetivamente los detalles del modelo imaginado al concretarlo con los materiales más inesperados o inverosímiles.

La regla aún rudimentaria está presente, si la construcción es personal él se impone cierto orden y disciplina para alcanzar su obra. Si se construye entre dos o más el grupo impondrá sus propias reglas como ser asignación de roles, orden, objetivo principal las cuales conforman el comienzo de la actividad socializada.

El Juego desde la Concepción Psicoanalítica:

Esta concepción nos demuestra que el niño con el juego pone de manifiesto sus ansiedades básicas, sus conflictos y las defensas concomitantes que utiliza para lograr su equilibrio psíquico.

La postura de Freud con respecto al juego, la podemos observar, en su artículo "Mas allá del principio del placer", cuando alude al conocido juego del carretel. Desde esa experiencia Freud advierte, que el niño a través del juego expresa la necesidad de transformar lo vivido pasivamente en una situación activa, intentando a través de su fantasía un manejo de la realidad.

A partir de Freud debemos reconocer el juego, teniendo en cuenta las distintas etapas libidinales por las cuales recorre el niño; las mismas nos hablarán de diferentes necesidades de intercambios, debiendo adaptar los juguetes a partir de los distintos momentos del desarrollo psicosexual.

Etapas Orales:

Tal es el nombre, que se da a la fase de organización libidinal, que se extiende desde el nacimiento al destete y que está colocada bajo la primacía de zona erógena bucal.

El niño ama todo lo que se introduce en la boca (pezón, chupete) y por extensión, todos aquellos objetos que le interesan; porque absorber un objeto, implica el placer de tener, que el bebé confunde con el placer de ser.

Reconocemos que, para un bebé, no es tan importante el diseño de un juguete, sino la posibilidad de llevarlo hacia la boca.

Con la aparición de la dentición, esta etapa advierte una evolución en la que se cambia de una pasividad a un desarrollo más activo, morderá todo lo que el niño tenga a su alcance, y ese mordisco reviste una enorme importancia, porque es su primera pulsión agresiva, siendo de significación, la reacción que tenga la madre frente a ésta nueva actitud.

Por eso es necesario, que el niño tenga a su alcance, objetos susceptibles de ser chupados y mordidos sin peligro y sin provocar las prohibiciones o los regaños que habitualmente se le hacen.

Recomendando como material de juego, aquellos juguetes que contemplan la posibilidad de ser succionados, juguetes de cualidades mixtas, que puedan actuar como mordillo y simultáneamente como estímulo para el desarrollo de sus primeras habilidades motrices y preceptuales. Posibilitando a través de ellos una descarga placentera que su propia condición impone.

Etapa Anal:

Se desarrolla durante el segundo año de la infancia, sin destronar a la zona erógena bucal va a conceder una importancia especial a la zona anal.

El niño ha alcanzado un mejor desarrollo neuromuscular: la libido, que provocaba el chupeteo lúdico de la etapa oral, provocará ahora la retención lúdica de las heces o de la orina con su consiguiente placer.

Expulsar los excrementos, en el momento oportuno en que el adulto los solicita se convierte en una forma de recompensa, en la conquista de la disciplina de los esfínteres, el niño descubre también la noción de su poder y de su propiedad privada, es un poder auto erótico, que refiere en un poder efectivo sobre los otros, a los que puede recompensar o no.

Pero el niño no renuncia al placer, sino a cambio de otro y su modelo de relación no desaparece por el mero control, de ahí que sea necesario encontrar sustitutos sobre los que pueda desplazar sus afectos, el niño en lugar de jugar con sus



excrementos, se verá entretenido en la fabricación de pasteles de arena, chapoteará en el barro. Debido a éste

Desplazamiento inconsciente, la actitud más o menos severa de los padres y de otras personas que se encuentran alrededor, en cuestión de limpieza, no solo esfinteriana sino general, favorecerá ó entorpecerá el despliegue del niño.

Por lo cual, sugerimos incorporar elementos como plastilina, arcilla, o plasticota, desde los cuales el niño podrá, junto con las pinturas y la incorporación del agua, ensuciar, embadurnar, enchastrarse y simultáneamente construir. A partir de estos juegos, el niño recrea un mundo que esta en íntima relación con las demandas y necesidades internas, permitiendo de ésta manera, la canalización de sus impulsos a través de actividades que estén en concordancia con su realidad.

