

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEP’s–
“MAYRA GUTIÉRREZ”



ESTRUCTURACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE LA CAJA DE ARENA COMO UNA
TÉCNICA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA DE JUEGO CON NIÑOS
DE 7 A 9 AÑOS”

MAYRA SOFÍA DURÁN SANTISTEBAN

GUATEMALA, SEPTIEMBRE DE 2012

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEP’s–
“MAYRA GUTIÉRREZ”

“ESTRUCTURACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE LA CAJA DE ARENA COMO UNA
TÉCNICA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA DE JUEGO CON NIÑOS
DE 7 A 9 AÑOS”

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE
CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR

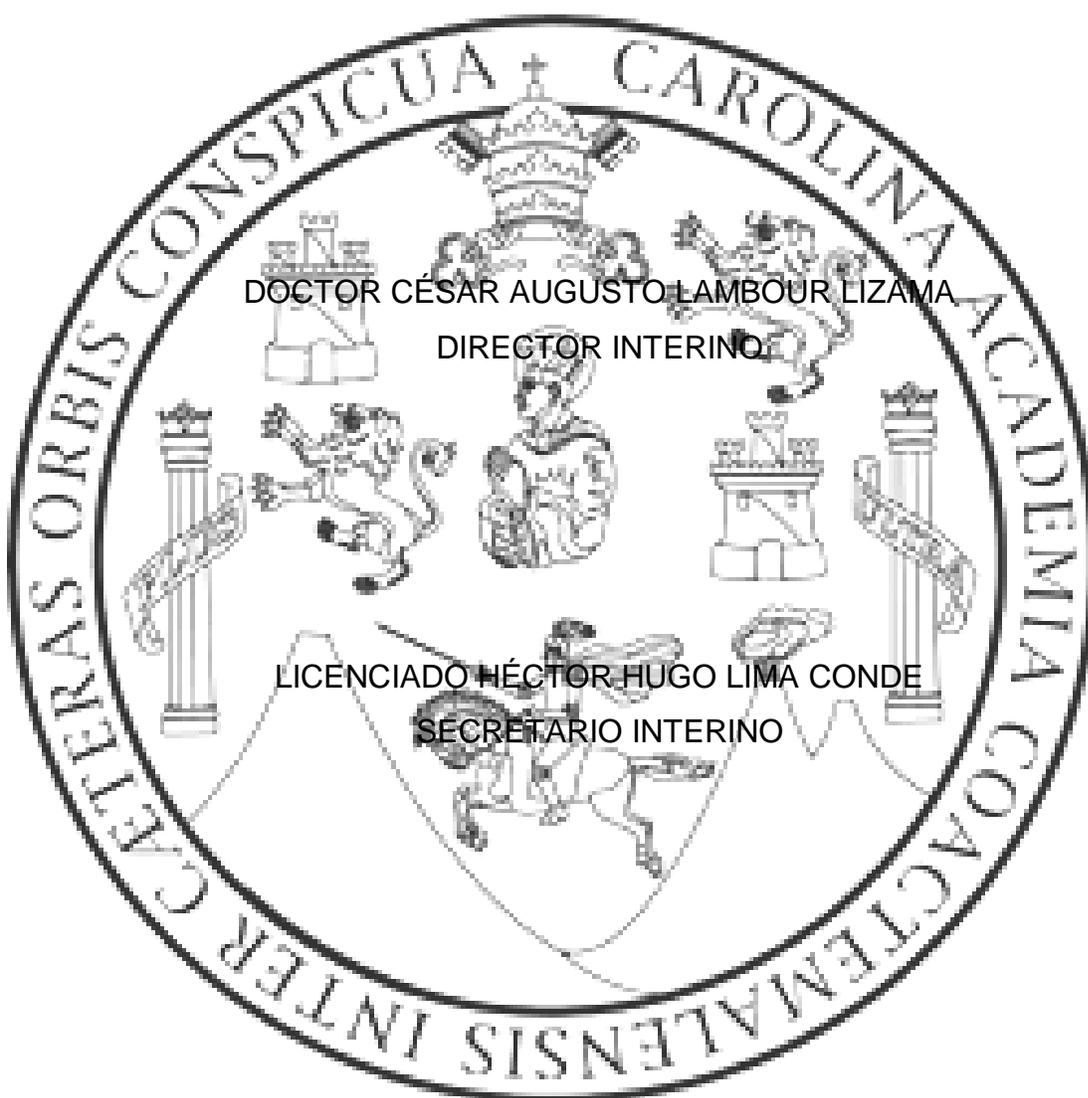
MAYRA SOFÍA DURÁN SANTISTEBAN

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
PSICÓLOGA

EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADA

GUATEMALA, SEPTIEMBRE DE 2012

CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



DOCTOR CÉSAR AUGUSTO LAMBOUR LIZAMA
DIRECTOR INTERINO

LICENCIADO HÉCTOR HUGO LIMA CONDE
SECRETARIO INTERINO

JAIRO JOSUÉ VALLECIOS PALMA
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
ANTE CONSEJO DIRECTIVO



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO - CUM-
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usncpsic@usac.edu.gt

CC. Control Académico
CIEPs
Reg. 339-2011
DIR. 1,810-2012

De orden de Impresión Final de Investigación

17 de septiembre de 2012

Estudiante
Mayra Sofía Duran Santisteban
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Transcribo a ustedes el ACUERDO DE DIRECCIÓN UN MIL SETECIENTOS NOVENTA Y NUEVE GUIÓN DOS MIL DOCE (1799-2012), que literalmente dice:

"UN MIL SETECIENTOS NOVENTA Y NUEVE: Se conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: **"ESTRUCTURACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE LA CAJA DE ARENA COMO UNA TÉCNICA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA DE JUEGO CON NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS,"** de la carrera de: Licenciatura en Psicología, realizado por:

Mayra Sofía Duran Santisteban

CARNÉ No. 2007-13693

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por Licenciada Caren Lucía Galán Pellecer y revisado por Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz Oliva. Con base en lo anterior, se **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Doctor César Augusto Lambour Lizama
DIRECTOR INTERINO





ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: uacpsaic@usnc.edu.gt

Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC
RECEBIDO
12 SEP 2012
14:00 339-11
HORA Registro

CIEPs 1445-2012
REG: 339-2011
REG: 018-2012

INFORME FINAL

Guatemala, 10 de agosto 2012

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz Oliva ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN titulado:

“ESTRUCTURACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE LA CAJA DE ARENA COMO UNA TÉCNICA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA DE JUEGO CON NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS.”

ESTUDIANTE:
Mayra Sofía Duran Santisteban

CARNÉ No.
2007-13693

CARRERA: Licenciatura en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el 14 de agosto 2012 y se recibieron documentos originales completos el 10 de septiembre 2012, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Licenciado Marco Antonio García Enríquez
COORDINADOR



Centro de Investigaciones en Psicología-CIEPs. “Mayra Gutiérrez”

c.c archivo
Arelis



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPs. 1446-2012

REG: 339-2011

REG: 018-2012

Guatemala, 10 de agosto 2012

Licenciado Marco Antonio García Enríquez,
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.-"Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciado García:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, titulado:

"ESTRUCTURACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE LA CAJA DE ARENA COMO UNA TÉCNICA ALTERNATIVA EN LA TERAPIA DE JUEGO CON NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS."

ESTUDIANTE:
Mayra Sofía Duran Santisteban

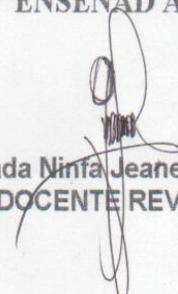
CARNÉ No.
2007-13693

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el 10 de julio 2012 por lo que solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz Oliva
DOCENTE REVISOR





Guatemala Julio de 2012.

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora Centro de Investigaciones
En Psicología – CIEPs– Mayra Gutiérrez
CUM

Licenciada Álvarez

Deseándole éxitos al frente de sus labores, por este medio le informo que la estudiante Mayra Sofía Durán Santisteban, carné 200713693 realizó en Misión El Faro sesiones psicoterapéuticas a 6 niños de la aldea Punta de Palma como parte del trabajo de campo para su investigación titulada "Estructuración y procedimiento de la caja de arena como una técnica alternativa en la terapia de juego con niños de 7-9 años"; en el período comprendido del 16 de abril al 15 de junio del presente año, en el horario de 8:30 a 11:30 am.

La estudiante en mención cumplió con lo estipulado en su proyecto de investigación y continúa laborando en la fundación, por lo que agradecemos la participación en beneficio a la comunidad.

Sin otro particular, agradezco su atención.

Atentamente,



David Vásquez
Director General



Guatemala, 04 de Julio de 2012.

Licenciada Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs- "Mayra Gutiérrez"

Licenciada de Álvarez:

Le informo que he realizado la revisión y asesoramiento del informe final de la investigación titulada:

"Estructuración y procedimiento de la caja de arena como una técnica alternativa en la terapia de juego con niños de 7-9 años".

Realizada por la estudiante

Mayra Sofía Durán Santisteban

Carné No.200713693

Por lo que se le solicita continuar con el proceso de revisión. Agradeciendo la atención prestada a la presente,

Atte.



Caren Lucía Galán Pellecer

Colegiado No. 743

Asesora

PADRINO

Dr. Enrique Tesahuic

Cirujano Dentista

Colegiado No. 928

Facultad de Odontología

Universidad de San Carlos de Guatemala

ACTO QUE DEDICO

A Dios:

Gracias por ser el centro de mi vida. Te amo Dios, mi maestro, mi papá, mi amigo, mi fiel compañero. Gracias por la sabiduría, gracia y entendimiento.

A mis padres:

Leonel y Ruth. Gracias por su amor, enseñanzas, paciencia y por todo el apoyo durante estos 23 años. En especial, gracias por sembrar y creer en mí. Los amo.

A mi hermano:

Leonel, gracias por tu amor y apoyo. Eres un gran maestro y te admiro.

A mi familia:

Los amo mucho porque cada uno de ustedes forma parte importante de mí. Los llevo siempre en mi corazón.

A mi tío Donald Santisteban:

Gracias por creer en mí. Te veo en el cielo.

A la familia Vásquez González y Tesahuic Luna:

Gracias por cuidarme como una hija y por formar parte importante en mi vida, en especial durante estos 5 años de carrera.

A mi familia de misión El Faro:

Por marcar mi vida con su amor y ejemplo.

AGRADECIMIENTOS

A mis catedráticos:

Gracias a la Licda. Ninfa Cruz por ser la revisora de mi tesis, a la Licda. Caren Galán por ser mi asesora, a la Licda. Claudia Flores por ser mi supervisora de práctica y todos los demás catedráticos que marcaron mi vida durante estos años de aprendizaje.

A mis amigos de la universidad:

A Jacky, Naty, Claris, Maijo, Nilka, Rony, Arturo, Juan Jo, Pao, Luis Morataya y todos los demás. Cada uno en su tiempo, pero juntos lo logramos.

A mis compañeros de la práctica:

A cada uno de los que estuvo en el Centro de Salud de la Antigua. Nunca olvidaré los mejores momentos con ustedes y los pacientes.

A mis amigos:

A todos y cada uno de ellos, gracias por llenar mi vida de color y alegría.

A misión El Faro:

Por abrirme las puertas en todo sentido y por hacerme parte de una de las mejores aventuras que he vivido. Gracias a cada persona que conocí allí y que marcó mi vida.

ÍNDICE

No. Pág.

Resumen

Prólogo

Capítulo I

| | |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 1. Introducción..... | 3 |
| 1.1. Planteamiento del problema y marco teórico..... | 4 |
| 1.1.1. Planteamiento del problema..... | 4 |
| 1.1.2. Marco teórico..... | 6 |
| 1.1.2.1. Terapia de Juego..... | 6 |
| 1.1.2.1.1. El juego..... | 8 |
| 1.1.2.1.2. Funciones de la Terapia de Juego..... | 10 |
| 1.1.2.1.3. El papel de los juguetes..... | 11 |
| 1.1.2.2. Planteamientos teóricos de la Terapia de Juego..... | 15 |
| 1.1.2.2.1. Terapia de Juego Adleriana..... | 15 |
| 1.1.2.2.2. Terapia de Juego Cognitivo-Conductual..... | 17 |
| 1.1.2.2.3. Terapia de Juego Gestalt..... | 19 |
| 1.1.2.2.4. Terapia de Juego Jungiana..... | 21 |
| 1.1.2.3. Técnicas de la Terapia de Juego..... | 23 |
| 1.1.2.3.1. De expresión corporal y movimiento..... | 24 |
| 1.1.2.3.2. De expresión plástica y narrativa..... | 25 |
| 1.1.2.3.3. De expresión sensorial..... | 25 |
| 1.1.2.3.4. De descarga y expresión emocional..... | 27 |
| 1.1.2.3.5. De visualización imaginativa..... | 28 |
| 1.1.2.3.6. De expresión creativa..... | 28 |
| 1.1.2.3.7. De juego proyectivo simbólico..... | 29 |
| 1.1.2.3.8. De expresión dramática..... | 31 |
| 1.1.2.3.9. De expresión musical..... | 32 |
| 1.1.2.4. Técnica de la caja de arena..... | 33 |
| 1.1.2.4.1. El juego de la caja de arena o sandplay..... | 33 |
| 1.1.2.4.2. Antecedentes históricos..... | 34 |

| | |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 1.1.2.5. Estructura y desarrollo de la caja de arena..... | 38 |
| 1.1.2.5.1. Procedimiento, estructura y técnica..... | 38 |
| 1.1.2.5.2. Evaluación..... | 41 |
| 1.1.2.6. Características de los niños entre 7- 9 años..... | 43 |
| 1.1.2.6.1. Características físicas..... | 44 |
| 1.1.2.6.2. Características sociales y emocionales..... | 44 |
| 1.1.2.6.3. Características cognitivas..... | 44 |
| 1.1.3. Hipótesis del trabajo..... | 45 |
| 1.1.3.1. Variables e indicadores..... | 45 |
| 1.1.4. Delimitación..... | 46 |
| Capítulo II | |
| 2. Técnicas e instrumentos..... | 47 |
| 2.1. Técnicas..... | 47 |
| 2.2. Instrumentos..... | 48 |
| Capítulo III | |
| 3. Presentación, análisis e interpretación de resultados..... | 50 |
| 3.1. Características del lugar y de la población..... | 50 |
| 3.1.1. Características del lugar..... | 50 |
| 3.1.2. Características de la población..... | 51 |
| 3.2. Análisis cualitativo..... | 51 |
| 3.3. Análisis cuantitativo..... | 54 |
| Capítulo IV | |
| 4. Conclusiones y recomendaciones..... | 66 |
| 4.1. Conclusiones..... | 66 |
| 4.2. Recomendaciones..... | 67 |
| Bibliografía..... | 68 |
| Anexos | |

RESUMEN

“Estructuración y procedimiento de la caja de arena como una técnica alternativa en la terapia de juego con niños de 7 a 9 años”

Realizado por Mayra Sofía Durán Santisteban

Esta investigación surgió a partir de la observación con los niños de escasos recursos en la región de Punta de Palma, Izabal; quienes carecen de atención psicológica debido a la situación económica en la que se encuentran. El propósito de la investigación fue ayudar a esta población con alguna herramienta de terapia de juego para aplicar con niños, según su condición y circunstancia. La investigación se llevó a cabo en el mes de abril y mayo del presente año con niños que viven en Punta de Palma, Izabal; con edades entre los 7 y 9 años. Se aplicó la técnica de la caja de arena dando como resultado la identificación de indicadores de problemas emocionales e intrafamiliares en el niño.

El estudio realizado se enfocó específicamente en la teoría Junguiana para abordar el presente tema. Es en la terapia de juego basada en la teoría de Carl Gustav Jung o teoría Junguiana, donde se encuentra la técnica de Sandplay o juego de la caja de arena. El Sandplay es una forma de psicoterapia que se utiliza tanto con niños como con adultos; con el objetivo de encontrar una curación a través de la conexión con lo inconsciente. Esta técnica de terapia de juego brinda una forma de convivencia, comunicación y aprendizaje a los niños, dando además la oportunidad de identificar situaciones que requieren una atención y evaluación especializada.

Los objetivos específicos de la presente investigación fueron: definir la terapia de juego de la caja de arena con sus procedimientos para su efectiva aplicación; explicar cada uno de los componentes que conforman la terapia del juego con la caja de arena; identificar las técnicas de la terapia de juego que se pueden aplicar con niños de escasos recursos; diseñar un escenario práctico para el terapeuta a través de la terapia de juego con la caja de arena y determinar las posibilidades que existen para la aplicación de la técnica de caja de arena en los niños de Punta de Palma, Izabal.

