



## INTERPSIQUIS

Congreso Virtual Internacional de Psiquiatría, Psicología  
y Enfermería en Salud Mental

### **PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?**

Julia Moreno Osuna, Cintia RominaCapocasa, Miguel Ángel Soriano Lechuga

[krpd1em@yahoo.es](mailto:krpd1em@yahoo.es)

Demanda; jugar; angustia; inhibición; elaboración

Demand; playing; anguish; inhibition; elaboration.

### **RESUMEN**

Existe un debate en nuestra profesión, a veces más explícito y otras menos, que podría formularse así: ¿es más fácil trabajar con niños que con adultos? Los autores de este trabajo se inclinan por considerar a la psicoterapia con niños como más compleja: generalmente son traídos por otros y su demanda, a menudo, poco tiene que ver con la de esos otros que les traen (padres / colegio / instituciones referentes). Poder escuchar al niño como sujeto, manteniéndonos al margen de lo educacional o de la imposición de demandas distintas a la suya propia, es parte de la responsabilidad del profesional que lo recibe. Para ello, es imprescindible considerar que el niño no puede hacerlo al modo del adulto, sino que necesitará de otros soportes. En palabras de Gutton: "el juego es el modo privilegiado de expresión infantil", juegan "incluso su propio papel". (1973).

« [ ... ] La psicoterapia se efectúa allí donde dos áreas de juego se imbrican, la del paciente y la del terapeuta. Si el terapeuta no puede jugar, eso significa que no está hecho para este trabajo. Si el paciente no puede jugar, hace falta hacer algo para permitirle tener la capacidad de jugar, después de lo cual la psicoterapia podrá empezar». (Winnicott, 1971).

### **ALGUNOS APORTES TEÓRICOS**

En una primera parte de su obra, Sigmund Freud postula que el juego de los niños está al servicio de la realización de deseos, es decir, lo vincula en ese momento con el principio de placer (siendo este uno de los dos principios que rigen el funcionamiento mental, cuya finalidad es evitar el displacer y procurar el placer).

XXI Congreso Virtual Internacional de Psiquiatría, Psicología y Enfermería en Salud Mental  
[www.interpsiquis.com](http://www.interpsiquis.com) – del 25 mayo al 5 de junio de 2020

XXI Congreso Virtual Internacional de Psiquiatría, Psicología y Enfermería en Salud Mental  
[www.interpsiquis.com](http://www.interpsiquis.com) – del 25 mayo al 5 de junio de 2020

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

En su texto 'El creador literario y el fantaseo' (1908), dice así: "todo niño que juega se conduce como un poeta, pues se crea un mundo propio o, más exactamente, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada». Además, aclara que lo opuesto de jugar no es la seriedad, sino la realidad: el niño diferencia el jugar del fantasear, y en su juego lleva los objetos y circunstancias imaginados a elementos tangibles y visibles del mundo real, tomando muy seriamente su juego e invirtiendo grandes cantidades de afecto.

Pero será en 'Más allá del principio del placer' (1920), cuando Freud hace la que se considera la primera descripción e interpretación del juego de un niño en la literatura psicoanalítica, a partir de la observación de su nieto, considerando el juego como algo que se repite y que va *más allá* de lo considerado previamente. «El niño no presentaba ninguna precocidad desde el punto de vista intelectual: con dieciocho meses no pronunciaba sino algunas pocas palabras comprensibles y emitía un cierto número de sonidos significativos, que sus allegados comprendían perfectamente; sus relaciones con los padres y la única doméstica de la casa eran excelentes, y todo el mundo alababa su carácter tan "simpático". No molestaba a sus padres durante la noche, obedecía concienzudamente la prohibición de tocar algunos objetos o de entrar en según qué habitaciones y, sobre todo, no lloraba nunca cuando no estaba su madre, que a veces se ausentaba durante varias horas, aunque estaba muy unido a ella porque no sólo lo había amamantado sino que lo había subido y educado ella sola sin ninguna otra ayuda. Este maravilloso niño tenía sin embargo la costumbre de echar a un rincón de la habitación todos los objetos que caían en sus manos, ya fuera debajo de la cama, ya fuera en otro sitio, y no era un trabajo fácil reunir después todas las piezas del juego. Al lanzar lejos los objetos, pronunciaba con un aire de interés y satisfacción el sonido prolongado (o-o-o-o), que según los juicios acordes de la madre y del observador, no se trataba de una interjección, sino que era la palabra <<Fort>> (<<loin>>, >>lejos>>). Finalmente me di cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no utilizaba sus juguetes sino para <<lanzarlos lejos>>. Un día me di cuenta de algo que confirmó mi idea. El niño tenía un carrito de madera con un cordel enrollado. Ni una vez le pasó por la cabeza la idea de arrastrar la bobina tras de sí, de jugar con ella como si fuera un coche; sino que sujetando el hilo, lanzaba la bobina con bastante puntería por encima de la barandilla de su cama rodeada con unas puntas tras la que desaparecía. Entonces pronunciaba su invariable (o-o-o-o), tiraba del cordel hasta que volvía la bobina a la cama y la saludaba con un alegre <<i>Da!>> (<<Voilà!>> <<i>Aquí está!>>). Este era el juego completo que comportaba una desaparición y una reaparición, pero del que generalmente solo se veía el primer acto, que repetía incansablemente, aunque era evidente que el que daba mayor alegría al niño era el segundo.» (Freud, 1920).

