

Universidad de la República

Facultad de Psicología

Trabajo Final de Grado

Monografía

La importancia del jugar en el niño.

¿Qué sucede cuando hay dificultades e inhibiciones?

Giuliana Vila Lechini

Tutor: Gabriela Bruno Camares

Montevideo, Uruguay

Mayo, 2015

Índice

Resumen	1
Introducción:	2
1 Conceptualizaciones Psicoanalíticas sobre el juego	3
1.1 Sigmund Freud y el juego del carretel	3
1.2 Melanie Klein, el juego y sus fantasías.....	7
1.3 Donald Winnicott, el jugar y su capacidad creadora	9
1.4 Ricardo Rodulfo, el jugar como práctica significativa	12
2 Desde una mirada contemporánea.....	16
3 Dificultades e Inhibiciones en el juego.....	23
3.1 Relación entre aprendizaje y juego. ¿Una dificultad en un ámbito puede influir o tener consecuencias en el otro?	30
4 Consideraciones Finales	35
5 Referencias Bibliográficas:.....	38

Resumen

El presente trabajo consistió en una revisión teórica a partir de diversas conceptualizaciones psicoanalíticas sobre el juego, de esta manera se realizó una aproximación a la importancia del juego en el niño, así como a las dificultades e inhibiciones que se pueden presentar en el mismo. Sobre dicho tema, se desarrollaron las causas por las que un niño no puede jugar y las repercusiones en cuanto a su psiquismo, su personalidad y cómo influirá en diversos ámbitos. Específicamente se realizó un acercamiento a la relación entre el aprendizaje y el juego, de acuerdo a diversos autores e investigaciones que permitieron enriquecer el trabajo realizado.

El recorrido teórico se inició a partir de las conceptualizaciones llevadas a cabo por los autores clásicos del psicoanálisis, para lograr comprender la importancia del juego en el niño y las dificultades e inhibiciones del mismo, desde el origen del psicoanálisis infantil, y se continuó desde la mirada de autores contemporáneos. El jugar, es una función sumamente importante en el desarrollo del niño, es un proceso complejo, el cual le permitirá poner en juego diversos procesos psíquicos, posibilitando elaborar situaciones, adquirir herramientas para su desarrollo y posterior adultez. Se considera un tema de relevancia ya que el juego es el lenguaje del niño, por medio del mismo se podrá “escuchar” y conocer su mundo interno. De esta manera le permitirá la estructuración de su psiquismo. Por lo tanto, investigar, conocer la importancia, y el valor del juego nos dará herramientas al momento de encontrarnos con un niño y su historia, con sus fantasías y miedos.

Palabras Claves: Psicoanálisis de niños - Juego- Dificultades e inhibiciones-

Introducción

La presente monografía expone una aproximación teórica a partir de distintas conceptualizaciones psicoanalíticas acerca del juego. Se destaca la importancia del mismo en el desarrollo del niño, considerando sus dificultades, tanto las causas por las que un niño no puede jugar y las repercusiones en el desarrollo.

Para ello se comenzará con diversas teorizaciones del juego, desde los orígenes del psicoanálisis infantil a través de autores como Sigmund Freud, Melanie Klein, Winnicott, para lograr comprender desde sus inicios, y se continuará con los aportes de autores contemporáneos como Ricardo Rodulfo, Alba Flesler, Aída Dinerstein. Así mismo se utilizarán diversas investigaciones que permitirán enriquecer el trabajo.

El interés por la temática seleccionada surge por una elección personal que se fue presentando a lo largo de la carrera, lo cual me permitió acercarme en diversas ocasiones al tema, ya sea desde la realización de una práctica clínica realizada en el anexo de Mercedes, como a través de seminarios teóricos. Si bien no logré profundizar en dicha temática, bastó para despertar el interés, logrando de esta manera cuestionarme ¿Por qué juega el niño? ¿Qué hace cuando juega?, y ¿Qué sucede si el mismo no puede jugar?

Precisamente sobre las dificultades en el juego, se desarrollará las causas por las que no puede jugar el niño, a partir de lo expuesto por los diversos autores, que repercusiones tiene en el niño en cuanto a la conformación de su psiquismo, de su personalidad, qué lugar ocupa el ambiente en el mismo y la influencia en otros ámbitos, específicamente en el ámbito escolar.

El juego ha permitido acercarse al niño no sólo, como se desarrollará más adelante, para el conocimiento psíquico, sino como campo de intervención en la clínica psicoanalítica. Cabe destacar que "... el juego no es un invento del psicoanálisis (...) él se produce en la infancia, más allá del analista (Flesler, 2007, p. 94).

Tomando el aporte de Beatriz Janin (2011), hablar de niños en psicoanálisis es hablar de un psiquismo en estructuración, en conformación, en un devenir constante en los cuales los movimientos se realizan desde adentro hacia afuera.

Así mismo hablar de niños es hablar de una red de relaciones, de una historia familiar, el cual comienza desde antes del nacimiento del mismo, lo que Ricardo Rodulfo (1989)

denomina “mito familiar”. El mismo permitirá comprender cómo funciona dicha familia, como se relacionan, posibilitando conocer al niño en su totalidad.

1. Conceptualizaciones Psicoanalíticas sobre el juego

1.1 Sigmund Freud y el juego del carretel

Comenzando con el desarrollo se partirá de Sigmund Freud, quien mostró interés en el niño desde el comienzo de su carrera, como médico neurólogo, atendiendo niños que padecían alteraciones neurológicas en el primer instituto público para niños en Viena (Vallejo, 2012). Su interés por la infancia como psicoanalista surge desde el cambio de mirada del niño neurológico y biológico, a tomar la sexualidad del mismo, siendo expresado en su texto “Tres ensayos de una teoría sexual “(1905). A partir de aquí, surge un nuevo niño para Freud, una nueva infancia, en la cual ya no será remitido únicamente a el cuerpo biológico (Vallejo, 2012).

Si bien su interés en la infancia está presente desde el comienzo de su carrera, como psicoanalista no trabajó directamente con los mismos, dejó un importante legado a partir de sus observaciones y textos que permitieron a posteriores autores realizar diversas teorizaciones del juego y la importancia para el niño. El juego, su explicación e importancia, fue variando a lo largo de sus escritos.

El primer caso de un niño analizado por el autor, es el caso desarrollado en el texto “Análisis de la fobia de un niño de cinco años” (Freud, 1909/1986a) más conocido como el pequeño Hans, el cual fue llevado a cabo por el padre quien proporcionó información acerca de las expresiones, sueños y curiosidades del mismo a Freud quien guió el tratamiento. En dicha observación Freud (1909/1986a), corrobora y confirma la primera parte de “Tres ensayos de teoría sexual” (1905). Hans comienza por un interés por la zona genital, denominado...” él hace pi-pi...” (p. 8) luego aparece “el complejo de castración” y a través de sus síntomas fue adquiriendo significados que permitieron la aproximación al desarrollo sexual, la observación del niño y la resolución de su cuadro sintomático.

En el texto “El creador literario y el Fantaseo “(Freud, 1908/1986b) el autor comienza a cuestionarse sobre el poeta y su creación literaria, siendo aquí donde equipara la labor del mismo con el juego del niño, “...Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se

crea un mundo propio (...) inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada.” (p. 127). Es decir tanto el niño como el poeta utilizan su recurso como medio para expresar sentimientos y conflictos, movilizados por el deseo. Sin embargo comienza abandonar el niño que era para transformarse en un adulto, abandonando el juego. Renunciar al juego implica paralelamente renunciar al placer que el mismo brinda, sin embargo es sumamente difícil renunciar al placer que se conoció previamente (Freud, 1908/1986b). Por lo cual de esta manera el juego es reemplazado en la adultez por la fantasía, los llamados “sueños diurnos” (p. 128).

¿Por qué considera importante desarrollar estos estados, desde el juego, la fantasía y la creación poética? ya que parte de una hipótesis “...La creación poética, como el sueño diurno, es continuación y sustituto de los antiguos juegos del niño.” (p. 134). Lo cual deja acentuada la importancia que el juego puede tener en la vida de los niños y posteriores adultos, no simplemente como un momento más en el desarrollo, sino que a partir de allí se podrá desarrollar posteriores teorizaciones para comprender el juego y la importancia del mismo en el niño.

En 1920, logró formular una teorización sobre el juego infantil, lo cual marcará un antes y un después en el desarrollo conceptual, a partir de la observación del juego de su nieto. Con el mismo comienza a visualizar cómo a través de “Fort-da” o conocido “está no está” el niño lograba (re) elaborar la partida de su madre. Observó como

(...) arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí adentro, el niño pronunciaba su significativo <<o-o-o-o->>, y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso <<Da>> (acá está). (Freud, 1920/1986c, p. 15)

A partir de aquí Freud (1920/1986c) comienza a interpretar que su nieto tiraba el carretel y luego lo hacía aparecer dando cuenta de una repetición por parte del mismo de la situación angustiante, la partida de la madre. Sin embargo ya no será de forma pasiva sino que ahora se posiciona desde un lugar activo. Es decir juega, elabora la pérdida de su madre y comienza a ligar la ausencia con las representaciones. (Freud, 1920/1986c). Para lograr entender lo planteado es necesario detenerse y desarrollar una serie de teorizaciones formuladas por el autor.

¿Qué es lo que hace que el niño repita una situación angustiante? ¿Qué relación tiene con el principio de placer formulado por Freud (1920/1986c)?

Dicho autor sostiene en un comienzo que los procesos anímicos son regidos por el principio del placer, ya que el aparato anímico pretende mantener constante la cantidad de excitación presente. Sin embargo, se comenzó a visualizar que no todas las acciones son acompañadas de placer o llegan al mismo, de esta manera también es preciso destacar que existen acciones o fuerzas que conllevan displacer (Freud, 1920/1986c). Una de las primeras situaciones que conllevan al displacer se da en los primeros momentos donde el principio de placer es peligroso para el propio organismo ya que debe sobrevivir a las dificultades del medio, siendo sustituido por el principio de realidad bajo el dominio de las pulsiones de autoconservación, donde el mismo posterga la satisfacción (Freud, 1920/1986c)

Un segundo momento se da a partir de aquellas pulsiones que son inconciliables ya sea por su meta o sus peticiones con las restantes que se encuentran en el yo (Freud, 1920/1986c). A partir de allí se pone en funcionamiento la represión que detiene el alcance de la satisfacción. Sin embargo ambas situaciones que conllevan displacer "... no contradice el imperio del principio de placer." (p. 11)

A continuación de lo planteado, Freud (1920/1986c) observó que a partir de situaciones límites como ser accidentes o guerras, denominó con el nombre de "neurosis traumática" (p. 12) a una serie de síntomas la cual se asemejaba a la histeria, siendo de mayor profundidad. De esta manera las personas que habían estado en tales situaciones por medio de los sueños volvían una y otra vez a dichas situaciones traumáticas. La persona "(...) se ve forzado a repetir lo reprimido como vivencia presente, en vez de recordarlo (...)" (p. 18). De este modo el autor comienza analizar dichas experiencias permitiéndole formular la pulsión de muerte.

Es a partir de las vivencias displacenteras experimentadas por la compulsión a la repetición que el autor dirá, que existe una compulsión a la repetición más allá del principio del placer, lo cual se puede observar en los sueños de enfermos de neurosis traumática y lo que es de suma importancia para dicho trabajo en el juego del niño (Freud, 1920/1986c).

Retomando la pregunta planteada, acerca de cómo se relaciona este principio de placer con la compulsión a la repetición, se podrá decir que en este momento Freud comienza un cambio en su teoría pulsional, en el cual comienza a visualizar que si existe un más allá del principio de placer, existe un tiempo anterior a la realización de deseo (Freud, 1920/1986c). Con lo cual el autor dirá que el enlace entre las pulsiones y la repetición a la compulsión es un carácter universal de las mismas, donde define a la pulsión como "(...) un esfuerzo

inherente a lo orgánico vivo, de reproducción de un estado anterior que lo vivo debió resignar bajo el influjo de fuerzas perturbadoras externas (...)” (p. 36). Es decir, dicho estado hace referencia a la muerte misma.

