

# INDICE

|   |               |
|---|---------------|
| <b>Presentación del Proyecto.....</b>               | <b>pág.2</b>  |
| Introducción.....                                   | pág.3         |
| Antecedentes.....                                   | pág.5         |
| Fundamentación .....                                | pág.12        |
| Objetivo general.....                               | pág.14        |
| Objetivos específicos.. ..                          | pág.14        |
| <b>Desarrollo .....</b>                             | <b>pág.15</b> |
| Marco teórico .....                                 | pág.14        |
| Cápítulo I  |               |
| “El Juego según la Perspectiva Psicogenética” ..... | pág.15        |
| Cápítulo II   |               |
| “El Juego según la Perspectiva Psicoanalítica”..... | pág.22        |
| Capítulo III  |               |
| Metodología .....                                   | pág.51        |
| Análisis Institucional.....                         | pág.56        |
| Plan de actividades.....                            | pág.65        |
| Desarrollo de las actividades.....                  | pág.79        |
| Conclusión.....                                     | pág.89        |
| <b>Bibliografía.....</b>                            | <b>pág90</b>  |
| Anexo.. ..  | pág.91        |

# Presentación del Proyecto

## Introducción

El presente trabajo final de graduación consiste en la elaboración un Proyecto de Aplicación Profesional en la Asociación Civil "Sal y Luz".

El mismo tiene como objetivo realizar una propuesta de Intervención Institucional: "Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar".

La organización en donde se llevaría a cabo el proyecto, se encuentra situada en la calle José Franco 541 en barrio Ampliación América, ubicada en la ciudad de Córdoba. Se caracteriza por ser un comedor comunitario, conformada por una población de niños, adultos y ancianos de un nivel socio cultural y económico de bajos recursos.

En este programa el "Juego" se expresará a través de dibujos, pinturas, títeres, máscaras, etcétera, siendo los niños los autores de sus propios juguetes.

Los valores artísticos de los juguetes que los niños fabriquen, serán de importancia secundaria, debido a que, se considerará únicamente al Juego como estructurante del psiquismo del niño.

La finalidad del presente Proyecto de Aplicación Profesional, es que el niño a través del juego pueda obtener placer, expresar fantasías inconscientes, socializarse, elaborar situaciones traumáticas, como así también posibilitar un espacio de prevención, detección y posible derivación, en el caso de observar alguna disfunción o patología existente que pudiera estar

impidiendo el desarrollo de la personalidad total en el niño.

Dada la extensa bibliografía existente en relación al Juego, el Trabajo Final de Graduación, se dividirá en tres capítulos:

El capítulo primero abarcará “El Juego según la Perspectiva Psicogenética de Piaget”.

En el capítulo dos se abordará “El Juego desde una Perspectiva Psicoanalítica”, en el que se referencian algunos textos de S.Freud. También se mencionarán ciertos autores que abordaron la temática del juego como son M.Klein, A.Freud, D.Winnicott, A. Aberastury y R.Rodolfo.

El capítulo tres tratará sobre la metodología, análisis institucional, plan y desarrollo de las actividades del Proyecto de Aplicación Profesional.

## Antecedentes

Desde siempre el Juego ha puesto en movimiento una gran variedad de ciencias que se han preocupado por su estudio. En Psicología diversos autores y diferentes líneas teóricas han profundizado en el tema del juego.

Desde el Psicoanálisis, “el Juego es la actividad a través de la cual el niño muestra cómo está organizada su personalidad y cómo podrá estructurarse más tarde, porque jugando el niño se revela con lozanía y espontaneidad que además, elabora aquellas experiencias que resultan difíciles, traumáticas o muy intensas para su aparato psíquico.” (Cordera de Hillman, 2001)

En “Más allá del principio de placer” Sigmund Freud expresa que la esencia del juego no es sólo repetir situaciones placenteras sino la elaboración psíquica de vivencias traumáticas o displacenteras, que por ser excesivas para el yo, ponen en marcha la compulsión a repetir en el intento de que aquello displacentero consiga ser ligado, inscripto, que el principio de placer se imponga sobre él. De este modo, el niño recrea activamente lo que sufrió con pasividad, consiguiendo el dominio de dichas experiencias, diría Freud, haciéndose “dueño de la situación”. En otro de sus escritos “El poeta y los sueños diurnos”, hace referencia a que “todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada” (Freud, 1920)

Melanie Klein siguió los conceptos de S.Freud sobre la situación traumática y la compulsión de repetición en el juego, haciendounos nuevos aportes, producto de su experiencia clínica. Fue pionera en utilizar la actividad lúdica como método diagnóstico y terapéutico, basándose en el supuesto de que el juego es el lenguaje típico del niño, la vía regia de acceso al inconsciente. De esta manera, asimila esta actividad a las asociaciones libres del adulto.

La técnica creada por Melanie Klein, se basa en la utilización del juego, piensa que el niño al jugar vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes, mecanismo que es posible porque muy tempranamente tiene la capacidad de simbolizar.

La técnica del juego aplicada al tratamiento como al diagnóstico, no excluye la utilización e interpretación de sueños, sueños diurnos y dibujos. Tanto el juego como los sueños son funciones llenas de sentido, siendo ambos una vía regia de acceso al inconsciente.

Según la autora a través del juego y los juguetes el niño expresa fantasías, deseos y experiencias, como ocurre con los sueños. Afirma que el simbolismo presente en el juego permite transferir no sólo intereses, sino también fantasías, ansiedades y sentimientos de culpa, experimentando de este modo un gran alivio al jugar, motivo por el cual la actividad lúdica se vuelve tan esencial para el niño. El juguete tiene características propias que le permiten proyectar y reproducir situaciones en relación con los objetos reales.

También profundizó la perspectiva de la sexualidad infantil mostrando como el juego era el escenario donde se representan las distintas vicisitudes de la situación edípica, sea con objetos parciales o totales.

Arminda Aberastury, quien desarrolló la posición kleiniana, le otorgó mucha importancia a la actividad lúdica para el desarrollo mental del niño. Afirma que “ya a partir del cuarto mes el juego aparece, por el cual el niño va elaborando las dificultades creadas por el crecimiento normal y no sólo por las situaciones traumáticas externas, adaptándose de este modo a los distintos niveles del desarrollo”.(Aberastury, 1990).

Anna.Freud teorizó sobre la problemática del juego, pero a diferencia de Klein, no lo concebía como un medio para acceder al inconsciente del niño como era la asociación libre del

adulto, por lo que también difería en utilizar la interpretación del mismo, en el trabajo analítico con niños.

Sin embargo, veía en la observación del juego del niño una manera de evaluar el desarrollo de la personalidad, lo cual se deduce del concepto de “líneas de desarrollo”, que son el resultado de la interacción entre el desarrollo de los impulsos y el desarrollo del Yo, Super Yo y de sus reacciones frente a las influencias del medio. Las mismas son útiles en la detección temprana de agentes patógenos, pues proporcionan un cuadro de los logros o fracasos de determinado niño en el desarrollo de su personalidad. De esta manera traza la evolución del juego en la línea de desarrollo que va “desde el cuerpo hacia los juguetes y desde el juego hacia el trabajo”.

En controversia con algunos desarrollos teóricos de M.Klein entre los que se destaca el énfasis puesto en la interpretación del analista respecto del simbolismo del juego; Winnicott realizó valiosísimos aportes que volvieron a poner algunos elementos de la función del jugar en el centro de la escena. Su interés residía en atender al juego como una actividad importante en si misma, más allá del uso que pudiese dársele en psicoterapia.

Sus conceptualizaciones sobre el juego están estrechamente ligadas con la noción de espacio transicional. Este es una zona intermedia de experiencia, dice Winnicott, entre lo subjetivo y lo que se percibe en forma objetiva. Dicho espacio comienza a constituirse con la creciente capacidad del bebé para reconocer el objeto como no-yo y tolerar la separación, momento esencial en la estructuración psíquica-transición del bebé, de un estado en que se encuentra fusionado a la madre a uno de relación con ella como algo exterior y separado. A través del objeto y el fenómeno transicional se crea esta zona intermedia.

La gran importancia que Winnicott le da al juego, se asienta en que todo juego transcurre en el espacio transicional. El juego empieza con este espacio potencial que existe entre la madre y el hijo, es siempre una experiencia creadora, una forma básica de vida.

Otro autor que realiza aportes interesantes acerca del juego, es Ricardo Rodulfo planteando una serie de nuevas hipótesis derivadas de la práctica psicoanalítica con niños de patología grave, sobre las funciones más tempranas del jugar en la constitución del psiquismo.

El autor afirma que: “existen funciones del jugar mucho más tempranas y fundantes que el célebre fort-da, ligadas a la edificación del cuerpo propio”. (Rodulfo, 1989) .Así el bebé podrá construir su cuerpo a nivel simbólico durante el primer año de vida a través de los juegos de borde, tubo, ect.