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

La primera interpretación que Freud hizo iba en la línea de poder soportar la marcha y ausencia de su madre reproduciendo con los objetos disponibles la escena de desaparición y reaparición. (Con los objetos y con él mismo: «Un día, la madre regresó al hogar después de una ausencia de varias horas y fue saludada por la exclamación "Bebé o-o-o-o", que al principio le fue ininteligible. Pero no se tardó en darse cuenta que durante esta larga ausencia de la madre, el niño había encontrado la forma de hacerse desaparecer él mismo. Habiendo descubierto su imagen en un gran espejo que casi llegaba al suelo, agachándose había hecho desaparecer su imagen.») Sin embargo, Freud se pregunta cómo poder pensar la reproducción voluntaria de un hecho doloroso desde la concepción del principio del placer. Completa la explicación entendiendo que el niño asume un papel activo de una situación sufrida pasivamente, es decir, como si buscara "satisfacer una tendencia al dominio", transformando algo displacentero en placentero y simbolizando de esta forma lo que le ha ocurrido. El juego, como parte de la realidad psíquica ("lugar" en que se articula el deseo y donde se puede "ubicar" al inconsciente, y que se constituye como mediadora de la realidad fáctica o material) podría hacer las veces de pantalla frente a una realidad que, si no es mediatizada, adquiere valor traumático. Es lo que Freud va a llamar "elaboración psíquica". También hace alusión a la satisfacción de "un impulso de venganza" u otros impulsos hostiles. Pero en conclusión, tal y como dice en su texto: «Nos podemos permitir pues el preguntarnos si la tendencia a asimilarse psíquicamente a un acontecimiento que les impresiona, a hacerse totalmente dueños de él, puede manifestarse por sí misma, e independientemente del principio del placer».

En la lectura que Jacques Lacan hace de la teoría freudiana, señala (1964) que "el carrito no es la madre (...), es como un trocito del sujeto que se desprende pero sin dejar de ser bien suyo"; "a este objeto daremos posteriormente su nombre de álgebra lacaniana: el a minúscula".

Apunta Lutereau (2013) que "a la noción freudiana de repetición le faltaría la radicalidad suficiente como para entrever que el juego enlaza con los distintos circuitos de satisfacción pulsional, a través de la delimitación de la diversidad del resto que se recorta en cada uno de ellos".

Como representante de la llamada escuela inglesa de psicoanálisis, Melanie Klein es quien define y sistematiza como tratamiento la técnica de juego, partiendo de las conceptualizaciones de S. Freud. Frente a las dificultades que Ana Freud no dejó de señalar respecto al análisis de niños (consideraba que un niño no era capaz de establecer una alianza terapéutica ni de asociar libremente, y que tampoco tenía el deseo de curarse del adulto), ella encuentra en el juego una técnica de análisis homologable a la regla fundamental freudiana "ya que, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas." (M. Klein, 1932).

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Es decir, se opone al uso que se hacía del juego desde la escuela de Viena (de la que A. Freud era parte): vertiente pedagógica.

Comienza explorando las inhibiciones intelectuales de los niños y descubre que incluso los que son muy pequeños viven bajo la presión de sentimientos de culpa; además, su relación con la realidad es débil y no pueden ofrecer asociaciones verbales suficientes (versus el tratamiento analítico de adultos), siendo la acción su forma fundamental de expresión (sobre todo en los más pequeños). Son las características de la psicología infantil las que le proporcionan a M. Klein las bases de su "técnica de juego". El juego es considerado un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica, si bien la condición es partir desde la posición depresiva (pues solo puede simbolizarse desde la ausencia, según la autora), teniendo esto lugar por el mecanismo de personificación (Klein, 1929). Al representar un papel el niño puede separar las ideas imperantes en su inconsciente y expulsarlas (escisión y proyección de imágenes), con un alivio consecuente. La personificación puede ser entre instancias (ello – superyó), entre dos imágenes interiorizadas escindidas (pecho bueno – pecho malo) o entre dos niveles de relaciones (imágenes pregenitales – imágenes edípicas).