De esta manera, el autor realizó un cambio en su teoría pulsional, paso de una dualidad de pulsiones sexuales y de autoconservación a una dualidad entre pulsión de vida y pulsión de muerte (Freud, 1920/1986c). Con lo cual retomando la cita, si lo que estuvo antes es la muerte misma, considerando que se tiende a repetir, no a recordar, lo que se pone en función a partir de la repetición de la situación angustiante en el juego Fort-da, es dicha pulsión de muerte, “la meta de toda vida es la muerte y, retrospectivamente: Lo inanimado estuvo ahí antes que lo vivo” (p 38).

A partir de dicho texto, se realizó un cambio en la mirada del niño y el juego específicamente, el mismo ya no es considerado como un simple hecho, sino quedará instalado como un proceso de elaboración psíquica. Lo cual le permitirá elaborar situaciones y poner en juego diversas funciones psíquicas.

Posteriormente, Hermine von Hug-Hellmuth (Reyes, 2004) pionera en el psicoanálisis de niños, antecedente de la teoría desarrollado posteriormente por Melanie Klein y Anna Freud, logró construir las bases del psicoanálisis infantil, su obra estuvo influenciada por S.Freud ya que en diversos artículos y libros continua con la línea de pensamiento formulada por dicho autor. Lo fundamental para Hermine (Reyes, 2004) es la observación de niños para lograr visualizar “... que ocurre con el interés por el propio cuerpo y sus funciones, el desarrollo tras el conocimiento real del origen de los niños, las características de sus juegos como expresión de sus conflictivas psíquicas, etc”. (Hug-Hellmuth, H. von. *De la véritable essence de l’âme enfantine*. Paris: Payot, 1991, 100-103) (Reyes, 2004). Sostiene como significativa la importancia del juego en los niños, de esta manera se va acercando a una forma de trabajo más educativa que terapéutica ya que sostiene que “(...) los niños deben procurarse aportar por el analista valores morales, estéticos y sociales (...)” (Reyes, 2004, p. 139). Línea que luego se asemejará a la desarrollada por Anna Freud (1927).

Por lo tanto, a partir de los desarrollos de las autoras mencionadas, Melanie Klein y Anna Freud, se inició un amplio camino en el psicoanálisis de niños, los cuales estarán plagados de discrepancias y oposiciones. Ambas serán grandes referentes para posteriores autores, ya que trazaron dos líneas teóricas sumamente importantes para lograr entender la infancia, y como se debe intervenir desde el psicoanálisis. Cabe destacar que si bien Anna Freud

(1927) fue un referente, no utilizó el juego como recurso principal para el conocimiento del psiquismo infantil.

Melanie Klein tomó contacto con los desarrollos de Hermine von Hug- Hellmuth a través de las conferencias dictadas por dicha autora, sin embargo comenzó a separarse de su pensamiento ya que disiente de la forma de trabajo educativo y la idea que los niños pequeños no son analizables (Blinder, Knobel, Siquier, 2008). De igual forma reconoce que Hermine von Hug- Hellmuth debe ser reconocida como pionera en el psicoanálisis con niños. (Reyes, 2004)

1.2 Melanie Klein, el juego y sus fantasías

Tomando en cuenta los desarrollos teóricos de S. Freud y a partir de las observaciones de su trabajo con niños, Melanie Klein (1932/1987) logró ganar terreno en el psicoanálisis de niños, no solo desde la técnica sino descubriendo el funcionamiento psíquico de los mismos. Así mismo fue de gran ayuda el trabajo con adultos lo que le permitió desarrollar su teoría, “Fueron justamente la diferencia entre la mente infantil y la del adulto las que me revelaron, (...) el modo de llegar a las asociaciones del niño y comprender su inconsciente” (p. 27). A partir de aquí comenzó a desarrollar su teoría del juego, con la cual produjo un profundo cambio en el modo de concebir la psiquis del niño y la forma de trabajo para poder acceder a su inconsciente.

Melanie Klein (1932/1987) plantea “El niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos” (p. 27). De esta manera dicha autora plantea que el juego permitirá acceder en profundidad al inconsciente y al yo del niño. Así mismo es equiparable a los sueños en los adultos ya que ambos conducen a descubrir el significado latente, por medio de las asociaciones que realiza el adulto así como los contenidos del juego del niño, irán guiando hacia el conflicto inconsciente (Melanie Klein, 1932/1987).

Para lograr comprender el juego y su significado latente se deberá decodificar el lenguaje simbólico, es decir poner en palabras aquello que el niño manifiesta por medio de sus juegos y sus creaciones. El uso de símbolos le ha permitido al niño crear su propio lenguaje, logrando expresar sus sentimientos, fantasías y ansiedades (Melanie Klein, 1955/1987). De esta manera dicha autora sostiene que el simbolismo es una parte del lenguaje. Para lograr interpretar y conocer el significado latente del juego, se deberá tomar cada elemento por separado, los mecanismos empleados, logrando de esta manera

relacionar cada elemento entre sí comprendiendo el juego en su totalidad. (Melanie Klein, 1932/1987)

Así mismo, dicha autora dirá en el mismo año, que "(...) detrás de toda forma de actividad de juego yace un proceso de descarga de fantasías de masturbación, operando en la forma de un continuo impulso a jugar (...)" (p. 29). El juego le permitirá representar sus fantasías de masturbación, relacionadas con las experiencias sexuales, produciendo una descarga vivenciada con placer, ya que podrá liberar por un lado la culpa contenida por sus fantasías de masturbación, y por otro lograr la representación de la escena primaria (Melanie Klein, 1932/1987). Cuando se remite a las fantasías inconscientes Melanie Klein (Hanna Segal, 1987) las define como "(...) la expresión mental de los instintos y por consiguiente existe (...) desde el comienzo de la vida" (p. 20). Dichos instintos están relacionados con una fantasía de objeto, es decir "(...) para cada impulso instintivo hay una fantasía correspondiente" (Hanna Segal, 1987, p. 20). El encargado de crear las fantasías será el yo, lo cual demuestra que el yo postulado por dicha autora posee mayor organización que el definido por S.Freud (Hanna Segal, 1987). Es a partir de lo mencionado que "Supone que desde el nacimiento el yo es capaz de establecer (...) relaciones objetales primitivas en la fantasía y en la realidad". (p. 21)

El proceso de descarga anteriormente mencionado, responde como una compulsión a la repetición, por lo cual Melanie Klein (1932/1987) destaca dicho mecanismo como fundamental para que se realice el juego, así como para las posteriores sublimaciones.

De esta manera el juego ocupará un lugar central en la vida de los niños. La forma en que juega revelará sentimientos, ansiedades así como también agresividad y angustia (Melanie Klein, 1955/1987).

Así mismo, el juego no sólo le permitirá experimentar alivio por medio de la descarga y la posterior elaboración de situaciones y conflictos, sino que será un medio el cual proporcionará información de la salud o inhibición del niño, ya que la incapacidad de jugar remitirá a una posible perturbación (Melanie Klein, 1932/1987). Las inhibiciones en el juego son planteadas por la autora como una represión de las fantasías de masturbación repercutiendo paralelamente en la vida imaginativa del niño. Dicho punto será abordado posteriormente, en el capítulo específico sobre las dificultades e inhibiciones en el juego.

1.3 Donald Winnicott, el jugar y su capacidad creadora

Desde los aportes de Winnicott se podría pensar y reflexionar sobre la importancia del juego en el niño. Vinculado a la infancia desde sus comienzos como reconocido pediatra, discípulo de Melanie Klein, toma contacto con los desarrollos teóricos a cerca del juego (Blinder et.al, 2008). Si bien comparte y coincide con los desarrollos de dicha autora, sostiene que el juego debe ser estudiado por sí mismo, con lo cual se separa del pensamiento Kleiniano, amplía la noción de juego y su formación desde los comienzos de desarrollo del niño. (Winnicott, 1972)

En el texto “Realidad y juego” Winnicott (1972) sostiene “(...) el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio tiempo, una forma básica de vida” (p. 75). Es decir a partir del juego el niño podrá poner en marcha su personalidad y descubrirse a sí mismo, es por medio del mismo que el autor sostiene que tanto el niño como el adulto podrán descubrir su persona.

El juego es considerado por el autor como natural y universal, será utilizado como un indicador de la salud del niño, coincidiendo en este punto con lo desarrollado anteriormente por Melanie Klein (1932/1987), en lo referente al juego como un indicador de la salud o de posible perturbación. En el mismo texto el autor realiza a una diferenciación entre el juego y el jugar, ya que el jugar no solo reflejará dicha actividad en los niños sino que estará presente en la adultez.

Desde el concepto de los “fenómenos transicionales” el autor comienza a darle un nuevo significado al juego. Se entiende por fenómenos transicionales a la zona intermedia entre la realidad del niño y la realidad exterior, donde comienza la separación del objeto - realidad como parte de sí a una realidad independiente. Dicho proceso se realizará junto a los “objetos transicionales” (p. 18) que serán aquellos que posibiliten tal transición. (Winnicott, 1972).

A partir de los interrogantes de dicho autor sobre qué es el juego y donde está ubicado dirá que el mismo se encuentra en el “(...) espacio potencial entre el bebé y la madre” (p. 65). Para lograr comprender el lugar asignado en la teoría del juego y cómo surge el mismo, se remitirá a cuatros momentos por los cuales el niño atraviesa. En un primer momento el niño y el objeto son uno, lo cual el modo de concebir el objeto por parte del niño es subjetivo. En un segundo momento dicho objeto es rechazado, aceptado y concebido de forma objetiva. Este pasaje dependerá de la función de la madre para sostener y ayudar al niño entre lo que puede percibir y ser ella misma. Si se logra establecer la confianza en la

misma, se conforma el “(...) el campo de juego (...)” (p. 72). Es decir a partir de la moderación que realiza la madre le permitirá al niño adquirir confianza, siendo este un proceso fundamental para posteriores adquisiciones (Winnicott, 1972).

Luego en un tercer momento el niño comienza a jugar solo a partir de la confianza adquirida pero en cercanía de alguien, lo que le va permitiendo que en un cuarto momento que el niño logre superponer las dos zonas de juego. Por lo tanto, es a partir del proceso desarrollado, que se explicaría la afirmación del autor en la cual destaca “(...) el juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior (p. 130).

Paralelamente con los cuestionamientos mencionados, uno de los primeros realizado por Winnicott (1942) es ¿por qué juegan los niños?, a lo cual da una serie de respuestas donde fundamentará, que el niño juega porque el mismo juego encuentra placer, así mismo le posibilita expresar agresión y ansiedad que el juego pone en funcionamiento en diversas oportunidades. Otra de las respuestas expresadas por el autor será la adquisición de experiencia, por medio del mismo, el niño comienza a enriquecerse y amplía su capacidad para percibir el mundo “El juego es la prueba continua de la capacidad creadora, que significa estar vivo.” (Winnicott, 1942, párr 8). Da suma importancia a la creación que surge en el juego y su importancia en el desarrollo. Siguiendo la misma línea el juego le permitirá establecer relaciones sociales, hacer amigos o simplemente relacionarse con otros. Del mismo modo, le permitirá la integración de la personalidad, el mismo podrá ser observado por medio de un juego armonioso o de lo contrario, a través de un juego que presente dificultades lograr identificar alguna perturbación presente. El juego será la forma de comunicación ya que le posibilitará expresar lo que siente y le angustia a través de su jugar. (Winnicott, 1972)

Es decir, el juego facilitará el crecimiento del niño de acuerdo a las posibilidades que le brinda para desarrollarse y experimentar (Winnicott, 1972). Es considerado “(...) por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego” (p. 75), por lo tanto el mismo “contiene todo” para lograr conocer al niño y trabajar en el análisis. Dicho autor remite al juego como precario ya que se desarrolla de acuerdo al límite entre lo subjetivo y lo que percibe de manera objetiva.