Teniendo en consideración los estudios realizados y fundamentados con aportes enriquecedores que nos brindaron algunos autores citados como S.Freud, M.klein, A.Freud, D.winnicott, A.Aberastury y R.Rodulfo; siendo este tema muy vigente en la actualidad surgen diferentes investigaciones y proyectos en relación a la actividad lúdica debido a que se reconoce cada vez más la importancia de la misma en los niños.

Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc), obtenidos del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, muestran que

millares de niños en Latino América se encuentran privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad.

Según estos datos, son niños que se encuentran obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos.

También es importante destacar que, según la IPA (Asociación internacional por el desarrollo del niño a jugar) es preocupante la tendencia alarmante que compromete el desarrollo saludable de los niños en América Latina.

Así la IPA ratifica en los Derechos de lo Niños, el artículo N° 7, en el que hace hincapié entre otros puntos, que el “niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y en el que las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

En el artículo N° 31 se reconoce “el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

De este modo la Asociación Internacional por el Desarrollo del Niño a Jugar, postula la formación de una conciencia social que recupere, rescate el juego y la actividad creadora en los niños.

A partir de lo propuesto por dicha asociación, se comienzan a realizar proyectos destinados a investigar la actividad lúdica en los niños.

Se encontró que los primeros espacios de recreación registrados surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como servicio de préstamos de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Angeles /EE.UU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963).

Desde ese momento comienzan a crearse espacios similares por los cinco continentes del mundo, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho a jugar.

Otro punto a destacar es que la UNESCO, expresa “todos los niños del mundo juegan; y esta actividad es tan preponderante en su existencia, que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.”(UNESCO, 1980)

Así la UNESCO lanza en 1960 la idea de crear “Ludotecas” a nivel internacional surgiendo, nuevos proyectos en hospitales, cárceles, clubes, etc.

Según Raimundo Dinello, “se entiende que las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”, creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades.

A partir de un estudio de investigación y bibliografía consultada, se citarán algunos tipos de ludotecas encontradas:

- **Ludoteca Hospitalaria:** tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Este tipo de ludotecas la encontramos en varios hospitales en Cuba,

Brasil y Argentina.

- **Ludoteca circulante** también conocida como itinerante. Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funcionan dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión o un trailer adaptados.  
En tres ciudades del estado de San Pablo/Brasil encontramos la experiencia del programa “ônibus lucidade”. Este tipo de ludoteca es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos.
- **Ludoteca Escolar:** generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, jardines infantiles, escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa LBV “Un corazón abierto a la creatividad”. Es el tipo de ludoteca más común implementadas a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos.
- **Ludotecas de Investigación:** son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Se encuentra por ejemplo la “Brinquedoteca” de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), que desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las ludotecas.
- **Ludotecas Comunitarias:** Responde a dos aspectos en un principio al desarrollo de la cultura, en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje, e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares y otro de los aspectos es el del cambio social, en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América Latina. (R. Dinello, 1982)

En Argentina a partir de 1979, la Dra. Bárbara Fulford, psicóloga canadiense, trae la idea de implementar en el ámbito hospitalario lo que en países como EE.UU y Canadá se conoce como “child life”.

Este espacio tiene como objetivo la asistencia, a través del juego, del niño internado, la humanización del hospitalario y prevención de la interrupción del crecimiento evolutivo del niño hospitalizado.

En Argentina, Buenos Aires, se han instalado salas de juego terapéuticas en los servicios de psicopatología del Hospital Italiano, Hospital Ricardo Gutierrez; Hospital Garrahan y Pedro Elizalde .

En la ciudad de Córdoba, en el Hospital de Niños de La Santísima Trinidad y en el Hospital Pediátrico también funciona la sala de juego terapéutica.

En la actualidad en el “Hospital De Niños de La Santísima Trinidad” el

funcionamiento del programa de sala de juego terapéutica, es otra modalidad de atención que presta el servicio de Salud Mental al niño internado.

La sala de juego funciona toda la semana con sesiones de dos horas. A la misma asisten los niños que pueden movilizarse y estar en contacto con otros niños, previa autorización de los médicos correspondientes.

A partir de mayo del 2005, se comenzó a implementar también el programa de sala de juegos terapéutica con pacientes de enfermedad crónica (este programa incluye paciente oncológicos). Se decide trabajar con estos pacientes para que el niño internado, tenga la posibilidad de interacción y de elaborar a través del juego, vivencias de la enfermedad favoreciendo la distensión, promoviendo un rol activo e intentando que éste espacio sea un área de autonomía para el niño, debido a que la hospitalización produce momentáneamente una pérdida de la misma.

De lo enunciado anteriormente se considera de suma importancia seguir incorporando en las instituciones que prestan sus servicios a la comunidad infantil, un espacio en el cual el niño pueda por medio de la actividad lúdica socializarse, enriquecer su vida interior, disfrutar de la imaginación y creatividad, al mismo tiempo ser ayudados a superar dificultades y mitigar su sufrimiento.



# Fundamentación

Los niños con sus juegos, sus ocurrencias, sus travesuras y sus juguetes trascienden universalmente fronteras temporales, sociales y geográficas. No siempre, sin embargo, se les dedica la atención que demandan ni se les ofrece el sostén que requieren.

Si bien se intenta otorgar a la infancia un lugar cada vez más privilegiado, sea en la familia o en la sociedad, la realidad muestra que quedan muchas promesas sin cumplir.

Con frecuencia no se tiene en cuenta el valor y el tiempo de sus juegos, ni se considera que, en todos sus aspectos resultan cruciales en las edades más tempranas.

La importancia del juego es vital para el desarrollo normal del niño. Por medio del mismo, el niño representa fantasías inconscientes, deseos y experiencias, a su vez, aprende a ser creativo, constructivo e independiente.

El juego es un medio de autoexpresión. Le permite descargar tensión y dar salida a su hostilidad de modo aceptable. A través del juego puede explorar, experimentar y probar ideas.

Cuando un niño juega averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ellas.

El juego se constituye, en una actividad ineludible e indispensable de la infancia. Dado el gran espectro de posibilidades que el niño pone en acción al jugar. Las funciones atribuibles al juego como actividad serán múltiples.

El juego se constituye como una preparación previa para las actividades y roles que el niño ejercerá en un futuro. Esto puede observarse claramente en las personificaciones que los niños realizan y que hacen referencia no sólo a los personajes que lo rodean a diario, como por ejemplo, la mamá, el papá, sino que trascienden este ámbito abarcando inclusive las diferentes profesiones, el doctor, el maestro, los personajes televisivos, héroes, etc.

El juego se constituye, por otro parte, en factor de desarrollo, tanto físico mental, socio-afectivo, etc. El valor del juego no debe centrarse únicamente en el interés que despierta en cualquier niño o en la alegría con que acompaña su ejecución, sino que además es necesario enfatizar los numerosos beneficios que ofrece al desarrollo normal de un niño. El que juega es un sujeto y es la actividad lúdica la que contribuye al desarrollo integral del mismo.

Por lo que motiva y guía este Proyecto de Aplicación Profesional surge la propuesta de crear un espacio lúdico en la Asociación Civil "Sal y Luz" situada en la calle José Franco 541 en barrio Ampliación América, ubicada en la ciudad de Córdoba. El objetivo es promover la actividad lúdica para el desarrollo saludable en los niños de edad escolar que allí concurren. Dicho centro permitirá:

- Observar el desenvolvimiento de cada niño y su expresión mientras juega, sus manifestaciones corporales y gestuales.
- Presenciar los diálogos monólogos e interacciones.
- Descubrir la modalidad de relacionarse y vincularse.

Este espacio-tiempo propiciaría ser integrador de salud y también favorecería la relación con los profesionales intervinientes. El juego es una actividad de gran producción simbólica que da cuenta del nivel de estructuración del psiquismo del niño y a través de los significados que surgen del mundo interno proporcionará al psicólogo criterios de observación diagnóstica para evaluar el adaptado desarrollo evolutivo del niño.

Mediante su implementación se persigue:

- Prevenir posibles interrupciones, dificultades y trastornos del desarrollo en el niño.
  - Detectar, mediante la observación del juego en el niño y en su desenvolvimiento en el espacio, la relación con otros niños y con los adultos, posibles alteraciones en el desarrollo propio o vincular.
  - Crear más estrategias de abordaje, conformando redes con las ya existentes: gabinete escolar, equipo de salud familiar, con la debida información, conocimiento y autorización de los padres.
  - Derivar (en el caso que lo requiera) a la institución pertinente.
- 
- Conformar el verdadero sentido de lo que implica comunidad educativa.  
“El juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el vasto mundo de los adultos: es un universo distinto”. (Jean Chateau, 1973)

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- \* Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar.

## **Objetivos Específicos**

- \* Incentivar la participación y el esparcimiento mediante la creación de sus propios juguetes.
- \* Proponer un espacio físico para la expresión y desenvolvimiento de su personalidad.
- \* Permitir el acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de jugar.
- \* Hacer accesibles a los niños un espacio para la satisfacción y el goce que el juego puede proporcionar.
- \* Prevenir interrupciones y trastornos del desarrollo.
- \* Detectar dificultades propias del desarrollo o de diferente índole.