Para M. Klein, el simbolismo representaba el fundamento de la fantasía y de toda sublimación, y sobre él se construye la relación del sujeto con el mundo. Para la formación de símbolos es necesaria la angustia, y para la elaboración de ésta es esencial que el yo pueda tolerarla. Con las primeras proyecciones e introyecciones comienza el proceso de formación de símbolos, al inicio superpuestos con el objeto originario, para después surgir los símbolos propiamente dichos, cuando se puede tolerar la separación del objeto, la ambivalencia, la culpa y la pérdida.

Los juguetes no sólo representan objetos que interesan al niño, sino que se ligan a sus fantasías, deseos y experiencias. Cuando se interpreta un juego, sostiene Klein, se debe tener en cuenta el material que el niño produce en sesión, su contenido; el modo en que realiza el juego; la razón por la cual cambia de juego o éste se detiene; los medios que elige para su representación. Klein (1926) aclara que este conjunto de factores es coherente y pleno de significado si se interpreta como los sueños, revelando las fuentes y pensamientos subyacentes. El terapeuta tiene que permitir ser objeto de las identificaciones proyectivas del niño, para lo cual es indispensable que tenga la posibilidad de soportar el odio y la ansiedad persecutoria, mitigando con su presencia y su actitud no retadora la intensidad de las proyecciones. Lo que propone M. Klein es que sería esa presencia y las adecuadas interpretaciones las que facilitarían los procesos de integración y la aparición de mecanismos reparatorios.

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Es decir, el juego hallaría su significado en el vínculo transferencial, en sus vertientes positiva y negativa.

Donald Woods Winnicott considera que el juego es natural y universal, y "*una forma básica de vida*" (1971). En sus primeros escritos y hasta el final de su obra, la conceptualización sobre el juego parte del concepto de "creación": se trata de una actividad creadora y todos los niños poseen esa potencialidad, si bien también indica que el juego es un "logro". Para que un niño juegue son necesarias condiciones ambientales suficientemente buenas, en concreto la confianza que ofrece la madre se convierte en un campo de juego, en espacio lúdico, en espacio transicional: aquella zona intermedia de la experiencia que no pertenece a la realidad interna ni a la realidad externa; espacio libre de exigencias e intrusiones, y además se conserva a lo largo de la vida (no solo es el espacio del juego, sino también, nos dirá: del arte, la religión, la vida imaginativa, el psicoanálisis y la labor científica). Dentro de esta zona de ilusión aparece la primera posesión: el objeto transicional. No se trata de un objeto interno, tampoco es externo, aunque nosotros lo percibamos así. Para el bebé es una creación. Para comprender este concepto es necesario enmarcarlo en su teoría del desarrollo emocional primitivo. Planteó que la capacidad de estar solo se adquiere primero en presencia del otro. Y para ello el bebé ha debido vivir la experiencia del dominio mágico y omnipotente del objeto. Es decir, en un primero momento de "dependencia absoluta" la madre se adapta a las necesidades de su bebé de forma casi perfecta (con frustraciones incluidas, de ahí el casi), permitiéndole creer la "ilusión" de que él inventa el pecho cuando él lo necesita ("objeto subjetivo"), pero la madre empieza a desadaptarse a estas necesidades progresivamente ("desilusión") en la fase de "dependencia relativa". Dirá Winnicott que solo se van a poder separar ("proceso de diferenciación yo - no yo") los que han estado suficientemente unidos. Entonces, en lo que se llamaría "espacio potencial", la madre ofrece algo y el bebé hace algo con eso que no sabemos que es. No es tanto el objeto sino la función que cumple: una transición entre ese estado fusional con la madre y la diferenciación (de hecho puede no haber habido objeto y sí fenómeno transicional, por ejemplo, mover los dedos...). Esto vendría al lugar del pecho, es decir, sería la creación de un objeto que no es la madre ni es él ("posesión no-yo": toma algo de la realidad para hacerlo suyo, pero no lo puede hacer suyo porque todavía no hay un yo constituido). No son objetos como tales, están en ese espacio intermedio. El objeto transicional no simboliza el pecho, lo representa, viene al lugar del objeto subjetivo. Para simbolizar se requiere de otra operación (el fort-da), que Winnicott lo llama "uso del objeto".

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Aquí ya sí se va a apropiarse de esa realidad que reconoce que no le pertenece ("objeto objetivo"), habiendo en este caso diferenciación yo-no yo: coge un objeto y hace como si fuera otra cosa; es entonces cuando puede hablarse de juego, pero esto se produce gracias al establecimiento de ese espacio potencial por parte de la madre o de quien cumpla su función.

Winnicott diferencia entre "game", el juego con reglas, y el "play", el juego libre y espontáneo. Se interesa por este último centrándose en la actividad del juego, por encima del contenido y de su uso. Además, apunta a una diferencia significativa entre el sustantivo "juego" y el verbo sustantivado "jugar". Según él: "el jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro, según acepción alguna de esta palabra (...) Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (...) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer". (Winnicott, 1971).