La conclusión más importante de la investigación es que la técnica de la caja de arena brinda una forma de convivencia, comunicación y aprendizaje a los niños, dando además la oportunidad de identificar situaciones que requieren una atención y evaluación especializada.

PRÓLOGO

En Guatemala existe una gran población de niños con un nivel socioeconómico bajo. La mayoría de ellos son afectados emocionalmente por distintas condiciones, teniendo la necesidad de ser atendidos por un psicólogo. El estudio realizado en la aldea Punta de Palma, en la región de Izabal; propuso implementar la técnica de la caja de arena como una herramienta alternativa en la terapia de juego para identificar problemas emocionales e intrafamiliares en niños de escasos recursos. Circunstancias como la falta de alimento en casa, la poca educación, la necesidad de trabajar desde temprana edad, la falta de amor en el hogar, entre otros; afectan considerablemente a los infantes. El impacto de estos factores origina en el niño problemas emocionales e intrafamiliares que pueden causar un daño devastador si éstos no se resuelven a tiempo. La caja de arena resultó ser una técnica efectiva en la identificación de estos indicadores, además de ser de fácil manejo. Entre los indicadores más destacados de problemas emocionales e intrafamiliares se encontraron: agresividad, baja autoestima, inseguridad, rechazo, ausencia de padres, celos, distanciamiento afectivo, entre otros.

La investigación se realizó en los alrededores de Misión “El Faro”, la cual es una organización guatemalteca sin fines de lucro que vela por las necesidades y promueve el desarrollo de la aldea. El objeto de estudio fueron seis niños con quienes se trabajó la técnica de la caja de arena. Evaluar a los niños con la técnica de la caja de arena, permitió identificar los distintos factores que puedan estar afectando al infante para abordar la problemática de una mejor manera. También se visitaron los hogares de los niños evaluados para la recopilación de datos, ya que como es conocido, es dentro del entorno familiar donde las vidas de los niños son impactadas emocionalmente.

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Cada día se suman más niños con escasos recursos que tienen la necesidad de ser atendidos por un psicólogo que sea de ayuda para que puedan alcanzar una estabilidad emocional. Lamentablemente, existen pocos recursos para los terapeutas que trabajan en el área infantil y que dedican su tiempo a trabajar en lugares recónditos. Esta investigación surge con el propósito de ayudar a implementar una herramienta práctica y efectiva en terapia infantil que identifique problemas emocionales e intrafamiliares en niños de escasos recursos. La investigación se basó en la estructuración y procedimiento de la caja de arena como una técnica alternativa en la terapia de juego con niños de 7 a 9 años.

En este capítulo se describe el planteamiento del problema sobre la necesidad de realizar la investigación en la región de Punta de Palma, Izabal. Así mismo se detalla el marco teórico abordando el tema general que es la terapia de juego, sus planteamientos teóricos y técnicas de aplicación. También se define el tema principal de la técnica de la caja de arena, su procedimiento, estructuración y evaluación. En el siguiente capítulo se enumeran las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación. Las técnicas que se manejaron fueron la observación científica y la técnica de la caja de arena para lo cual se requirieron instrumentos como el diario de campo, hojas de observación, grabaciones y el test de la familia para niños. Cada técnica e instrumento fueron de vital ayuda en la recopilación de datos y el análisis final de los resultados. En el tercer capítulo se exponen los resultados de la aplicación de la caja de arena al compararse con el test de la familia; comprobando así la exactitud, eficacia y veracidad de la técnica. Finalmente se describe cómo la presente investigación se considera de gran importancia siendo la caja de arena una herramienta efectiva y accesible que se adecúa a la necesidad de esta región.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y MARCO TEÓRICO

1.1.1. Planteamiento del problema

Guatemala es un país pluricultural en donde cada departamento se distingue por una cultura y modo de vida propio. En la región de Punta de Palma, Izabal se encuentra una cultura totalmente distinta a la que se vive diariamente en la ciudad. En esta región, al igual que en muchas otras, habitan guatemaltecos con escasos recursos. Regiones como éstas son pobladas por cientos de personas con pocas oportunidades de trabajo, quienes reciben una educación escasa y mediocre, donde la mayoría de niños deben trabajar desde muy temprana edad.

Cada día se suman más y más niños que se ven afectados por las circunstancias económicas y la pobre educación del país. La mayoría de éstos niños suelen poseer problemas emocionales y psicosociales al igual que cualquier niño de la ciudad. Por lo consiguiente, estos niños también necesitan recibir terapia. Sin embargo, debido a la condición económica actual de su localidad, es muy difícil que ellos tengan la oportunidad de pagar una terapia o que tengan acceso a alguna clínica psicológica cerca del área donde viven.

Es por eso que la presente investigación propuso el uso de una técnica de terapia de juego de fácil aplicación para trabajar con éstos niños. La técnica del “sandplay” o más conocida como la caja de arena, se aplicó en terapia de juego con niños de escasos recursos; siendo ésta una técnica alternativa en niños entre 7 y 9 años de edad. Lamentablemente por las condiciones históricas y culturales del país, específicamente en el interior, los alcances para el infante se ven disminuidos y ésta técnica pretende desvelar sentimientos, emociones, anhelos, deseos, sueños, entre otros; que el niño experimenta. A través de ella el niño puede proyectar sus necesidades emocionales y no reprimirlas pues como es sabido esto causa daño a nivel personal.

Se trabajó con la técnica de la caja de arena al elaborar una caja utilizando madera y llenándola con arena de los alrededores del lugar; además se proveyeron objetos en miniatura que ayudaron a realizar la terapia. El juego a lo largo de la historia en psicología, ha constituido una herramienta primordial para tratar con niños. Es a través de éste sin duda que se puede alcanzar la interacción con el niño. Estos niños se ven afectados a nivel general pues sus espacios han sido ocupados por el trabajo, el cuidado de hermanos, la deserción escolar, entre otras situaciones actuales. Se considera necesario que el niño exprese lo que estas realidades sociales causan en él, siendo el juego su medio de comunicación más seguro.

Además, por la cultura y la etnia en la que se han desarrollado los niños de esta aldea, es difícil que logren expresar sus emociones, sentimientos e ideas. Es por eso que el sandplay resultó ser una herramienta práctica y eficaz para este tipo de población. El uso de la caja de arena con niños inhibidos y con problemas de comunicación permitió expresar emociones, sentimientos y realidades internas de una manera sencilla y práctica de modo que se logró identificar e interpretar lo que el niño quería transmitir.

1.1.2. Marco teórico

Guatemala es uno de los países con mayor población de niños que reciben educación de baja calidad. Por la situación actual del país, también mantiene un alto porcentaje de niños que trabajan desde muy temprana edad. Los niños son quienes tienen mayor oportunidad de hacer un cambio en el país, sin embargo se invierte poco en ellos y se ignoran sus necesidades. Los niños son el futuro de Guatemala a quienes se debe de dar lo mejor para construir un camino que los lleve al éxito. Para lograr esto, es indispensable que posean de una salud mental sana y equilibrada. Los terapeutas infantiles tienen un gran campo de trabajo y es necesario compartirles las mejores herramientas para un mejor desempeño de trabajo infantil.

1.1.2.1. Terapia de Juego

*La terapia de juego es una forma de terapia infantil en la que un niño juega en un entorno protegido y estructurado con juegos y juguetes proporcionados por un terapeuta, quien observa la conducta, el afecto y la conversación del niño para poder llegar a sus pensamientos, sensaciones y fantasías.*¹ Los terapeutas utilizan la terapia de juego con los niños por varias razones. Primero, es una técnica que ayuda a los terapeutas a entender los mecanismos del juego en los niños. Segundo, es la actividad más natural de los niños ya que se la pasan muchas horas jugando en el día. La Terapia de Juego utiliza el juego del niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación. Además es la una de las formas más apropiadas de trabajar con niños con dificultades emocionales.

¹ Axline, Virginia. Terapia de Juego. 1969. Pg.2

*La terapia de juego se hace necesaria en ocasiones específicas por las que el niño atraviesa algún tipo de dolor o pérdida debido a una muerte, un divorcio, miedo, confusión, baja autoestima, incapacidad para contener la agresión, timidez, problemas en la escuela y los efectos del abuso físico, sexual, negligencia, entre otras.*² La terapia de juego es un modelo terapéutico muy efectivo que se utiliza con niños que han experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido como consecuencia un cambio en su desarrollo.

*Cuando el niño juega, aprende acerca del mundo y sus relaciones, pone a prueba la realidad y explora emociones. Los niños usan actividades lúdicas, es decir de juego, como una forma de comunicar simbólicamente lo que está sucediendo en sus vidas y cómo se sienten al respecto.*³ Se utiliza el juego porque es activo y además es un buen vehículo para que los niños expresen sus emociones. Se dice que el juego es activo ya que es en la interacción con éste donde el infante refleja sus sentimientos más profundos.

*La terapia de juego tuvo un desarrollo importante a partir del trabajo de Carl Rogers y Virginia Axline. La terapia de juego proviene de la escuela humanística la cual indica que está centrada en el niño. Cuando la terapia se centra en el niño se acepta lo que él quiere dar a comunicar con su juego. El terapeuta siempre debe permanecer alerta para reconocer los sentimientos que el niño expresa, de tal manera que él obtiene insight dentro de su conducta.*⁴ La clave del éxito en la terapia de juego es que el niño pueda sentirse seguro y comprendido. Cuanto más seguro se sienta el niño con el terapeuta, expresará con mayor facilidad su dolor a través del juego y su conducta. El terapeuta debe ser paciente, respetuoso, y tener consideraciones con el niño. Además deberá establecer límites los cuales son necesarios para tener el control en la terapia y

² Ibid

³ Ibid

⁴ Axline, Virginia. Terapia de Juego. 1969. Pg.4-7

para concientizar al niño de su responsabilidad en la relación. Una buena relación terapéutica se establecerá siempre y cuando los padres también sean responsables de cumplir con los horarios y asistir a las sesiones de la terapia.

La terapia de juego es muy beneficiosa con niños que se muestran irritables, agresivos, desobedientes, desafiantes, introvertidos, distraídos, tristes, temerosos, inseguros, con baja autoestima, bajo rendimiento escolar, víctimas de una crisis como un divorcio o una pérdida, aquellos que padecen alguna enfermedad crónica o que han sido víctimas de abuso sexual o maltrato físico y psicológico. La terapia de juego brinda al niño la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustraciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando así su ansiedad y estrés.

1.1.2.1.1. El juego

*El juego es el medio de expresión natural de comunicación del niño. Es por medio del juego que el niño manifiesta sus ansiedades y brinda solución a sus conflictos*⁵. Para trabajar con niños hay que entender y aprender el significado del juego ya que es su medio de comunicación primario. Se define la comunicación como la forma de expresión de un sujeto. La comunicación verbal con el niño no es capaz de revelar su interior. Es así como el juego se convierte en la forma más natural de comunicación del infante ya que es capaz de exponer fácilmente aquellos sentimientos, emociones y frustraciones reprimidas. Esta es la razón por la que el juego es utilizado en la evaluación y tratamiento de problemas emocionales.

Erickson define al juego como una función del yo, como un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. El juego tiene

⁵ Ibid

*una función de comunicación y es a través del mismo que se ayuda a los niños a expresarse y a resolver sus trastornos emocionales, conflictos, o traumas. El juego además promueve el crecimiento y el desarrollo integral, tanto en lo cognitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada.*⁶ Si el terapeuta maneja correctamente la interpretación del juego en el infante, le permitirá comprender lo que verbalmente le es difícil comunicar. De la misma manera que un adulto verbaliza sus dificultades por medio de las palabras, los niños se expresan y comunican libremente a través del juego.

*El juego es algo más que medio natural de un niño de comunicación. De hecho, es un error suponer que la verbalización cognitiva y la discusión es el medio natural de comunicación de una persona, independientemente de su nivel de desarrollo. Para muchos pacientes en crisis, la comunicación implica el uso de otros medios expresivos.*⁷ Cuando algún paciente posee problemas emocionales, se expresará con mayor facilidad con cualquier medio que no sea el verbal. Es muy difícil construir y hacer encajar las palabras exactas sobre lo que se atraviesa internamente ya que tanto la parte física como la emocional son afectadas, dejando un desequilibrio en la salud mental del sujeto.

*El juego tiene una atracción inherente es decir que las múltiples actividades promueven libertad y crecimiento. También implica libertad absoluta de tiempo y ayuda a disminuir la conciencia del sí mismo.*⁸ En las primeras sesiones el terapeuta no estructura el juego. Su deber es observar, analizar, aclarar, comprender y ayudar al niño a sentirse seguro. También hay que tomar en cuenta que cada edad tiene una forma de jugar distinta a las otras y una forma de ser e integrarse al mundo.

⁶ Ibid

⁷ Homeyer, Linda y Daniel S. Sweeney. Terapia Caja de Arena: Manual práctico. Pág. 15

⁸ Axline, Virginia. Terapia de Juego. 1969. Pg.8

1.1.2.1.2. Funciones de la terapia de juego

En la terapia de juego se estudian las distintas funciones que permiten profundizar en cada área del sujeto que pueda ser afectada. A continuación se presentan las funciones principales con las cuales trabaja la terapia de juego:

FUNCIONES BIOLÓGICAS:

- ✓ *Aprender habilidades básicas*
- ✓ *Relajación y liberación de energía*
- ✓ *Estimulación kinestésica*
- ✓ *Ejercicios*

FUNCIONES INTRAPERSONALES:

- ✓ *Comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo*
- ✓ *Deseo de funcionar*
- ✓ *Dominio de situaciones*
- ✓ *Exploración*
- ✓ *Iniciativa*
- ✓ *Desarrollo cognitivo*
- ✓ *Dominio de conflictos*
- ✓ *Satisfacción de simbolismos y deseos*

FUNCIONES INTERPERSONALES:

- ✓ *Desarrollo de habilidades sociales*
- ✓ *Separación – individuación*

FUNCIONES SOCIOCULTURALES:

- ✓ *Imitación de papeles de los adultos que le rodean*⁹

Durante la terapia de juego estas funciones permiten evaluar en el infante mecanismos de defensa, la capacidad de tolerar la frustración, sus niveles de desarrollo, emociones, inquietudes, miedos, habilidades, dificultades, niveles de agresividad, ansiedad e independencia.

1.1.2.1.3. El papel de los juguetes

En la terapia de juego se utilizan muchas formas de comunicación como lo son las marionetas, distintos materiales de arte, el juego con muñecas, cuentos, modelación con plastilina, entre muchos otros.

Dentro de la terapia de juego los juguetes cumplen el propósito de causar ciertas conductas problema en el niño, de tal manera que podemos evaluar sus defensas, su nivel de ansiedad, agresividad, fortalezas y dificultades, su comportamiento en general, etc. Es por eso que en el proceso de evaluación se recomiendan juguetes que permitan la expresión simbólica de las emociones y necesidades del niño en la sala juegos.¹⁰

Se recomienda que los juguetes permitan la expresión simbólica de las necesidades del niño, que se encuentren en un espacio que le pertenezca para que juegue y exprese sus emociones, que promuevan la catarsis y el insight. También se recomienda proporcionar diversos juguetes que se mantengan en un orden de tal manera que llamen la atención del niño y que lo estimule a la

⁹ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.3

¹⁰ Ibid., Pg.38

exploración. Es indispensable tener una buena cantidad de juguetes que puedan usarse de diferentes maneras. Hay que tener algunos juguetes que promuevan sentimientos difíciles de tratar en la vida diaria como aquellos que producen agresión (pistolas, carritos armados, trastos, utensilios de cocina, etc.).

A continuación se presenta una lista de juguetes recomendados para la terapia de juego:

- *Familia de muñecas*
- *Una casita y algunos muebles*
- *Crayolas, plastilina, tijeras*
- *Suficiente papel para dibujar*
- *Animales*
- *Soldados, carritos, indios y vaqueros*
- *Aviones y barcos*
- *Muñecos bebe de trapo y biberones*
- *Títeres que representen una familia*
- *Teléfonos*
- *Policías, médicos, equipos médicos*
- *Algunos materiales para construcción como los “Lego”, cubos de diferentes tamaños*
- *Si es posible una caja de arena para colocar soldados, barro, carritos y animales.*
- *Se recomiendan los libros de cuentos e historietas ya que algunos niños prefieren la lectura y hacer historias con material de sus propias vidas.* ¹¹

¹¹ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.6-15

Es muy importante que el terapeuta maneje los juguetes con que él mismo se sienta cómodo, además hay que pensar en incluir algunos juguetes sofisticados para niños mayores como mesitas de billar, futbolín, tiro al blanco, sacos para golpear, máscaras, entre otros. Todo con el objetivo de promover la autoexploración y la curiosidad.

