XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2006.

Estudio cualitativo de horas de juego diagnósticas.

Luzzi, Ana María y Bardi, Daniela.

Cita:

Luzzi, Ana María y Bardi, Daniela (2006). *Estudio cualitativo de horas de juego diagnósticas. XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-039/134

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/e4go/A7h

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

ESTUDIO CUALITATIVO DE HORAS DE JUEGO DIAGNÓSTICAS

Luzzi, Ana María; Bardi, Daniela
UBACyT, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN
Objetivo: Se presentarán los resultados parciales de un proyecto de Beca Estímulo en el que se evalúan cualitativamente las Horas de Juego Diagnóstica de niños entre 6 y 8 años que concurren al Programa de Psicología Clínica de Niños dependiente de la Cátedra II de Psicoanálisis: Escuela Inglesa de la Facultad de Psicología, U.B.A. Metodología: Se efectúa el análisis cualitativo de una muestra (N = 48) de Horas de Juego Diagnósticas. Para el análisis se utilizan indicadores ya probados (TP047, Programación UBACyT 1998-2000) y categorías analíticas, códigos y subcódigos, que conforman la 13º versión del Manual de códigos, producto del trabajo de "codificación abierta" del proyecto marco (P051, Programación UBACyT 2004-2007) y nuevos códigos creados en esta investigación, necesarios para el análisis del juego de los niños en el primer encuentro con el entrevistador. El análisis cualitativo se realiza con la asistencia del paquete informático Atlas.ti, programa específico para el procesamiento y codificación analítica de datos cualitativos. Conclusiones: La profundización del estudio de la Hora de Juego Diagnóstica ha permitido la creación de indicadores específicos, relevantes para su ulterior comparación con sesiones de psicoterapia y para la construcción de indicadores pronósticos del cambio psíquico en el proceso psicoterapéutico.

Palabras clave
Juego Diagnóstico Pronóstico Indicadores

ABSTRACT
DIAGNOSTIC PLAY HOURS: QUALITATIVE STUDY
Aim: Partial results of a Stimulus Grant Project will be exposed in which the Diagnostic Play Hours of children between six and eight years old who attend the Program of Clinical Psychology for children of the School of Psychology, UBA are qualitatively tested. Methodology: The qualitative analysis of a sample of Diagnostic Play Hours (N: 48) is done. To carry out this analysis, it is used some previously proved indicators (TP047, Programs UBACyT 1998-2000) and analytical categories, codes and sub-codes belonging to the 13th version of Manual Codes as a result of the work of open codification of the frame Project (PO51, Program UBACyT 2004-2007); new codes are created in this survey which are highly necessary for the children play analysis in their first meeting with the interviewer. The qualitative analysis is done with the aid of ATLAS.ti, a specific program to process and codify the qualitative data analytically. Conclusion: Further study of the Diagnostic Play Hour has allowed the creation of specific indicators which are important for future comparison with sessions of psychotherapy and to contribute to determine the diagnosis precisely and to carry out follow up of the psychotherapeutic process.

Key words
Play Diagnostic Prognostic Indicators

INTRODUCCIÓN
En este trabajo se presentan resultados parciales de un proyecto de beca en curso [i] que se propone la construcción de indicadores lúdicos -también gráficos y verbales- de la Hora de Juego Diagnóstica, relevantes para evaluar cambio psíquico de niños asistidos en psicoterapia psicoanalítica grupal, desde una concepción situacional y no de organización estable de la personalidad.
Arminda Aberastury (1962) utilizando la técnica desarrollada por M. Klein, hizo hincapié en la observación de la primera Hora de Juego, sistematizando por primera vez las pautas de la Hora de Juego Diagnóstica, estableciendo las diferencias con la sesión analítica. Consideró que constituye el modo privilegiado de conexión con el niño y le otorgó suma importancia al diagnóstico inicial a través del juego. En la Hora de Juego Diagnóstica los niños denotan modos personales de expresión simbólica de sus fantasías y de su conflicto.
A pesar de la trascendencia del juego en el desarrollo emocional de los niños, la Hora de Juego Diagnóstica no ha sido estudiada sistemáticamente para la construcción de indicadores diagnósticos y pronósticos de proceso psicoterapéutico, más allá de los indicadores creados por M. Siquier (Siquier de Ocampo et al.,1975) que constituyen una guía de pautas sistematizadas para orientar el análisis, apuntando a lo dinámico, estructural y económico.
En este trabajo se presentarán los resultados del análisis cualitativo de la totalidad de las Horas de Juego Diagnósticas que componen la muestra.