El deseo de jugar del niño debe entroncarse con la disposición a jugar del terapeuta para que la psicoterapia tenga lugar. Esa disposición implica la adopción de un estado mental de juego, un estado de alejamiento y de concentración. El terapeuta no es un espectador, es un jugador y en el momento en que esto no es así el juego del niño se desvirtúa.

El juego es en sí terapéutico para Winnicott, pero su aporte principal es qué hacemos cuando el niño no dispone de lo necesario para jugar. En este sentido, sería fundamental la idea de que para el desarrollo del juego el terapeuta debe ofrecerse como objeto, ajustándose a las necesidades del otro para luego desajustarse progresivamente, facilitar el espacio potencial, sin olvidar que el gesto espontáneo debe provenir del niño. Para Winnicott lo importante es el juego, y después puede venir la interpretación. (Al contrario que para M. Klein, para quien la interpretación era el elemento fundamental). Esta debe ser hecha desde el juego espontáneo, en el mismo lenguaje del niño, desde la zona de superposición entre el niño y el analista.

Weich (1990) formula el concepto de "analista suficientemente bueno" (en consonancia con el modelo winnicottiano): permite el desarrollo del juego, no invade ni obstruye con sus propias contribuciones y se "dispone creativamente" a jugar; ofrece un medio ambiente contenedor que facilita el crecimiento del espacio interior creativo del paciente; entiende las fortalezas y debilidades propias del paciente y se adapta activamente a sus necesidades cuando lo considera necesario para el desarrollo del proceso analítico. Se permite "no saber", sin precipitar significados, y genera al mismo tiempo las condiciones necesarias para el descubrimiento.

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Winnicott dice que cuando la interpretación surge del intento del analista por demostrar su propia capacidad de entendimiento, es rechazada o produce acatamiento, futilidad y máscara, en vez de la autenticidad del gesto espontáneo.

En la terapia, el juego va pues a permitir al niño experimentar la destrucción o la supervivencia de los objetos, y, situando así los «objetos fuera de sí mismo», fabrica la realidad. De aquí se deriva que Winnicott afirme que el juego es el espacio de ilusión de donde se derivará toda creación.

### ELEMENTOS DIAGNÓSTICOS A PARTIR DEL JUEGO

Los autores referidos previamente y otros muchos coinciden en otorgar al juego el valor de indicador de salud mental, por su importancia en la vida emocional de los niños. Este apartado no pretende aportar una clasificación para llegar a diagnósticos, sino hacer alusión a algunos matices diferenciadores generales en la forma de jugar de niños "normales, neuróticos y psicóticos", tomando como referencia a R. Reynoso. Se trata en todo caso de "una abstracción con fines didácticos para facilitar la comprensión", según las propias palabras del autor. (R. Reynoso, 1980).

Partir del concepto de "normal" es algo controversial en sí mismo. Reynoso apunta hacia una normalidad no relativa a la comúnmente asociada adaptación social, sino más bien relacionada con las capacidades y posibilidades de cada persona. Señala cómo esta cuestión es aún más compleja en la infancia, al ser el niño "un ser en desarrollo, cambiante en la organización de sus estructuras morfofuncionales y lábil en la manifestación de sus conductas. El desarrollo infantil se caracteriza, como todo proceso de crecimiento, por crisis y conflictos. La aparición de síntomas (fobias, inhibiciones, conductas obsesivas, etcétera) que en determinados momentos son patológicos, en otros forma parte de etapas normales de su evolución."

A la hora de valorar si el juego del niño es normal o patológico, se tendría en cuenta su momento evolutivo, encontrando diferencias en la forma de acercarse a los juguetes, estructurar su campo de juego, la relación con el terapeuta, la diferenciación de roles, etcétera. Pero más allá de esto, estas serían algunas referencias para dicha valoración:

#### Juego del niño "NORMAL":

Lo más característico sería un "yo plástico" con facilidad para elaborar sus conflictos y adecuado uso de sus defensas, sin que estas se estereotipen o rigidifiquen. La consecuencia es un juego con gran riqueza expresiva, mostrando un conflicto a través de diferentes juegos y juguetes, y a la vez pudiendo usar un mismo objeto para mostrar diferentes fantasías.

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Todo esto está vinculado al desarrollo de una buena tolerancia a la frustración, de forma que puede remplazar objetos cuando algunos no están disponibles o cuando no se adaptan a su necesidad.

Dice Reynoso (1980) que por medio de las personificaciones en el juego podemos apreciar "la calidad del Super Yo, de las relaciones objetales y el tipo de vínculo entre el Yo, Super Yo y Ello". Una diferencia asociada a la edad sería que mientras los niños de 4-5 años suelen elegir personajes de características fantásticas (super héroes, por ejemplo), entre los 6-7 años (entrada en la latencia e inicio de etapa escolar) suelen actuar personajes de su realidad más inmediata (profesiones varias). No suelen adjudicarles valores de extrema bondad o maldad, sino que las características representan por lo general las representativas de los objetos reales. Si bien, en determinadas circunstancias, pueden desplegar en el juego personajes con características extremas, como forma de vehiculizar una situación traumática o de desplegar una fantasía. Pero en cualquier caso, la variabilidad de los roles sería una característica a resaltar.