Hay que enfatizar que el espacio de juego es el lugar que le permite al niño expresar sus sentimientos reprimidos, incluyendo la agresividad, la cual hay que ayudarlo para que la canalice de mejor manera y que él mismo aprenda a controlarla. En la terapia de juego además del autoconocimiento, se promueve el autocontrol, distinguiendo siempre lo externo de lo interno y la realidad de la fantasía. Los juguetes tienen distintos significados ya que representan símbolos en los niños. El uso de símbolos permite al consciente e inconsciente proyectarse de múltiples maneras.¹² Sin saberlo, el niño refleja su inconsciente a través de los juguetes que frecuentemente usa. Aunque el infante utilice distintos juguetes, todos tienen relación con lo que está transmitiendo.

Distintos autores han llegado conclusiones similares acerca del significado de los juguetes más utilizados en terapia. Los significados de algunos juguetes son los siguientes:

- *La casa de muñecas: El juego en la casa de muñecas puede ser muy revelador. Las muñecas proyectan cierta cantidad de roles y los niños pueden jugar de manera realista.*
- *El muñeco bebé: Los niños utilizan al muñeco bebé para proyectar su parte de bebé propio. Lo que el niño le hace al bebé puede que sea lo mismo que se le hizo al niño cuando él era un bebé.*

¹² Pearson, Mark y Helen Wilson. Juego de arena y el símbolo: la curación emocional y el desarrollo personal con niños, adolescentes y adultos. 2001. Pág. 4

- *Juguetes de construcción: Con los juguetes de construcción los niños expresan cómo se han sentido acerca de ser piezas que no encajan, descartadas, crear algo nuevo o unirse. Demoler las creaciones de los juguetes de construcción puede que sea la expresión vivida de sus sentimientos.*
- *Role play dramático: Incluye todas las variaciones desde la mímica hasta la actuación improvisada, los niños se disfrazan en otros personajes en donde desarrollan la fantasía y su imaginación. Además expresan sus necesidades e impulsos internos. Muchas veces los niños actúan dramas acerca de un problema actual en su vida.*
- *Títeres: Son una rica fuente de juego simbólico. Los títeres permiten a los niños encontrar un medio para expresar cosas que serían difícil expresar abiertamente. Es muy importante que el terapeuta siempre tome nota del diálogo, personaje y conflicto, las verbalizaciones y el tema principal de la historia.*
- *Armas: En la terapia de juego, las armas se utilizan como defensa de las partes atemorizadas, indefensas e inmaduras de la personalidad y para atacar las amenazas del exterior. La agresión no necesariamente indica maldad, sino es un aporte saludable del desarrollo normal de los niños que con frecuencia “pelean” para sobreponerse.*
- *Juegos con animales: Son de “suprema importancia en el simbolismo” ya que reflejan una jerarquía de instintos y áreas inconscientes. Los animales grandes y salvajes se relacionan con instintos fuertes de tipo animal. Los animales representan diferentes aspectos de la naturaleza de la persona, el intelecto, la voluntad y la razón.¹³*
- *Material para artes plásticas: El arte es una forma de comunicación simbólica que ofrece una oportunidad para la representación terapéutica y su solución. Los niños también se comunican con mayor facilidad a través*

¹³ Pearson, Mark y Helen Wilson. Juego de arena y el símbolo: la curación emocional y el desarrollo personal con niños, adolescentes y adultos. Shannon Books, 2001. Pág. 6

de la forma, color y dibujo. El niño se da la oportunidad de expresarse por medio del arte. Los materiales necesarios son pintura, dibujos, trabajo con arcillas, arena y agua como un reflejo del mundo interior del niño. Las creaciones que el niño realice deben exponerse en cada sesión. ¹⁴

Cada juguete se convierte en un arma valiosa para el terapeuta dentro de la terapia. Los juguetes en la terapia corresponden la mejor estrategia para identificar el problema emocional del infante. Sin ellos, la terapia no sería posible.

1.1.2.2. Planteamientos teóricos de la Terapia de Juego

Existen distintos planteamientos teóricos en la terapia de juego que permiten profundizar sobre el uso y significado del mismo. Cada uno puede tener una postura distinta, sin embargo es indispensable conocer un poco de cada una. De esta manera se puede realizar una mejor interpretación y evaluación, conociendo distintos puntos de vista.

1.1.2.2.1. Terapia de Juego Adleriana

Es un enfoque que se utiliza en el trabajo con niños problemáticos, basada en cuatro etapas de integración de los conceptos y estrategias de la Psicología Individual. En la Psicología Individual toda conducta (pensamiento, sentimiento y acción) se entiende como intencional, esto es, un movimiento en congruencia con los objetivos del estilo de vida del individuo. Este método de trabajo con niños problemáticos y con sus familias puede ser efectivo en alto

¹⁴ Ibid., Pg.7

*grado para ayudar al paciente a aprender más acerca de sí mismo y de sus relaciones con los demás.*¹⁵

Esta terapia es útil para enseñar a los pacientes nuevos métodos para considerarse a sí mismos, a los demás y al mundo. En esta terapia de juego el objetivo es incrementar el interés social de los niños y es el terapeuta quien utilizará la empatía y la cordialidad para decirles a los niños que son importantes. Esto ayuda a fortalecer la confianza con los niños y que aquellos con problemas emocionales puedan sentirse en un ambiente seguro.

*Alfred Adler (1870-1937) elabora una teoría psicológica basada en la idea de que las personas son proactivas, creativas y únicas; cuando los individuos nacen tienen una predisposición a desarrollar un interés social, a medida que crece y madura comienza a conformar un estilo de vida, obtiene significación en las relaciones con otras personas. La motivación de los individuos puede estar fuera de la conciencia de los mismos, su conducta siempre será deliberada y consistentes respecto a sí mismos, cada acción los moviliza a una mayor en cuanto a un objetivo.*¹⁶ La motivación ayuda a que los niños creen en sí mismos y se fortalezca su autoestima. Los niños con problemas emocionales suelen no creer en sí mismos.

*Los terapeutas deben considerar siempre el entorno social en el que viven, adoptando una visión holística de la vida de los pacientes.*¹⁷

- Interés social: Se refiere a la conciencia del individuo acerca de la pertinencia a la comunidad humana y a la amplitud de su sentido de ser un miembro de la humanidad, el interés social es uno de los más

¹⁵ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.3

¹⁶ Ibid., Pg.3

¹⁷ Ibid., Pg.3

importantes factores en el desarrollo de la personalidad humana. Los niños deben aprender a relacionarse con los demás.

- Estilo de vida: Se refiere al método característico de la persona para operar en el campo social y sus convicciones básicas con respecto a sí misma.

Los niños conforman su estilo de vida único e individual antes de los seis años de edad, observan las interacciones y la atmósfera de sus familias y determinan cuáles de sus comportamientos obtienen aprobación, atención y poder.

1.1.2.2.2. Terapia de Juego Cognitivo-Conductual

*Un tratamiento planeado específicamente para los niños pequeños es la terapia de juego cognitivo-conductual, la cual integra terapias cognitivas, conductuales y de juego. La terapia cognitivo conductual busca modificar comportamientos y pensamientos, antes que brindarle al paciente la oportunidad de solamente descargar sus sentimientos. Está orientada hacia el presente, se investiga el funcionamiento actual y no hay mayores exploraciones del pasado, aunque por supuesto se hace una historia clínica y se pone énfasis en los patrones disfuncionales actuales de los pensamientos y conductas.*¹⁸ Cuando se trabaja con niños es importante la reseña histórica de la problemática sin embargo es conveniente enfocarse en el presente para accionar de manera inmediata.

La terapia de juego cognitivo-conductual (TCC) se basa en teorías conductuales y cognitivas del desarrollo y la psicopatología emocionales, y en las intervenciones que se derivan de ellas. Esta terapia incorpora intervenciones

¹⁸ Ibid., Pg 133

*cognitivas y conductuales dentro de un modelo de terapia de juego. Se utilizan actividades de juego, así como la comunicación verbal y no verbal. Ésta enfatiza y motiva la participación del niño en el tratamiento, al encauzar los conflictos de control, dominio y responsabilidad por el propio cambio de conducta. Al incorporar los elementos cognitivos el niño puede convertirse en un participante activo en el cambio.*¹⁹ La TCC proporciona un método potencialmente poderoso para que los niños aprendan a cambiar su propia conducta y se vuelvan participantes activos en el tratamiento. Cuando se habla de activo, se refiere a que es el mismo niño quien descubre su problemática por medio de la interacción del juego.

*La importancia de la participación del niño en el tratamiento puede entenderse desde numerosas perspectivas. Desde el punto de vista del desarrollo, los niños necesitan demostrar un sentido de dominio y control sobre su ambiente. Este puede percibirse cuando los niños muestran niveles de creciente control sobre su propia conducta. Enseñar a un niño el autocontrol podría ser más eficiente y más duradero que los programas suministrados por los padres; y también podría permitir que los adultos significativos participen en actividades más positivas con el niño.*²⁰ *Por último, en los programas llevados a la práctica por los padres en los cuales el niño no se integra de manera directa al tratamiento, el adulto podría convertirse en una señal discriminativa para que aquel emita la conducta adecuada o suprima la inadecuada. Por tanto, los niños solo pueden comportarse de ciertas maneras cuando están presentes estas señales.*²¹ El integrar intervenciones cognitivas y conductuales puede proporcionar un enlace que promueva la participación activa del niño en un tratamiento orientado a lograr una estabilidad emocional.

¹⁹ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.136

²⁰ Ibid., Pg.135

²¹ Kazdin, A. E. Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas. 2nda. Edición. 1996. Pg. 43

*La relación terapeuta-paciente es de colaboración y el enfoque es didáctico.*²² El paciente y el terapeuta se comprometen a trabajar con un objetivo común. Los pacientes pueden aportar sugerencias y participar en el diseño de las tareas para el hogar. Se refuerza el comportamiento independiente.

Esta terapia está centrada en los síntomas y su resolución. El objetivo de la terapia es aumentar o reducir conductas específicas, como por ejemplo ciertos sentimientos, pensamientos o interacciones disfuncionales. Rechaza el principio de sustitución de síntomas. La meta de la TCC es eliminar, o al menos reducir la mayor cantidad de síntomas posibles. Establece énfasis en el cambio y mejora otras áreas también afectadas. Solicita al paciente practicar nuevas conductas desafiando sus creencias y su postura ante ciertas situaciones.

*Al comienzo de cada sesión el terapeuta indaga acerca de los problemas en los que el paciente focalizó su trabajo y cuáles necesita resolver en ese momento. Al concluir la sesión, le pregunta si ha hecho algún progreso al respecto. Utiliza planes de tratamiento*²³. Generalmente la terapia utiliza planes específicos de tratamiento para cada problema, no utilizando un formato estructurado para las diversas consultas. Propone una continuidad temática entre las sesiones. En cada sesión se revisan las tareas indicadas para la semana anterior, se estudia cuál es el problema actual y se planean actividades para la semana siguiente. Este tipo de terapia ayuda a los niños a establecer estructuras y rutinas.

1.1.2.2.3. Terapia de Juego Gestalt

La terapia Gestalt es una modalidad terapéutica humanista, orientada hacia un proceso y se interesa en el funcionamiento saludable del organismo

²² Ibid., Pg.136

²³ Ibid., Pg.138

*total, es decir sentidos, cuerpo, emociones e intelecto. Numerosos principios teóricos del cuerpo teórico de la terapia Gestalt se relacionan de modo directo e influyen sobre el trabajo con niños. Esto incluye el tipo de relación que se desarrolla entre el paciente y el terapeuta; el concepto de la autorregulación organísmica; trastornos en la frontera-contacto, tal como los manifiestan los niños; cómo se percibe el sentido del sí mismo a partir de esta estructura; y la función de la conciencia, la experiencia y la resistencia.*²⁴

El juego también conocido como actividad lúdica, es uno de los principales modos de expresión del niño, como se describe en párrafos anteriores. Mediante el juego se aprende a sincronizar los procesos corporales y sociales de sí mismos. El jugar no solo implica una actividad de diversión y relajación, sino también un modo mediante el cual el niño se va conociendo y expresando. Así pues es de suma importancia conocer su significado para que sea utilizado como medio de comprensión del niño.

La terapia Gestalt es una terapia existencial, es decir, se fundamenta en el sentido de la vida, y no sólo en el vivir. Esta conciencia del sentido de nuestra vida, de nuestra existencia, propiamente dicho, engloba uno de los objetivos de la psicoterapia que es la maduración del individuo, considerando la madurez como la consecuencia del proceso de transformación que va del apoyo ambiental al autoapoyo. Este es un objetivo que en la terapia Gestalt facilita el logro de que el individuo deje de depender alienadamente de los demás, y descubra que es capaz de valerse por sí mismo. Este proceso de evolución al autoapoyo es precisamente en el que naturalmente se encuentran los niños, lo que nos permite, la movilización preventiva de aquellos bloqueos que pudieran impedirle sostenerse en sus propios pies, de una forma más fluida

²⁴ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.173

y rápida.²⁵ El juego, tanto para el niño como para el adolescente construye en todo momento una actividad mediante la cual analiza situaciones y ejerce soluciones prácticas que puede aplicar en su vida cotidiana.

Los niños, hombres y mujeres en crecimiento no están exentos, en la medida de sus limitaciones del desarrollo físico y emocional y su dependencia al medio, de conseguir a través de esta labor terapéutica lo que denominamos toma de conciencia o “el darse cuenta”, pues la Gestalt combina e integra de una manera original, un conjunto de técnicas variadas tanto verbales como no- verbales. Entre estas técnicas se encuentra: el contacto corporal, la utilización de la voz, el juego, la expresión de la emoción, la creatividad (diseño, modelado, música, danza, etc.). ²⁶La característica singular de un terapeuta Gestalt es que no se entromete ni presiona, sino que crea un ambiente seguro en el que el niño pueda participar en una experiencia más completa de su sí mismo, construyendo así su autenticidad.

1.1.2.2.4. Terapia de Juego Jungiana

*La terapia de juego también es empleada por los junguianos entre los niños. En los niños y los adultos, las creaciones artísticas proporcionan una manera de expresar las imágenes desde el inconsciente, especialmente como pudieran aparecer en los sueños. A veces estas imágenes visuales pueden ser interpretadas de manera que unan la experiencia del soñador con grandes mitos. Las imágenes artísticas de varias sociedades, incluidas las imágenes prehistóricas, comparten similitudes que apoyan la interpretación de los significados míticos comunes.*²⁷

²⁵ Ibid., Pg.180

²⁶ Ibid., Pg.181

²⁷ Ibid., Pg.303

El rasgo distintivo de la terapia de juego junguiana no es un conjunto particular de técnicas de juego que utiliza el terapeuta. En cambio, es el procedimiento por medio del cual la comprensión del terapeuta respecto a la naturaleza de la psique el significado del juego y el objetivo de la terapia, influyen sobre el proceso de la terapia de juego.

El terapeuta de juego junguiano cree que la psique individual es capaz de sanarse a sí misma dentro de un ambiente libre y protegido, mientras se halla en una relación de transferencia con un terapeuta que proporciona apoyo. Por tanto, el terapeuta de juego apoya de un modo directo los esfuerzos en pro del desarrollo por parte de la psique individual. Esto con frecuencia implica interacciones muy subjetivas e intuitivas con los pacientes. El psiquiatra suizo Carl Gustav Jung creyó que la psique humana se mueve constantemente hacia la salud y la integridad en un proceso que denominó individuación. La psique vehicula dicho proceso a través del contenido simbólico de los sueños, la imaginación, las experiencias somáticas y por medio de muchas clases de arte expresivo.²⁸ En la psicología analítica de Jung, emerger a la consciencia del contenido simbólico constituye una parte importante en el proceso de curación de un individuo. Con niños, el juego simbólico permite una mejoría propia de manera rápida.

a) Técnicas Jungianas

Debido a que el uso de diversas técnicas de terapia de juego caracteriza a la práctica junguiana, las técnicas de terapia de juego también se demuestran dentro de las sesiones teóricas que describen las experiencias personales de Jung, una técnica que originalmente la Dra. Margaret Lowenfeld desarrolló como juego mundial. En el trabajo en el cajón de arena, el niño, el adulto, la pareja o la familia utilizan miniaturas hechas a mano y objetos de origen natural, para crear

²⁸ Dicaprio, Nicholas. Teorías de la Personalidad. 2nda. Edición 1989. Pg. 86

un juego, un modelo, una escena o un mundo dentro de este contenedor limitado, al que se hace referencia como el “temenos”.²⁹ Una de las técnicas clásicas de la terapia Jungiana es trabajar con los sueños. En dicha terapia se confronta la parte consciente e inconsciente de una persona. Pero se debe tomar en cuenta que la parte inconsciente no se manifiesta únicamente en los sueños, sino también en visiones, figuras y otras actividades imaginativas. El lenguaje verbal es una forma de expresión humana, sin embargo no es la única. Las manos pueden dar forma a lo que es inconsciente de tal modo que se hace visible y reconocible en un dibujo, en el juego de arena o en otros medios creativos. Es por eso que el juego de arena se utiliza como una técnica terapéutica ya que la manos activan el inconsciente de manera que conectan lo interior (el espíritu) con lo exterior (lo concreto).³⁰

El juego de arena junguiano, ha sido la herramienta terapéutica utilizada para varios problemas de adaptación y trastornos emocionales. Entre ellos se mencionan la ansiedad, problemas de aprendizaje, pasividad, enuresis, trauma temprano, problemas del habla, aislamiento, depresión y exilio.