## **Desarrollo**

# **Marco Teórico**

## **Capítulo I: “El Juego según la Perspectiva Psicogenética”**

**Jean Piaget** a través de la teoría psicogenética., realizó un estudio profundo y detallado del juego como actividad presente a lo largo de la vida del sujeto.

En este sentido marca una evolución de la actividad lúdica que caracteriza a las distintas etapas infantiles.

El autor considera al conocimiento como el resultado de una construcción progresiva que se establece por el intercambio permanente entre el sujeto y el medio que lo rodea.

Por esta razón define como de vital importancia las experiencias a las que el niño puede acceder en el transcurso de su desarrollo, analizando el mecanismo que cada sujeto pone en práctica en el acto cognoscitivo. De este modo introduce los conceptos de asimilación y acomodación, caracterizando al primero como el mecanismo que utiliza el sujeto para incorporar los elementos del medio exterior y al segundo como el conjunto de acciones realizadas por el individuo, quien necesita adecuarse a las características del entorno. El equilibrio entre ambas es lo que el autor denomina adaptación.

En el juego ambos conceptos, asimilación-acomodación, están presentes; sin embargo puede decirse que inicialmente la asimilación prima sobre la acomodación.

El juego comienza por confundirse con las conductas sensorio-motrices, con aquellos comportamientos que se reproducen con el único fin del placer funcional; el juego es primero que todo “simple asimilación funcional o reproductiva”. (Piaget,1991)

Está centrado inicialmente en el propio cuerpo y luego se enriquece con la incorporación de objetos del mundo exterior.

Posteriormente en el momento en que los esquemas pasan a formar parte de la estructura mental del sujeto, el juego comienza a diferenciarse progresivamente de las conductas de adaptación inteligentes, orientándose hacia un predominio de la asimilación y de la satisfacción personal; “se puede decir que la mayor parte de las reacciones circulares se continúan en juegos. En efecto, se comprueba que después de haber dado muestras de una gran atención y de un real esfuerzo de acomodación, el niño reproduce determinadas conductas simplemente por placer, con un mímica de sonrisa o de risa y sin la búsqueda de resultados característica de la reacción circular”.(Piaget,1991)

De esto se deduce que ningún esquema puede definirse por sí mismo como lúdico, sino que esta caracterización dependerá del contexto en el que se desenvuelve. Por esta razón cualquier esquema puede dar lugar a esta forma de asimilación particular que es el juego. “La acción sobre las cosas se transforma en juego cuando el fenómeno nuevo es comprendido por el niño y no ofrece ya alimento a la búsqueda propiamente dicha, la asimilación no se acompaña ya de acomodación actual, y ya no hay utilización del fenómeno por el placer de actuar, en lo cual consiste el juego.” (Piaget, 1991)

A medida que el sujeto evoluciona sus posibilidades de acción y sus experiencias se van ampliando, trae como consecuencia modificaciones de las estructuras mentales, que se reflejan en la actividad lúdica.

Surgen así al final del período sensorio-motor, los juegos simbólicos denominados comúnmente del “como si”, que consisten en una representación de situaciones; en un primer momento, el niño requiere de objetos similares a los reales, para poder evocar aquello que desea simbolizar. El objeto presente juega así el papel de significante, de aquel que se encuentra ausente y que es el significado; los juegos simbólicos “presentan ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su

objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material.” (Piaget, 1991)

Posteriormente, el niño habrá interiorizado suficiente número y variedad de situaciones como para poder representarlas en la actividad lúdica. Comenzará imitando determinadas acciones donde él es el protagonista; luego estas escenas se proyectarán sobre los materiales de juego y finalmente empezará a identificarse con personajes u objetos, a través de las personificaciones.

Por medio de la ficción que caracteriza al juego simbólico, el niño puede desplegar libremente aquellos deseos y necesidades que en otros momentos y lugares le son prohibidos. En este sentido Piaget considera que junto al símbolo consciente de significación directa para el conocimiento del niño que juega, aparece un símbolo inconsciente, cuya significación él mismo conoce;”sin duda existen ya en el dominio del juego infantil, manifestaciones de un simbolismo más recóndito, que revelan en el sujeto preocupaciones que ignora a veces él mismo” (Piaget, 1991)

Este doble punto de vista desde el cual es necesario analizar el juego, es propio no sólo de esta actividad sino que puede ser observado en cualquier tipo de pensamientos, aún en el más racional ya que toda conducta es consciente e inconsciente al mismo tiempo. “El inconsciente no es pues una región aparte del espíritu, porque cualquier proceso psíquico señala un paso continuo y sin cesar del inconsciente a la conciencia y viceversa” (Piaget, 1991)

De lo citado, podemos deducir que el autor hace referencia a los elementos inconscientes presentes en toda actividad lúdica, definiéndolos como un aspecto más, junto a las acciones conscientes. El autor plantea que el juego ofrece la posibilidad de canalizar tendencias y conflictos que pueden afectar al sujeto, facilitando su expresión a través del manejo de los elementos y el armado de diferentes secuencias lúdicas.

En el juego se integran no sólo los estímulos presentes sino también aquellos residuales que permanecen, en su mayor parte, reprimidos o velados en el inconsciente, en él se interrelacionan la realidad con la fantasía propia del niño. Piaget expresa “existen ya en el dominio del juego infantil, manifestaciones de un simbolismo más recóndito, que revelan en el sujeto preocupaciones que ignora a veces él mismo”. (Piaget, 1991)

Sin embargo, no los destaca en su teoría como un componente primordial para su explicación acerca del juego, dado que considera imposible trazar una línea divisoria firme entre el simbolismo consciente del niño y el simbolismo profundo. Por el contrario, el pensamiento simbólico forma un todo. En relación a esto afirma que “el simbolismo inconsciente, es decir, cuya significación no es inmediatamente conocida por el mismo sujeto no es sino un caso particular del simbolismo en general, y debe ser considerado como tal.”

En efecto, si subsiste una muy grande distancia entre el simbolismo consciente del adulto, y su simbolismo inconsciente en el niño pequeño, por el contrario, existen todos los intermedios entre estos dos extremos.

El juego simbólico tiende progresivamente a desaparecer, en razón de que el niño necesita adaptarse a la realidad material y social que lo rodea. Desde este momento, más que asimilar el mundo a su yo como ocurría en la categoría de juego anterior, debe someterse paulatinamente a las exigencias del entorno. Además ha comenzado a ampliar sus relaciones sociales, lo cual implica adecuar su punto de vista al de las otras personas que lo rodean; el simbolismo de varios puede engendrar la regla, y, por lo

tanto, hace posible la transformación de los juegos de ficción en juegos de reglas.

Este poder jugar compartiendo un mismo principio de juego, marca el momento en el que la acomodación supera a la asimilación; el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad.

Los juegos que se desarrollan bajo estas condiciones se mantienen durante toda la vida, por ser esencialmente sociales. Aquí la regla implica cierta regularidad y su transgresión implica una falta. Los juegos de regla según Piaget son juegos de combinaciones sensorio-motoras, intelectuales, con competencias de los individuos regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

A modo de síntesis podemos decir que el autor, en su teoría, aborda la temática de juego haciendo un análisis minucioso de las estructuras mentales que se ponen de manifiesto en la actividad lúdica, a tal punto que la define a través de la relación que se establece entre la asimilación y la acomodación. Destaca en la conducta lúdica la existencia de numerosos elementos, que ofrecen una amplia visión de la misma permitiendo así vislumbrar la importancia que Piaget le da al juego. Lo considera como una conducta necesaria y presente desde los primeros momentos de la vida del niño, a través de la cual el mismo puede acceder al conocimiento de su entorno.

## **Capítulo II: “El Juego según la Perspectiva Psicoanalítica”**

A lo largo de la historia de la psicología, fueron muchos los autores que ubicaron al juego en un lugar de privilegio, no sólo para la terapia infantil sino fundamentalmente como medio para el desarrollo íntegro de la persona.

**1.A.** Desde el psicoanálisis, a partir de **Sigmund.Freud**, fue posible comprender el valor del juego en el niño.

Las primeras menciones que Freud hace del tema pueden ubicarse entre 1895 y 1899, en este primer período no produjo teoría alguna sobre esta cuestión, a lo sumo se refiere al juego infantil para situarlo como modelo de inocencia, de la inocencia que aun le suponía a la infancia.

Esta primera concepción será abandonada en 1900 con "La Interpretación de los Sueños", obra en la que ya enlazará al juego con la sexualidad infantil cuando mencione a los "juegos de movimiento" como fuente de excitación sexual, "aunque inocentes en sí".

En el transcurso de los capítulos va abandonando el término "inocencia" y adoptando cada vez más una referencia a lo sexual, dando la impresión de que la inocencia nada tiene que ver con la sexualidad y viceversa. (Freud, 1900)

La próxima referencia al tema del juego en la obra de Freud será en 1905, recién cinco años después si dejamos de lado los "juegos de palabras" de "Psicopatología de la vida cotidiana" de 1901.