Por último, existiría en el juego del niño normal una concordancia entre la expresión lúdica verbal y la gestual.

### Juego del niño "NEURÓTICO":

En tanto hay una parte importante de la energía del Yo al servicio del mantenimiento del síntoma, podría decirse que serían niños con un "Yo más empobrecido". Una consecuencia de esto sería la restricción de las funciones yoicas (percepción, aprendizaje, memoria, lenguaje...) El juego es también una de sus funciones, por lo que quedaría afectado: inhibiéndose (fruto de una prohibición internalizada, nada que ver con la inhibición psicótica) o expresándose como una actividad compulsiva.

La expresión simbólica también está afectada en tanto repite de forma compulsiva la expresión del conflicto. El niño tiende a utilizar los mismos elementos para comunicar la misma fantasía; si bien también es posible que exprese la misma fantasía o conflicto con diversos objetos. El resultado es en cualquiera de ambos casos un juego poco creativo. La repetición sería considerada algo defensivo, impidiendo así el desarrollo de otras fantasías.

En el lugar de la tolerancia a la frustración del niño normal, aparecería una conducta sobreadaptada.

En las personificaciones, no hay una gran disociación entre los elementos buenos y malos de los objetos, pero los roles y características adjudicadas a los personajes suelen estereotiparse.



## **PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?**

### Juego del niño "PSICÓTICO":

Estaríamos ante un "Yo débilmente estructurado", con grandes dificultades de manejo propio y con una gran ansiedad derivada. Puede haber conductas de inhibición total, irrupción indiscriminada sobre el material, o imposibilidad de estructurar un mínimo de juego. Cuando no hay ningún tipo de actividad lúdica, lo que suele observarse son manifestaciones corporales repetidas, sin un sentido concreto.

En lugar de simbolización existiría la "ecuación simbólica": no puede diferenciar el "como sí" del juego, sino que este es vivido como realidad. Así mismo, señala Reynoso que no habría creatividad sino "originalidad": producciones sin coherencia ni lógica, procedentes directamente del Ello, con resultados bizarros. Las personificaciones suelen tener características de extremo sadismo (figuras monstruosas y crueles), si bien no es algo exclusivo del juego de estos niños.

Es común un exceso de verbalización pero sin contenido, mientras realiza un juego paralelo con la finalidad de realizar una descarga y un control sobre los objetos, pero sin intención comunicativa.

Pueden considerarse característicos de su juego la estereotipia, la rigidez y la perseverancia, pero también los cambios bruscos y constantes, sin implicar esto una riqueza yoica, sino un predominio del proceso primario y del principio del placer, con imposibilidad de mantener planificación ni coherencia.

### **TIPOS DE JUEGOS E IMPLICACIONES CLÍNICAS**

En una línea diferente del punto anterior, en tanto la base de esta división es algo más concreta, hablamos aquí de los distintos tipos de juegos en los niños según su grado de estructuración psíquica, lo cual es importante no solo de cara al diagnóstico (en términos de entender lo que le puede estar ocurriendo al niño) sino también a las posibles intervenciones. (Beatriz Janin, 2013).

### Juego de presencia- ausencia:

Tanto si estos juegos realizan con objetos como si los producen con su propia persona, la finalidad es realizar sus deseos a través de la repetición de movimientos y acciones. Estaríamos ante un funcionamiento psíquico de predominio cinético, es decir, un pensamiento a través del cuerpo, del dominio de la motricidad. Se va estableciendo la diferencia entre: yo-no yo, entre sujeto y objeto y entre dos objetos: la madre y lo que la representa. Se trata por tanto de "la repetición transformadora, de la simbolización de la ausencia" (Green, 1970).

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Serán los adultos quienes tengan que realizar las asociaciones a la acción, relatando los sucesos y traduciendo sonidos, porque estos juegos se crean en un vínculo. Para que el niño pueda jugar a esconderse, tiene que suponer que el otro va a estar allí aunque no lo vea; poder suponer esto dará lugar a su evocación y así podrá llevar a cabo su búsqueda.

De esta forma, en el trabajo con niños, sostener este tipo de juego es una intervención de las que Janin nombra como estructurantes o, dicho de otro modo, que favorecen la estructuración psíquica ("aportando elementos que posibiliten que se instaure un modo de representar, o una instancia psíquica, o un modo de traducir lo pulsional").

El tirar o esconder objetos vendría a simbolizar para el niño "la conquista del espacio y el dominio sobre aparecer y desaparecer del mundo".