1.1.2.3. Técnicas de la Terapia de Juego

La terapia de juego comprende una serie de métodos y técnicas lúdicas con el objetivo que el niño encuentre oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo. Todo esto con la guía de un adulto (terapeuta de juego) especializado en este modelo de trabajo terapéutico, quién le ofrece al niño una relación cordial, empática y afectuosa que le proporcione la confianza necesaria

²⁹ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.304

³⁰ Ammann, Ruth. Sanación y Transformación en el juego de arena: Los procesos creativos se hacen visibles.1991. Pg. 62

para la superación de los problemas que lo llevaron a terapia. Entre las principales técnicas de terapia de juego se encuentran:

1.1.2.3.1. De expresión corporal y movimiento

*Las experiencias tempranas del niño son principalmente físicas-sensoriales y así mismo es su comunicación y expresión. La experiencia corporal es esencial para el desarrollo del sentido de sí mismo; el niño necesita ser capaz de "vivir" en su cuerpo y sentir confianza para moverse en el espacio. El cuerpo es el primer agente de aprendizaje y expresión, por consiguiente cuando el cuerpo del niño ha sido dañado o maltratado de alguna forma y las fronteras corporales han sido traspasadas con violencia, la confusión, el miedo y la ansiedad se apoderan de sus sensaciones y consecuentemente evita el contacto físico o descarga inapropiadamente la rabia en actos violentos o establece contacto hacia otros sin mediar fronteras corporales. Muchos niños necesitan del juego corporal expandido para reconstruir una relación confiable y sana con su propio cuerpo y reconocer sus fronteras y las de otros.*³¹

*El juego de expresión corporal incluye el movimiento grueso que involucra todo el cuerpo, el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo, el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes. El movimiento rítmico y la danza. El juego con espadas y lucha libre. Juegos de ideas creativas de movimiento y de imitación "cómo sí". Los juegos de narración con sonidos, movimiento y libre expresión son utilizados como otra forma de terapia en donde se favorece la espontaneidad.*³²

³¹ <http://www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm>

³² Ibid.

Una de las mejores maneras como el niño aprende y se desenvuelve de, es a través de la expresión corporal la cual permite exteriorizar miedos interiores y liberar ansiedades o estrés en el infante.

1.1.2.3.2. De expresión plástica y narrativa

Los niños que viven experiencias dolorosas las integran a su historia personal construyendo ideas y significados acerca de la vida, las personas y la manera como se ve a sí mismo. Estos significados pueden ser emocionalmente debilitadores y llenos de culpa y miedo. Cada niño construye su realidad en base a las percepciones y constructos que dan forma a su historia de vida. Estos constructos organizan su vida y dan forma a sus conductas. En la terapia de juego el niño tiene la oportunidad de contrastar y reestructurar estos significados que ha dado a su historia personal. La forma en que un niño interpreta su experiencia determina el efecto que tendrá en su autoconcepto, en su autoestima y en la manera de verse a sí mismo.³³ El uso del dibujo y otros medios plásticos como la pintura así como el uso de narraciones y metáforas terapéuticas ayudan al niño a expresar su experiencia, a exponer la historia fuera de sí mismo, y a construir nuevos significados donde puede reconocer los recursos y fuerzas internas que posee y que lo han ayudado a sobrevivir.

1.1.2.3.3. De expresión sensorial

El niño establece contacto con su entorno a través de sus sentidos. Los sentidos influyen en cómo percibe e interactúa con el mundo. Es por medio de sus modalidades sensoriales como percibe y da sentido a la información percibida. La capacidad del niño para darse cuenta de lo que sucede dentro y fuera de él depende de su habilidad para percibir y esta evoluciona conforme el

³³ Ibid.

organismo se desarrolla. Ver, oír, oler, probar y tocar aunadas al lenguaje y al movimiento son funciones que le permiten al niño estar en contacto consigo mismo y al mismo tiempo crear la conciencia necesaria para poder diferenciarse del otro, usa sus sentidos y su cuerpo para asimilar la experiencia y la relación con el entorno. El juego sensorial creativo con materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, le permite al niño explorar y conocer el mundo a través de sus sensaciones siendo el elemento vital para la expresión personal y para el desarrollo del sentido de sí mismo. El juego sensorial exploratorio le facilita al niño investigar y manipular a través de sus sentidos diversos materiales, texturas, sabores, olores, sonidos, incrementado su sentido de maestría y confianza.³⁴ El niño aprende a confiar y usar su cuerpo y sensaciones para obtener un contacto más funcional con el entorno.

Dentro de la sesión de terapia de juego el niño tiene la posibilidad de sentir y externar sus afectos con libertad. Esto ayuda en especial al niño que ha sufrido pérdidas o carencias afectivas, así como niños con problemas de vínculo, apego y comunicación.³⁵ La terapia de juego ayuda al niño a restaurar su capacidad de dar y recibir afecto.

La expresión afectiva del niño con daño emocional puede estar congelada debido al abuso, maltrato o abandono que ha vivido. Muchos de estos niños se han retirado de sus afectos, aislándose del contacto afectivo con el entorno, otros por el contrario se vuelven excesivamente complacientes con los deseos y expectativas de los adultos. Los niños que han congelado su expresión afectiva, encuentran en la terapia de juego un espacio seguro de experimentación y expresión emocional que los ayuda a restituir estas necesidades fundamentales para su desarrollo.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

El rol del terapeuta y el tipo de relación que establece con el niño es fundamental para el logro de este objetivo, sin embargo dado que sea de los adultos de quién ha recibido el maltrato, el uso de mascotas se convierte en la principal técnica para el logro de tal objetivo.³⁶ Es indescriptible como una mascota puede ayudar a un niño, sin embargo los resultados han sido positivos.

1.1.2.3.4. De descarga y expresión emocional

Durante la terapia de juego los residuos de miedo, vergüenza y culpa que interfieren con un pensamiento claro y positivo necesitan ser enfrentados y externados. Lo mismo decimos acerca del enfado y la ira que el niño necesita expresar de una forma adecuada y dentro de un ambiente seguro. Ayudar al niño a descargar emocionalmente a través del juego es uno de los pilares del proceso terapéutico. La descarga emocional es un mecanismo interno natural que tiene una función positiva para cualquier persona y en especial para el niño en la prevención de futuras patologías médicas o psicológicas y en la promoción de su salud mental ya que coadyuva a la recuperación de las heridas emocionales.³⁷

Un terapeuta de juego está preparado para promover, dirigir y contener este tipo, ayudando al niño no solo en el aspecto emocional sino también el aspecto cognitivo para que el pueda entender el contenido de sus emociones y adquiera un control adecuado en su expresión.

Se utilizan muchos materiales y actividades para que el niño suelte los sentimientos reprimidos, estos materiales incluyen entre otros el juego con barro, la bolsa de boxear, los tubos de espuma, el tablero de dardos y los mazos de plástico suave.

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid

1.1.2.3.5. De visualización imaginativa

La visualización es un modo de usar la imaginación de una forma centrada para ayudar a la mente y al cuerpo a recuperarse tanto a nivel físico como emocional. Aprender a permanecer en un estado, "tranquilo" permite al niño conectar con su capacidad autocurativa, aumentar su autoestima y disfrutar, al mismo tiempo, de las imágenes que su imaginación crea. En este proceso se le guía al niño a obtener imágenes de su interior, de su mente e interactuar con ellas a través de sus sentidos. El cuerpo reacciona a las imágenes sensoriales que crea la mente. La práctica de visualizar de una manera consciente y centrada, le beneficia al niño que sufre estrés emocional, ansiedad o depresión, ayudándole a que su mente-cuerpo interactúe a un nivel más profundo, lo cuál a su vez crea mayor bienestar. Y como infunden fuerza interior, también actúan a nivel emocional ayudando al niño que vive con miedo y en el caso del niño cuya integridad física está muy afectada a causa de enfermedad crónica, la visualización puede aumentar sus sentimientos positivos y honrar su Yo.³⁸ Entre los beneficios que el niño obtiene al aplicar las técnicas de visualización se encuentran aumentar la capacidad de afrontar una situación y disminuir muchos síntomas, en especial el dolor en el niño que soporta un tratamiento difícil.

1.1.2.3.6. De expresión creativa

En la terapia de juego al niño se le ofrecen una gama actividades donde puede explorar nuevas posibilidades y crear nuevas conexiones entre ideas, experiencias, personas y nuevas direcciones en su mundo. Aprende que puede transformar emociones y reencuadrar lo que sabe. De esta forma puede transformar su entendimiento generando un pensamiento crítico y permitiendo a otros revisar, reinventar y generar nuevos significados. Simplemente el estar

³⁸ Ibid.

atentos al juego espontáneo y creativo del niño es beneficioso ya que promueve una sensación de seguridad y da anuencia a la experimentación y a arriesgarse a entrar en territorios desconocidos. Cuando el terapeuta se entona con las ideas del niño le puede ayudar a llevarlas hacia adelante. El juego, las narraciones y los actos creativos que ocurren en los mundos co-construidos entre niño y terapeuta se convierten en el acto clave para la restauración emocional. Compartiendo y sosteniendo las ideas del niño, el adulto permanece en contacto con interés y entendimiento sirviendo de apoyo al desarrollo de nuevas ideas y nuevas habilidades.³⁹

La terapia de juego le da a cada niño la posibilidad de un espacio y un tiempo de explorar y desarrollar sus iniciativas, de entender lo que hace y lo que desea lograr. El terapeuta construye sobre las ideas del niño y le ayuda a ver nuevas posibilidades en su juego.

1.1.2.3.7. De juego proyectivo simbólico

El niño en la terapia de juego va construyendo su propia manera de narrar historias, el niño se convierte en su propio director y actor al organizar situaciones y diálogos, creando escenas y personajes que expresan los conflictos y las emociones que yacen en el fondo de su ser. Esta habilidad de proyectar a través de símbolos y metáforas sus experiencias y sentimientos profundos, le ayudan a procesar e integrar y con esto generar nuevos significados a sus experiencias.⁴⁰

El niño puede hablar a través de los personajes y tomar la suficiente distancia del tema conflictivo lo cual lo ayuda a sentirse seguro de expresar y al mismo tiempo a protegerse de los sentimientos que lo abruman. Son numerosas

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Ibid.

las técnicas que usa el terapeuta para ayudar al niño a expresar simbólicamente sus experiencias y sentimientos; el juego con el cajón de arena, con agua, con arcilla, con materiales de construcción, con la casa de muñecas, con títeres, con marionetas y con máscaras son solo algunas de las posibilidades que la sala de terapia de juego puede ofrecerle al niño en su camino de recuperación emocional.

a) La caja de arena

Aplicar la técnica del juego de arena con los niños, es similar cuando se le ofrece papel y crayones para dibujar. El niño dibujará con seguridad y sin prisa. Lo mismo sucede cuando se le da una caja de arena y algunas figuras. El niño rápidamente comienza a jugar con la arena y construye montañas, valles, casas, calles, y les coloca vida a las personas y animales que plasma en su creación. Pero todo esto sucederá si al niño se le permite simplemente jugar sin necesidad de lograr cualquier cosa. Cuando esto ocurre, la caja de arena pronto cobrará vida con figuras del mundo interior del niño. Es por eso que los niños con problemas psicológicos se adaptan a esta terapia como por arte de magia. Así como una imagen puede expresar más que cientos de palabras, la representación simbólica de una escena puede exteriorizar sensaciones, emociones y conflictos de un modo tal que sería imposible hacerlo a través de meras palabras.⁴¹ La experiencia con la Caja de Arena, además de facilitar la proyección en tres dimensiones de la interacción entre distintos aspectos de la psique y entre el individuo y el mundo, puede llevar a una profunda conexión con el centro del ser.

Esta técnica no-verbal y no-intrusiva creada por Dora Kalff consta de un escenario y cientos de símbolos en miniatura de nuestra realidad cotidiana y las

⁴¹ Ammann, Ruth. Sanación y Transformación en el juego de arena: Los procesos creativos se hacen visibles.1991. Pg.20

otras dimensiones (árboles, piedras, animales, seres humanos y no humanos, casas, naves, objetos, elementos de la naturaleza, imágenes de distintas tradiciones religiosas, figuras míticas, etc.) que permiten manifestar elementos del inconsciente personal, transpersonal y colectivo. Partes disociadas de la personalidad tienen la oportunidad de ser integradas y a menudo las personas se sorprenden por la riqueza que encuentran en su interior. Facilita la exploración del mundo interno y la percepción los movimientos de la psique en su crecimiento hacia la totalidad. El juego con la caja de arena es un proceso psicoterapéutico que integra el poder curativo de la experiencia directa con la posterior contemplación y elaboración de lo expresado.⁴² De esta técnica se habla poco en Guatemala pero en los últimos tiempos ha tenido gran impacto en otros países al aplicarse en terapia infantil.

1.1.2.3.8. De expresión dramática

El juego de expresión dramática le invita al niño a jugar con roles a través de la improvisación. El niño usa máscaras y elabora su utilería. El terapeuta ayuda al niño a distinguir lo que pertenece a la imaginación y al drama de la historia, de lo que pertenece a la realidad de sus experiencias. Todo es posible en el juego y este le permite al niño hacer lo que en su realidad no sería permisible o posible. Ambos, niño y terapeuta sienten dolor al pretender el dolor, sienten temor al jugar el miedo, sienten tristeza al pretender la tristeza, es así como al personificar en el juego, niño y terapeuta se convierten en la persona que actúan. Este juego genera una autoexpresión espontánea maravillosa. Al tener la oportunidad de jugar roles, el niño puede tomar simbólicamente distancia de lo que lo amenaza y paradójicamente contactar su propia experiencia al reactuar la situación específica. La paradoja está en el poder acercarse tomando

⁴² Ibid., Pág. 22

*distancia, al permanecer en el caos y permitir que emerja la coherencia del sentido.*⁴³

En la terapia se usa el juego de roles con los sentimientos, se crean personajes de animales con quién interactuar, se usan las historias para interactuar juntos, se utiliza el baúl de disfraces para permitir que surja la historia, se usan las máscaras como principio de la historia, se utiliza la cámara de video para filmar la representación y luego revisarla junto al niño.

1.1.2.3.9. Técnicas de expresión musical

*La música tiene la posibilidad de atravesar los mecanismos defensivos de las funciones corticales del cerebro y moverse directamente al sistema límbico donde las emociones son procesadas. La música estimula el funcionamiento del lado derecho del cerebro, responsable de los sentimientos y de la imaginación.*⁴⁴

*Cuando un pequeño en sus primeros años sufre algún tipo de experiencia estresante que ha afectado directamente el desarrollo del sistema nervioso, puede sufrir estados crónicos de hiperactivación. La música es el elemento ideal para ayudar al niño a suavizar y auto-regular mejor los estados de hiperactivación a experimentar un estado de mayor equilibrio.*⁴⁵

El efecto inmediato que experimenta el niño con los juegos de la musicoterapia le proveen con una sensación de autoestima y crea un ambiente no amenazante en el que puede expresar libre y abiertamente todas sus emociones, al mismo tiempo que el terapeuta le ayuda a regular mejor sus estados de inhibición o de hiperactivación. La música provee un mecanismo

⁴³ <http://www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm>

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

*sanador con el cual el niño puede externalizar su mundo interno y procesar el material emocional abrumador desde una distancia segura.*⁴⁶

Este proceso de externalización sirve como vehículo para una apertura gradual natural para que a su propio ritmo encuentre, organice y regule su ansiedad. La música también se utiliza para promover en el niño la confianza y el desarrollo de interacciones recíprocas con otros. Durante la improvisación musical, por ejemplo, provee al niño con una forma de comunicación no verbal que le ayuda a conectarse con su terapeuta en la construcción de una relación terapéutica única con un adulto que lo apoya y lo comprende.