Esta nueva referencia será en "El chiste y su relación con el inconsciente", ahora el juego será ubicado como modelo de libertad, del lado de la estética que surgirá de un "juicio juguetón" según las palabras del propio Freud y opondrá el juego al trabajo.

Trazará aquí una línea que mantendrá a lo largo de toda su obra, a saber: que el juego carece de utilidad práctica, no produce nada en el sentido capitalista del término y es por ello que entre otras cosas, que debe ser abandonado en el adulto bajo el dominio del principio de realidad y ser reemplazado, subrogado por el fantasear o el chiste. En esta obra Freud va a relacionar el juego con la adquisición del lenguaje en el infans afirmando que, en un principio, "se experimenta en juego" con las palabras por el solo placer de hacerlo y que más adelante este "jugar en palabras" deberá sucumbir al peso de la razón crítica y quedar prohibido para el sujeto, pero que, en lo sucesivo, toda trasgresión de esa prohibición será vivida con gran placer como toda vez que se elude el peso de esta "razón crítica" en cualquier actividad imaginativa según Freud: "actividad psíquica sin objeto". (Freud, 1905)

Más adelante Freud hace por primera vez mención de la imitación como material del juego infantil, se refiere a la imitación que de los adultos hace el chico, y a pesar de que en otras oportunidades sigue sosteniendo esta idea, durante el transcurso de su obra, este concepto, sin quedar del todo a un lado, se irá perdiendo, se hará cada vez una mención más esporádica de él e irá introduciendo como determinante (más subjetivamente) el de "identificación" como una operación inconsciente.

En el historial de Juanito 1909, Freud, aporta un nuevo elemento a sus desarrollos sobre el juego: los dota de sentido, los hace susceptibles de ser leídos más allá de su significación sexual y de la imitación. Este es un nuevo vuelco en su obra e indica el camino que transitará en lo sucesivo y que lo conducirá a la interpretación del fort-dá.



En "Más allá del principio de placer", relatará el juego de su nieto y lo asociará con la función más importante de la cultura del niño: "la renuncia pulsional", simbolizado en el tirar los objetos bajo la cama y "hacerlos desaparecer" tal como su madre desaparecía cuando cruzaba la puerta de la calle. En este punto Freud resalta que el niño no lloraba en aquella desagradable circunstancia, luego relata el segundo tiempo de ese enigmático juego, el "da", el "aquí", el hacer volver el carretel. Tratando así de dominar sus angustias frente a la aparición y desaparición de su madre. (Freud, 1920)

Mostró cómo al jugar podía separarse de ella sin peligro de perderla, puesto que el carretel volvía cuando él lo deseaba. Este juego le permitía así descargar fantasías agresivas y de amor frente a su madre sin ningún riesgo, ya que él era dueño absoluto de la situación, permitiéndole esta actividad aliviar su angustia ante las separaciones que le imponían la realidad y que él no podía evitar.

Si bien ya había conferido un sentido al juego en "sobre las teorías sexuales infantiles", es ahora cuando puede leer esto en relación a la clínica, en la escena en que Juanito muerde a su padre y Freud lo lee como una acción sintomática.

A partir de S.Freud, surgen diferentes autores que han tomado el juego como un recurso para la terapia infantil aunque con planteos teóricos y técnicos diferentes, utilizando el juego en el análisis del niño.

**1.B. Para Melanie Klein** el juego es la vía regia de acceso al inconsciente.

Desde un comienzo da por sentada la diferencia entre un sujeto en vías de estructuración y otro con una estructuración ya consolidada. Estas diferencias lleva a la autora a acceder de una manera distinta a las asociaciones del niño, a fin de resolver alguna dificultad.

Klein plantea que el juego es un medio de representación indirecta de fantasías, deseos y experiencias. En sus trabajos de 1926, 1932 y 1953, observa que el niño expresa dichas fantasías, deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos. Este medio de expresión es semejante al lenguaje que nos es familiar en los sueños, “sólo acercándonos a ese lenguaje como nos enseñó S.Freud a acercarnos al lenguaje de los sueños lograremos comprenderlo. Para comprender el juego debemos desentrañar, no el significado de cada símbolo separadamente, por claro que sea, sino tener en cuenta todos los mecanismos y formas de representación, sin perder jamás la relación de cada factor con la situación total. Así, un mismo juguete o un mismo juego adquiere distintas significaciones de acuerdo al contexto global que lo ha producido”. (M.Klein, 1932)

Así para Klein el juego permite una satisfacción sustitutiva de los deseos al igual que en los sueños, pero su función no queda aquí: gracias a los mecanismos de escisión y proyección, el juego permite descargar por medio de la personificación la ansiedad de un conflicto intrapsíquico, tanto si se trata de un problema intersistemático (Super Yo arcádico y el Ello) o un conflicto entre dos imágenes interiorizadas escindidas (pecho bueno-pecho malo) o un conflicto entre dos niveles de relaciones interiorizadas (imágenes pre-genitales e imágenes edípicas). La proyección de estos problemas y de la angustia que los acompaña en la realidad externa representada por el juego permite a la vez una mejor comprensión de esta realidad y un alivio de la ansiedad interna.

De esta manera el juego proporciona alivio y placer porque descarga fantasías masturbatorias y porque suprime el gasto energético de la represión liberando la fantasía. Para Klein el contenido específico de los juegos, que se repite y recurre a variadas formas, es idéntico al núcleo de las fantasías masturbatorias, y es según la autora, una de las principales funciones del juego infantil proporcionar una descarga a estas fantasías

El juego obedece a la compulsión a la repetición. Recién en el capítulo X de “El Psicoanálisis de Niños”, Klein explicita la función lúdica que Freud había destacado en “Más allá del principio de placer”: el control de las situaciones traumáticas transformando las experiencias sufridas pasivamente en activas, y agrega que el juego da placer en la medida en que logra dominar la ansiedad.

El juego proporciona alivio de la presión superyoica a través de la personificación. Si bien en esta se proyectan imágenes altamente bondadosas y en extremos crueles, el factor de alivio proviene de la proyección al mundo del juego de los primitivos objetos superyoicos, que de no ser exteriorizados podría provocar persecución interna, ansiedad y sintomatología.

La inhibición del juego obedece a que operan intensos sentimientos de culpa, producto de la presión del superyó primitivo exigente sobre el yo. “Los efectos inhibitorios de los sentimientos de culpa son evidentes a una edad muy temprana” (M.Klein, 1926).

El juego es una sublimación. Simbolización, sublimación y reparación son tres conceptos interrelacionados que están en la base de la actividad yoica que sustenta el juego. Ya en 1923 en “Análisis infantil”, M.klein establece que la formación de símbolos es el proceso que conduce a la sublimación: “por medio de la formación de símbolos, las fantasías libidinosas quedan fijadas en forma simbólica-sexual sobre objetos, actividades e intereses especiales”, agregando que un factor determinante de éxito de la sublimación es que esas fijaciones no hayan sufrido una represión demasiado temprana que impida su desarrollo.

Más adelante, ya formulada la teoría de las posiciones M.Klein completa su concepción de la sublimación de la siguiente manera:

“En este estadio, la posición depresiva, el deseo de reparar al objeto dañado entra en juego de lleno. Esta tendencia se halla inextricablemente ligada a sentimientos de culpa. Al sentir el bebé que sus pulsiones y fantasías de destrucción del objeto están dirigidas contra la persona total de su objeto amado dañado. En mi opinión, estas emociones conducen a estados de duelo, y las defensas movilizadas, a tentativas por parte del yo de superar el duelo. Puesto que la tendencia a reparar deriva en última instancia del instinto de vida, origina fantasías y deseos libidinales. Esta tendencia forma parte de todas las sublimaciones y constituirá desde este estadio en adelante, el medio más poderoso por el cual se tiene a raya y disminuye la depresión”. (M.Klein, 1952)

Según Klein, la función de formación de símbolos y la actividad de las fantasías tienen gran importancia en todos los procesos descriptivos. Con el surgimiento de la ansiedad depresiva, y particularmente con el comienzo de la posición depresiva, el yo se ve llevado a proyectar, desviar y distribuir los deseos y emociones así como la culpa y la necesidad de reparar en nuevos objetos e intereses. Al entender de la autora, estos procesos constituyen la fuente principal de las sublimaciones a lo largo de la vida, destaca como condición previa al desarrollo exitoso de las sublimaciones, que el amor por los primitivos objetos pueda mantenerse mientras los deseos y ansiedades sean desviados y distribuidos, debido a que afirma que el predominio de la queja y el odio hacia los objetos primarios tiende a hacer peligrar las sublimaciones y relaciones con objetos sustitutivos.

Respecto de dicho abordaje teórico, el juego cumple todavía otra función para la consolidación de las sublimaciones: “una de las muchas maneras en que la agresión puede expresarse legítima y loablemente es en los juegos, en que se destaca al adversario temporariamente y esta transitoriedad ayuda a disminuir la culpa con sentimientos que, otra vez, derivan de las primeras emociones infantiles. Existen, pues varias formas sublimadas y directas, en las que las personas cordiales y capaces de amar pueden expresar su odio y agresión”. (M.klein, 1937)

El juego proporciona según Klein, criterios diagnósticos de salud y enfermedad en los niños, debido a que se pueden observar diferentes tipos de juegos en niños.