METODOLOGÍA
El marco teórico que guía esta investigación es la Teoría de las Relaciones Objetales (Klein, 1932) y las conceptualizaciones de autores argentinos (Aberastury, 1962; Siquier de Ocampo, 1975, Campo, 1993).
La población está constituida por los niños de 6 a 8 años que concurren al Programa de Psicología Clínica de Niños dependiente de la Segunda Cátedra de Psicoanálisis: Escuela Inglesa de la Facultad de Psicología de la UBA, ubicado en la Regional Sur de esa universidad.
De una muestra conformada inicialmente por 55 niños, se desecharon 7 Horas de Juego Diagnósticas debido a dificultades en el encuadre por parte del entrevistador.
La muestra definitiva quedó conformada por 48 niños (N= 48), 40 varones y 8 niñas. En cuanto a la edad, 18 niños tienen 6 años, 22 tienen 7 años y 8 tienen 8 años.
De los 48 niños de la muestra, 41 fueron derivados por las escuelas, 3 fueron traídos por sus padres o adultos responsables (demanda espontánea), 2 fueron derivados por ONGs, 1 fue derivado por un Hospital Nacional de Pediatría y 1 fue derivado por un Juzgado.
En cuanto al motivo de consulta: 10 niños presentan dificultades de aprendizaje, problemas de conducta y dificultades de relación con pares; 7 presentan sólo dificultades de aprendizaje; 5 dificultades de aprendizaje y dificultades de relación con pares; 4 dificultades de aprendizaje y problemas de conducta; 4 sólo problemas de conducta; 5 sólo dificultades de relación con pares; 8 problemas de conducta y dificultades de relación con pares, y 5 niños presentan otros motivos de consulta. Resumiendo, de los 48 niños de la muestra, 28 presentan dificultades

de relación con sus pares, 26 problemas de aprendizaje; 26 problemas de conducta, y 5 otros motivos de consulta.
Los instrumentos utilizados para el análisis cualitativo son los registros observacionales textuales de las Horas de Juego Diagnósticas.
Para el análisis se utilizaron indicadores ya probados (T047, Programación UBACyT 1998-2000) y categorías analíticas, códigos y subcódigos, que conforman la 13º versión del Manual de códigos, producto del trabajo de "codificación abierta" de un proyecto anterior y del proyecto marco (P062, Programación UBACyT 2001-2003; P051, Programación UBACyT 2004-2007). En esta investigación fue necesaria además la creación de nuevos códigos[ii], pertinentes para el análisis del juego y otras producciones de los niños en la primera Hora de Juego Diagnóstica.
El análisis cualitativo se realizó con la asistencia del paquete informático *Atlas.ti*, un programa específico para el procesamiento y codificación analítica de datos cualitativos.