1.1.2.4. Técnica de la caja de arena

El Sandplay es una terapia que nació con la intención de facilitar la curación emocional y el desarrollo personal pleno en clientes adultos, adolescentes y niños. En niños ha sido desarrollada como una técnica proyectiva efectiva con problemas emocionales causados por su entorno.

1.1.2.4.1. El juego de la caja de arena o sandplay

El juego de la caja de arena, también conocido como “Sandplay”, es un método que se utiliza en terapia tanto con niños como con adultos para acceder a los contenidos del inconsciente. Como su nombre lo sugiere, consiste en jugar en una caja de madera especialmente proporcionada en donde los pacientes tienen a su disposición un número de pequeñas figuras con las cuales realizan sus mundos internos. *Las figuras que pueden elegir, deben ofrecer de la manera más completa posible, una muestra representativa de todos los seres animados*

⁴⁶ Ibid.

e inanimados que podemos encontrar en el mundo externo así como en el mundo imaginativo interno. ⁴⁷

El juego de arena es una técnica muy efectiva en psicoterapia, basado en un enfoque de moldeado creativo con las manos para curar completamente el problema que perturba a la persona. El juego de arena tiene el mismo valor diagnóstico y terapéutico en niños como en adultos. Ya que no existen ideas preconcebidas sobre el arte en arena, existe una libertad y espontaneidad maravillosa en el uso creativo con la arena. Esta técnica nos permitirá no solamente interpretar simbólicamente el fenómeno espacial de la persona sino también ver la mejoría de autorregulación de la psique.

1.1.2.4.2. Antecedentes históricos

En 1929, la pediatra y psicóloga infantil inglesa Margaret Lowenfeld elaboró la Técnica Mundial Lowenfeld. En el Instituto de Psicología Infantil de Londres, esta autora coleccionó juguetes y objetos en miniatura, y los colocó dentro de un cajón de arena que los niños llamaban “cajón maravilla”. Tras ello, la pediatra invitaba a los niños a utilizar los objetos en miniatura para construir un mundo dentro del cajón maravilla y, a partir de ello, constituir un “microcosmos”. Al hacerlo, los niños tenían la oportunidad de expresar y translaborar sus sentimientos y conflictos interiores. Margaret Lowenfeld descubrió que los niños utilizan símbolos con bastante naturalidad para recrear sus mundos interiores, como cuando manipulan y juegan con objetos en “juegos de piso”.⁴⁸ Esta técnica surgió poco tiempo después del llamado “juego en el piso”. Es aquí donde inicia la clasificación de distintos tipos de terapia de juego para los infantes en aquella época.

⁴⁷ Homeyer, Linda y Daniel S. Sweeney. Terapia Caja de Arena: Manual práctico. Pág. 19

⁴⁸ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.305

*Los elementos básicos de lo que Lowenfeld denominó la “técnica de los mundos”, han permanecido virtualmente sin cambio desde sus comienzos en 1929. Estos elementos, como aquellos del juego con la caja de arena, son actividad imaginativa con la arena, que utiliza o no objetos, en un espacio determinado, y en presencia del terapeuta.*⁴⁹ La arena comienza a ser un recurso muy interesante el cual el niño manipula con gran facilidad realizando con libertad creaciones que expresan emociones internas.

*El primero y más importante artículo de Lowenfeld sobre el tema, fue publicado en 1939, pero ella ya había presentado el método en varios congresos internacionales desde 1937. Una analista Junguiana de niños, de nacionalidad suiza, Dora Kalff, participó en uno de estos congresos en Suiza, donde fueron exhibidos dos de estos “mundos”. Ella comprendió entonces que debía hacer suyo este método y fue a Londres en 1956 a estudiar con Lowenfeld. Al volver a Zurich, continuó sus asesorías con Jung, quien junto con su esposa Emma, fueron los responsables de su entrenamiento analítico y su carrera. Un hecho que vale mencionar, es el que Jung haya asistido al Décimo Primer Congreso Internacional de Psicología en París, en 1937, y haya interpretado uno de los mundos de Lowenfel que había allí; Kalff dice que, 20 años después, él nunca hizo mención de ello. Los propios “juegos de construcción” de Jung, que él hizo en una villa en la playa del Lago de Zurich, se han visto en algunas ocasiones como preconstructores del juego de la caja de arena, sin embargo Kalff no está de acuerdo con esto. En cambio, acepta el hecho de que Jung fue su más constante colaborador y asesor en el desarrollo de su método del juego con la caja de arena (Sandplay), nombre que ella misma le dio.*⁵⁰

⁴⁹ Ibid. Pg. 306

⁵⁰ Kalff, Dora M. Juego de Arena: Un abordaje psicoterapéutico de la psique. 2003. Pg.9

En 1962, Kalff presentó un documento en el Segundo Congreso Internacional de Psicología Analítica y cautivó la imaginación de muchos analistas junguianos. A pesar de que ella, sorprendentemente, tuvo muy pocas publicaciones acerca del tema del juego con la caja de arena, enseñó y dio conferencias con tal efectividad que en algunos lugares la comunidad de profesionales ve el juego de arena como algo exclusivamente junguiano. A su turno, Kalff reconoce su deuda hacia Lowenfel: “Ella entendió completamente el mundo del niño y creó con ingeniosa intuición una manera que permite al niño construir un mundo -su mundo- en una caja de arena”.⁵¹ Cuando se refiere a “su mundo”, significa que el infante crea sus propios pensamientos, sentimientos, reglas, observaciones, ideas, instrucciones, etc.; todo dentro de la caja de arena.

Dora Kalff colaboró con Lowenfeld diseñando la bandeja y añadiendo la arena, medio por el cual tanto niños como adultos pueden igualmente sustraer el contenido psíquico a la consciencia. De este modo, esta práctica terapéutica fue llamada por Kalff Sandplay. El término define un acercamiento expresamente junguiano, que no debe ser confundido con la terapia Sandtray, que es usada como una descripción genérica para varios métodos dentro de la terapia de juego. Debido a que su trabajo llegó a ser bien conocido, Lowenfeld recibió la visita de profesionales clínicos de todas partes del mundo, quienes deseaban estudiar y aprender acerca de las técnicas de juego. Charlotte Buhler, psicóloga infantil de Alemania, visitó el instituto londinense en 1934 y, a partir de ello, elaboró la Prueba Mundial. Esta prueba utiliza materiales estandarizados con el fin de estudiar cómo es que los niños de diferentes edades construyen su mundo de juego. Buhler observó que los niños con problemas psicológicos construían mundos que eran diferentes de los de aquellos que eran normales; de un modo más específico, los niños inadaptados mostraron mayor probabilidad de crear mundos agresivos, vacíos, caóticos o rígidos.⁵² Cuando existe algún problema

⁵¹ Ibid., Pg.10

⁵² Ibid. Pg 11.

interno con el infante, se ven cambios en alguna área específica o en varias. Los mundos construidos de lo niños con problemas emocionales, serán distintos al ; expresando así el dolor interno

Lucas Kamp, psiquiatra infantil de Holanda, modificó todavía más el método Lowenfeld con el fin de estudiar los aspectos del desarrollo dentro del juego del niño. Erik Erikson también utilizó los métodos sometidos a modificación al estudiar las diferencias en la forma en que niñas y niños hacen uso de los materiales respectivos. Tanto Kamp como Erikson utilizaron la idea general de la combinación de juguetes pequeños con el cajón de arena, con el fin de crear una situación que permitiera al niño la creatividad libre, pero que proporcionara algunos límites para la observación y el estudio del proceso del juego. La colección de juegos se orientaba por las preferencias personales y se adaptaba al estudio en cuestión, y no se hacían intentos por estandarizar la técnica.⁵³

La psicóloga sueca Hanna Bratt visitó a Lowenfeld en 1933 y, más tarde, se convirtió en una de las fundadoras de la Fundación Erica en Estocolmo. A partir del trabajo de Brattm se desarrolló una versión modificada de la Prueba Mundial, pero la misma se utilizó sólo para fines terapéuticos y, de nuevo, con una colección privada de juguetes y sin estandarización.⁵⁴

Esta técnica tan maravillosa promete ser una herramienta útil en terapia de juego infantil con problemas emocionales. Su estudio y estructura denotan gran interés por muchos terapeutas. Utilizar está técnica permite una curación al exteriorizar los problemas emocionales del infante por medio de las creaciones en arena.

⁵³ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.278

⁵⁴ Ibid., Pg.278

1.1.2.5. Estructura y desarrollo de la Caja de Arena

1.1.2.5.1. Procedimiento, estructura y técnica

La Caja: Como su nombre lo sugiere, consiste en jugar en una caja de arena especialmente proporcionada de aproximadamente 19.5 x 28.5 x 2.75 pulgadas, base y lados pintados con pintura azul brillante impermeable. En centímetros, las dimensiones aproximadas son 70 cm x 50 cm y 7 cm de profundidad. Cuando se discute sobre la medida de la caja casi siempre se asume que es rectangular. Sin embargo, Erikson por ejemplo utilizó una que era cuadrada. Albino al argumentar que el juego de los mundos de Lowenfeld fue elegido como la técnica más apropiada para este estudio (el estudio de las defensas contra la agresión), continúa diciendo que la caja de arena era circular en lugar de ser rectangular, pero no explica el porqué ni discute el efecto de la forma.⁵⁵

Kamp y Kessler utilizaron una mesa especialmente hecha con las esquinas redondeadas, más bien como la mesa de planchar de la casa. Esta fue diseñada para extraer datos acerca de la impresión que algunos niños tendrían al seguir el borde externo de la mesa cuando colocaban los objetos. Actualmente se utiliza una caja rectangular que puede ser de madera de pino o roble y se puede mandar hacer con tapa. La altura de la caja es otra de las dimensiones en las que difieren los terapeutas. Al menos en su más reciente trabajo, Kalff utilizó una altura uniforme para todos los constructores de mundos. Pero por otra parte, para ella era importante que toda la escena fuera visible sin tener que mover la cabeza, lo cual parece imposible con una sola altura para todos.⁵⁶ Las dimensiones de la caja de arena pueden variar, sin embargo el significado de las creaciones del niño, son las que interesan.

⁵⁵ Ibid., Pg.279

⁵⁶ Kalff, Dora M. Imágenes del Yo: Proceso de la terapia de la Caja de Arena. 2004.Pg. 13

Las figuras: Las principales figuras que se sugieren incluir en la técnica de la caja de arena son:

→ Animales:

- Salvajes: leones, tigres, panteras, cebras, osos, rinocerontes, elefantes
- Del bosque: ciervos, conejos, coyotes, jabalíes, zorrillos
- Domesticado: gatos, perros
- Prehistórico: dinosaurios, mamuts
- Fantasía: dragones, unicornios
- Granja: vacas, cabras, pollos, ovejas, caballos, cerdos

→ Pájaros: patos, búhos, palomas, cisnes, pájaros en vuelo, águilas, pavos reales

→ Insectos: mariposas, arañas, hormigas, orugas, insectos

→ Criaturas del mar: pescados, tiburones, delfines, pulpos, ballenas

→ Animales mitad-humanos: centauros, sirenas, sátiros

→ Reptiles y anfibios: ranas, cocodrilos, serpientes, lagartos, tortugas

→ Monstruos: grandes y pequeños

→ Alimento: incluir huevos, tortas, licor

→ Figuras de la fantasía: brujas y magos, príncipes y princesas, reyes y reinas, magos, figuras de cuentos de hadas y de historietas

→ Plantas: árboles secos y frondosos, flores, algas marinas, cactus

→ Rocas, cáscaras y fósiles.

→ Montañas, cuevas, volcanes.

→ Edificios: castillos, casas, iglúes, puentes, escuelas, templos, muebles

→ Barreras: pantallas, cercas, muros

→ Vehículos: carros, de policía, ambulancia, de bomberos, carro-tanque, barcos, aviones, cohetes, tanques

- Gente: Familias multiculturales, ancianos, adultos, adolescentes, niños, bebés, operarios, mujeres embarazadas
- Figuras de santos: shamanes, esqueletos, gente histórica
- Figuras que luchan: soldados, caballeros, vaqueros, indios, piratas
- Figuras espirituales: dioses, diosas, objetos brillantes, espejos, sacerdotes, santos, monjas, altares, ángeles, velas, budhas, figuras de diversas religiones
- Miscelánea: mármoles, joyas, estrellas, copos de nieve, paños, plumas, arcilla, huesos, esferas
- Elementos de la tierra, del aire, del fuego y del agua, reales y simbólicos.
 - De tierra: cuevas, niveladoras, palas miniatura, mineros, árboles
 - De agua: lagos y ríos de cerámica, tela azul, barcos, buzos, vida de mar, cascadas
 - De fuego: chimeneas, estufas, tela roja, velas, antorchas, fogatas, círculos de fuego, volcanes
 - Del aire: molinos de viento, barcos de vela, pájaros en vuelo, sol, luna, estrellas, etc.

*La arena: La arena es un compuesto natural básico, uno de los más simples y comunes en la tierra. La arena es el medio básico para esta terapia eficaz. De la arena se habla incluso en la Biblia en donde se menciona que Dios le dio forma al ser humano tomando polvo de la tierra.*⁵⁷ La arena es más que un medio terapéutico. Es una expresión de nuestra esencia y de lo que somos. El acto de jugar con arena permite que el paciente se acerque a su propia totalidad. Existen diversos tipos de arena que pueden ser utilizados. De cualquier manera, lo importante es el papel que la arena juega. La experiencia de manipular la arena es la clave para el proceso intrapsíquico.

⁵⁷ Homeyer, Linda y Daniel S. Sweeney. Terapia Caja de Arena: Manual práctico. Pág.13

*El terapeuta: El puede entrar al proceso terapéutico con plena confianza y seguridad únicamente en un ambiente al que la autora Dora Kalff denomina como “espacio libre y protegido”. Este espacio ocurre en una situación terapéutica cuando el terapeuta es capaz de aceptar al niño totalmente, de manera que el niño actuará tal y como es. Cuando el niño siente que no está solo, no sólo se siente libre sino también protegido. Para el niño, el terapeuta representa un guardián de su espacio, sus límites y de su libertad al mismo tiempo. El “espacio libre y protegido” sirve de igual manera con las personas adultas, como una descripción de la actitud terapéutica que el terapeuta debe asumir.*⁵⁸

1.1.2.5.2. Evaluación

*Se deben considerar tanto los aspectos formales como los de contenido. En el análisis, cada uno de los cajones de arena se evalúa por separado. La evaluación final se basa en la continuidad y la repetición de los elementos estructurales y temáticos. Sólo por medio del análisis, tanto de las variables formales como de las de contenido, es que surge la imagen proyectiva completa del juego en la arena por parte del niño.*⁵⁹ El proceso de evaluación es el más importante para el terapeuta, ya que es éste el que indica los factores que causan el dolor interno del niño. Los aspectos psicológicos proporcionan insight dentro del funcionamiento psicológico de un niño, tal como se proyecta en el juego.

Las formas de observación pueden ayudar a proporcionar una visión global de aspectos formales como cuál de los cajones escogen los niños, cómo tratan la arena, o si utilizan toda la superficie del cajón, en oposición a si realizan su construcción sólo en una de las esquinas del mismo. La información respecto

⁵⁸ Kalff, Dora M. Juego de Arena: Un abordaje psicoterapéutico de la psique. 2003. Pg.6

⁵⁹ O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer. Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones. Volumen 2. 1997. Pg.292

*a cuánto tiempo utilizan los niños el material y cómo lo hacen es algo que se destaca, lo mismo que la información de tipo general referente a aspectos conductuales como la conexión con el evaluador y el nivel de la emoción.*⁶⁰ Todos estos aspectos conforman parte importante para una evaluación e interpretación correcta.

Aspectos Formales: Los aspectos formales del juego de un niño incluyen los siguientes factores:

- *Selección y tratamiento de la arena*
- *Número de juguetes y categorías de ellos que se utilizan*
- *Nivel de desarrollo dentro del juego en la arena*
- *Cambios y correcciones*
- *Límites de tiempo*
- *Niveles de la composición*⁶¹

Algunos terapeutas ignoran la importancia de los aspectos formales. Sin embargo, éstos constituyen una pieza importante para la posterior evaluación e interpretación. Los datos básicos que anteriormente se describen, suelen incluir contenido interno importante del niño.

*Análisis de Contenido: Implica el sondeo de los temas en uno o varios de los mundos del niño y las relaciones entre ellos. El contenido es todo aquello a lo que hacen referencia los mundos. Existe una tendencia en cuanto a que ciertos mundos aparezcan de un modo más frecuente en el juego del niño, como escenas bélicas, ciudades, escenas de tráfico, en granjas y en zoológicos.*⁶²

⁶⁰ Ibid. Pg. 292

⁶¹ Ibid. Pg. 293

⁶² Ibid. Pg. 293

En este apartado el terapeuta debe hacer mayor énfasis ya que la interpretación del mundo interno del niño, se basa principalmente por el análisis de contenido de su creación en el juego de arena. Es aquí donde se desvelan los sentimientos, pensamientos, frustraciones y ansiedades; del infante. Cada creación con la caja de arena revelará un escena del mundo interno del paciente.