Para el autor, así mismo, el jugar se podrá ver interrumpido de acuerdo a la excitación física o los instintos presentes. “Los instintos (...) ayuda a aniquilar su sentimiento de que existe como unidad autónoma, con lo cual el juego resulta imposible” (cf. Kjan, 1964)

(Winnicott, 1972, p. 77). Precisamente este punto será uno de los cuales disiente con Melanie Klein (1932/1987) ya que la misma plantea al juego como una descarga de fantasías de masturbación, mientras que Winnicott (1972) establece que en presencia de excitación y de los instintos, el juego queda paralizado e interrumpido. Dichas dificultades serán expresadas más adelante, en el capítulo sobre las dificultades e inhibiciones en el juego.

Por lo tanto, al desarrollar su teoría del juego, Winnicott (1972) toma en cuenta aspectos del ambiente que permitirán al niño su desarrollo y la creación del juego, ya que como fue mencionado anteriormente, por medio de los fenómenos, los objetos transicionales y la función de la madre la cual determinará la adquisición de la confianza, posibilitarán la adquisición de las “experiencias culturales” que surgirán de un “vivir creador” (p. 135). El mismo refiere en un primer momento a las posibilidades brindadas por la madre para crear y expresar por medio de los objetos, es decir por medio del juego, posteriormente el “vivir creador” será a partir de la relación con la realidad exterior, de forma activa y creadora. De esta manera las experiencias culturales las ubica en “(...) el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (...)” (p. 135). La cultura será pensada por Winnicott (1972) como la “tradición heredada” (p. 133), aquello que se encuentra en la historia y la cultura de toda una población.

Queda explícita la importancia que el autor brinda al ambiente ya que será quien acompañe al niño, permitiendo o prohibiendo la capacidad de un desarrollo esperable

Dicho entrelazamiento entre el juego y la cultura es también reconocida por Jhoan Huizinga (1957) quien plantea que el juego existe mucho antes que la cultura, precisamente destaca que la cultura en sus inicios contiene algo lúdico desde cómo se desarrolla hasta en la forma. Define al juego como

(...)una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Huizinga, 1957, p. 45)

Si bien dicha definición contiene un rasgo social y cultural, permite observar de igual manera ciertas características que son básicas en el juego como ser la libertad y la presencia de determinadas reglas, pero que el propio niño irá modificando a partir del juego desarrollado. Es una acción que tiene un fin en sí misma, por lo tanto la característica de

suma importancia resaltar, será la posibilidad que le brinda para crear su mundo y modificarlo.

De esta manera es posible observar que el juego contiene rasgos específicos, comunes, sin importar el ámbito en que estemos investigando, posibilitando comprender la importancia del mismo. De la definición se desprende así mismo, la importancia de “ser de otro modo” como lo mencionaba Freud (1908/1986b) en el texto citado anteriormente, “El creador literario y el Fantaseo” donde el juego es la actividad que permitirá crear su mundo, como más le agrade, poniendo en marcha tensiones y permitiendo experimentar alegría y placer.

1.4 Ricardo Rodulfo, el jugar como práctica significativa

Ricardo Rodulfo (1989) autor contemporáneo permitirá desarrollar en qué consiste el juego, que variables están implícitas y las tres etapas que considera del mismo. Así mismo utilizó para su trabajo aportes de los autores mencionados anteriormente, específicamente de Winnicott, quien le permitió ampliar su teoría conjuntamente con sus investigaciones y su formación académica.

Para comprender el juego en un comienzo se deberá dejar de lado la idea de atribuirle una sola función ya que a lo largo del desarrollo el mismo se irá modificando tanto en su forma como en su función (Rodulfo, 1989). Siguiendo el planteo de Winnicott (1972), Rodulfo (1989) destaca la importancia de mencionar jugar y no juego, ya que el mismo resalta la consideración de la “práctica significativa” (p. 120), es decir, el juego implicado a una actividad, con contenidos específicos y en constante producción.

El jugar atraviesa absolutamente todo el desarrollo del niño será “(...) el hilo conductor (...) de la constitución subjetiva (...)” (p. 120) por medio del mismo se visualizará los procesos de simbolización y el estado de los mismos de acuerdo a la forma y el juego empleado (Rodulfo, 1989). El autor, atribuye gran importancia al medio, en la misma línea de desarrollo que Winnicott (1972), sostiene que el ambiente posibilitará o bloqueará los procesos del niño.

A medida que el niño se va desarrollando, el jugar le permitirá construir y apropiarse de conceptos, así como también le permitirá ir conformándose ya que “(...) a partir del jugar, el chico se obsequia un cuerpo así mismo (...)” (p. 122). Es decir, se irá involucrando en su proceso de desarrollo y en su propia formación psíquica. La forma en la cual lo transita no

será de manera pasiva ya que el niño colocará parte de su historia, de su “mito familiar” (p. 122) e irá realizando su propio desarrollo. (Rodulfo, 1989)

El mito familiar o también denominado el folklore hace referencia a la historia del niño antes de su llegada. Una red de mitos, historias, aquello que rodea al niño y que permite la identificación de los significantes que rodean al mismo. Siguiendo al autor, dichos significantes se encuentran en las personas que rodean al propio niño y que irán influyendo en la constitución del mismo (Rodulfo, 1989). Los mencionados significantes tienen determinadas características, en primer lugar debe repetirse ya sea desde lo individual como lo grupal, no es depositado en un solo familiar sino que atraviesa al grupo en su totalidad. La segunda característica será que cada significante cobra una nueva significación, lo cual desarrollarán nuevos encadenamientos y nuevos sentidos. Como tercera característica se reconoce que el significante tiene una dirección, es decir, conduce hacia algún sitio de la historia de la persona así como del grupo familiar. De esta manera el mito familiar posibilitará identificar los procesos, la función en el propio niño y permitirá comprender procesos que provienen antes del nacimiento del mismo y que responden al funcionamiento del grupo familiar.

Con lo cual retomando lo dicho, el niño tomará parte de su historia, de sus significantes e irá construyendo su historia. De este modo, el niño se posiciona desde un lugar activo, participante ya que en palabras del autor “(...) lo más terrible que le puede suceder a alguien es quedarse donde lo pusieron determinados significantes de la prehistoria, incluso cuando esos significantes aparentemente suenan bien.” (p. 31) Dicho autor menciona la importancia de una actitud activa, de lo contrario se podrá considerar una posible perturbación por parte del niño. (Rodulfo, 1989)

Para el autor, el juego se conforma a partir de tres etapas, la primera hace referencia a la construcción de superficie sin volumen, la segunda al continente-contenido y por última el escondite. La primera etapa consiste en la construcción de superficie, ya que en un comienzo le es imposible crear un interior - exterior, irá construyendo “(...) una película de banda continua” (p. 127) en dicha banda está ubicada la madre entre otros componentes lo cual le permitirá crear superficie. En este momento se podrá observar a los bebés colocar y desparramarse la comida o cualquier sustancia sobre su cuerpo (Rodulfo, 1989). Dicho proceso será la base para lograr posteriormente la construcción de “(...) dentro/fuera (...)”

(p. 127). Será por medio de la rutina entre otros elementos que se irán conformando superficies, a través de un Otro ¹ que permita una estabilidad, una cotidianeidad.

Se destaca que antes de realizar un proceso se conformará el cuerpo, dicho esto se puede visualizar el enojo que sienten los bebés cuando se les quita un pegote de sí ya que precisamente sentirá que se le desprende una parte de su propio cuerpo (Rodulfo, 1989). Todo aquello que el niño realiza en este momento, sobre el espacio, lo realiza sobre su propio cuerpo "(...) el espacio es el cuerpo, cuerpo y espacio coinciden sin desdoblamiento" (p. 138). Posteriormente se transita a la segunda etapa la cual se observan juegos de continente-contenido. Se percibe entre los juegos del niño la extracción de objetos de adentro de la cartera de la madre o una caja y devolverlos (Rodulfo, 1989). El autor destaca que la relación entre ambos aspectos es reversible, es decir no se toma estrictamente el continente más grande que el contenido sino que el contenido podrá alojar al continente. De esta manera la fantasía se despliega en el niño con lo que se denominará "(...) omnipotencia en el imaginario infantil." (p. 141)

La tercera etapa propuesta por dicho autor se observa a través de los juegos de escondite. Tiene su comienzo a fines del primer año y es caracterizado por juegos de aparición y desaparición. Precisamente la desaparición que generaba en un principio angustia y preocupación, le provocará placer y querrá repetirlo una y otra vez. Será fundamental la desaparición para lograr comprender lo Real. (Rodulfo, 1989)

Así mismo se destacará una serie de juegos que dan cuenta de las posibilidades del niño en un comienzo dejando caer y luego tirando con fuerza (Rodulfo, 1989). Otro de los juegos a destacar será la utilización de la puerta utilizada como cierre, habrá "(...) una dedicación incansable a cerrar cuanta puerta encuentre, desapareciendo o así haciendo desaparecer al Otro o a lo que fuere" (p. 162). Sucede lo mismo con el vidrio en el cual ve pero no puede tocar, creando una nueva forma de juego (Rodulfo, 1989). En el juego con la puerta se encuentra placer en hacer o lograr desaparecer a un Otro mientras que en el vidrio hay un hacer desaparecer pero desde otra dimensión, en un comienzo la mirada es acompañada del tacto, pero precisamente ahora se desprende y se independiza generando placer la mirada (Rodulfo, 1989). Será importante destacar que dichas etapas no finalizan al comenzar otra, sino que se irán superponiendo, de esta manera será posible visualizar aspectos de etapas anteriores en diversos momentos.

¹ Otro, definición del Diccionario Introdutorio de Psicoanálisis Lacaniano (Dylan Evans 1997), "El Otro es entonces otro sujeto, en su alteridad radical y su singularidad inasimilable, y también el orden de lo simbólico que media la relación con ese otro sujeto" (p 143)

Rodolfo (1989) hace hincapié en la importancia que tiene el jugar como función “(...) el niño se va curando por sí solo respecto de una serie de puntos potencialmente traumáticos” (p. 151). Por medio del mismo se logrará observar perturbaciones o inhibiciones, a tal punto que es posible encontrar la función totalmente inhibida o cancelada como en el caso de un autismo. Parafraseando a Rodolfo (1989) cuanto más grave sea la patología, imposibilitando al niño en su desarrollo tendrá más dificultades para jugar, es decir que el niño se verá imposibilitado o inhibido para realizarlo naturalmente. Será de suma importancia destacar que

A lo largo del proceso de estructuración y en la medida de ella, el jugar se va resignificando, lo que debemos recordar para no interpretar mecánicamente situaciones lúdicas sobre la base de lo que ‘vemos’, es decir, sobre la base de un reduccionismo conductista del significado que aísla secuencias del contexto que las esclarecería (Rodolfo, 1989, p. 151)

De lo expresado por el autor, será significativo comprender que le sucede a un niño a lo largo de un proceso, con determinados elementos que permitan comprender en su globalidad. No a partir de un juego, con determinadas características que remitan a un trastorno, encasillando bajo un rótulo, definiendo una forma de ser y actuar. Se deberá acompañar al niño ya que el propio juego se irá resignificando e irá mostrando sentimientos y conflictos que se modificarán de acuerdo a los procesos y situaciones vividas. El propósito será acompañarlo para que logre elaborar, transitar, y disfrutar libremente. Siguiendo esta misma línea Beatriz Janin (2011) expresa en su libro “El sufrimiento psíquico en los niños” que no se debe rotular o buscar una patología frente a un síntoma del niño, sino se deberá pensar que está en juego en cada dificultad, para ello pensar en el mismo y su ambiente, su familia, siendo cada caso particular dejando de lado manuales y clasificaciones.

2. Desde una mirada contemporánea

A partir de aquí se pretende demostrar la importancia del trabajo realizados por los autores clásicos a partir de autores contemporáneos. Dichos autores, desde sus diversas teorizaciones han realizado aportes sobre la importancia del juego y el jugar del niño. De esta manera he optado por utilizar las teorías seleccionadas en dicho trabajo en su totalidad, ya que la multiplicidad de conceptos y sentidos serán aquellas que enriquezcan el conocimiento y la producción.