Otro punto importante a destacar en relación al juego como instrumento de investigación en la teoría Kleiniana es que según Klein, la angustia más intensa procede del superyó introyectado en un estadio muy temprano del desarrollo del yo. Con la técnica del juego se puede acceder y analizar las fases tempranas de la formación del superyó. El análisis de estos estratos disminuye la angustia y abre el camino para el desarrollo de imágenes más bondadosas.

**1.C.** Con respecto a **Anna Freud**, no da al juego de niños el mismo valor que las asociaciones verbales en el tratamiento analítico de adultos, sostiene que el juego esclarece los impulsos del Ello, pero no nos permite ver como funciona el Yo.

Propone recurrir a métodos sustitutivos capaces de informarnos sobre el funcionamiento del yo, y cree que esto se logra con el examen de las transformaciones de los afectos. El análisis y la conducción a la conciencia de los diversos modos de estas defensas contra los afectos nos informa sobre las técnicas singulares de este Yo infantil, así como el análisis de las resistencias, nos permite inferir acerca de su comportamiento respecto del instinto y de la naturaleza de la formación de síntomas. (A.Freud, 1949)

Continuando las descripciones de su padre, pone de manifiesto un mecanismo de gran importancia en la situación de juego que denomina “identificación con el agresor”, en la que se

observan la transición de la actitud pasiva a la activa, el cambio del masoquismo en sadismo, la apropiación del papel dominante. Señala también el papel fundamental que tiene el juego en el proceso de socialización del niño, pues llega a ser uno de los elementos de la aptitud para el trabajo en el adulto.

Para A. Freud, el juego es una forma de “acting” para nada equiparable al sueño o a las asociaciones libres del adulto. Sostiene que “las asociaciones del adulto son libres, por lo tanto, el paciente ha excluido toda orientación o influencia consciente sobre el curso de sus pensamientos, pero, sin embargo, están regidas al mismo tiempo por determinada representación final. En cambio el niño, carece de esta representación final, en consecuencia, si las asociaciones lúdicas del niño no están regidas por las mismas representaciones finales que las del adulto, quizás tampoco se tenga derecho a tratarlas siempre como tales, y en lugar de corresponderles invariablemente una significación simbólica, podrían aceptar a veces explicaciones inocentes.” (Freud, A 1949)

Según A. Freud el juego, esclarece los impulsos del Ello, pero no nos permite ver como funciona el Yo. Propone recurrir a métodos sustitutivos capaces de informarnos sobre el funcionamiento del Yo, y cree que esto se logra con el examen de las transformaciones de los afectos.

**1.D.** Otro de los autores que cabe destacar debido a que ubicó en un lugar preponderante al juego es **D. Winnicott**.

El autor basó sus estudios en los recién nacidos y niños pequeños.

Todos los trabajos de Winnicott llevan la marca de su profunda originalidad y de su permanente inquietud por tener en cuenta la interacción entre el niño y el medio.

Desde esa perspectiva, el juego ocupa un lugar privilegiado.

Consideró al juego como esencial en el proceso que lleva a convertirse en persona.

Sostenía este autor que “lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento...conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación”.(winnicott,1998)

En la obra de Winnicott, la importancia del juego está en el “estar jugando” (playing), como transicionalidad. Espacio intermedio entre el adentro y el afuera.

El juego importa como elaboración psíquica antes que los contenidos que encierra. Es terapéutico porque permite transiciones no por la interpretación de sus contenidos.

Menciona el autor que el juego es esencial para la vida emocional, el desarrollo del mismo depende en gran medida del contexto familiar en el cual el niño crezca por lo tanto, su ambiente, su madre, su padre favorecen o no el crecimiento.” (Winnicott, 1998).

Para estudiar el juego es preciso examinar el destino del espacio potencial que hay entre un bebé cualquiera y la figura materna humana (y por lo tanto falible), que en esencia es adaptativa debido al amor. El espacio potencial entre el bebé y la madre varía en gran medida según las experiencias de aquel en relación con esta o con la figura materna. Por esto, para comprender el juego en los niños se debe destacar su aporte a la teoría psicoanalítica del desarrollo mental: los conceptos de objeto transicional, fenómeno y espacio transicional.

La hipótesis principal de él que formulará en 1951, se basaba en que los bebés utilizan el puño, pulgares, dedos para estimular la zona erógena oral, para satisfacer los instintos en esa zona y además para una tranquila unión.

Luego de unos meses, juegan con muñecas y la mayoría de las madres les ofrecen algún objeto especial y esperan que los niños se aficionen a ellos, logrando el apego a un osito, etc. (Winnicott, 1982)

En este aspecto hay algo más importante aparte de la excitación y satisfacción oral. Se pueden estudiar según Winnicott otras cosas, como ser:

- La naturaleza del objeto.
- La capacidad del niño para reconocer al objeto como un No-Yo.
- La ubicación del objeto: fuera, dentro, en el límite.
- La capacidad del niño para crear, idear, etc.
- La iniciación de un tipo afectuoso de relación de objeto.

Winnicott introduce los términos "objetos transicionales" y "fenómenos transicionales" para designar la zona intermedia de experiencia, entre el pulgar y el osito (fusión-diferenciación), entre el erotismo oral y la verdadera relación de objeto, entre la actividad creadora primaria y la proyección de lo que ya se ha introyectado.

Así, el parloteo del bebé y la manera en que un niño repite canciones mientras se prepara para dormir se ubican en la zona intermedia, como fenómenos transicionales, junto con el uso que se hace de los objetos que no forman parte del cuerpo del niño aunque todavía no se los reconozca del todo como pertenecientes a la realidad exterior.

Winnicott plantea que una exposición de la naturaleza humana en términos de un interior y un exterior, aún teniendo en cuenta la función de la fantasía consciente e inconsciente, y aún cuando se tenga presente al individuo como unidad, con una membrana limitante, un interior y un exterior, no es suficiente, ya que sostiene que además de esta doble exposición, hace falta una "triple", la tercera parte de la vida de un ser humano, una parte de la cual no se puede omitir, es una zona intermedia de "experiencia" a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior.

Esta zona no es objeto de desafío alguno, porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y externa.

Según Winnicott existe un estado intermedio entre la capacidad del bebé para reconocer y aceptar la realidad y su capacidad creciente para ello.

Con respecto a las cualidades de la relación del objeto transicional del niño, el autor plantea que el bebé adquiere derechos sobre el objeto y nosotros los aceptamos. Pero existe desde el comienzo como característica, cierta anulación de la omnipotencia.

El objeto es amado y mutilado con excitación, nunca tienen que cambiar salvo que el bebé lo cambie. Tiene que sobrevivir al amor instintivo, así como al odio y si se trata de una característica del bebé, a la agresión pura.

Pero al bebé debe parecerle que irradia calor, que se mueve, que está vivo. Proviene desde afuera desde nuestro punto de vista pero no para el bebé, para el cual tampoco proviene de adentro; no es una alucinación.

No se olvida ni se llora, pierde significación y ello porque los fenómenos transicionales se han vuelto difusos, se ha extendido a todo el territorio intermedio entre "realidad psíquica interna" y "el mundo exterior", tal como lo perciben dos personas en común.

Con respecto a la relación del objeto transicional con el simbolismo es importante destacar, simboliza un objeto parcial, como el pecho materno; pero lo que importa no es

tanto su valor simbólico como su realidad. El que no sea el pecho tiene tanta importancia como la circunstancia de representar el pecho.

Cuando se emplea el simbolismo, el niño ya distingue con claridad entre la fantasía y los hechos, entre los objetos internos y los externos, entre la creatividad primaria y la percepción.

Según los comentarios de la teoría psicoanalítica, el objeto transicional representa el pecho materno o el objeto de la primera relación, es anterior a la prueba de la realidad.

En la relación con el objeto transicional, el bebé pasa de un dominio omnipotente (mágico) a otro por manipulación (implica erotismo muscular y el placer de la coordinación).

El concepto de objeto transicional deja lugar para el proceso de adquisición de la capacidad para aceptar diferencias y semejanzas.

La expresión objeto transicional describe el viaje del niño desde lo puramente subjetivo hasta la objetividad. Representa el pecho materno o el objeto de la primera relación, es anterior a la prueba de realidad.

A la larga dicho objeto puede convertirse en un objeto fetiche, puede persistir como una característica de la vida real sexual adulta.

A consecuencia de la organización erótica anal, el mismo puede representar las heces.

Cuando compara Winnicott su concepto de objeto transicional con el objeto interno de M.Klein, afirma que no es un objeto interno (concepto mental); es una posesión. Pero para el bebé tampoco es un objeto exterior.

El bebé puede emplear un objeto transicional aún cuando el objeto interno está vivo, es real y es lo bastante bueno.

El objeto interno, a su vez, depende de la existencia, vivacidad y conducta del objeto exterior.