*Análisis Final: Después de 3 sesiones de juego, la información recopilada sobre las hojas de observación y a partir de la toma de notas, está lista para que el evaluador la condense e interprete, con la utilización tanto de aspectos formales como de contenido. Esto conduce a hipótesis respecto al nivel del desarrollo del niño, de su personalidad, su fortaleza, sus defensas y problemas psicológicos.*⁶³

Cada interpretación debe ser realizada por el terapeuta cuidadosamente y con la mayor información posible. El análisis final representa más que una impresión clínica; es un diagnóstico concreto que se debe realizar basado en evidencias palpables de lo que el niño transmite a través de su creación con la arena. El terapeuta deberá evaluar cada detalle de las sesiones, sin crear falsas suposiciones y respaldando toda interpretación en análisis concretos.

1.1.2.6. Características de los niños entre 7- 9 años

Los niños de esta edad se encuentran en una etapa de su desarrollo llamada con niñez media. Asisten a la escuela o colegio de manera regular, les gusta aprender nuevas destrezas y aprenden muchas cosas rápidamente. En la escuela o colegio, las opiniones de sus compañeros cobran mayor importancia y comienzan a sentir los efectos de la presión de grupo.

⁶³ Kalf, Dora M. Juego de Arena: Un abordaje psicoterapéutico de la psique. 2003. Pg.6

1.1.2.6.1. Características físicas

Los músculos principales en los brazos y las piernas se desarrollan más que los secundarios. Los niños de 7 a 9 años están aprendiendo a usar sus músculos pequeños como escribir a lápiz; y sus músculos principales como atrapar una pelota en el aire. Les es difícil hacer dos cosas al mismo tiempo. Aunque los niños se sientan cansados, no les gusta descansar, sin embargo es necesario programarles períodos de descanso. También existe mucha diferencia en el tamaño y en sus habilidades físicas.

1.1.2.6.2. Características sociales y emocionales

Los niños en esta edad desean hacer las cosas por sí solos y para ellos mismos. Sin embargo, deben tener disponible a adultos que los ayuden cuando pidan ayuda. Ellos necesitan de entretenimiento, aprenden mediante la observación y la conversación, necesitan tener reglas, límites fijos, y ayuda para resolver problemas. En esta edad comienzan a comprender el punto de vista de los demás, pero aun tienen dificultades para comprender los sentimientos y las necesidades de otros. Necesitan de mucho amor, cariño, atención y aprobación de sus padres y maestros.

1.1.2.6.3. Características cognitivas

Es en esta edad donde tienen cada vez mejor memoria y prestan más atención a lo que se les dice. Se expresan y hablan de sus sentimientos con mayor rapidez. Las cosas tienden a ser en blanco y negro, buenas o malas, fabulosas o terribles, divertidas o aburridas. Poco a poco aprenden a analizar las cosas. Les gusta tener una variedad de actividades, como clubes, juegos reglamentados, y coleccionar cosas.

1.1.3. Hipótesis

- Hipótesis de investigación: La caja de arena como técnica de expresión en niños de escasos recursos es una herramienta efectiva en terapia de juego aplicada a problemas emocionales con niños entre 7 y 9 años en la región de Punta de Palma, Izabal.

1.1.3.1. Variables e indicadores

- **Variable independiente:** Problemas intrafamiliares

Indicadores:

- Desintegración familiar: peleas y discusiones dentro del hogar.
- Violencia: violencia física, verbal o psicológica.
- Falta de empleo: lo que produce escasez de recursos y las necesidades básicas (alimentación, vestido, entre otros) no son cubiertas.
- Falta de educación: los padres no terminaron los estudios por el trabajo, así que el estudiar no es una prioridad en el hogar.
- Ausencia de padre/madre: abandono o muerte por parte del padre o madre.

- **Variable dependiente:** Problemas emocionales

Indicadores:

- Hiperactividad: intensa actividad motora, falta de atención, impulsividad.
- Agresividad: reacción que provoca un comportamiento de ataque.
- Ansiedad: comportamientos poco ajustados y escasamente adaptativos.
- Retraimiento: falta de iniciar intercambios sociales; temores o ansiedades.
- Inmadurez: temperamento inapropiado; habilidad inadecuada de adaptación.
- Dificultades en el aprendizaje: rendimiento académico por debajo del nivel correspondiente al grado.

–

1.1.4. Delimitación

El trabajo de campo fue delimitado hacia los niños que viven alrededor de Misión “El Faro” en la aldea Punta de Palma del departamento de Izabal; en donde se escogió a seis niños entre 7 y 9 años de edad, con bajo rendimiento académico referidos por los maestros y padres de familia, para aplicar la técnica de la caja de arena. Así mismo se aplicó el Test de la Familia para comparar resultados.

El horario en el que se realizó el trabajo de campo fue de lunes a jueves entre 8:30 a 11:30 am, trabajando una vez por semana con cada niño. Se aplicó la técnica de la caja de arena durante 4 sesiones y cada sesión tenía una duración entre 30 – 45 min. La aplicación se realizó de manera individual. Se trabajó en los exteriores de las instalaciones de Misión El Faro, además se realizaron visitas a la escuela pública de la aldea y los hogares de los niños. La investigación se llevó a cabo a partir del 16 de abril hasta el 15 de junio del presente año.

Los límites teóricos encontrados durante la investigación bibliográfica fueron la falta de textos en español sobre la técnica de la caja de arena.

CAPÍTULO II

2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1. TÉCNICAS

Técnica de muestreo:

Para la aplicación de la técnica de la caja de arena se seleccionó a una población de seis niños escogida por una muestra intencional con la ayuda de maestros y padres de familia en la aldea de Punta de Palma, Izabal. La población estaba comprendida por niños de ambos sexos con edades que oscilaban entre los 7 y 9 años con bajo rendimiento académico.

Técnicas de recolección de Datos:

- La observación científica: Se examinó y se analizó directamente a los niños en su entorno diario de manera espontánea y natural, teniendo el propósito de la recopilación de datos en forma sistemática. La observación se realizó al seleccionar la muestra de tipo intencional y durante cada una de las sesiones terapéuticas.
- Técnica de “la caja de arena”: Se aplicó la técnica de la caja de arena a seis niños trabajando con ellos 4 sesiones de la prueba. Cada sesión tenía una duración de 30 min. La aplicación se realizó de manera individual. En la aplicación se le pedía al niño que construyera lo que él quisiera, utilizando los distintos juguetes y la caja de arena. Si éste deseaba podía agregar agua en ella. No hubo reglas tan sólo límite de tiempo.

Para la aplicación de la técnica de la caja de arena se utilizó una caja de madera con dimensiones aproximadas de 70 cm x 50 cm y 10 cm de profundidad. Esta caja se pintó de azul, tanto dentro como por fuera.

La arena para la caja se obtuvo de la orilla de la playa de los alrededores de Misión “El Faro”. También se utilizaron más de 300 juguetes distintos en miniatura, los cuales comprendían miembros de la familia, figuras fantásticas, animales, vehículos, entre otros. Luego de aplicar esta técnica, se procedió a la aplicación del Test de la familia para comparar la efectividad y veracidad de los resultados.

- Técnica de análisis estadístico: Se utilizó la forma nominal de presentación de resultados mediante gráficas y cuadros comparativos.

2.2. INSTRUMENTOS

Se utilizaron 4 tipos de instrumentos para la realización de la investigación. El primero fue un diario de campo que recopiló las experiencias diarias, el segundo fueron grabaciones (fotos) de cada sesión, el tercero fueron hojas de observación para evaluar (ver Anexos del 1 al 4) y el último fue la aplicación del Test de la familia para niños.

El diario de campo fue un instrumento utilizado para registrar todos aquellos hechos susceptibles de ser interpretados. Esta herramienta permitió sistematizar las experiencias de cada sesión terapéutica para luego analizar los resultados.

Las grabaciones se realizaron por medio de una cámara fotográfica capturando las escenas finales de cada sesión de la caja de arena. Las fotos permitieron observar y analizar una y otra vez aspectos significativos de las escenas en cada sesión.

Las hojas de observación permitieron grabar en escrito las observaciones dirigidas y no dirigidas, donde se anotaron todos los aspectos formales y de

contenido de cada sesión terapéutica. Éstas se encuentran posteriormente en los anexos del 1 al 4.

El Test de la familia es un test proyectivo que ayuda a explorar las dinámicas familiares, entornos, modalidades vinculares, identificaciones, sentimientos de inclusión o exclusión respecto a la vida familiar, tales como las percibe el niño desde su realidad psíquica. El test ofrece al niño la posibilidad de expresar contenidos diversos que tienen que ver con sus sentimientos, el grado de vinculación, la autoestima, las actitudes, los celos, el egocentrismo, la regresión, el grado de maduración emocional, etc. La técnica permite también apreciar otras muchas características implicadas en las grandes dimensiones de personalidad. Este test se utilizó para comparar la efectividad y veracidad de los resultados de la caja de arena.

CAPÍTULO III

3. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. CARÁCTERÍSTICAS DEL LUGAR Y LA POBLACIÓN

3.1.1. Características del lugar

La presente investigación toma lugar a partir de la observación realizada en la aldea Punta de Palma, en la región de Izabal. La comunidad Punta de Palma está ubicada en el municipio de Puerto Barrios del departamento de Izabal. Puerto Barrios es una importante ciudad portuaria de Guatemala y cabecera departamental situada en la Bahía de Amatique, en el mar Caribe, ubicada a 297 km de la capital. Tiene una gran actividad comercial en el puerto Santo Tomás de Castilla y Puerto Barrios, donde atracan barcos comerciales y cruceros. La aldea de Punta de Palma se considera una zona orográfica, es decir una zona estrecha de tierra que entra en el mar, de menor tamaño que un cabo.

La aldea de Punta de Palma se considera uno de los lugares más frecuentados por los turistas que visitan Guatemala, sin embargo la falta de recursos de las personas que viven en la comunidad es uno de los factores principales que también caracterizan al lugar. Por otra parte Misión “El Faro”, en donde se realizó la investigación, se ha convertido en la fundación que se ha dedicado al apoyo y desarrollo de la comunidad. La fundación ha abierto puertas de trabajo así como también ha realizado actividades para el desarrollo de la aldea. Entre las actividades que realizan para la comunidad se encuentran jornadas médicas, jornadas dentales, clases de inglés, academias de deporte, entre otras.

3.1.2. Características de la población

La población de Punta de Palma, Izabal; se caracteriza por un nivel socioeconómico bajo. Por tanto, carecen de varios recursos básicos e indispensables para un desarrollo integral. Los niños de la aldea son poco expresivos y poco afectivos; además poseen distintas necesidades físicas y emocionales que afectan en su desarrollo como la falta de trabajo en los hogares, la ausencia de padre, falta de educación, escasez de recursos, falta de alimento, falta de transporte, falta de afecto, entre otros. Los hogares de los niños son sencillos y no se apropian a las necesidades de ellos. En la aldea los niños cuentan con una escuela pública sin embargo las instalaciones no se adecúan a la educación ni de los maestros. Tanto las aulas como los mobiliarios se encuentran en mal estado y no se dan abasto para la cantidad de alumnos que son. En la comunidad no existe ningún área de juegos para recreación de los niños ya que únicamente cuentan con un campo de foot-ball en malas condiciones. Las condiciones climáticas, como las lluvias, afectan las vías para llegar a los distintos destinos de las personas. El fuerte calor también afecta la salud y bienestar de los niños. Estos factores originan que la mayoría de niños opten por buscar un empleo para ayudar en el hogar desde muy temprana edad, abandonando sus estudios. Son pocos los niños que asisten a la escuela de manera constante.

3.2. ANÁLISIS CUALITATIVO

La aldea de Punta de Palma, Izabal carece de atención psicológica debido a la situación económica y a la falta de apoyo. Es por eso que la presente investigación propiciaba ayudar a esta población con alguna herramienta fácil de aplicar según su condición y circunstancia. Una de las herramientas que nunca fallan con los niños es el juego, ya que como es conocido los niños juegan y a través de éste se comunican. En el estudio realizado se aplicó terapia de juego

utilizando la técnica de la caja de arena a seis niños de ambos sexos, que cursaban grados entre primero y tercero primaria. Dicha población comprendían edades entre 7 a 9 años. Los casos fueron seleccionados con la ayuda de los maestros encargados y de los padres de familia de los niños evaluados. Los seis casos resultantes eran niños con dificultades en el aprendizaje y problemas conductuales. Para la aplicación de la técnica de la caja de arena se utilizó una caja de madera con dimensiones aproximadas de 70 cm x 50 cm y 10 cm de profundidad. Esta caja se pintó de azul, tanto dentro como por fuera. La arena para la caja se obtuvo de la orilla de la playa de la escuela local. También se utilizaron más de 300 juguetes distintos en miniatura, los cuales comprendían miembros de la familia, figuras fantásticas, animales, vehículos, entre otros. Todas las herramientas fueron indispensables para la correcta aplicación.

En los niños evaluados se encontraron necesidades emocionales que no han sido cubiertas y por consiguiente, han afectado considerablemente en su desarrollo. La aplicación de la caja de arena permitió identificar distintos indicadores emocionales e intrafamiliares en el infante. Sin embargo, para comprobar la veracidad de ésta técnica, luego de 3 sesiones de la caja de arena se procedió a aplicar el test de la familia obteniendo los siguientes indicadores:

- Agresividad: La agresividad es un trastorno que cuando no es tratado a tiempo, origina problemas en el futuro y como consecuencia fracaso escolar, falta de capacidad de socialización y dificultades de adaptación.
- Distanciamiento afectivo: la mayoría de los niños coincidieron con este factor, representando la falta de comunicación, amor y apoyo dentro del hogar del niño. Cuando hay rupturas en las relaciones familiares, suelen afectar el desarrollo emocional de los infantes, el rendimiento académico y las relaciones interpersonales.

- Rechazo: este puede producir varias consecuencias psicológicas como baja autoestima, agresión y depresión. También puede producir sentimientos de inseguridad emocional y aumentar la sensibilidad en otras circunstancias.
- Miedo: algunos miedos pueden ser muy perjudiciales en el desarrollo de los niños, incluso cuando el miedo proviene dentro del ámbito familiar, es decir hacia alguna figura familiar.
- Opresión: muchos niños sufren de opresión dentro de su hogar. Esto suele ocasionar inseguridad, agresividad y una ruptura en la confianza del infante.
- Baja autoestima: la baja autoestima puede desarrollar en los niños sentimientos de angustia, dolor, indecisión, desánimo, pereza, vergüenza, y otros malestares.
- Inseguridad: es una forma de miedo caracterizada por una situación indefinida de sentimientos de angustia, ansiedad y aprensión. Además crea una falta de confianza en sí mismo, el niño se siente inadaptado o no querido y, como resultado, es mucho más vulnerable a cualquier conflicto de tipo emocional.

Estos y otros indicadores fueron resultantes de la aplicación de la caja de arena y el test de la familia en los seis casos evaluados. Existen diferencias entre ambas técnicas sin embargo las similitudes las sobrepasan. Esto comprueba que los resultados de indicadores de problemas emocionales e intrafamiliares de la caja de arena son confiables y efectivos como en el test de la familia.