Tomando los aportes de Luzzi y Bardi (2009) en su investigación “Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia” plantea una posición ambivalente por parte de Freud en cuanto al método psicoanalítico con niños. Como fue mencionado y siguiendo con los aportes de dichas autoras, el primer caso de un niño analizado psicoanalíticamente fue “Análisis de la fobia de un niño de cinco años” más conocido como el pequeño Hans quien Freud (1909/1986a) guió el tratamiento, sin embargo solo fue posible llevar a cabo el análisis, ya que el padre del niño logro interpretar lo expresado por el mismo y el éxito logrado se debió a la unión de la autoridad paterna y la autoridad médica. De esta manera Freud tuvo contacto indirecto con el análisis de niños, aunque mantenía una cierta desconfianza hacia el trabajo con niños pequeños.

En 1908 a partir del texto “El creador literario y el fantaseo” comienza a darle un nuevo sentido al juego. Alba Flesler (2007) destaca que en dicho texto Freud observa el carácter reproductor del juego y el placer que pone en marcha su realización. Siguiendo a la autora, resalta el carácter ilustrativo del texto en lo cual deja claro el interés de Freud por conocer de que manera el juego se va sustituyendo en la adultez por determinadas actividades. Retomando lo expresado anteriormente por Freud (1908/1986b) “La creación poética, como el sueño diurno es continuación y sustituto de los antiguos juegos del niño” (p. 134). De esta manera da gran importancia al juego ya que para el mismo, quedará estrechamente vinculado en una relación artística y cultural.

Sobre este punto se puede pensar en el aporte de Winnicott (1972) el cual comparte la idea de que el juego es el inicio que posibilitará tener experiencias culturales y un vivir creador. En términos Winnicottianos se puede establecer una relación entre la creación del poeta y los sueños diurnos como un vivir de forma activa, un vivir creador por parte del sujeto, lo cual de esta manera ambos autores parten del juego para lograr resolver

conflictos, ansiedades y sentimientos. El juego será la base para transitar la infancia y posteriormente desarrollar lo artístico y cultural en la adultez. Lo cual la misma no sería una 'don' del adulto sino que comienza a formarse desde el inicio del desarrollo del niño con la posibilidad del juego.

Al observar Freud (1920/1986c) el juego del carretel en su obra "Más allá del principio del placer" y darle un sentido le permitió junto con otras observaciones formular una nueva teoría pulsional.

Freud (1920/1986c) dirá que el niño juega para (re) elaborar la partida de su madre, representa en el juego una situación angustiante y pasa de un lugar pasivo a un lugar activo. De esta manera, Luzzi y Bardi (2009) destacan que se produce un gran cambio en el desarrollo de su teoría del juego ya que lo amplía paralelamente con los desarrollos que va produciendo del aparato anímico.

En palabras de Mercedes Freire de Garbarino. et. al. (1986) es sumamente importante lo que pudo desarrollar Freud a partir del juego observado, ya que el mismo será quien brinde elementos para comprender la psiquis infantil y permitir su posible teorización.

Freire de Garbarino et. al. (1986) da cuenta brevemente la importancia que tuvo la observación de Freud (1920/1986c). En un comienzo la relación entre el juego y la pulsión de muerte siendo el juego una de las actividades donde se expresa la compulsión a la repetición, el cambio de posición pasivo a activo como una forma de elaboración por parte del niño o como lo es mencionado por dicha autora como mecanismo de defensa y el juego utilizado para manifestar el conflicto existente en el niño.

Rodolfo (2008) por su parte destaca que Freud (1920/1986c) en dicho texto muestra dos niveles de análisis que el juego puede ser "estudiado", por un lado el juego en base a sus funciones y por otro en base al discurso, al lenguaje. En cuanto a el discurso Rodolfo (2008) resalta la interpretación que el mismo Freud (1920/1986c) realizó al decir del niño con su juego "<<Y bien, vete pues; no te necesito, yo mismo te echo>>" (p. 16) ya que por un lado se analiza las funciones del juego y por otro el mensaje que el niño quiere decir al momento de realizarlo.

Alba Flesler (2007) en su libro “El niño en análisis y el lugar de los padres” destaca la importancia de dicho texto ya que en el mismo será posible observar los tiempos del goce². A partir del juego del carretel se visualiza tres tiempos del juego donde será posible distinguir el predominio de lo Real³ en un primer momento, lo Simbólico⁴ y en tercer momento de lo Imaginario⁵. (Flesler, 2007). A medida que suceden los tres tiempos es posible observar como en un comienzo el niño lanza el objeto donde no le es fácil encontrarlo, momento fundamental para que luego se produzca el juego precisamente del Fort-da, en un segundo momento el niño sale del lugar que estaba, fuera de la cuna “el tiempo del sujeto es el de recrearse fuera del lugar en el que estaba originalmente ubicado por el Otro” (p. 100), en un tercer momento la autora destaca el juego del espejo mencionado por Freud en el cual juega a quitar la imagen del espejo.

El juego para dicha autora será sumamente importante ya que “(...) se producen trazos en los que el sujeto se recrea, haciéndose notoria la presencia de un tránsito, que redistribuyendo los goces de la infancia, va dando sus primeros pasos hacia la entrada del lenguaje (...)” (p. 100). De esta manera el juego será un camino que posibilitará la creación por parte del sujeto de su propia singularidad lo que posibilitará para adquirir diversas herramientas como el lenguaje y la simbolización, procesos sumamente importantes para el desarrollo del sujeto en diversos ámbitos.

Por su parte Aída Dinerstein (1987) en su libro “Qué se juega en psicoanálisis de niños” plantea que en el texto “Más allá del principio del placer” (1920) el juego abre dos caminos “(...) el trazado de este nuevo camino pulsional es un yo que se estructura a la vez que se aísla la ausencia como tal” (p. 96), es decir un niño el cual se encuentra en proceso de conformación, de estructuración lo cual la ausencia de la madre le permitirá pensarse independiente del juego. Siguiendo con dicha autora en su artículo “El juego en psicoanálisis de niños” (2000), remite a dos aspectos del juego del niño, por un lado a partir

² Goce, Lacan establece diferencia entre el goce y placer, estará relacionada con la castración, y con la satisfacción del síntoma. “El término “goce” expresa entonces perfectamente la satisfacción paradójica que el sujeto obtiene de su síntoma (...) el sufrimiento que deriva de su propia satisfacción...” (Evans, 1997, p. 103)

³ Real, Es uno de los tres órdenes los cual es posible describir los fenómenos psicoanalíticos. No aparece opuesto a lo imaginario, sino también a lo simbólico. “...lo real surge como lo que está afuera del lenguaje y es inasimilable a la simbolización” (Evans, 1997, p. 163)

⁴ Simbólico, El registro simbólico es el fundamental para el psicoanálisis “Lo simbólico es también de la alteridad radical al que Lacan designa como el Otro” (p 179)

⁵ Imaginario, “Desde el principio esta palabra estuvo asociada con ilusión, fascinación y seducción y se relacionó específicamente con la RELACIÓN DUAL entre el YO y la IMAGEN ESPECULAR. (Evans, 1997, p.109). Así mismo contiene una dimensión lingüística.

del principio de placer, permitirá acceder a la realidad psíquica y por otro a partir de la compulsión a la repetición como acceso al placer de forma más primitiva.

Sin embargo Dinerstein (1987) remitirá a una madre partida y no a la partida de la madre ya que será lo que la ausencia genere en el propio niño lo que habilitará cuestionarse sobre lo que la madre desea frente a la ausencia real de la misma. Para la autora el juego es inscripción psíquica y hace a la constitución subjetiva

(...) lo que el jugar reactualiza de la constitución subjetiva y que nos hace pensarlo vinculado a la sublimación, a esas posibilidades creadoras que, yendo más allá de los caminos marcados por la represión primaria, implican la posibilidad de inscripción de algo nuevo.” (p. 97)

De esta manera se podrá observar la importancia que el texto “Mas allá del principio del placer” (1920/1986c) tuvo en la teoría psicoanalítica, permitiendo reflexionar e interrogarse qué hace el niño cuando juega y cómo funciona su psiquismo. Dicho texto fue y es un gran referente que permitió a posteriores autores desarrollar diversas teorías que aportan para comprender y desarrollar aún más el conocimiento de los niños.

Sánchez y Vallejo (2004) en su artículo “Melanie Klein, una princesa que creó su propio reino” exponen la importancia de la técnica desarrollada por dicha autora y las críticas realizadas a la misma. En cuanto al desarrollo expuesto por Melanie Klein plantean que los niños en el marco del juego ponían en marcha la fantasía contenida de pulsiones agresivas la cual estaban en contacto con las relaciones objetales del niño, llevando implícito ansiedad y mecanismos de defensa.

Estos hechos exigían, para su explicación, de la presencia de un yo y un superyó precoces, capaces de elaborar tales procesos, lo que obligaba a apartarse de los presupuestos metapsicológicos freudianos, donde tales instancias se consideraban de aparición más tardía. (Sánchez y Vallejo, 2004 párr 20)

Ambos autores destacan que Melanie Klein se diferencia de S.Freud en cuanto a la conformación del psiquismo ya que Klein postula un aparato psíquico más desarrollado en el cual al comienzo se encuentra un yo formado posible de sufrir ansiedades y angustias, lo cual serán puestas en marcha en el juego. En cambio S. Freud postula que el yo se va conformando a lo largo del desarrollo, siendo al comienzo puro Ello, denominado así bajo la segunda tópica. Si bien dichos autores no coinciden desde sus respectivas teorizaciones, estarán de acuerdo que por medio del juego el niño logrará expresar lo que sucede en su mundo interno.

De esta manera, es posible observar que si bien no coinciden en sus conceptualizaciones, Melanie Klein equipara el juego a los sueños en los adultos, ya que

(...) utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que nos es familiar en los sueños y sólo comprenderemos totalmente este lenguaje si nos acercamos a él como Freud nos ha enseñado a acercarnos al lenguaje de los sueños (Melanie Klein, 1932/1987 p. 139).

El juego y el sueño guiarán hacia el conflicto inconsciente en el caso del adulto por medio de las asociaciones verbales y en el caso del niño por medio de su jugar.

Sobre este punto Freud (1914 [1918]/1979) resaltaba en su texto “De la historia de una neurosis infantil” que “(...) será preciso prestar al niño demasiadas palabras y pensamiento, y aun así los estratos más profundos pueden resultar impenetrables para la conciencia.” (p. 10). Por lo cual no se podrá realizar el análisis de niños de la misma manera que en adultos ya que precisamente como lo afirma Freud, el niño no está capacitado para realizarlo y por lo tanto no se llegará a una determinada profundidad en el análisis. Aquí también es posible visualizar la posición ambivalente de Freud en cuanto al análisis de niños, ya que resalta otra dificultad del trabajo con los mismos.

Es de esta manera que Melanie Klein (1932/1987) comienza a visualizar que el niño por medio de sus juegos expresará sus deseos, conflictos, sentimientos, utilizando la acción en lugar de la palabra.

Indudablemente Melanie Klein fue una gran pionera en el psicoanálisis de niños, la misma logró desarrollar una teoría que permitió el conocimiento en profundidad de los niños y la forma en que los mismos lograban expresar sus sentimientos. Así mismo se le atribuyen críticas a su teoría. Retomando los aportes de Sánchez y Vallejo (2004) una de las críticas realizadas por dichos autores se refieren a la importancia que le es atribuida por parte de la autora a lo constitucional e innato, es decir aquello que está presente en el propio niño sin que se tome en cuenta el rol que tiene el ambiente y como él mismo puede modificar. Mencionado lo expuesto por Winnicott (1972) y Rodolfo (1989) anteriormente, será el ambiente quien permita o impida el desarrollo esperable del niño. En el caso de la autora no toma en cuenta los factores que rodean al mismo, sino que centra en los propios procesos del niño.