Cuando subsiste la característica de insuficiencia del objeto exterior, el interno deja de tener significado para el bebé y, entonces, el objeto transicional se vuelve también carente de sentido. El objeto transicional nunca está bajo el dominio mágico, como el interno, ni está fuera de ese dominio, como ocurre con la verdadera madre.

Según Winnicott se deben destacar los conceptos de Ilusión-Desilusión, ya que el niño no tiene la menor posibilidad de pasar del principio de placer al de realidad, o a la identificación primaria y más allá de ella, sino existe una madre lo suficientemente buena. Ella es la que lleva a cabo la adaptación activa a las necesidades de éste y que disminuye, poco a poco, según la creciente capacidad del niño para hacer frente al fracaso en materia de adaptación y para tolerar los resultados de la frustración.

La madre bastante buena comienza con una adaptación casi total a las necesidades de su hijo, le crea la ilusión de que su pecho es parte de él (dominio mágico). A medida que pasa el tiempo se adapta poco a poco en forma cada vez menos completa, en consonancia con la creciente capacidad de su hijo para encarar este proceso. Sin embargo, no lo podría desilusionar en forma gradual sino le ofreció las suficientes oportunidades de ilusión.

Se desarrolla en el bebé un fenómeno subjetivo que llamamos "pecho materno".

Los fenómenos transicionales representan las primeras etapas del uso de la ilusión sin la cual no tiene sentido para el ser humano la idea de una relación con un objeto que otros

perciben como exterior a ese ser. Cuando su adaptación a las necesidades del bebé es lo bastante buena, produce en éste la ilusión de que existe una relación exterior que corresponde a su propia capacidad de crear.

Si las condiciones salen bien en este proceso de desilusión gradual, queda preparado el escenario para las frustraciones que reunimos bajo la denominación de "destete".

La tarea de aceptación de la realidad nunca queda terminada, ningún ser humano se encuentra libre de tensión de vincular la realidad interna con la exterior y el alivio de esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques. Dicha zona es una continuación directa del juego del niño pequeño que se pierde en sus juegos.

Los medios con los que cuenta el bebé para enfrentar este retiro gradual materno según Winnicott son los siguientes:

- Su experiencia, en el sentido de que la frustración tiene un límite de tiempo.
- Una creciente percepción del proceso.
- Un comienzo de la actividad mental.
- La utilización de satisfacciones autoeróticas.
- El recuerdo.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, si todo va bien, el bebé puede incluso llegar a sacar provecho de la experiencia de frustración, puesto que la adaptación incompleta a la necesidad hace que los objetos sean reales, es decir odiados como amados.

Para mayor comprensión de la teoría de Winnicott, se detallarán algunos aportes de la conferencia dictada por la Lic. Hilda Casts "Juego de Garabatos", realizada en Buenos Aires en el año 2002.

Winnicott planteó interesantes aplicaciones del psicoanálisis en la psiquiatría infantil, en consultas que dada la inserción social (casos atendidos en un hospital del estado), no podían ser atendidos con un procedimiento psicoanalítico convencional.

El modo de operar en este tipo de trabajo, permitía un intercambio mucho más libre entre paciente y terapeuta que el psicoanálisis ortodoxo. Esto no significaba, para el autor, desmerecer la importancia del análisis de larga duración, en el cual el trabajo se lleva a cabo a partir de la emergencia de elementos inconscientes en la transferencia, elementos que llegan a hacerse conscientes como consecuencia de la continuidad del trabajo. Por el contrario, él plantea claramente que el entrenamiento para este tipo de trabajo, que no era psicoanálisis, sino una aplicación del mismo, era el entrenamiento en psicoanálisis.

Dicha autora sostiene, refiriéndose a Winnicott : "Así el autor tiene como objetivo encontrar y transmitir los fundamentos teóricos y clínicos del "juego de garabatos" en la consulta terapéutica, no solo dándole al juego el estatus que se merece en el campo de la clínica, sino que

proporcionando a los que no la conocen un instrumento de gran peso clínico.

..... El autor crea así una técnica que consiste en un intercambio de dibujos, asumiendo la forma de lo que el autor denomina “juego de garabatos” (squiggle game).”(Cats, 2002)

Winnicott crea la técnica del garabato para ser usada durante la consulta terapéutica, para dar solución a uno de los tantos problemas que se le presentan a un clínico en la atención hospitalaria que se caracterizan por la escasez de horarios, la urgencia en la atención del síntoma, el diagnóstico presuntivo, y la posterior derivación del caso.

“La idea de juego según él, tiene características muy particulares, ya que el jugar es una potencialidad a desarrollarse en el niño, que estará en la base y raíz de la capacidad de crear y usar símbolos”.(Cats,2002)

Para el autor el juego tiene un valor propio; el juego es el heredero del objeto transicional y del espacio transicional, mientras que el desarrollo del mismo se da topológicamente en un área o zona que no pertenece ni al mundo interno de la persona, ni al externo. Se trata de una zona potencial de desarrollo o tercera zona que está en la base de la capacidad para la creatividad. En relación al espacio transicional, iniciado en los primeros juegos con la madre o con quien cumpla esa función, se es capaz de frustrar al bebé, fallar en un sentido positivo y dar un objeto que pueda representarla, origina lo que Winnicott denominó, la zona del espacio transicional, o tercera zona, que ubica entre el mundo interno y externo. Esta zona se reinstala durante los garabatos cuando a través de la habilidad del terapeuta, el juego se inicia.

Este es el punto de encuentro entre el terapeuta y el paciente. Esta idea no es sencilla, ya que obliga al terapeuta a una doble tarea: la de ser creativo y espontáneo, sin avasallar al paciente.

El juego de Garabatos resume estos conceptos en la experiencia misma ya que el objetivo de este encuentro, en una zona de juego, tiene la función de comunicación del mismo modo que el síntoma pero buscando la simbolización del mismo.

Así su finalidad es tanto diagnóstica como terapéutica:

- El juego posibilita hacer contacto con el niño o el adulto.
- Se utiliza para resolver situaciones de terapias de contenido psicoanalíticas, breves o limitadas en sus objetivos, sobre todo por las limitaciones que pueda haber en los servicios hospitalarios durante tiempos prolongados, dificultades en el mantenimiento de la frecuencia.
- No se trata de una técnica proyectiva, tanto el niño como el terapeuta participan de la creación y por ende del juego mismo.
- Es importante la capacidad para jugar en un espacio de creatividad del propio terapeuta.

El uso de este propio juego puede ser:

- Un preludeo para terapia más profunda.
- En la misma entrevista se puede producir en el paciente un efecto profundo de liberación de ataduras en el proceso de desarrollo, al llegarse al punto del desarrollo emocional primitivo en el cual se encontraba detenido.

“Pero esencialmente Winnicott lo que trata a ultranza es que a través de los garabatos el paciente comunique su problema, se lo diga jugando, lo lleve al terapeuta a descubrir donde esta la falla, la falta o el nudo a resolver.

El juego de garabatos tiene un potencial de comunicación y un rol movilizador de efectos subjetivos. Durante el tiempo que dure el juego, único e irrepetible, el sujeto será encontrado si juega en presencia de un verdadero self, en un momento de máxima confianza.” (Cats, 2002)



Es el encuentro entre el terapeuta y el paciente a través de las significaciones que van surgiendo, que el paciente da y que el terapeuta puede interpretar o comunicar. Este modo de operar o accionar, en que la significación va naciendo durante el juego, le otorga al garabato, el doble estatuto de ser diagnóstico y terapéutico en sí mismo.

El encuentro entre dos verdades, entre el terapeuta y el paciente pondrá en marcha a la confianza imprescindible, confianza en el terapeuta que es sostén y desempeña en esta ocasión e inicialmente una función de objeto subjetivo. Este terapeuta puede en ocasiones representar una función de oposición, de límite y representar el encuentro con el mundo externo rechazado. Esta oposición, nacida de la agresión, perfila la condición de creación del universo objetal y contribuye a la diferenciación yo-no yo en las etapas tempranas del bebé.

La consulta terapéutica y los garabatos facilitan una función diagnóstica y una terapéutica. Para hacer un buen diagnóstico, es necesario, conocer la historia viviente del paciente, que es más importante que los datos, sobre todo es importante conocer el medio circundante del paciente y la capacidad de cambio de las personas que viven con él.

En relación a la transferencia, la transferencia inicial, cuando los garabatos se dan en el marco de la consulta terapéutica, es siempre una improvisación con los pocos datos que ambos, terapeuta y paciente puedan tener. Es durante el proceso de asociación libre que se desarrolla a través del relato que se realiza sobre los dibujos, que se asienta una transferencia particular, que permite o facilita la comunicación del problema inconsciente que trajo el paciente a la consulta.

Esta transferencia particular, apoyada sobre todo en la confianza, facilita el reconocimiento del momento y modo de falla ocurrida durante el desarrollo emocional del niño, dándole su segundo carácter terapéutico al garabato, teniendo como sostén en esta particular transferencia regresiva al terapeuta.