3.3. ANÁLISIS CUANTITATIVO

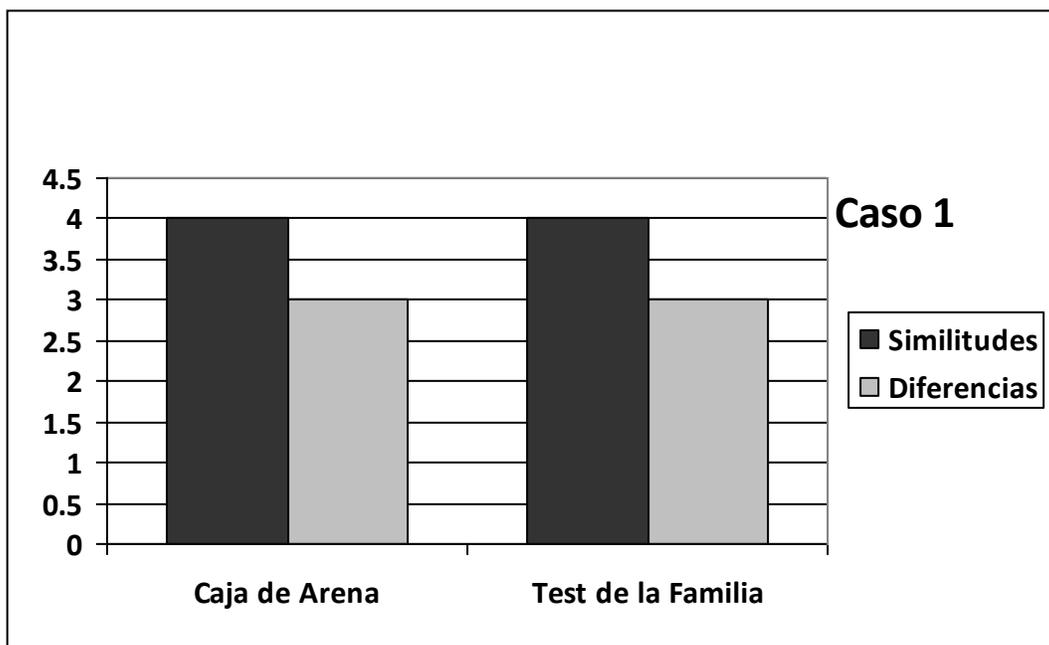
- **Cuadro comparativo y gráficas sobre las similitudes y diferencias de los indicadores de problemas emocionales e intrafamiliares**

Caso 1

- Sexo: Masculino
- Edad: 7 años
- Fecha de Nacimiento: 16 de abril de 2005
- Grado: 1ro. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.
- Historia del problema actual: El maestro refiere que el niño es muy problemático dentro del salón de clases e influencia de manera negativa a sus compañeros. La madre refiere que no le gusta estudiar ni realizar sus tareas, además que no obedece las órdenes que la madre le da.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> – Agresividad: uso de figuras y objetos que denotan agresión. – Distanciamiento afectivo: hacia su hogar debido al uso de la casa y la posición de la misma. – Rechazo: a figuras cercanas a él debido al trato de los personajes. – Miedo: temor a figura de autoridad paterna por la selección de juguetes. | <ul style="list-style-type: none"> – Agresividad: tipo de trazo. – Distanciamiento afectivo: hacia la abuela. – Rechazo: hacia la madre, hacia él mismo por la ausencia de boca. – Miedo: temor a la agresión por la ausencia de brazos. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> – Impulsividad: manejo de arena. – Opresión: manejo de arena. – Depresión: la interacción y el uso de juguetes. | <ul style="list-style-type: none"> – Inseguridad: tamaño de las piernas. – Baja autoestima: posición del dibujo. – Timidez: ausencia de nariz. |

GRÁFICA NO.1



Fuente: Gráfica del caso No.1 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

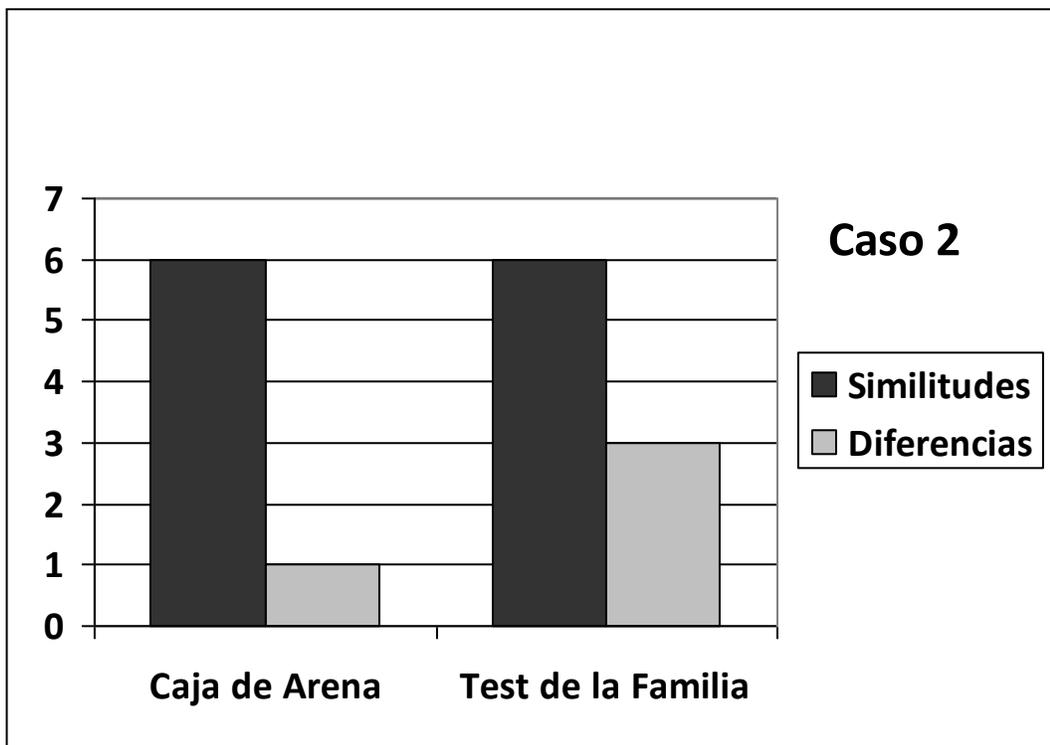
Análisis: Entre las similitudes en la aplicación de la caja de arena y el Test de la familia del caso No.1 se encontraron indicadores de agresividad, distanciamiento afectivo dentro del hogar, rechazo hacia él mismo y otros personajes familiares; así como también miedo por alguna autoridad en casa. Por otra parte, entre las diferencias en la aplicación de la caja de arena se encontraron indicadores de impulsividad, depresión y opresión; en el Test de la familia fueron inseguridad, baja autoestima y timidez. Como resultado las similitudes entre ambas técnicas fueron mayores a las diferencias.

Caso 2

- Sexo: Femenino
- Edad: 7 años
- Fecha de Nacimiento: 1 de febrero 2005
- Grado: 1ro. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.
- Historia del problema actual: El maestro refiere que la niña es muy inquieta, no pone atención y su rendimiento escolar es considerablemente bajo. La niña recibe tutorías por las tarde. La tutora refiere que es muy difícil controlar la conducta de la niña y que su progreso es pobre.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> – Opresión: uso de un juguete en particular sobre otro. – Timidez: ninguna interacción con la caja de arena. – Miedo: cajón vacío, posición y conducta durante la sesión. – Inseguridad: conducta y breve uso de la arena. – Distancia afectiva: posición ante la caja de arena. | <ul style="list-style-type: none"> – Opresión: por parte de la abuela por el tamaño del dibujo. – Timidez: ausencia de nariz. – Miedo: ausencia de brazos. – Inseguridad: tamaño de las piernas. – Distancia afectiva: distancia y omisión de los padres, dibujos de mascota. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> – Inmadurez: posición y conducta ante la caja. – Retraimiento: poca actividad, conducta durante la sesión, posición y selección de objetos. | <ul style="list-style-type: none"> – Rechazo: orden de personajes e intento de borrarse. – Problemas de comunicación: distancia y omisión de los padres. – Agresividad: trazo del pelo. |

GRÁFICA NO.2



Fuente: Gráfica del caso No.2 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

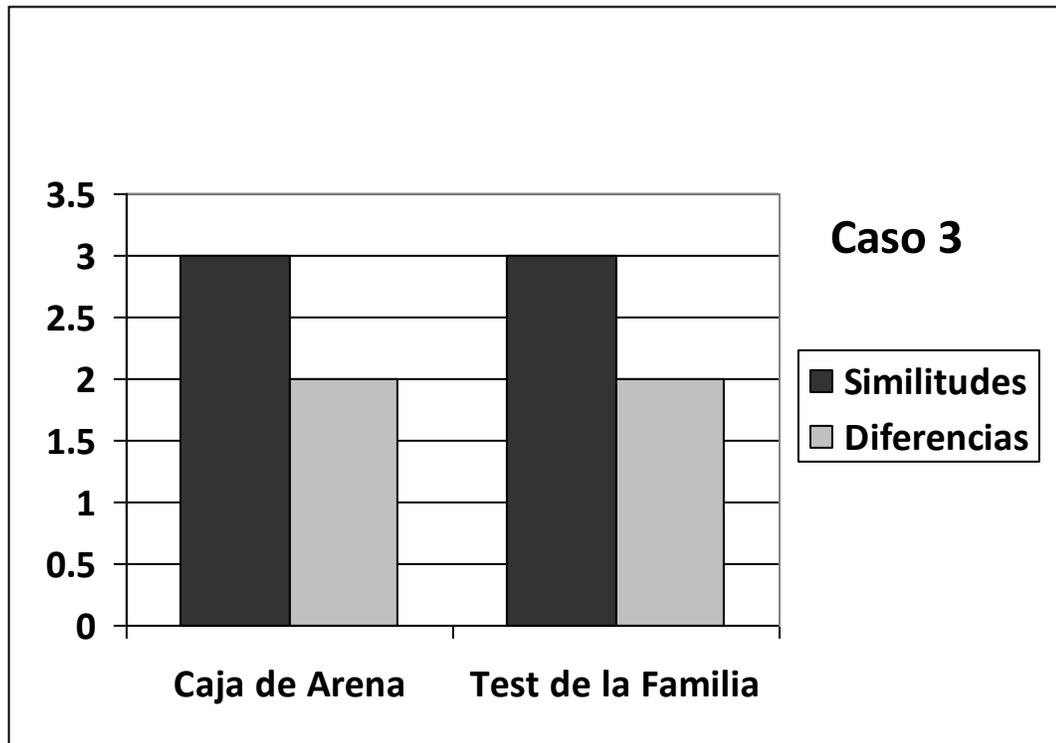
Análisis: Entre las similitudes en la aplicación de la caja de arena y el Test de la familia del caso No.2 se encontraron indicadores de opresión, timidez, miedo, inseguridad, distancia afectiva e inmadurez. Entre las diferencias, por parte de la caja de arena, el único indicador que se encontró fue retraimiento; en el Test de la familia fueron rechazo, problemas de comunicación y agresividad. Las similitudes entre ambas técnicas fueron mayores a las diferencias.

Caso 3

- Sexo: Femenino
- Edad: 8 años
- Fecha de Nacimiento: 12 de mayo 2004
- Grado: 1ro. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.
- Historia del problema actual: El maestro refiere que la niña tiene muy bajo rendimiento escolar. Es muy disciplinada y obediente sin embargo sus notas han estado bajas. Aunque es muy tímida, es una niña muy dulce y sociable.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Timidez: distancia del cajón de arena y las primeras interacciones. - Baja autoestima: posición de personajes con respecto a los demás. - Ausencia de madre: posición de los personajes, referencias verbales y sucesos en contra del personaje materno. | <ul style="list-style-type: none"> - Timidez: ausencia de nariz. - Baja autoestima: omisión de ella misma en el dibujo, cuello. - Ausencia de madre: omisión del personaje. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> - Distanciamiento afectivo: posición de su propio personaje con respecto a los demás. - Ansiedad: escenas de temor, construcción de fortalezas. | <ul style="list-style-type: none"> - Celos: figura reducida de su tía embarazada. - Problemas de comunicación: tamaño de brazos |

GRÁFICA NO.3



Fuente: Gráfica del caso No.3 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

Análisis: En el caso No.3 se encontraron indicadores similares de timidez, baja autoestima y ausencia de madre. Con respecto a las diferencias, se encontraron indicadores de celos y problemas de comunicación en el Test de la familia; en caja de arena fueron distanciamiento afectivo y ansiedad. A pesar que en número las similitudes no varían tanto a las diferencias, las similitudes entre ambas técnicas siguen siendo mayores.

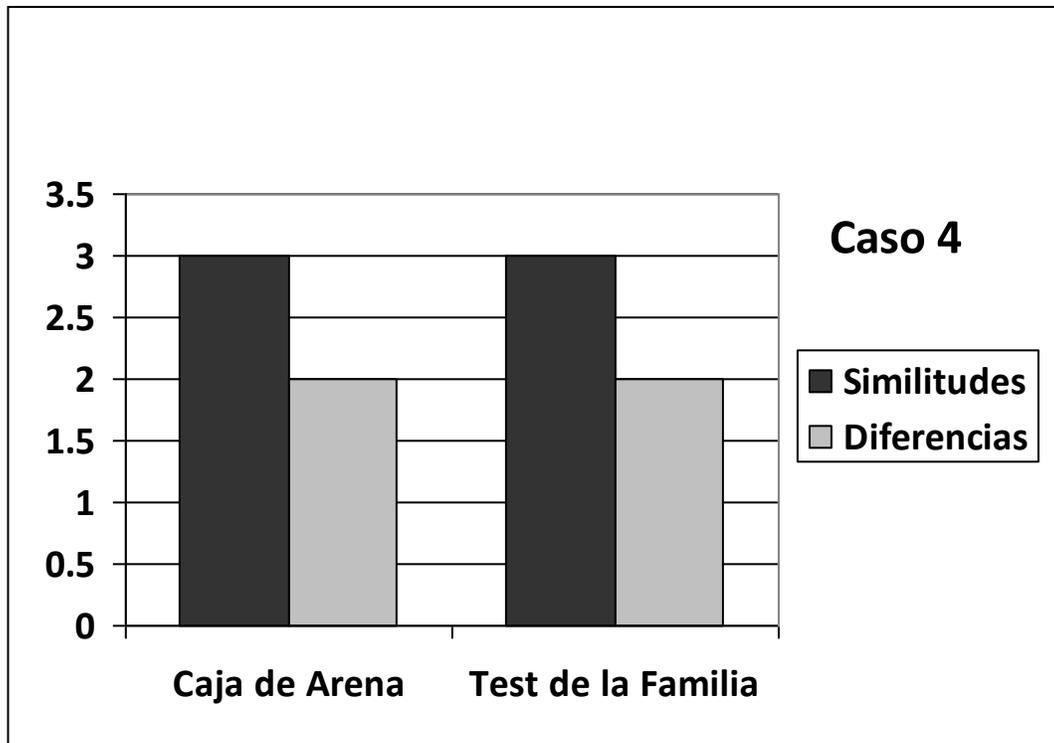
Caso 4

- Sexo: Femenino
- Edad: 9 años
- Fecha de Nacimiento: 28 de noviembre 2002
- Grado: 2ndo. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.

- Historia del problema actual: La madre refiere que la niña es sorda del oído derecho y del oído izquierdo tan solamente puede escuchar sonidos demasiado fuertes. La niña tiene un aparato para audición que fue donado por la fundación Ronald McDonald; sin embargo ya no se ajusta al tamaño de su oreja. La familia es de escasos recursos y no pueden comprar uno. Además, nunca hubo interés por parte de los padres de enseñarle lenguaje de señas. El maestro refiere que su problema de audición le afecta grandemente en sus clases ya que a pesar de que ella se esfuerza, aún no sabe leer ni escribir. De la misma manera, el maestro se ve afectado en esta situación, ya que no sabe cómo ayudarlo.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Celos: uso de personajes femeninos que representan a sus hermanas y la posición de cada una. - Problemas de comunicación: debido a la distancia entre los personajes. - Baja autoestima: posición y uso de personajes. | <ul style="list-style-type: none"> - Celos: omisión de las hermanas. - Problemas de comunicación: distancia entre personajes, ausencia de boca, tamaño de brazos. - Baja autoestima: tamaño del dibujo y del cuello. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> - Rechazo: distancia entre personajes. - Inseguridad: uso de personajes para protección. | <ul style="list-style-type: none"> - Opresión: Dibujo de un personaje no relacionado a la familia. - Distanciamiento afectivo: distancia por parte de ambos padres. |

GRÁFICA NO.4



Fuente: Gráfica del caso No.4 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

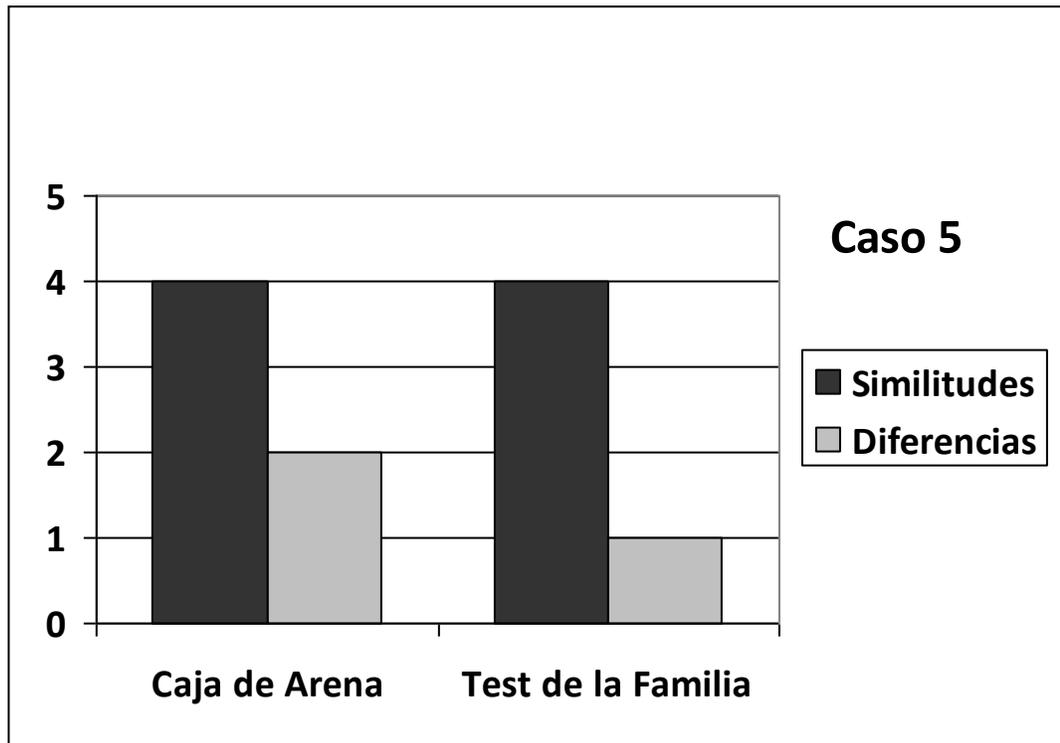
Análisis: Al igual que el caso anterior, se encontraron tres similitudes de los indicadores de celos, problemas de comunicación y baja autoestima. En las diferencias encontradas en la caja de arena está el rechazo y la inseguridad. En el Test de la familia fueron distanciamiento afectivo y opresión. Nuevamente las similitudes entre ambas técnicas fueron mayores a las diferencias.