En cuanto a Winnicott y Melanie Klein, Blinder et.al (2008) refiere en el libro “Clínica psicoanalítica con niños” que la diferencia entre ambos radica en que Winnicott “(...) más que interesarse por los fenómenos de estructuración interna de la subjetividad, se interesa

por la relación del sujeto con su entorno, especial y primordialmente con la madre.” (p. 17) Es decir no se detendrá exclusivamente en los procesos psíquicos del niño, sino como fue mencionado, en el ambiente, la relación con el mismo y la importancia que tendrá la madre en sus inicios.

Luzzi y Bardi (2009) destacan que Winnicott se diferenciará de S.Freud y Melanie Klein, en cuanto al proceso de construcción de simbolización. Precisamente Winnicott (1972) sostiene que es por medio de la presencia del otro, de la fusión, lo que permitirá realizar el proceso simbolización y el jugar.

Se entiende necesario definir la simbolización ya que la misma es un proceso sumamente importante al momento de desplegarse el juego ya que por medio del mismo el niño lograra representar, exteriorizar y conformar su psiquismo.

Myrta Casas de Pereda (1999) plantea “La ausencia es lo que es displacentero y la simbolización hace presente el placer de la representación” (p. 60). Retomando el juego del carretel, el niño frente a la ausencia de la madre logra realizar una representación por medio del juego el cual le brinda placer, ya que precisamente lograr una representación es un logro frente a la ausencia. Sin embargo el placer que es vivenciado por el niño se debe a una ausencia sobre el fondo de presencia, es decir la autora manifiesta que “(...) lo displacentero es la ausencia, pero una presencia permanente no daría lugar a la dialéctica presencia-ausencia y no existiría el placer de la representación psíquica.” (p. 65) Lo cual se puede pensar que dicha autora se acerca al desarrollo de Winnicott, ya que los juegos de presencia-ausencia se logran desarrollar por que anteriormente estuvo dicha presencia, retomando lo expuesto por Winnicott (1972), es a partir de la fusión madre-bebé que le permite al niño posteriormente representar y simbolizar.

Siguiendo con los planteos de la autora, los juegos para que sean eficaces para el niño deberán ser lúdicos y experimentar placer, por lo tanto por medio de la simbolización, el cual permitirá ligar representaciones frente ausencias o situaciones traumáticas, conjuntamente con el placer que el juego brinda comenzará un camino que le permitirá estructurar su psiquismo. (Casas de Pereda, 1999)

Además explica el juego como un trabajo de organización psíquica que conlleva una producción de significativo. El mismo habilita y establece la inscripción psíquica y la circulación del deseo lo que permite que el signo se haga símbolo y surja la singularidad. Dicho proceso es planteado y desarrollado para comprender que es con un otro que el niño tiene la posibilidad de que el signo se haga símbolo. (Casas de Pereda, 1999).

Winnicott (1972) plantea que por medio de la presencia del otro, en el cual madre y bebé se encuentran fusionados que se podrá simbolizar y jugar posteriormente. Luego de dicha fusión comienza un proceso de separación en la cual en palabras de del autor “(...) cuando presenciamos, la primera posición no-yo, vemos al mismo tiempo la primera utilización de un símbolo por aquel y su primera experiencia de juego.” (p. 130)

A partir de allí comenzará un camino placentero, ya que el jugar produce satisfacción, permite elaborar situaciones favoreciendo el desarrollo afectivo y emocional (Aguilera Castro, Díaz, 2010). Así mismo será fundamental en el ámbito escolar, por un lado le permitirá relacionarse con los compañeros ya que al jugar de forma grupal, siguiendo los planteos de Aguilera Castro y Díaz (2010) en su artículo “La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño” favorecerá a desarrollar la responsabilidad, el compañerismo, el respeto y el control de impulsos. De esta manera se podrá pensar una relación entre el juego y el aprendizaje, precisamente cuando el desarrollo escolar y el aprendizaje se encuentren dificultades, podrá influir en la realización del juego, el mismo será desarrollado más adelante.

Por otro lado, desde el aprendizaje será sumamente importante, ya que le permitirá al niño aprender contenidos curriculares. Sin embargo el aprendizaje no se refiere exclusivamente a lo académico, precisamente Waserman (2008) expone la relación entre el juego y el aprendizaje, por un lado como desarrollo, ya que cuando el juego se desarrolla paralelamente se desarrolla un aprendizaje. Por otro lado, el autor desarrolla la relación entre aprendizaje y el juego como creatividad, teniendo tres significaciones. Primero cuando el juego es reprimido y convive con el aprendizaje el individuo puede dedicarse a aprender experimentando paralelamente placer, de esta manera el sujeto descubre “lo nuevo” y comienza a crear. Luego cuando hay juego pero el aprendizaje no está reprimido, el sujeto no tiene la posibilidad de desarrollo, estaría comprendido dentro del autismo. Como último el aprendizaje sin juego reprimido como fue mencionado no permite la creatividad pero sí permite la adaptación social siendo esta demasiada severa la cual podrá ser un síntoma del aburrimiento. (Waserman, 2008)

El aprendizaje podrá ser pensado de su propia vida, de sus relaciones y su historia familiar, lo cual el juego le permitirá transitar alegremente. En palabras de Alicia Rozental (2005) en su libro “El juego, historia de chicos”, “(...) el juego de los niños está destinado a relatar, a novelar, a hacer escuchar cómo ellos se narran, cómo cuentan ese juego que es su propia biografía” (p. 35). De esta manera el juego oficiara de herramienta para el conocimiento del entorno y de sí mismo, precisamente pondrán en juego parte de su

historia, como es traído por Rodolfo (1989) de su mito familiar en el cual el niño es partícipe de su historia, siendo posible conocerse ya que retomando lo desarrollado por la autora, todo narrador es también lector simultáneamente. (Rozenal, 2005)

3 Dificultades e Inhibiciones en el juego

El jugar es una función sumamente importante a lo largo la vida del sujeto, si bien es el medio elegido por el niño para expresarse, también se encuentra en la adultez. Precisamente Waserman (2008) en su texto “Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje” sostiene que el juego no es atribuido sólo la infancia, sino que está presente en la adultez.

Winnicott (1972) siguiendo la misma línea sostiene que el jugar se encuentra también presente en los adultos y es posible observarlo en el análisis por medio de la elección de las palabras, en las inflexiones de la voz y en el sentido del humor. Sin embargo sostiene que dicho proceso es más complejo en adultos ya que se encuentra intermediado por lo verbal.

¿Pero qué sucede cuando hay dificultades en el jugar?

Un niño que juega, que disfruta con su accionar es un niño sano psíquicamente. Un niño que no juega no puede desarrollar su inteligencia, su capacidad creadora y su socialización y posiblemente será un niño con un alto grado de perturbación psíquica (Schorn, 1999) (Aguilera Castro y Damián Díaz, 2010, p 60).

Como se ha planteado en el presente trabajo, el juego permitirá al niño desarrollarse desplegando su personalidad, vivir de forma activa, resolver conflictos así como también lograr procesar situaciones angustiantes. Así mismo revelará experiencias, modos de relacionamientos, la capacidad para producir nuevos sentidos y el potencial que el mismo tiene (Aguilera Castro y Damián Díaz, 2010). Será una fuente de información para el analista pero también para el propio niño. Es pensado como un “trabajo psíquico”, ya que no solo expresa su mundo interno sino que el mismo niño realizará modificaciones con su jugar, elaborando, procesando y dando nuevas significaciones. Es decir “El juego refleja al tiempo que conforma el proceso de subjetivación (...)” (Press, 2010, p. 3). Por medio del mismo irá construyendo el proceso que le permitirá en un comienzo conectar sentimientos y vivencias con el medio externo, lo que posibilitará posteriormente simbolizar y establecer significaciones.

Rodulfo (1989) comparte esta idea ya que sostiene el juego será la función que permitirá observar los procesos de simbolización así como también su conformación.

De lo expuesto por Melanie Klein (1932/1987) se destaca la relación entre la actividad lúdica y la salud mental del niño, de esta manera la ausencia de dicha actividad es relacionada directamente como un signo de patología infantil (Luzzi, Bardi, 2009). El juego revela las relaciones de objeto, los mecanismos de defensa y las ansiedades del propio niño por tanto las modificaciones, dificultades, hasta la propia inhibición del juego reflejarán cambios en el funcionamiento psíquico del mismo.

La autora sostiene, retomando lo mencionado, que las inhibiciones en el juego surgen a partir de una represión de las fantasías de masturbación y esto impactará sobre la “vida imaginativa del propio niño.” (p. 29). Así mismo resalta, cuando hay una excesiva severidad del súper yo el niño no logra jugar y es precisamente la censura la que detendrá las ocurrencias del niño que serán la fuente del juego. Dichas ocurrencias en el adulto se visualizan por medio de lo verbal, a partir de las asociaciones y en el niño será por medio del juego empleado (Waserman, 2008).

A partir de su trabajo con niños la autora, logró observar casos que responden a patologías graves como la psicosis o neurosis obsesivas infantiles, de acuerdo a la forma en que se desarrollaba el juego o la inhibición del mismo en el análisis. Uno de los casos descritos es:

Un niño de seis años jugaba durante horas a ser un policía que dirigía el tránsito, juego en el que tomaba ciertas actitudes una y otra vez, permaneciendo inmóvil en algunas de ellas durante bastante tiempo. Mostraba así signos de catatonía tanto como de estereotipia, y el análisis reveló el miedo y terror abrumadores característicos que encontramos en casos de psicosis. (Melanie Klein, 1930/1994 p. 240)

Este caso hace referencia a una patología grave con la cual se encontraba inhibido el juego y en los momentos que se lograba desplegar era un juego estereotipado y rígido (Luzzi y Bardi, 2009).

Otro de los ejemplos propuestos por dicha autora en el mismo texto, es cuando el niño vive en la fantasía y necesita dejar la realidad a un lado

(...) jugaba repetidamente a que era el poderoso líder de una banda de salvajes cazadores y animales salvajes luchaba, conquistaba y condenaba cruelmente a muerte a sus enemigos, que también tenían bestias salvajes a su servicio (...) La lucha nunca terminaba, ya que siempre aparecían más animales. El transcurso del

análisis ha revelado en este niño no sólo una grave neurosis sino también marcados rasgos paranoides. (Melanie Klein, 1930/1994 p. 240)

Y en este caso es posible observar un juego marcado por una estereotipia, en lo cual se repite el mismo argumento narrativo, la misma escena, si se vuelve estereotipado no cumple la función del juego ya que no logra elaborar. Se puede pensar una inhibición en el sentido de la incapacidad de producir otros relatos y escenas. Dicha escena producida por el niño da cuenta de fantasías de terror, con bestias salvajes en la cual no terminan de aparecer una y otra vez, dando cuenta de la imposibilidad de poder avanzar o superar dichas fantasías.

Para lograr visualizar la inhibición propiamente dicha en el juego de un niño, se toma el caso de Diego explicitado por Marisa Rodulfo (2005) en el cual era

(...) un niño que no podía usar sus manos para jugar, que se aterraba frente a los juegos de la plaza con solo verlos, que en el trepador de la escuela se quedaba paralizado. En suma, se angustiaba frente a cualquier situación que implicara movimiento. (p. 230)

En dicho ejemplo se puede observar la imposibilidad de Diego para lograr realizar un juego, precisamente queda paralizado frente a determinadas situaciones, permaneciendo incapacitado para desplegar su potencial. La actitud a destacar frente a una inhibición es la imposibilidad de realizar una actividad, la detención del niño frente a los juguetes o los materiales presentes.