“El juego será uno de los modos de acceso al inconsciente, mientras lo puede acompañar la palabra, el chiste, los dibujos en sí mismos, los gestos. Todos estos elementos son vehículos de la representación inconsciente, así como de las fallas, vividas, que se harán presentes en la transferencia.

El terapeuta será usado como objeto subjetivo y a modo de una relación de uso, es decir, que culmina cuando el objeto terapeuta pueda perderse como tal, como lo han hecho los objetos transicionales del bebé. Como característica particular este terapeuta debe simultáneamente sobrevivir a los ataques del paciente.

Durante el juego el terapeuta no deberá abandonar su identidad terapéutica, que lo alejen de la tarea, aunque para jugar lo hará desde su verdadero self, mientras que simultáneamente no es necesario que deba abandonar sus identificaciones.”(Cats, 2002)

En aquellos casos en que el terapeuta no esté preparado para el juego, siempre queda la solución frente al dilema de hacer una lectura del dibujo del orden solamente defensiva o sintetizarla de acuerdo a reglas proyectivas semejantes a la idea de un inconsciente que se muestra. Esta posibilidad se sustenta en la búsqueda de algo que ya está allí. En el caso de los garabatos algo nace a partir de un gesto creativo, el significado se revela en el juego y el analista es el guardián del proceso.

La pérdida de una relación tipo “pantalla blanca” con el paciente, protección del terapeuta para no poner su persona en juego, es uno de los pilares de la transferencia.

Sin embargo en la consulta terapéutica al igual que en los Squiggles la paradoja

a través de la dialéctica entre el ser y el hacer requieren de una transferencia donde el terapeuta se encuentre con su área de ilusión para combinarla con la del paciente. El analista juega, interpreta, indica, pero deberá deponer el saber, el poder y el deseo y a la vez deberá mostrarse como persona lo que implica un compromiso importante.

Es a través de este juego con el que se accede para conocer al sujeto y que permitirá que sin dejar de ser el mismo, se identifique comprensivamente con el paciente.

**1.E. Arminda Aberastury** realizó aportes muy interesantes con respecto a la temática del juego debido a que ella destaca la importancia del juguete en el juego del niño.

Si bien los elementos que el niño utiliza durante sus actividades lúdicas adquieren una importancia particular, constituyen en cierto modo los soportes del juego y toman su significado y valor únicamente cuando se integran en la trama del mismo. De este modo el transformar un objeto cualquiera del medio en un juguete dependerá casi exclusivamente del o los participantes del juego; así como toda actividad del niño puede transformarse en un juego, todo puede transformarse en un juguete.

Arminda Aberastury expresa que los niños necesitan el juguete como una forma de

escapar de la realidad a la vez que les permite ir penetrando poco a poco en el mundo de los adultos, ayudándole a soportar ciertas inquietudes propias de la vida familiar.

Puede llegar a convertirse en el compañero de juego del niño, el confidente silencioso de sus sentimientos y temores.

Según la autora, "el juguete posee muchas características de los objetos reales pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él; porque el adulto se lo otorga como algo propio y permitido se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en la relación con los objetos reales. Por otra parte es reemplazable y le permite repetir a voluntad situaciones, placenteras o dolorosas que no puede producir por sí solo en el mundo real." (Aberastury, 1968)

El juguete debe contener características tales que posibiliten el desarrollo integral del niño, motivando estados de ánimo o por el contrario, atemperando tensiones emocionales.

Los juguetes se convierten en mediadores para las relaciones sociales, ofreciendo un gran apoyo en las difíciles etapas de la vida del niño; "Todos aquellos juguetes que por su sencillez facilitan la proyección de fantasías son los que tendrán más posibilidades de ayudarlo en la función específica del juego que es la de elaborar las situaciones traumáticas." (Aberastury, 1968)

Los juguetes y los juegos seleccionados con acierto no solamente resultan favorables al desarrollo físico del niño sino que estos mismos progresos ayudan a la maduración intelectual, de la cual van a depender sus posibilidades integrales.

En cada edad existen juguetes que por la frecuencia de su uso y por la preferencia que el niño demuestra frente a ellos adquieren un valor primordial. A raíz de ello Arminda Aberastury brinda una serie de interpretaciones al simbolismo que estos juguetes representan; "Jugando representa sus fantasías de la vida amorosa de sus padres y de ellos mismos, el nacimiento del hijo, las actividades de masturbación."

De este modo el juego que lleva implícito la acción de entrar y sacar elementos de un espacio cerrado, por ejemplo un auto de un garaje, se relaciona con la penetración propia del acto sexual.

También se observa que los juegos con muñecas son comunes, tanto entre niñas como varones. La niña asume frente a su muñeca el rol de madre, repitiendo las actitudes y expresiones de ésta; proyecta así la mamá que querría ser el día mañana. "Todas sus experiencias biológicas se traducirán en juegos con muñecas y animales. De este modo ha comenzado el aprendizaje de la maternidad y de la paternidad." (Aberastury, 1968)

Aproximadamente a los cinco años y como consecuencia de la elaboración del Complejo de Edipo, los niños comienzan a establecer las diferencias entre los sexos. Esto se reflejará tanto en los juegos como en las actividades gráficas donde será frecuente el uso y la reproducción de revólveres o espadas en los varones, simbolizantes del elemento fálico y la aparición en las niñas de detalles más precisos que aluden directamente a su rol de mujer. Es frecuente la tendencia a jugar al papá, a la mamá o al doctor, a través de lo cual "los deseos genitales pueden canalizarse en el juego y en ellos satisfacer sus necesidades de tocar, de mostrarse, de ser visto y ver". (Aberastury, 1968)

Alrededor de los seis años, la dramatización de roles y los personajes fantásticos, ponen el cuerpo del niño como soporte y protagonista de lo que se desea transmitir. El personaje disfraza al yo real y le permite identificarse con otro de su mismo

sexo. Es el momento en que las niñas juegan por ejemplo a las comiditas y a la peluquería, mientras que los varones participan en juegos que le facilitan la canalización de la agresividad como el de pistoleros y bandidos. En estas escenas lúdicas la influencia de los programas televisivos es muy marcada.

A los siete años los juegos se combinan con la capacidad intelectual adquirida surgiendo así los juegos de azar, aparecen también los juegos de competencia, donde a través de los éxitos o los fracasos, el niño puede ir afirmando su personalidad. “En este mundo, competir significa al principio aniquilar. Se triunfa sobre alguien, pero no con alguien. Será necesario un largo aprendizaje hasta llegar a una nueva forma de competencia en la que se incluye y admite el posible triunfo de dos con iguales valores.” (Aberastury, 1968)

Como vemos, la importancia del material lúdico está en relación directa con el contexto en el que se presenta y con el significado que le otorga el niño, aspectos que varían en sus caracteres según la edad. A través de los aportes de los autores mencionados, se podría afirmar entonces que el niño expresa en el juego las fantasías inconscientes tempranas, sus deseos y experiencias.

Que el juego tiene un fin en sí mismo; la única razón del juego es jugar. Por ejemplo cuando un niño se propone construir un castillo de arena si bien al producto que obtiene – el castillo terminado- le asigna un valor, el placer estuvo presente a lo largo de la construcción del mismo, pudiendo experimentar igual agrado en armarlo como en demolerlo.

Las actividades lúdicas, si bien se desarrollan en un espacio y tiempo definido, constituyen para el niño una acción ficticia que le permite evadirse momentáneamente de la realidad que lo rodea. En el juego el niño toma objetos o situaciones de la vida real, como soporte para desplegar el mundo de sus fantasías; por lo tanto el juego sería el resultante de la interacción de estos dos mundos: la realidad y la fantasía.

A partir de los aportes realizados por A.Aberastury se podría afirmar que los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego y que éste aparece espontáneamente reflejando sus necesidades de desarrollo.

Es una actividad natural y placentera que tiene fines propios, a través de la cual el niño se va preparando para la madurez.

**1.F.** Contemporáneamente quien ha realizado aportes muy interesantes acerca del juego en los niños, es **Ricardo Rodulfo**.

El autor plantea que en los diferentes momentos de la estructuración subjetiva se podrán observar variantes, transformaciones, en la función del jugar.

Según Rodulfo, siguiendo a Winnicott, plantea la importancia del Jugar y no Juego, para acentuar el carácter de práctica significativa que tiene esa función. El Juego remite al producto de cierta actividad con contenidos, por eso afirma que la actividad en sí debe ser marcada por el verbo en infinitivo, que indica su carácter de producción.

Este autor realiza una serie de nuevas hipótesis articuladas de la práctica psicoanalítica con niños de patología grave, sobre funciones más tempranas del jugar en la constitución del psiquismo.

Estas funciones del jugar más arcaicas, podemos verlas desplazarse en su estado más fresco a lo largo del primer año de vida. Son relativas a la constitución libidinal del cuerpo.

El niño deberá extraer materiales para fabricarse un cuerpo, estos materiales deberán ser arrancados del cuerpo del Otro.