RESULTADOS [iii]
1. Respecto a la **Aceptación de la consigna,** 37 niños la aceptaron totalmente (77%), 7 niños lo hicieron en forma parcial (15%), y 4 no la aceptaron (8%).
2. En cuanto a la **Comprensión de la consigna**, 45 niños la comprendieron sin dificultad (94%), y 3 niños con dificultad (6%).
De los 4 niños que no aceptaron la consigna, todos la comprendieron sin dificultad. De los 7 niños que aceptaron parcialmente la consigna, 4 la comprendieron sin dificultad y los 3 restantes manifestaron dificultades en la comprensión.
3. En relación a la capacidad del niño para **Sostener la actividad,** de los 44 niños que aceptaron la consigna, total o parcialmente, 22 pudieron sostener la actividad (50%) y 22 presentaron obstáculos para sostenerla (50%).
4. En cuanto a la posibilidad del niño de **Finalizar la actividad con un cierre adecuado**, de los 44 que aceptaron la consigna, 21 finalizaron "con un cierre adecuado" (48%) y 23 "sin un cierre adecuado" (52%).
No se comprueba relación entre la capacidad para el sostenimiento de la actividad y la posibilidad de finalizar con un cierre adecuado. De los 22 niños que presentaron capacidad para sostener la actividad, sólo la mitad realizó un cierre adecuado. De los 22 niños que presentaron obstáculos en el sostenimiento de la actividad, 12 finalizaron sin un cierre adecuado (55%), y 10 pudieron finalizar con cierre adecuado (45%).
5. En cuando al **Uso del tiempo**, 42 niños hicieron un uso "adecuado" (88%), 4 un uso "inadecuado/acelerado" (8%) y 2 un uso "inadecuado/lentificado" (4%).
6. En cuanto **Uso del espacio**, 34 niños hicieron un uso "adecuado" (71%), 5 un uso "inadecuado/expansivo" (10%), 7 un uso "inadecuado/restringido" (15%) y 2 un uso "inadecuado/intrusivo" (4%).
7. Respecto a la capacidad para la **Expresión del motivo de consulta por parte del niño** - código creado en este proyecto-, 34 niños (71%) han podido expresarlo, ya sea a través de producciones lúdicas, gráficas o verbales; en 14 casos no se puso detectar (29%). Los niños que expresaron su motivo de consulta coincidieron parcial o totalmente con el motivo de consulta expresado por los padres o adultos responsables. Sólo en 2 casos hubo coincidencia total (6%).
8. En relación a la **Modalidad de relación con el entrevistador**, 21 niños presentaron una modalidad "adecuada/colaboradora" (44%); 12 una modalidad "dependiente" (25%), 9 una modalidad "resistencial" (19%), 2 una modalidad "hostil/rechazante" (4%), 2 una modalidad "aplacatoria" (4%), 1 una modalidad "indiferente" (2%) y 1 una modalidad "temerosa" (2%).
9. Respecto a la **Modalidad de acercamiento al material**, 26 niños presentaron la modalidad "previa estructuración del campo" (54%), 9 una modalidad "evitativa" (19%), 8 una modalidad "impulsiva" (17%) y 5 una modalidad "resistencial" (10%).
10. Respecto a la **Producción lúdica**, 28 niños jugaron (58%), 2 realizaron "cuasi-juegos" como única actividad (4%) y 18 no jugaron (38%).
De los 28 niños que jugaron, 4 (14%) presentaron tres modalidades de juego: dramático, de construcción y de moldeado; 9 (32%) dos modalidades de juego: en 6 casos juego dramático y de construcción, en 2 dramático y moldeado, y en 1 moldeado y de competencia; 15 niños (54%) presentaron una sola modalidad de juego: 8 juego dramático, 6 de construcción y 1 niño juego de moldeado.
De los 28 niños que jugaron, 23 presentaron una modalidad de acercamiento al material "previa estructuración del campo" (82%), que cumplía una función preparatoria para el desarrollo del juego.
De los 28 niños que jugaron, 7 también dibujaron.
De los 28 niños que jugaron, 23 acompañaron sus juegos con verbalizaciones que expresaban sus fantasías (82%).
Dos niños realizaron "cuasi-juegos", esto es, una actividad que parece lúdica pero no lo es, en tanto constituye una acción disruptiva y no es expresión simbólica de sus fantasías.
11. Respecto de los **Dibujos**, 11 niños dibujaron (23%), 2 realizaron cuasi-dibujos como única actividad (4%) y 35 no dibujaron (73%). De los 11 que dibujaron, expresaron verbalmente sus fantasías en relación al dibujo (64%). Dos niños realizaron cuasi-dibujos, esto es, una producción gráfica utilizada a los fines de la descarga que no constituye una expresión simbólica de sus fantasías.
12. Respecto de las **Verbalizaciones**, 37 niños efectuaron verbalizaciones (77%) y 11 no las hicieron (23%). De los 37 que realizaron verbalizaciones, 8 también efectuaron cuasi-verbalizaciones, esto es, verbalizaciones a los fines de la descarga, que no constituyen un intento de expresión simbólica de sus conflictos.
De los 37 niños que efectuaron verbalizaciones: 23 expresaron verbalmente el motivo de consulta (62%). A su vez, de estos 23 niños, 15 también verbalizaron sus fantasías expresadas en el juego.
De los 37 niños, sólo 1 realizó verbalizaciones referidas a sus fantasías respecto de la Hora de Juego Diagnóstica (3%).
Los 2 niños que realizaron cuasi-juegos y los 2 que realizaron cuasi-dibujos, tampoco efectuaron verbalizaciones referidas a estas actividades.
De los 4 niños que no aceptaron la consigna, 3 no realizaron ningún tipo de verbalización y 1 realizó verbalizaciones escasas referidas al motivo de consulta.
13. En cuanto a las **Acciones**, de los 4 niños que no aceptaron la consigna, 3 realizaron acciones con el propio cuerpo (75%). De esos niños, 1 también realizó acciones con material externo (materiales traídos por el niño).
De los 44 niños que aceptaron la consigna - tanto total como parcialmente- en 11 de ellos (25%) predominaron las acciones con material, aunque también efectuaron en menor medida algún tipo de producción (juego, dibujo, verbalización).