Uno de los intentos de juego realizados por Diego, siguiendo a la autora, es a partir de unos animales que realizarán un viaje, pero el movimiento de los animales no se lograba realizar, es decir, no había una acción de juego que acompañe lo expresado por él niño. Por lo tanto es posible observar la puesta en escena, los animales, la idea que guiará el juego, siendo este el viaje, pero no la puesta en marcha, es decir, no se realizaba la acción, el juego propiamente dicho. Por lo tanto, retomando lo mencionado, el niño queda paralizado frente a la escena armada. (Rodulfo, 2005)

Por medio de estos ejemplos en los cuales se encuentra el juego estereotipado o inhibido, se pudo advertir la presencia de un sufrimiento por parte del niño que revelará que le sucede. Así mismo es posible advertir la presencia de posibles patologías en el niño, donde la información es obtenida por medio del juego empleado y la forma que el mismo se despliega.

Siguiendo el ejemplo en la cual el niño se sumerge en la fantasía, Rodolfo (2008) destaca que en la clínica es posible observar niños que llega como un personaje, ya que se encuentran disfrazados, con una determinada manera de hablar y actuar. Si la misma se sostiene en el tiempo, en cada sesión, el autor plantea una forma de observar delirios sistematizados alrededor de la propia identidad del niño y precisamente las características que llamaban la atención era que el juego no se lograba desarrollar, sino que el propio niño se transforma en el personaje, como el caso mencionado por Melanie Klein. (1930/1994) El juego no se desarrolla “como si”, sino que el niño se sumerge en el personaje o en la situación. (Rodolfo, 2008)

Melanie Klein (1930/1994) destaca que considerar esquizofrenia o psicosis en la infancia es un proceso sumamente complejo ya que en dicha etapa se presentan características de los mencionados cuadros. Así mismo es importante destacar que no es sencillo diagnosticar una patología por medio de un juego empleado con determinadas características, sino que el mismo deberá ser contextualizado, en un proceso con una serie de elementos que lleven a pensar en un cuadro y no con el empleo de un determinado juego. En el caso de ser un juego repetitivo o con ciertas características se deberá decodificar el significado del mismo. Como fue mencionado anteriormente por Rodolfo (1989) se deberá ir acompañando el juego ya que el mismo se irá resignificando y no caer bajo etiquetas que encasillen al niño.

De esta manera, Luzzi y Bardi (2009) destacan que para que el juego se realice de forma ordenada, esperable, dando cuenta de un desarrollo “normal” para Melanie Klein deberá existir un equilibrio entre la fantasía y la realidad. “El juego posibilita una mayor adecuación a la realidad y le ofrece al niño un refugio adecuado frente a la frustración (...)” (p. 61). El mismo no sólo le permitirá la descarga de fantasías sino que cumplirá la función de estructuración psíquica permitiendo transitar su desarrollo, con las dificultades que el mismo implica, logrando simbolizar y elaborar situaciones. (Luzzi, Bardi, 2009)

Desde Winnicott (1972), se ha planteado la inhibición y/ o la perturbación del juego a partir de la presencia de excitación física o de los instintos, sostiene

(...) Cuando un niño juega falta en esencia el elemento masturbatorio, o para decirlo con otras palabras, que si la excitación física o el compromiso instintivo resultan evidentes cuando un chico juega, el juego se detiene, o por lo menos queda arruinado (p. 62).

Con la presencia de las fantasías, el niño comienza a sentirse amenazado ya sea en su jugar como así mismo, ya que en el mismo está comprometido el cuerpo debido a la

utilización de objetos y a diversos intereses que se relacionan con la excitación corporal. (Winnicott, 1972)

Siguiendo con el desarrollo de dicho autor la creatividad permitirá vivir y poseer un estado saludable. “Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa la aperccepción creadora” (p. 93). Mantener una actitud creadora, activa hacia la realidad exterior que permita crear y no una actitud, como es mencionada por el autor, de acatamiento donde el individuo se coloca en una posición de pasividad y de inutilidad, sintiendo que la vida no vale la pena de ser vivida. (Winnicott, 1972)

De esta manera el juego será siempre una actividad creadora si no queda bajo el acatamiento y la presión ejercida por quienes cuidan al propio niño, siendo posible advertir inhibiciones, detenciones o cambio en los contenidos del juego, lo que revelarán ciertas dificultades en el niño. (Blinder et.al, 2008). Precisamente el ambiente será otro factor que podrá influir en el desarrollo del juego y del propio niño. Será a partir de fallas en las fases iniciales donde es ubicado el comienzo del juego que podría dificultar el desarrollo esperado (Luzzi, Bardi, 2009). Si un niño se adapta en el juego, a las expectativas que los demás tienen sobre él, es decir, una actitud pasiva frente al ambiente podría revelar un falso self como defensa frente a las fallas que se produjeron en el ambiente. (Luzzi, Bardi, 2009)

El verdadero y el falso self son dos conceptos sumamente importantes en la teoría de Winnicott, el cual hace referencia al propio ser. Es definido como “el potencial que experimenta una continuidad de existir, y que a su modo y a su ritmo adquiere realidad psíquica personal y un esquema corporal personal” (Winnicott, 2007b, p.59) (Bareiro, 2011, p.46). Es decir si el niño comienza adaptarse e integrarse en un ambiente adecuado el cual le permitirá experimentar una continuidad de sí, obtener una realidad interna, así como de su propio cuerpo se conformará el verdadero self. De lo contrario, cuando el ambiente no logra sostener al niño, impidiéndole desarrollarse, siendo expuesto a situaciones estresantes, se comienza a formar una máscara que protege al verdadero self, denominado falso self. Otra de las variables que podrán facilitar a la creación del mismo será a partir de una madre que no posibilita ni habilita la propia singularidad del niño, sino que responde a una demanda de la misma formando el falso self que será una forma primaria de autocuidado por parte del niño (Bruno, Toledo, 2009). El término es definido por Winnicott de acuerdo a dos variables el falso self normal y el patológico (Bareiro, 2011). Ambas variables podrán ser observadas de acuerdo a la manera de actuar o jugar del niño ya que se podrá observar como una máscara o como un mecanismo de defensa.

De esta manera sólo a partir de un self verdadero el niño podrá sentirse creativo y real (Winnicott, 1960), lo cual se podrá observar un verdadero juego para Winnicott, ya que retomando lo expuesto por dicho autor el juego es una experiencia siempre creadora. No obstante cuando se encuentra un falso self es posible observar una incapacidad para utilizar símbolos y una carencia en la vida cultural del niño. (Winnicott, 1960)

Retomando la dificultad expresada por Winnicott al momento de observar un niño con una actitud pasiva, Rodulfo (1989) destaca precisamente que la perturbación del juego y del desarrollo del niño se podrá observar a partir de tal actitud. Dicho autor menciona que se ha desvanecido la idea de concebir al niño en sus primeros años inactivo "(...) si hay una etapa en que no corresponde en absoluto el término pasividad es en los primeros año de vida e incluso durante toda la vida parental" (p. 122).

Continuando con Rodulfo (2008) en su libro "Futuro por venir" plantea que el bebé en sus primeros tiempos no solamente cubre sus necesidades biológicas, sino que tiene fases en las cuales se comienza a conectar de forma visual, táctil, auditiva, por medio de sus sentidos, con el ambiente comenzando a jugar con ellas. Uno de los aspectos a desarrollar y estimular por parte de ambiente será la capacidad para el asombro, dicha capacidad le permitirá por un lado lograr interesarse por lo nuevo, descubriendo y por otro lado (re) crear lo conocido de diversas maneras. Esta capacidad del bebé le posibilitará jugar con lo que puede conectar y crear. Parafraseando al autor, es esta actitud de asombro lo que permite que el bebé no esté inmerso en un retraimiento.

Sin embargo, ¿qué va sucediendo cuando el ambiente no facilita o estimula dicha capacidad?, ¿qué va sucediendo con el juego? El mismo se podrá ver afectado por un ambiente hostil, en el cual esté expuesto a situaciones angustiantes, estresantes, en los cuales los cuidadores tengan un relacionamiento indiferente hacia él. Es de esta manera que se llega a un proceso de desapropiación, en el cual se le quita al niño la posibilidad de apropiarse y experimentar por el mismo. (Rodulfo, 2008)

Se desarrollará diversas maneras en que la desapropiación afectará al niño y su jugar, una de ellas será descripta por el autor como la inhibición, en el cual el niño no lograba por medio del juego desarrollar sus potencialidades ya que el ambiente confundía el jugar con el hacer, dejándolo de esta manera indefenso frente a determinadas situaciones. Luego el autor hace referencia al bloqueo generalizado, el cual a partir de una desvalorización por parte del ambiente sobre el juego, dando énfasis e importancia a lo intelectual, el niño comienza adaptarse rindiendo en lo académico pero frenando y estancando su potencial

más importante que es el jugar. Otra forma en que afectara al niño y su jugar es denominada atrofia por subestimulación en el cual no hay adulto que comparta la zona de juego, si retomamos lo mencionado anteriormente por Winnicott (1972), si no hay un otro que comparta el juego en un inicio no será posible que el niño juegue solo posteriormente y logre disfrutar dicha zona con otro. Como última forma de afectación siendo esta la más preocupante es nombrada como la destrucción lisa y llana, la cual el niño se encuentra en un ambiente violento, hostil o con la presencia de familiares con patologías. En este ámbito tanto el espacio físico como el psíquico del niño no es respetado. En consecuencia, se puede pensar que el niño queda vacío de su propio contenido impidiéndole la creación, el conocimiento de sí mismo y del ambiente. (Rodulfo, 2008)

Alberto Weigle (1986) por su parte plantea, siempre que se desarrolle la acción de jugar en el niño es considerado "normal" así mismo destaca que la propia patología de niño será expresada por medio del juego. Lo "anormal" será considerado por el autor cuando el juego se encuentra interrumpido llevando a una ausencia del mismo.

Plantea cuatro formas de detectar la ausencia del juego, en el tiempo, en la variedad, la completud y la integración grupal. En cuanto al tiempo se observa en niños que se encuentran sumidos en ensoñaciones o se encuentran unidos a la actividad de la madre. La variedad hace referencia a la puesta de un solo juego, invariable y repetitivo. El tercer punto el cual alude a la completud son aquellos niños que juegan pero nunca terminan el mismo, en palabras del autor, nada les conforma el juego se encuentra con ansiedad, agresividad el cual no permite que el mismo se desarrolle libremente. Y como última forma de detectar la ausencia de juego es a partir de la integración grupal el cual es el propio niño el que se aparta del juego o por su comportamiento es expulsado de los grupos a los que forma parte. Dichas formas de detectar la inhibición y/o dificultades en el jugar puede variar de intensidad según el grado de patología presente. (Weigle 1986)

Dicho autor resalta la importancia del ambiente en el jugar del niño, de igual manera que Winnicott (1972) y Rodulfo (1989).

Wiegle (1986) destaca que si bien el niño juega espontáneamente deberá haber una estimulación por parte del ambiente, quien con su influencia permita y contribuya al niño en su juego y su desarrollo. Frente a tal situación se puede encontrar por parte del mismo una falta de estímulos el cual denote cierta indiferencia por parte de quienes lo rodean. En el otro extremo es posible observar una excesiva estimulación el cual el niño se vea invadido en su juego, respondiendo a una demanda más del adulto que del propio niño. Así mismo se

podrá observar una falta de límites o un exceso de los mismos, en ambos casos el juego se ve desmedido o interrumpido “Cualquiera de estas acciones u omisiones constituye, en último término, un ataque al área del juego, área privilegiada que debería ser siempre celosamente cuidada.” (p. 56)

No hay lugar a duda que el ambiente es un factor sumamente importante en el desarrollo del niño. El mismo podrá influir sobre su accionar y por lo tanto su cotidianeidad, de esta manera se podrá ver dificultado en lo curricular, en lo personal, siendo manifiesta la imposibilidad para relacionarse o expresarse. Así mismo es importante destacar que si bien los autores explicitados nombran dificultades de diversas maneras, agrupando en determinadas categorías, se refieren a la importancia del juego para el desarrollo y las repercusiones que la dificultad del juego puede tener en el niño.