### Juego de personajes. Escenificación de un mundo fantasmático:

Son juegos de "como sí", en los que se abren posibilidades de ocupar distintos lugares en el movimiento identificatorio. Aquí ya no se trata de contar lo que le ha pasado con acciones repetidas, sino que el niño puede escenificar sus vivencias y fantasías; sin embargo, no es frecuente que haga un relato de lo que le sorprende o asusta. Será también un papel nuestro poder ir agregando comentarios sobre las escenas desplegadas y las sensaciones asociadas a estas.

Se incluyen dentro de este grupo los relatos sobre otras personas en los que en realidad nos cuentan cosas sobre ellos (dificultades de otros compañeros, hermanos...) Janin habla de la importancia de no apresurarse a relacionarlo con ellos, permitir que desarrollen esos temas en relación a otros y así poder interpretar deseos, temores y dolores de ese otro personaje, favoreciendo que el niño escuche algo que sería insoportable si lo escuchase directamente de él mismo.

### Juegos reglados:

A partir de la desidealización de los padres, el niño puede pensarse a sí mismo mediante un lenguaje abstracto. Si bien este pensarse a sí mismo se hará antes en términos proyectivos. Dejar de considerar al padre como omnipotente, hará posible que las normas y leyes puedan incorporarse desde un lugar social. El pensamiento abstracto derivado hará posible el juego de reglas, pues este supone cierta estabilización de la división y constitución de las tres instancias de forma diferenciada: Ello, Yo y Superyo.

Los deseos prohibidos y reprimidos insistirán de forma deformada. En este tipo de juegos pueden verse las defensas y resistencias, pero también es otra forma de expresar sus dificultades.

## **PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?**

Casi todos estos juegos implican competencia, pero la reacción de cada niño con esto va a ser diferente: desde los que no pueden jugar si no es ganando ("en tanto suponen que perder es quedarse sin un lugar en el mundo") hasta los que cuando van ganando se dejan ganar ("porque sienten que destruyen al otro").

En resumen, en los diversos tipos de juego, el niño requiere a un adulto que haga posible el juego, pero también un espacio potencial donde el niño se pueda organizar según su creatividad y sus proyecciones. Fué M. Klein quien inició el formato "cajones" para sus pacientes; cada uno tenía uno personalizado y una llave para abrirlo. Si bien es cierto que muchos autores insisten en la importancia de que cada niño tenga su propia caja de juegos una vez ha iniciado su tratamiento psicoterapéutico, hay circunstancias en las que esto no es posible. A nivel del material, existen distintas opiniones al respecto. Si bien lo que emerge como fundamental (por encima de tener de un tipo u otro, o de que su contención sea en caja individual o general) es que sea el niño el que elija los objetos que le permitan desarrollar su juego. Sí existe acuerdo en que exista disponibilidad de juguetes estructurados (coches, personajes de distintas edades, elementos de hospital/comida/policía...) y otros que no lo sean (plastilina, colores, papel y tijeras).

En su libro 'Los usos del juego', Luciano Lutereau, además de incidir en la "función constituyente para el sujeto" que supone el juego, habla de la "forma sustitutiva" que le da al juguete un valor más allá de su referencia. Se pregunta: "¿Cómo un objeto puede llegar a ser sustitutivo?" Lo importante no sería ni su forma, ni la abstracción, sino que pueda ser usado, "que funcione"; es decir, la base de esa sustitución está en un rasgo del que juega.

Por tanto, cada niño utiliza los juguetes o los juegos reglados de la manera que puede, siendo esta singularidad la que debe ser objeto de nuestra atención, pues es en ella donde aparece lo que nos quiere decir.

"El jugar, entonces, es efecto de un cierto estado psíquico, de un nivel de estructuración del aparato psíquico, pero a la vez el juego, en su desarrollo mismo, constituye al que juega, habilitándolo a desplegarse y a posicionarse como sujeto." (Beatriz Janin, 2013)

### **POSICIÓN EN JUEGO DEL TERAPEUTA DE NIÑOS**

<<El juego constituye el lugar de reencuentro privilegiado del psicoanalista y el niño, "camino real" donde se reencuentran sus inconscientes. No puede contentarse con las palabras de su propio lenguaje; desde el primer contacto con el niño, el psicoanalista debe participar en el lenguaje lúdico que le propone>>. (Philippe Gutton, 1973).

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Como ya se hizo mención, lo que funda el sentimiento de identidad (según Winnicott) es la experiencia vinculada con la fiabilidad del objeto, es decir, la confianza del bebé en la fiabilidad de la madre, siendo esto lo que hace posible el movimiento de separación entre el yo y el no yo. A la vez, tal y como Gutton (1973) expone, es la madre la que crea el espacio de juego, que llama "pre-lúdico", haciendo posible un espacio 'entre' los dos, en el que el placer deja de ser exclusivamente sensorial y tiene lugar un comienzo de simbolización a partir de una creación. Cuando existe una falla en esta confianza, la capacidad de jugar estará afectada. Siguiendo esta idea, de lo que muchas veces se trataría en la psicoterapia con niños es de posibilitar el juego, creando la situación que lo haga posible.