CONCLUSIONES
A partir de los resultados, es posible inferir que la Hora de Juego Diagnóstica es un instrumento de fácil comprensión para los niños (94%), que les permite expresar su propio motivo de consulta, esto es, que a través de este instrumento la mayoría de los niños pueden dar cuenta de su propia concepción acerca de sus problemas (71%). Los niños que expresaron su motivo de consulta coincidieron parcial o totalmente con lo expresado por sus padres o adultos responsables.
De los niños que aceptaron la consigna (44), 32 de ellos (67% de la muestra) manifestaron capacidad simbólica para expresar sus conflictos a través de producciones lúdicas y/o gráficas. Respecto de los niños que rechazaron la consigna (4 casos, 8%), cabría preguntarse la vinculación con el motivo de consulta: 2 niños presentaban conductas desafiantes y oposicionistas y habían sufrido abandono de las figuras parentales y en 2 casos

presunción de abuso sexual, por lo cual el contacto con los adultos podría constituir para ellos una fuente de temor y persecución.

La modalidad de acercamiento al material predominante fue "previa estructuración del campo" (54%), o sea que los niños han manifestado mayoritariamente que necesitaban efectuar aproximaciones o acciones preparatorias con el material y con el entrevistador antes de poder efectuar producciones lúdicas, gráficas o verbales. El uso del tiempo y del espacio ha sido en la gran mayoría de los casos adecuado. En cuanto a la relación con el entrevistador, la mayoría manifestó una modalidad colaboradora (44%) y en segundo término dependiente (25%); los 4 niños que no efectuaron ninguna actividad presentaron: modalidad adecuada, resistencial, hostil rechazante y temerosa respectivamente.

La producción lúdica predominante, correspondiendo con la franja etaria estudiada, ha sido el juego dramático. Sin embargo, es alto el porcentaje de niños que no jugaron (38%) y será interesante observar si estos niños evidencian algún cambio en su capacidad lúdica en el grupo psicoterapéutico.

Se plantea también el interrogante respecto de la evolución de los niños que manifestaron dificultades en la producción simbólica tanto lúdica como gráfica y verbal -33%- dentro del contexto psicoterapéutico.

BIBLIOGRAFÍA

Aberastury, A (1962): *Teoría y Técnica del Psicoanálisis de Niños.* Buenos Aires: Ed. Paidos.

Campo, A (1993) *Teoría, Clínica y Terapia Psicoanalítica 1957-1991*. Barcelona: Ed. Paidos Ibérica S. A.

Klein, M (1932) *El Psicoanálisis de Niños.* Buenos Aires: Ed Paidos.

Klein, M (1953) "La Técnica Psicoanalítica del Juego: Su Historia y Significado". *Nuevas Direcciones en Psicoanálisis.* Buenos Aires: Ed. Paidos. 2º Edición.

Siquier de Ocampo, M; Garcia Arzeno, M.; Grassano, E. (1975): *Las Técnicas Proyectivas y el Proceso Psicodiagnóstico*. Bs. As: Edic. Nueva Visión, 1987.

[i] "Estudio del juego de niños entre 6 y 8 años en el proceso diagnóstico y evaluación del cambio psíquico en el proceso psicoterapéutico" (Programación UBACyT 2004-2007). Proyecto marco en el que se inscribe: P051 "Evaluación de cambio psíquico de niños en psicoterapia psicoanalítica" (Programación UBACyT 2004-2007) Directora: S. Slapak.

[ii]Intervención interrogativa/ terapeuta/ motivo de consulta. Intervención explicativa/ terapeuta/ motivo de consulta padres o escuela. Modalidad de acercamiento al material/ resistencial. Verbalización/fantasía referida a Hora de Juego Diagnóstica. Verbalización/ paciente/ motivo de consulta. Verbalización/ referida a acción/ material. Verbalización/ referida a acción/ material externo. Verbalización/ referida a acción/ espacio.

[iii] Las negritas corresponden a la denominación de indicadores.