3.1 Relación entre aprendizaje y juego. ¿Una dificultad en un ámbito puede influir o tener consecuencias en el otro?

Para poder aprender es necesario tomar el problema, lograr desintegrarlo y apoderarse del mismo. Aprender no implica una simple copia sino una creación por parte del niño que logre poner en marcha fantasías, sueños, es decir jugar con lo dado a partir de uno mismo, implicando su propia personalidad (Janin, 2011). A partir de lo expresado se logra visualizar en el proceso de aprender características propias del juego, en el cual impliquen una actitud activa hacia la realidad, con la posibilidad de crear a partir de lo dado, poniendo en juego su personalidad y el ambiente. Así mismo el juego estimula el aprendizaje ya que impulsa aprender y comprender las actividades con mayor motivación y facilidad para realizar conexiones (Recagno Puente, 2005). Por lo tanto se puede pensar en una relación entre el juego y el aprendizaje, específicamente dentro de dicho punto, de acuerdo a las dificultades del juego y las dificultades de aprendizaje.

Siguiendo los planteos de Janin (2011)

Si un niño no puede ejercer ese poder, si queda atrapado en una posición pasiva frente al otro, no podrá adueñarse de sus movimientos para escribir ni armar y desarmar palabras y sonidos, ni romper saberes previos para adquirir otros nuevos (p. 114).

Se vuelve a destacar la importancia de la actitud activa y la dificultad que implica una actitud pasiva como indicador de posible perturbación en el niño, retomando lo planteado

anteriormente dicha actitud dejará paralizado al niño en sus diversos procesos. En lo expuesto por Janin (2011) la pasividad es tomada en un sentido amplio, ya que si el niño no logra correrse de dicha pasividad, en el cual no tome parte de su historia, de su personalidad, será incapaz de romper con sus saberes, construir otros y hacerlo parte de sí, es decir de aprender.

Como fue mencionado en el capítulo anterior, a través de Waserman (2008) y los aportes de Aguilera Castro y Díaz (2010), se puede pensar en una relación entre aprendizaje y juego, lo cual ambos se podrán ver influidos. Un niño que se encuentra con una imposibilidad de desarrollar el juego, se encontrará con dificultades para simbolizar ya que tomando el planteo de Silvia Schlemenson (2010) en su artículo “ Procesos de simbolización y transformaciones psíquicas durante el tratamiento psicopedagógico: presentación de un modelo de análisis teórico-clínico” afirma que los niños que tienen dificultades en el aprendizaje presentan problemas en la simbolización, dicho proceso como fue mencionado, puede observarse por medio del juego entre otras actividades características de los niños, lo cual revelaran elementos de su estructura psíquica. Al momento de observar las producciones de los niños con dificultades de aprendizaje o las formas que los mismos se desenvuelven, dicha autora remite a particularidades posible de observar como restricción, rigidez, tendencias a la actuación, lo cual de esta manera, se percibirán cambios en el juego con la presencia de una o varias características mencionadas.

Se considera importante tomar la definición planteada por Martínez, Roma Montaldo, Mosca, Gómez, García, Falero (2004) “(...) usaremos el término dificultad escolar en un sentido más abarcativo, para referirnos a las distintas conflictivas que hacen síntoma en la escuela aún sin tener relación con el proceso de construcción del conocimiento”. (p. 60)

Esta definición se aleja de la idea de que el niño no aprende por falta de atención únicamente, sino que toma a la dificultad escolar como el ámbito donde se logran visualizar los conflictos del niño, haciendo síntoma en la incapacidad de aprender. Hay diversos factores en juego al momento de que un niño aprenda, retomando a Janin (2011) es importante demostrar que al momento de realizar un diagnóstico el mismo permitirá observar qué conflictos están presentes, logrando delimitar el problema. No utilizarlo con el fin de agrupar en clasificaciones bajo un nombre ya que al referirse a una patología fija, en palabras de la autora, se coagula el movimiento, el devenir del niño. Retomando lo expresado en la introducción del presente trabajo, pensar en un niño implica considerar un psiquismo en estructuración en un devenir, en los cuales los movimientos se realizan desde un adentro-afuera. (Janin, 2011)

Retomando a Waserman (2008), lo que un niño no logra resolver en el ámbito familiar se hará manifiesto en la escuela. De esta manera, tomando en cuenta la definición mencionada, el ámbito escolar será aquel que permita observar que le sucede al niño, ya que el aprendizaje implica diversos procesos. Como se ha planteado, el juego le permitirá elaborar y procesar situaciones, retomando al autor, sin juego la presión para adaptarse al ambiente presiona al yo del niño, provocando de esta manera que la creatividad no se logre desplegar. Por lo tanto se podría pensar una relación entre la dificultad del juego y la dificultad de aprendizaje, considerar como posible hipótesis que permita tomar en cuenta entre diversos factores que comprometen al mismo.

La dificultad de aprendizaje es un tema sumamente complejo e importante en la actualidad, para poder realizar un desarrollo en profundidad o una aproximación merece una investigación específica que logre dar cuenta de los procesos que involucran el mismo. En dicho trabajo se pretende comprender otra de las aristas en las cuales la importancia del juego está implícita. Lo cual no será abordado en su completud sino realizar una posible aproximación que permita pensar en relación a las inhibiciones y dificultades en el juego.

De esta manera, a partir de lo desarrollado sobre las dificultades que pueden existir en el juego o su inhibición, se podrá conocer cómo se encuentra el niño en cuanto a sus procesos psíquicos y su entorno. Es importante volver a remarcar que no basta con observar un juego en un determinado momento, sino que el mismo podrá alertar dentro de un proceso analítico, ciertas dificultades así como también posibles patologías. Para ello se deberá considerar una serie de elementos que permitan llegar al mismo. En dicho caso se podrá tomar la inhibición del juego como un posible síntoma del niño o la propia inhibición que dé cuenta de un sufrimiento por parte del mismo.

“El psicoanálisis no concibe al síntoma como certeza. Lo define como una manifestación visible y cambiante del conflicto, que nos abre a enigmas” (Press, 2010, p. 1). Frente a la aparición del o los síntomas la situación se transforma en una serie de cuestionamientos los cuales se deberá trabajar para saber qué le sucede al mismo y su entorno. En dichos cuestionamientos se podrá pensar, ¿qué nos quiere decir el niño en su juego?, ¿qué revelará el mismo?, frente a un caso extremo de inhibición del juego ¿qué sucede con dicha función la cual brinda placer, disfrute, entretenimiento que no logra realizarse?, ¿qué ocurre con el proceso de simbolización? Dichas preguntas son algunas entre un abanico extenso que se podrá plantear y que las mismas irán variando en el correr del proceso.

Tomando lo planteado por Alicia Rozental (2005) el síntoma hace referencia aquello a lo no se puede expresar, a lo no dicho. El síntoma es una respuesta a la falta estructural, aquello lo cual, el niño en este caso, no quiere saber nada (Martinez Liss, Grosso, 2000). El sufrimiento de un niño se logra visualizar y escuchar en la escena lúdica, el propio niño informa y cuenta de su vida (Rozental, 2005). La autora destaca que cuando el juego queda silenciado el niño queda inhabilitado para contar, expresar aquello lo cual lo invade y angustia. Es importante destacar que no siempre un malestar es considerado síntoma, y desde aquí resaltar nuevamente las dificultades que conlleva un diagnóstico en un niño, donde paraliza el movimiento y no se toma en cuenta la singularidad del propio niño y su familia. (Pérez, 2010)

Una vez establecido el malestar, el conflicto será sumamente importante transitarlo y manifestarlo. Si para el adulto es primordial transitar el conflicto, el sufrimiento, para poder resolverlo poniendo en palabras, utilizando el lenguaje y las asociaciones, para el niño será de suma importancia de acuerdo a las posibilidades y las formas que tiene a su alcance, siendo su medio de expresión, su lenguaje, el juego. A partir de allí surgen una serie de modificaciones que revelan sentimientos, conflictos, es en dicho momento que se piensa en el ambiente y en la función de las personas que lo rodean ya que la presencia de un otro es fundamental. Tomando el aporte de Liberman y col (1984) en el texto "Jugar el juego propuesto": acerca del analista y las propuestas lúdicas del niño"(Gomberoff, 2008) "Para que se produzca el juego, es menester que exista un decodificador adulto de los juegos infantiles, que pueda pensar en términos abstractos y al hacer abstracción se dé por notificado, transformando las señales en mensajes." (p. 281)

Es decir la presencia de otro es fundamental para lograr interactuar, identificarse, lograr depositar aquello que está sucediendo, permitiendo de esta manera entender lo que sucede al niño y brindarle herramientas que permitan crear una nueva situación, un nuevo juego donde el niño se exprese libremente, ajeno a todo sufrimiento.

Será de suma importancia de esta manera el lugar de los padres para posibilitar dicho proceso o del propio analista. Posibilitar que el niño juegue será primordial ya que "Aquello que no tenga lugar en el juego y permanezca como sufrimiento tendrá, después de la pubertad, un destino distinto de aquello que, habiendo tenido representación en la infancia, podrá ser reprimido y convertido en síntoma." (Rozental, 2005, p. 49)

Aquí será significativo volver a destacar lo desarrollado a lo largo del trabajo, el juego posibilita la construcción del psiquismo, por medio de la elaboración de situaciones, la

posibilidad de descarga así como la posibilidad de vivir de forma activa. Pero si comienza a fallar el proceso, siendo el niño incapaz de realizar una representación, de acuerdo a lo que sucede y su vivencia, comienza a formar el psiquismo con vacíos o ausencias. Por lo tanto, siguiendo el planteo de Alicia Rozental (2005) aquello que queda sin resolver luego de un proceso de represión surgirá nuevamente como imposibilidad por parte del sujeto, como dificultad en un síntoma.

Esta autora da gran importancia a la posibilidad de acompañar al niño y permitir dicho desarrollo, así mismo da suma importancia a que el niño pueda hacer juego ya que el mismo tendrá relación con el propio sufrimiento posibilitando y habilitando otras dimensiones en las cuales el niño logre inscribirse y desarrollarse.

Desde este lugar, siguiendo lo expresado por Aída Dinerstein (2000) el juego en psicoanálisis es tomando como discurso y desde este discurso que se plantea que para el psicoanálisis no se trata específicamente de un niño que juega sino, de cómo el juego inscribe o sostiene un sujeto. Siguiendo esta misma línea, Rozental (2005) destaca

No es el jugador sino el juego el que opera. Es en el espacio lúdico donde el jugador, tomado por las palabras o los silencios (de los) que padece, le da lugar a un juego del que, *a priori*, nada sabe.” (p. 59)

Es decir, ambas autoras destacan la función que ejerce el juego sobre el propio niño, ya que será a partir del espacio lúdico que podrá desarrollarse y expresarse.

4. Consideraciones Finales

¿Por qué juega el niño? ¿Qué hace cuando juega? y ¿Qué sucede si el mismo no puede jugar?

A partir de lo desarrollado en dicho trabajo será importante retomar las preguntas formuladas en un comienzo para lograr responderlas, y comprender de esta manera la importancia del juego en el niño, así como las causas y repercusiones cuando el juego se ve dificultado.

Es significativo destacar el juego como una función, no como una actividad aislada o de una determinada edad, sino como un proceso complejo, el cual le permitirá al niño, entre otras cosas, expresarse, elaborar situaciones, conocer el ambiente, conocerse así mismo, siendo una actividad que posibilitará la estructuración del psiquismo del niño.

Con el juego, el niño logrará adquirir herramientas para poder desarrollarse y desenvolverse en diversas áreas, ya sea familiar, escolar como social. Tomando el aporte de Aída Dinerstein (2000), "Un niño incapaz de jugar está demasiado inmerso en la realidad, en una realidad que, en tanto ajena, le es excesiva por inapropiable." (párr. 11), es decir lo inserta en una realidad que todavía no es capaz de asumir y de entender, sino que le generará conflictos, ansiedades y miedos.