Si no se le proporciona el medio de pensar a su nivel, el niño actúa lo que no puede pensar. La fluidez o la fijeza del juego, sus formas y sus contenidos, son representativos de un proceso esencial del psiquismo. La finalidad es la creación de sentido por los signos, con palabra o sin ella, de representaciones de las angustias y de las emociones cuya repetición hace falta experimentar para elaborarlas. La simbolización solamente puede jugarse entre dos. En lo que respecta al símbolo, existe en la ausencia del mismo objeto que está representado, haciendo posible soportar la ausencia y usándose para distanciar al sujeto de una representación del sí mismo ansiógeno. (Anzieu, 2001).

Ante un niño que no juega, tendríamos que pensar que sus posibilidades de simbolizar se encuentran reprimidas, inhibidas, o bien no han sido construidas. A veces se dan situaciones donde el no jugar no es algo tan explícito como un no hacer nada; por ejemplo, hay niños que confunden juego y realidad y quedan de alguna manera absorbidos por la escena, a quienes tendremos que ayudarles a salir de esta confusión; otros utilizan la escena de juego como resistencia, llenando la sesión sin comprometerse afectivamente, hablaríamos en este caso de un "como si" de juego.

Según W. Bion (1966), el advenimiento de la capacidad simbólica es fruto de la elaboración y metabolización de la experiencia del bebé por parte de la madre. La madre, desde su capacidad de *revêrie* o de ensoñación, proporciona significado transformando y ordenando las proyecciones del bebé, y así le devuelve una experiencia más tolerable y permite la construcción del "aparato para pensar". Bion propone para la psicoterapia con niños un espacio de transferencia en el que asumir la función de «transformar los datos sensoriales en elementos alfa», destinados a desembocar en la capacidad de abstracción, al funcionamiento del pensamiento y a la tolerancia a la frustración.

Mario Wasserman (2010) dedica un capítulo a hablar del juego, dentro del cual formula un epígrafe llamado: "Método de la interpretación lúdica".

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

Lo hace al modo en el que Freud hiciera su homónimo "Método de la interpretación onírica" en "La interpretación de los sueños" (1900). Y dice: "el método en sí mismo es una forma de acceso al conocimiento sin duda de más importancia que el conocimiento encontrado". El cambio que Freud introduce con su método no es otro que un cambio de posición: no existen las interpretaciones universales, es el que sueña el que sabe del sueño, y por tanto es a este a quien hay que interrogar. Del mismo modo, considerando que el juego "algo quiere decir", a alguien presente o no, se hace necesario interrogar al que juega. Se trataría de la asociación libre del lado del paciente ("las ideas que caen") y de la atención flotante del lado del analista ("la razón que recibe sin evaluar").

Entre el sueño y el juego hay muchas diferencias, pero lo interesante de la comparación es que el inconsciente no se muestra directamente en ninguno de ellos. "Juego inscrito en una historia, en una secuencia de sesiones y en el que las reiteraciones, las interrupciones, los cambios y las irrupciones de angustia, son situaciones privilegiadas para la intervención analítica" (B. Janin, 2013).

Pero ¿qué es interpretar? Dice Anzieu (2001) que "el símbolo no es el objeto de la interpretación. El analista debe intentar descubrir, más allá de los puntos que puede poner en común con el niño y que representa el símbolo, los vínculos afectivos que unen a este niño que juega con esos símbolos", en otras palabras, sería función del analista esclarecer el esquema fantasmático que estaría en la base de la representación simbólica. Como apuntó Françoise Dolto: "la mejor interpretación es una buena pregunta".

El resto del tiempo, el papel del terapeuta es poder acompañar al niño en el desarrollo de su juego. "Para que un niño asocie hay que dejarlo jugar libremente", afirma Weisserman (2010). Como lo explica Joseph Knobel (2008), cuando se le ofrece la caja de juegos al niño, se le da la posibilidad de que haga lo que quiera, del mismo modo que al paciente adulto se le dice que diga cualquier cosa que se le pase por la cabeza.

Intervenciones desde dentro del juego serían: hablarle desde el personaje que él nos asigna, verbalizando los afectos que suponemos que siente (y de esta forma ligando representación y afecto); creando situaciones desde el personaje; ayudando a desarrollar escenas que posibiliten la representación del conflicto; y también incluyendo modificaciones ante secuencias idénticas, complejizando así el mundo representacional, y ayudándole a pasar de la repetición idéntica a la repetición simbolizadora.