El niño a ésta edad, alcanza un desarrollo neuromuscular muy satisfactorio, que crea en él, la necesidad de libre disposición de sus músculos agonistas y antagonistas, dándole la posibilidad de imitar al adulto no solo en sus palabras sino en todos sus gestos, es activo, gritón, agresivo con objetos que no están a su alcance, a los cuales agarra, y descarga, golpea, tira por tierra como si encontrara un placer malicioso, pero la idea de ésta acción, se funda sobre la base del derecho que el niño descubre sobre la vida y muerte de esos objetos, o sea la posibilidad de darles o no existencia como a sus excrementos; siendo a la vez una fuente de reconocimiento para la identificación, por lo cual incorporamos juguetes que tengan cualidades de duración, en lo posible irrompibles y desarmables.

Estos juguetes desarmables disminuyen las ansiedades de pérdida y posibilitan el círculo reparador que es armar y desarmar y armar nuevamente, evitando que se destruyan, los niños vivirán ésta posibilidad como una fuente de inspiración para sus deseos, al tiempo que podrán descargar todas sus energías canalizándolas a partir del reconocimiento de sus necesidades.

Etapa Fálica:

En ésta etapa asistimos con el despertar de las zonas erógenas al desarrollo de la curiosidad sexual, donde su primer objetivo es saber de donde vienen los niños, esbozando varias teorías en relación con los conocimientos anatómicos de esta edad.

Luego se despierta la inquietud de saber cuál es la diferencia entre un varón y una nena, lo cual pone en funcionamiento toda la problemática de la castración y con ella el advenimiento del complejo de Edipo.

En el estadio fálico, la niña juega a las comiditas, a las muñecas, a quienes acuesta, acomoda, las viste, las cuida, etc.

La nena se interesa ya por su acicalamiento, se adorna con ropas, utiliza los cosméticos de mamá, así como su bolso con el que pasera bajo el brazo. Esto ocurre porque la niña se identifica con su madre, imitando sus acciones, gestos y palabras.

En el caso del niño, se entrega a todos los juegos agresivos, juega al déspota armado de un bastón, al que utiliza con el nombre de fusil o revolver, con el cual le gusta dar miedo y ordenar. Cuando puede se adorna con la ropa de papá, colocándose amplios sacos y largas corbatas, identificándose con él, así como con los hombres a los que ha podido observar.

A partir de éstos juegos los niños se reparten los papeles tal como lo será durante toda la vida, tomando el niño el papel de padre y la niña el papel de madre.

Hacia los cuatro años y medio a más tardar, niño entra en abierta lucha emocional con su padre, ya juega a matarlo, tratará de acaparar toda la ternura de la madre, le dice que se casará con ella, que la llevará lejos de su casa en avión, entrando de ésta manera en el período Edípico.

Pero un poco que el niño hacia los tres años y medio o los cuatro, la niña se comporta frente a sus padres, como una pequeña amante coqueta, seductora,

afectuosa, centrando todo su interés libidinal en él, se muestra celosa, no tiene mayor alegría que la de salir sola con él, acapararse atención y su afecto. Ella le confiesa sus maravillosos proyectos, el será

Luego la realidad les mostrará que sus padres son el uno para el otro y el niño abandonará su rivalidad con el progenitor del mismo sexo para pasar a identificarse con él, tomará cualidades que harán del niño un pequeño hombre y de la niña una pequeña mujer

Para el desarrollo lúdico en éste período incluimos, muñecos con sexo ,los cuales servirán para poner en juego toda la problemática de la diferencia sexual, luego incorporamos para las niñas, juguetos de cocina, de tocador, para los niños autos, camiones, que juntos al juego de la granja, intentarán captar, canalizar y comprender las distintas actitudes y aspiraciones de los niños frente a sus padres, resignificando con la inclusión de estos juegos sus vínculos parentales: dando cuenta de su problemática edípica, que constituye uno de los abordajes más importantes de la labor psicodiagnóstica.