Así mismo será importante resaltar que lo que un niño precisa, es jugar en su máxima expresión. No siempre deberá jugar con un otro, pero si en presencia de alguien, como lo es mencionado por Winnicott (1972), ya que el mismo necesitará desde su nacimiento un Otro que oficie de mediador entre su mundo interno y su realidad, que le permita adquirir y desarrollar procesos para su propio crecimiento. Un niño necesita desplegar su personalidad, a partir de actividades creativas, donde se desarrolle su potencial, adquiriendo herramientas para su crecimiento.

Dichas herramientas permitirán alertarnos frente a los discursos de los adultos cuando se refieren a sus hijos como "tranquilos", "no molestos", "siempre se portan bien" porque precisamente remitirá a pensar en una actitud pasiva por parte del niño o de acatamiento, donde queda imposibilitado para crear, sentir y construir. Lo primero que nos preguntamos es ¿qué sucede que el niño no puede jugar? ¿Será que el mismo está respondiendo a un

juego que le es ajeno? , jugando, siguiendo las reglas que no le corresponde, transformando su propio ser, su verdadero self, como propone Winnicott (1960) en uno que no lo es, de esta manera comienza alterarse el niño, desde aquello que percibe de la realidad como de sí mismo.

El ambiente será un factor sumamente importante al momento de reflexionar el jugar del niño, ya que el mismo desde antes del nacimiento contempla una historia, una red de relaciones, con significantes (Rodulfo, 1989) que repercutirán en el desarrollo del mismo. Como fue mencionado a lo largo de dicho trabajo, el ambiente brindará las posibilidades para desarrollarse y crecer sin dificultades, así como también será aquel que dificulte los procesos.

De esta manera el juego se podrá ver dificultado o interrumpido por diversos factores ya sean emocional, biológico y vincular. En dicho trabajo se intentó realizar una aproximación a la dificultad de aprendizaje y su influencia en el juego. Debemos considerar al sujeto de forma holística, ya que el mismo es más que la suma de sus procesos, no deberá ser pensado desde sus partes sino como un todo. Se podrían pensar que las dificultades en un ámbito repercutirán en otro. Por lo tanto, se considerará desde lo cultural, social, su propia historia familiar, desde los vínculos y las formas que los mismos se desarrollan, como de su propio cuerpo.

Las dificultades e inhibiciones en el juego de un niño nos revelarán cuáles son sus miedos, sus dificultades, que sucede consigo mismo y su entorno. Será importante acompañar al niño para que logre desarrollar su juego, ya que de esta manera desarrollara su lenguaje, su medio de expresión. Cuando el juego queda oculto, sin posibilidad de desarrollarse, queda el niño imposibilitado para expresar sus sentimientos, sus miedos, fantasías, sus angustias y sus deseos.

Por consiguiente al momento de encontrarnos frente a un sujeto, específicamente a un niño se deberá considerar un todo, desde la singularidad y la propia subjetividad del mismo. Siendo este proceso mayor en un niño, ya que el mismo no viene con un pedido de ayuda de sí, sino que manifestará un malestar o sufrimiento, siendo los padres, o su propio entorno escolar el que consultará. Por lo dicho es que se hace hincapié en las dificultades que puede tener realizar un diagnostico precoz en un niño, con las dificultades y los propios límites que impone. Creemos que es de suma importancia ir acompañando al niño en su crecimiento, alentando su expresión, su creatividad, siendo el juego la actividad por

excelencia que permite realizarlo y que posibilitará comprender que sucede en su mundo interno.

A modo de cuestionamiento y reflexión, quedando planteado para una posterior investigación, será interesante cuestionarse acerca del juego en la actualidad, ¿Las formas actuales con las que un niño juega inciden generando dificultades en el juego? ¿Será que los cambios psíquicos, los procesos de elaboración se dan de la misma manera en un niño que juega con muñecos/as a un niño que juega con video juegos, el cual tiene un personaje específico, con rasgos ya cargados? Frente a dicho tema, de suma importancia para la actualidad, nos encontraremos con diversas opiniones y posicionamientos. Uno de ellos será la propuesto por la autora Silvia Bleichmar (2010) en la cual destaca que si se observan cambios en la subjetividad, en la forma capturar y aprender en los niños, sin embargo considera que los niños de hoy no son menos creativos o más sádicos por soñar o jugar con Terminator⁶, que aquellas generaciones que fueron atravesados por Hamlet. Dicha autora es crítica con respecto a aquellos que ven el avance tecnológico solo como perjudicial o problemático. Así mismo nos encontraremos con posicionamientos que destaquen la dificultad de la tecnología como es el caso de Juan Carlos Volnovich (1999) , si bien reconoce que la tecnología posibilita que los niños tengan acceso a la información de manera rápida, desarrollando la escritura y la lectura, reconoce que internet y el avance tecnológico puede dificultar diversos procesos, como pasar largas jornadas frente a la computadora, produciendo que el niño deje de relacionarse, de jugar, exponiéndose frente a información e imágenes violentas y sexuales.

Dicho tema genera controversias y cuestionamientos que merece una investigación específica que permita comprender la magnitud y la importancia del mismo en la actualidad. En el presente trabajo queda planteado para reflexionar e interrogarse que sucede con el juego en la actualidad y con las nuevas formas de jugar, relacionarse etc.

A modo de reflexión creemos que es importante cuestionarse, construir y des-construir prácticas, y actividades catalogadas como normales, comunes, imposibilitando comprender la complejidad que implica el proceso de jugar. El juego es una función de suma complejidad el cual hay que valorarlo, respetarlo y promoverlo. De esta manera, consideramos que el jugar es sumamente importante en el niño ya que “Donde hay juego, hay infancia.” (Rozental, 2005, p. 109)

⁶ Terminator, personaje de ciencia ficción.

Referencias Bibliográficas

- Aguilera, M., y Damian, M. (2010). La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 13(4), 56-79. Recuperado de - <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Bareiro, J. (2011). La problemática de la subjetividad y la clínica en Winnicott: Verdadero y falso self, *Perspectivas en Psicología*, 8, 45-51. Recuperado de <http://201.235.255.102/~seadpsi/revistas/index.php/pep/article/view/41>
- Bleichmar, S. (2010) *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topía.
- Bruno, G., y Toledo, M. (2009). Os conceitos de verdadeiro e falso self en suas implicações na prática clínica, *Aletheia*, 30, 50-58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115013591005>
- Blinder, C. Knobel, J., y Siquier, M. L. (2008). *Clínica psicoanalítica con niños*. Madrid: Síntesis.
- Casas, M. (1999). *En el camino de la simbolización producción del sujeto psíquico*. Buenos Aires: Paidós.
- Dinerstein, A. (1987). *¿Qué se juega en el psicoanálisis con niños?*. Buenos Aires: Paidós.
- Dinerstein, A. (2000). El juego en psicoanálisis de niños. *FORT-DA Revista de psicoanálisis con niños*, 2. Recuperado de http://www.fortda.org/fort_da2/juego.htm
- Evans, D. (1997). *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*. Buenos Aires: Paidós.
- Flesler, A. (2007). *El niño en análisis y el lugar de los padres*. Buenos Aires: Paidós.

- Freire de Garbarino, M., Weigle, A. Casas de Pereda, M. Braun de Bagnulo, S. Cutinella de Aguiar, O. Altman de Litvan, M., ... Vallespir, N. (1986). *El juego en Psicoanálisis de niños*. Montevideo: APU.
- Freud, S. (1979). De la Historia de una neurosis infantil. En *Obras completas* (Vol 17, pp 3-13). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1918 [1914]).
- Freud, S. (1986a). Análisis de la Fobia de un niño de cinco años. En *Obras Completas* (Vol. 10, pp. 7-118). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1909)
- Freud, S. (1986b). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas* (Vol. 9, pp.123-135). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1908)
- Freud, S. (1986 c). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas* (Vol. 18, 7-62). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1920)
- Gomberoff, E. (2008). "Jugar el juego propuesto": Acerca del analista y las propuestas lúdicas del niño. *Psicoanálisis*, 30(2/3), 269-284. Recuperado de <http://www.apdeba.org/wp-content/uploads/Gomberoff.pdf>
- Huizinga, J. (1957). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé.
- Janin, B. (2011). *El sufrimiento psíquico en los niños*. Buenos Aires: Noveduc.
- Klein, M. (1987). El psicoanálisis de niños. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado 1932)
- Klein, M. (1987). La técnica psicoanalítica de juego: su historia y su significado. En *Obras Completas* (Vol. 3, pp 129-143) Buenos Aires: Paidós

Klein, M. (1994). *La Psicoterapia de la Psicosis*. En *Obras completas* (Vol. 1, pp. 238-240).

Buenos Aires. Paidós. (Trabajo original publicado 1930)

Martinez Liss, M., y Grosso, M. (2000). El niño y el síntoma. *FORT-DA Revista de*

Psicoanálisis con niños, 2. Recuperado de <http://www.fort-da.org/fort-da2/sintoma.htm>

Martinez,E., Roma Montalod, B. ,Mosca, A., Gómez, G., Garcia Dávila, S., y Falero, S.

(2004). *El fracaso escolar un enfoque preventivo*. Montevideo. Universidad de la República. Facultad de Psicología, CSIC.

Luzzi, A., y Bardi, C. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego en los niños.

Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *Anuario de Investigaciones*, 16, 53-63.

Perez, G. (2014). *Cómo se aborda en psicoanálisis el síntoma en los niños* [Mensaje de

blog] Recuperado de <http://blogs.periodistadigital.com/eldivan.php/2014/02/22/-como-se-aborda-en-psicoanalisis-el-sint>

Press, S. L. (2010). *Tradición de la técnica: La eficacia terapéutica de la entrevista de juego*.

Recuperado de http://fepal.org/nuevo/images/571_Press.pdf

Recagno Puente, I. (2005) El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la

realidad en el niño. *Boletín Academia Paulista de Psicología*, 2, 86-92. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/946/94625213.pdf>

Reyes, O. (2004). Hermine HugHellmuth, genuina pionera del psicoanálisis del niño. *Revista*

de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 89, 131-142. Recuperado

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265019661009>

Rodulfo, M. (2005). *La clínica del niño y su interior. Un estudio en detalle*. Buenos Aires: Paidós.

Rodulfo, R. (1989). *El niño y el significante: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós.

Rodulfo, R. (2008). *Futuro por venir*. Buenos Aires: Noveduc.

Rozental, A. (2005). *El juego, historia de chicos: función y eficacia del juego en la cura*. Buenos Aires: Noveduc.

Sanchez,A., y Vallejo, R. (2004). Melanie Klein, una princesa que creó su propio reino. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 91, 117-136. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-57352004000300008&script=sci_arttext

Segal, H. (1987). *Introducción a la obra de Melanie Klein*. Buenos Aires: Paidós.

Schlemenson, S. (2010). Procesos de simbolización y transformaciones psíquicas durante el tratamiento psicopedagógico: presentación de un modelo de análisis teórico-clínico. *Anuario de Investigaciones*, 17, 191-198. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S185116862010000100018&script=sci_arttext

t

Vallejo, M. (2012). Las dos Infancias de Freud en la década de 1980: Neurología y teoría de la seducción. En *IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XIX Jornadas de Investigación. VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR* (pp. 751-754). Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <http://www.academica.com/000-072/914.pdf>

Volnovich, J. C. (1999) *El niño del “siglo del niño”*. Buenos Aires: Lumen.

Waserman, M. (2008). *Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje. Ensayos y Errores*. Buenos Aires: Noveduc.

Weigle, A. (1986) La conducta de juego. En M. Freire de Garbarino, A. Weigle, M. Casas de Pereda, S. Braun de Bagnulo, O. Cutinella de Aguiar, M. Altman de Litvan, ... N. Vallespir, *El juego en psicoanálisis de niños*. (pp. 47-56). Montevideo: APU.

Winnicott, D. (1942). *¿Por qué juegan los niños?* Recuperado de <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/juegonin.htm>

Winnicott, D. (1960). La distorsión del yo en términos de self verdadero y falso. En, *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador: Estudios para una teoría del desarrollo emocional* (pp. 182-199). Buenos Aires: Paidós

Winnicott, D. (1972). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Granica.