Si pensamos en la transferencia como un juego, una experiencia transicional, en el sentido de Winnicott, consideraríamos esta experiencia como creadora de continuidad, en la cual se pondría en relación la realidad del adentro (pulsiones, afectos, conflictos objetales) con la realidad del afuera (placeres y catástrofes).

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

“Experiencia que permite al paciente encontrar en el analista un soporte vivo a la proyección repetitiva y simbolizada de las lagunas de su yo”. Anzieu (2001).

Una de las formas que un niño encuentra de separarse de lo que le resulta insoportable es expulsándolo. Sin embargo, esta expulsión en el juego puede ser vinculando la excitación con una representación, pero también sin dicho vínculo, es decir, actuándolo como un puro estallido de la emergencia pulsional, y ahí estaríamos ante un desborde de angustia. La intervención en este caso sería poder ofrecerle una representación, permitiendo que el juego haga las veces de paraexcitación. Esto es, estaríamos ante una intervención más de contención que de interpretación (no olvidar que esta solo puede tener lugar cuando el yo y sus defensas lo permiten.)

Otra cuestión muy importante sería que a menudo, las identificaciones con el sufrimiento infantil, disminuyen las posiciones de neutralidad. El deseo de que el paciente mejore (lo cual siempre está en relación a un ideal) puede acabar por transformarse en una proyección que el niño interioriza como “objeto ideal”. El peligro sería entrar dentro de “las <<intervenciones pedagógicas>> cuya influencia pedagógica o moralizadora está en contradicción con la libertad que se deja al niño para evocar libremente sus fantasías y emociones en las sesiones” (Anzieu, 2001).

Por último, habría que resaltar que, más allá de la teoría que uno tenga de referencia y de las cuestiones generales a la hora de realizar un tratamiento psicoterapéutico con niños (al igual que con adultos), no existen reglas generalizadas ni posibilidad de utilizar lo exitoso de un caso a modo de calco con los siguientes. Winnicott (1991) expresa esta idea de forma clara y concisa: “No hay ninguna consigna técnica precisa para darle al terapeuta, ya que debe estar en libertad de adoptar cualquier técnica que sea apropiada al caso. El principio fundamental es brindar un encuadre humano, y que el terapeuta, aunque es libre de actuar según le parezca, no deforme el curso de los acontecimientos haciendo o no haciendo cosas llevado por la angustia o la culpa, o por su necesidad de tener éxito. El picnic le pertenece al paciente, y que el día sea lindo o feo es cosa de él.”

## PSICOTERAPIA CON NIÑOS: ¿JUGAMOS?

### BIBLIOGRAFÍA

1. Anzieu, A., Anzieu-Premmereur, C., Daymas, S. *El juego en psicoterapia del niño*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2001.
2. Bion, W. (1963) *Elementos del psicoanálisis*. Buenos Aires: HormePaidós, 1988.
3. Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. En *Obras Completas* (12ª ed.). Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu, 1984.
4. Freud, S. (1920) *Más allá del principio del placer*, en *Obras completas*. Tomo XVIII, Buenos Aires, Amorrortu, 1984.
5. Gutton, P. (1973). *El juego de los niños*. Hogar del libro: Barcelona, 1982.
6. Janin, B. *Intervenciones en la clínica psicoanalítica con niños*. Buenos Aires: Noveduc, 2013.
7. Klein, M. *Fundamentos psicológicos del análisis del niño*. En *Obras Completas*. Tomo 1. Buenos Aires: Paidós, 1932.
8. Klein, M. *Principios psicológicos de análisis infantil*. En *Obras Completas*. Tomo I (pp. 137-147). Buenos Aires: Paidós, 1926.
9. Klein, M. *La personificación en los juegos de los niños*. En *Obras Completas*. Tomo I (pp. 205-215). Buenos Aires: Paidós, 1929.
10. Knobel, J. *La interpretación del juego*. En C. Blinder, J. Knobel, y M. L. Siquier, *Clínica psicoanalítica con niños* (pp. 75-122); Madrid: Síntesis, 2008.
11. Lacan, J. *Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 1964. (19ª reimpresión, 2012).
12. Lutereau, L. *Los usos del juego*. Buenos Aires: Letra Viva, 2013.
13. Reynoso, R. *Psicopatología y clínica infanto-juvenil*. Tomo 1. Buenos Aires: Editorial de Belgrano, 1980.
14. Wasserman, M. *Pensando en jugar*. Revista Argentina de Psicología N°33, de Noviembre 1982. Editor: Asociación de Psicólogos de Buenos Aires.
15. Weich, M. (1990) *The Good Enough Analyst*. En Peter Giovacchini, M.D. (Ed). *Tactics and techniques in Psychoanalytic Therapy III; The Implications of Winnicott's Contributions*. (pp. 128-141). London: Jason Aronson Inc.
16. Winnicott, D. *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa, 1988.
17. Winnicott, D. *Exploraciones psicoanalíticas II*. Buenos Aires: Paidós, 1991.