Caso 5

- Sexo: Masculino
- Edad: 9 años
- Fecha de Nacimiento: 1 de octubre 2002
- Grado: 2ndo. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.
- Historia del problema actual: El maestro refiere que es un niño que no pone atención, con bajo rendimiento escolar y muy inquieto. En clase, se sienta hasta adelante y sin embargo no presta atención.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Distanciamiento afectivo: por parte de los padres por el uso de personajes. - Baja autoestima: modo de interacción y posición de las figuras. - Inseguridad: uso de cercas, mundo cerrado. - Timidez: mundo cerrado. | <ul style="list-style-type: none"> - Distanciamiento afectivo: posición de las manos y brazos. - Baja autoestima: tamaño del dibujo y orejas, omisión de él mismo. - Inseguridad: tamaño de piernas. - Timidez: ausencia de nariz, tamaño del dibujo y la cabeza. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> - Problemas en la interacción social: evita la interacción social por el mundo cerrado. - Ausencia de padres: uno de los padres se encuentra ausente por la interacción entre los juguetes. | <ul style="list-style-type: none"> - Problemas de comunicación: tamaño de brazos. |

GRÁFICA NO.5



Fuente: Gráfica del caso No.5 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

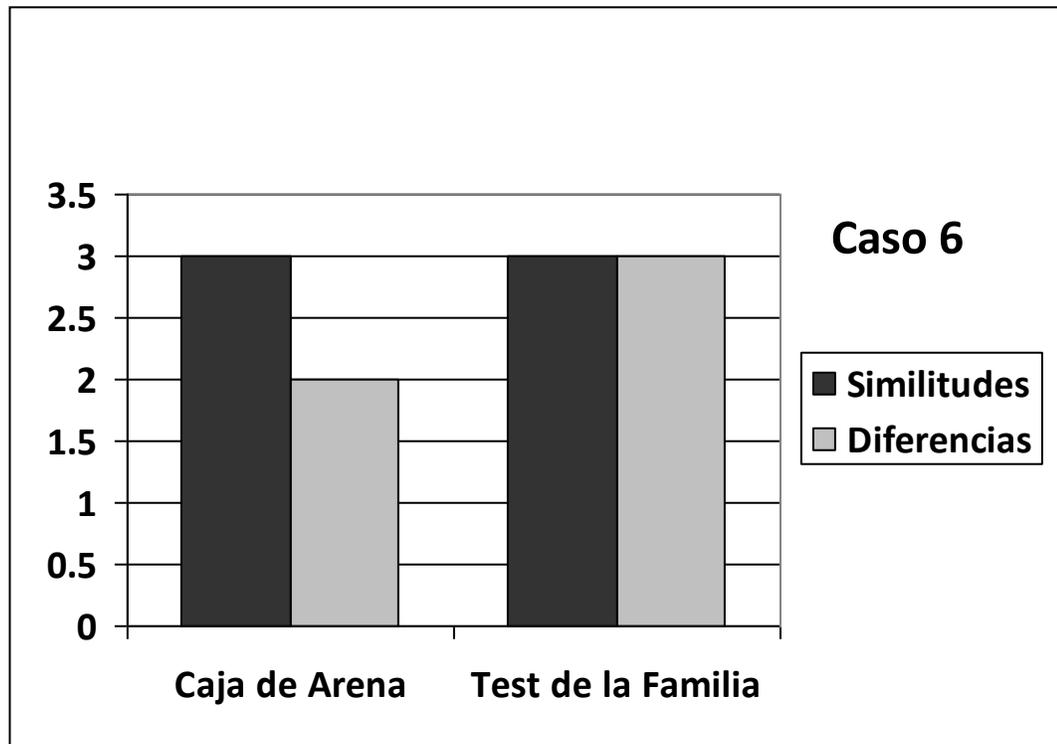
Análisis: Para el caso No. 5 se identificaron cuatro indicadores similares en ambas técnicas siendo éstas: distanciamiento afectivo, baja autoestima, inseguridad y timidez. En cuanto a las diferencias, en la caja de arena se encontraron problemas en la interacción social y ausencia de padres. En el Test de la familia únicamente se encontraron problemas de comunicación. Hay mayor coincidencia en las similitudes entre ambas técnicas.

Caso 6

- Sexo: Femenino
- Edad: 9 años
- Fecha de Nacimiento: 1 de noviembre 2002
- Grado: 3ro. Primaria
- Motivo de consulta: Con fines de investigación.
- Historia del problema actual: El maestro refiere que la niña presenta un bajo rendimiento académico. La niña tiene una hermana gemela. Ambas aún no saben leer y escribir correctamente. A pesar de ser gemelas idénticas, no viven juntas. La hermana vive con sus padres y su hermano mayor quien presenta un tipo de parálisis cerebral. La niña vive con sus abuelos paternos ya que desde pequeña se la dieron para que viviera con ellos.

| | Caja de Arena | Test de la Familia |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Similitudes | <ul style="list-style-type: none"> – Distanciamiento afectivo: por parte de ambos padres debido a la posición e interacción de personajes. – Baja autoestima: necesidad de sobresalir y ser tomada en cuenta por el rol que juega su personaje. – Egocentrismo: uso de una princesa grande de tamaño por la necesidad de ser tomada en cuenta. | <ul style="list-style-type: none"> – Distanciamiento afectivo: con el padre por el tamaño, sentimientos ambivalentes hacia ambos. – Baja autoestima: tamaño del cuello. – Egocentrismo: tamaño de la cabeza. |
| Diferencias | <ul style="list-style-type: none"> – Ausencia de padres: ambos padres se encuentran ausentes por la interacción entre los juguetes. – Inseguridad: mundo cerrado y necesidad de protección. | <ul style="list-style-type: none"> – Celos: orden de los personajes con respecto a su hermana. – Problemas de aprendizaje: ojo sin pupila. – Problemas de comunicación: tamaño y posición de brazos. |

GRÁFICA NO.6



Fuente: Gráfica del caso No.6 basada en el cuadro comparativo de similitudes y diferencias en la identificación de indicadores emocionales entre la técnica de la caja de arena y la aplicación del Test de la familia.

Análisis: En el caso No.6 se identificaron tres indicadores similares: distanciamiento afectivo, baja autoestima y egocentrismo. En la caja de arena se encontraron dos indicadores distintos: ausencia de padres e inseguridad. Por otra parte, en el Test de la familia se encontraron tres indicadores: celos, problemas de aprendizaje y problemas de comunicación. Existen mayores coincidencias en las similitudes entre ambas técnicas.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

- La caja de arena es una herramienta útil y efectiva en terapia de juego aplicada a niños entre 7 a 9 años, que se adecúa a las necesidades de la población con escasos recursos.
- El resultado de comparar la técnica de la caja de arena con el Test de la Familia comprueba la exactitud y validez de esta técnica al haber identificado indicadores similares entre ambas técnicas.
- La técnica de la caja de arena es un recurso de fácil manejo para terapeutas infantiles que trabajan con niños de escasos recursos obteniendo indicadores de problemas emocionales e intrafamiliares.
- La caja de arena brinda una forma de convivencia, comunicación y aprendizaje a los niños, dando además la oportunidad de identificar situaciones que requieren una atención y evaluación especializada.
- Los resultados de indicadores de problemas emocionales exponen que existen necesidades emocionales que no han sido cubiertas y que pueden desencadenar otras consecuencias mayores en el desarrollo del niño.
- Los problemas dentro del entorno familiar es uno de las mayores causantes de disturbios emocionales que afectan considerablemente el desarrollo de los niños.

4.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los terapeutas infantiles implementar la técnica de la caja de arena en terapia de juego con niños de escasos recursos ya que resulta ser un instrumento práctico, seguro y confiable que se adecúa a las necesidades de la población.
- El Test de la familia y la caja de arena son técnicas que coinciden en sus resultados por lo que ambas se recomiendan para comprobar indicadores significativos en niños.
- Se recomienda la aplicación de la caja de arena cuando se pretenda identificar indicadores de problemas emocionales e intrafamiliares en niños.
- Utilizar la caja de arena se considera un excelente canal de comunicación para el niño y el terapeuta permitiendo indagar en otros aspectos del mundo interno del niño.
- Se recomienda no solamente aplicar la técnica de la caja de arena para identificar problemas emocionales sino además, abordar estos factores para una estabilidad emocional en el niño.
- Se recomienda tener contacto con las familias de los evaluados para mejorar la dinámica familiar interna.

BIBLIOGRAFÍA

- 📖 Ammann, Ruth (1991): *Sanación y Transformación en el juego de arena: Los procesos creativos se hacen visibles*. Open Court Publishing Company. 143 pp.⁶⁴
- 📖 Axline, Virginia (1969): *Terapia de Juego: El juego*. Editorial Diana. 1ra. Edición. 368 pp.
- 📖 Dicaprio, Nicholas (1989): *Teorías de la Personalidad: Teoría de Carl Jung*. 2nda. Edición. McGraw-Hill. 558 pp.
- 📖 Homeyer, Linda y Daniel S. Sweeney (2011): *Terapia Caja de Arena: Manual práctico*. Taylor and Francis Group. 111 pp.
- 📖 Kalff, Dora M. (2004): *Imágenes del Yo: Proceso de la terapia de la Caja de Arena*. Temenos Press. 200pp.
- 📖 Kalff, Dora M. (2003): *Juego de Arena: Un abordaje psicoterapéutico de la psique*. Temenos Press. 153 pp.
- 📖 Kazdin, A. E. (1996): *Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas*. 2nda. Edición. 200 pp.
- 📖 O'Connor, Kevin J. y Charles E. Schaefer (1997): *Manual de Terapia de Juego: Avances e Innovaciones*. Volumen 2. Editorial El Manual Moderno. 535 pp.

⁶⁴ Traducido al español. Título original en inglés: "Healing and transformation in sandplay: creative processes become visible".

📖 Pearson, Mark y Helen Wilson (2001): *Juego de arena y el símbolo: la curación emocional y el desarrollo personal con niños, adolescentes y adultos*. Shannon Books. 132 pp.⁶⁵

🔗 *Asociación Española de Terapia de Juego: Métodos y técnicas*.
Noviembre 2011. www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm.

🔗 Alonso, Juan Carlos (2011): *ABC del Sandplay: ¿Qué es el sandplay?*
Noviembre 2011. www.adepac.org.

⁶⁵ Traducido al español. Título original en inglés: "Sandplay & symbol work: Emotional healing & personal development with children, adolescents and adults."

ANEXOS



Anexo No.1

Hojas de Observación

Nombre: _____

Edad y Fecha de Nacimiento: _____ Código: _____

| Descripción | Fecha | 1 | 2 | 3 |
|-----------------------------|-------------------------------------------|---|---|---|
| | Observaciones | | | |
| Elección del cajón de arena | Seco | | | |
| | Húmedo | | | |
| Tratamiento de la arena | Utilización de la arena | | | |
| | Utilización de una herramienta | | | |
| | Rociamiento | | | |
| | Aplanamiento | | | |
| | Excavación | | | |
| | Conformación de una construcción plástica | | | |
| | Señalamientos | | | |
| | Rastros, contornos | | | |
| | Ocultamiento de la arena | | | |
| | Agrega agua, más arena | | | |
| Tipo de Juego | Juego exploratorio | | | |
| | Juego funcional | | | |
| | Representación de roles | | | |
| Cambios/correcciones | | | | |
| Utilización del tiempo | Latencia | | | |
| | Tiempo de construcción y tiempo de juego | | | |
| Superficie de construcción | El cajón de arena completo | | | |
| | Más de la mitad | | | |
| | Menos de la mitad | | | |
| | Fuera del cajón de arena | | | |
| | Sólo fuera del cajón de arena | | | |
| Composición | Colocación indiferente | | | |
| | Configuración | | | |
| | Clasificación | | | |
| | Categorización simple | | | |
| | Yuxtaposición | | | |
| | Agrupamiento convencional | | | |
| | Todo significativo | | | |
| | Agrupamiento caótico | | | |
| Agrupamiento extraño | | | | |



Anexo No.2

Cantidad de Juguetes en la Escena Final

Nombre: _____

Edad y Fecha de Nacimiento: _____ Código: _____

| Categorías | Objetos | Total | 1 | 2 | 3 |
|------------------------------------|-------------------------|--------------|----------|----------|----------|
| 1. Soldados, vaqueros, indios (43) | Soldados | 19 | | | |
| | Vaqueros | 10 | | | |
| | Indios | 14 | | | |
| 2. Personas (57) | Figuras Neutrales | 2 | | | |
| | Profesionistas | 5 | | | |
| | Miembros de una familia | 13 | | | |
| | Figuras fantásticas | 23 | | | |
| 3. Animales (49) | Animales terrestres | 14 | | | |
| | Animales marinos | 19 | | | |
| | Animales domésticos | 13 | | | |
| | En miniatura | 3 | | | |
| 4. Vehículos (20) | Submarino | 1 | | | |
| | Carros | 4 | | | |
| | Camiones | 5 | | | |
| | Avión | 1 | | | |
| | Barco comercial | 1 | | | |
| | Helicóptero | 1 | | | |
| | Motocicletas | 3 | | | |
| | Caballos | 2 | | | |
| Carretas | 2 | | | | |
| 5. Objetos bélicos (3) | Pistola | 1 | | | |
| | Martillo | 1 | | | |
| | Cuchillo | 1 | | | |
| 6. Edificios (2) | Castillo | 1 | | | |
| | Casa | 1 | | | |
| 7. Cercas, señales (5) | Cercas | 4 | | | |
| | Bandera | 1 | | | |
| 8. Árboles (8) | Árboles | 8 | | | |
| 9. Otros Objetos (103) | Muebles | 42 | | | |
| | Utensilios de cocina | 8 | | | |
| | Anillo | 1 | | | |
| | Roca | 1 | | | |
| | Cincos | 50 | | | |
| | Tótem | 1 | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Anexo No.3
Evaluación



Nombre: _____

Edad y Fecha de Nacimiento: _____ Código: _____

Aspectos Formales

| | Descripción | Hipótesis |
|--------------------------------------|-------------|-----------|
| Arena | | |
| Objetos y categorías | | |
| Uso del material | | |
| Cambios | | |
| Tiempo empleado para la construcción | | |
| Tipo de construcción | | |

– **Combinaciones de hipótesis fundadas sobre aspectos formales:**

– **Interpretación de contenido:**



Anexo No.4
Observación del Juego de Diagnóstico

Nombre: _____ Código: _____

Edad y Fecha de Nacimiento: _____

Fechas Observación: _____ Fecha del Informe: _____

Motivo de consulta: _____

Historia de antecedentes aplicables al caso: _____

Observaciones conductuales

Separación: _____

Relación con el evaluador: _____

Afecto: _____

Nivel de actividad: _____

Verbalización: _____

Funcionamiento motor: _____

Observación del Juego

Organización: _____

Creatividad: _____

Juego adecuado para la edad: _____

Temas repetidos: _____

Rasgos de la personalidad: _____

Observaciones inusuales: _____