Es a partir del jugar que el niño se obsequiará un cuerpo a si mismo, apuntalado en el medio. Todo lo que el entorno haga obstruirá o ayudará a la construcción o a la destrucción de ciertos procesos del sujeto. Es decir apoyado sobre las necesidades del medio (mito familiar, estructura de la pareja, circulación del deseo) el niño irá produciendo sus diferencias y son los significantes que aportan el Otro, lo que marca al bebé como tal. Le permite que el cuerpo biológico entre en el circuito del deseo y se conforme con un cuerpo unificado y libidinizante.

En un principio el niño es jugado por otro.

Rodulfo plantea dos funciones pre-simbólicas que se darían alrededor del primer año:

La fabricación de superficies y la fabricación de tubos, estas funciones hacen al armado del cuerpo y una tercera función ya dentro de lo simbólico, que se daría en el segundo año de vida denominada la desaparición simbolizada (fort/da).

A continuación se detallarán dichas funciones:

**Primera función del jugar:** se trata de la fabricación de superficie (hacer piel) corresponde a los juegos de miradas, voces, sonidos, tacto corporal que libidiniza el cuerpo del niño. La vivencia del cuerpo tiene que ver con la presentación que de éste ha hecho la función materna. Tanto es así que la madre inscribirá en el cuerpo del niño hasta los propios ritmos biológicos.

A partir de su llanto ella podrá descifrar identificándose con él, si éste está ligado al hambre, susto, dolor y de acuerdo a ello será la respuesta que dé al niño.

Empieza a desplegarse un proceso capital de interpretación, proceso que si falla tiene consecuencias patológicas de gravedad.

Estos juegos y cuidados que irán narcizando el cuerpo del niño en un primer momento serán realizados por la madre, luego los realizará el mismo. (Rodulfo, 1968)

Así nos encontramos con bebés de cierta edad que se embadurnan con entusiasmo, disfrutan de tomar papilla y extenderla por su cuerpo. Es la época del niño pegoteado con mocos, caramelo, baba, todo lo que sirva como materia prima.

Se nombrarán algunos ejemplos de los juegos de fabricación de superficie según la psicopedagoga Miryam Allocco:

Con música: baile, ritmo, etc.

De higiene: juego con los elementos del baño (cremas, shampoo, jabón, agua).

De miradas: con el rostro de la madre.

De olfato: con diferentes perfumes, del cuerpo de su madre, de él mismo, de jabones, etc.

De tacto: contacto entre la piel de la madre y de la del niño, entre los elementos de diferentes textura y el cuerpo del niño.

De embadurnamiento: (de unificación, de creación de superficie) cubre su cuerpo con comida, jabones, perfumes, agua o mocos, saliva, heces.

En esta primera función del jugar, es necesaria la presencia del otro, de su madre, para que el niño extraiga del cuerpo de ella los elementos necesarios para el armado del suyo. El niño presenta respecto a los objetos, que aún no son una entidad separada de su cuerpo, determinados comportamientos: los chupa, los tira, agarra, sacude, muerde o golpea.

También juegos culturales (en la mayoría de las sociedades), juegos de chupeteo y de ajó.

De fenómenos y objetos transicionales: estos juegos se ubican entre la creación del cuerpo y al comienzo de la diferenciación yo-no yo, en el espacio potencial del que Winnicott habla, ya que son los que le permiten al bebé sostener en este pasaje. Se distinguen:

Juegos de sonajero (juego con los objetos transicionales) estos objetos son utilizados por el niño para sustituir la ausencia de la madre, es decir, en lugar de su ausencia se ubica el objeto.

Juegos de embadurnamiento (de límites) el niño cubre el cuerpo con agua, barro, se pone ropa cuando hace calor, o se desviste, etc. Estos juegos tienen como resultado instalar el límite entre el yo y el no-yo.

Juego del cucú: solo en presencia del otro y la desaparición se vive con angustia, esta angustia es la que la diferencia en los juegos de separación del foro-da.

**Segunda función del jugar:** corresponde al segundo momento en la estructuración del cuerpo y que se da por la fabricación de tubo, tubo caracterizado por la relación de continente-contenido. El efecto entubamiento se pone de manifiesto en infinitos juegos de inclusiones de unos objetos en otros.

Según Rodolfo aparecen los juegos de continente-contenido y los juegos de borde, los cuales se dan sobre la base de una espacialidad bidimensional que aún no permite la constitución de polaridades (yo-no yo, interno-externo) se refiere a un espacio de inclusiones recíprocas (concepto que toma de Sami Alí) porque continente y contenido se encuentran en una relación reversible, donde puede concebirse el continente albergado por el contenido. Se observan ejemplos de niños que por todos los medios intentan meterse en un espacio más pequeño que su cuerpo como lo es por ejemplo un balde. También el tiempo, corre en este sentido igual suerte: no se han instalado la categoría de pasado-futuro, todo es según R.Rodolfo un “sucediendo”.

El efecto de entubamiento se manifiesta en los juegos de inclusión de unos objetos sobre otros. El niño saca, mete, tira, empuja, presume objetos sobre otros. También siente curiosidad por los agujeros, las aberturas, enchufes, en donde mete palos u otros elementos, juega además a dejar caer cosas, a treparse. En estos juegos de borde, el niño va probando no solo los límites que le ofrece el espacio sino que se desafía a sí mismo en ese espacio.

Se observan los siguientes juegos:

Juegos de borde: el niño empuja objetos hasta el filo de una mesa, cama, tira fuera de la cuna, salta, se tira, se pone en riesgo de caer, toca lo no permitido o es peligroso. Comienza a ensayar el equilibrio con su cuerpo. En estos juegos, el niño comienza a probar no sólo los límites que le ofrece el espacio sino que se desafía a sí mismo en ese espacio.

Juegos de continente contenido: se mete en un caja, armarios, en lugares más pequeños que su cuerpo, haciendo lo mismo con los objetos (ej: meter un muñeco en un cajita), saca cosas de la cartera de la madre, de un cajón y las vuelve a meter, tira, extrae, espía, mete los dedos en los enchufes.

Juegos de imitación: el niño realiza acciones o emite sonidos y palabras como otros, hace como otro, apropiándose así de ciertas características de lo imitado, adquiriendo luego una identidad propia.

**Tercera función del jugar:** aparece generalmente en el último cuarto del primer año, es el juego a través del cual el niño logra la simbolización de la ausencia materna pero por períodos limitados.

La forma más sencilla de detectar ésta función es a través del juego del escondite, apariciones y desapariciones. Son el principio de un camino que desemboca en juegos más complejos, reglados inclusive, en el que el goce en ocultarse se mantiene.

La desaparición que hasta ese momento no provocaba placer, pasa ahora a ser un acontecimiento libidinal, el niño se ríe pide que se repita.

Junto con esta aparición simbólica, se manifiestan múltiples juegos: por ejemplo “dejar caer cosas”(Winnicott), primero soltándolas, luego cuando se alcanzó un cierto dominio de motricidad por un lado y de este tipo de simbolización por el otro, el placer por arrojar las cosas se vuelve predominante.

Este juego está ligado al destete, pero para Winnicott sabemos que el destete más que dejar mamar el niño se desteta de la mirada de su madre. Antes existía que porque había una madre que lo miraba y le reflejaba su existencia, ahora puede dejarse caer la mirada de ella, produciendo una separación yo-no yo.

Esta capacidad de desaparecer se vuelve decisiva para el descubrimiento de que hay algo real: algo es real solo a partir de la posibilidad efectiva de su desaparición.

Los juegos son:

Escondite: placer en la repetición de la desaparición-aparición reitera esa situación.

Dejar caer cosas: suelta los objetos de su mano esperando que el otro lo alcance.

Fort-da.

Del teléfono: hace como si hablara, tolera que ese alguien no está presente realmente.

Juegos de puerta: hace desaparecer al otro cerrando puertas.

Juegos de representación.

Juegos de regla.

Junto con estos juegos y en este momento( a partir del segundo año aproximadamente) se da la “denegación originaria” que acompaña la aparición del lenguaje verbal “no”, el niño juega al “no”, a no querer determinada cosa aunque luego la acepte. A partir de este jugar el niño empieza a diferenciar entre lo que quiere y lo que no entre lo que incorpora y expulsa. Así se va forjando un espacio que está caracterizado por la tridimensionalidad donde aquí es distinto de allá. El niño con su jugar va construyendo un espacio propio, espacio representacional de la realidad que a su vez lo ayudará a ubicarse en el espacio y tiempo de la realidad real, adquiriendo ciertas características del proceso secundario como por ejemplo lejos-cerca; antes-después; arriba-abajo; derecha-izquierda; como en todos los juegos del foro-da, no hay un espacio exterior preexistente a ese momento sino que es en ese arrojar, en ese desaparecer que se está creando la exterioridad, que ya no pertenece al cuerpo materno.

Cuando el niño según Rodolfo, está en plena elaboración de los jugares fort-da, lo encontramos en una situación de ambivalencia al respecto ya que se presentan momentos en los cuales desaparece en un sentido metafórico (desaparece en su jugar a solas) y momentos donde estalla la angustia por su desaparición o la de la madre, sobre todo esta.

Para que la separación sea exitosa deberá simbolizarse la diferencia entre separar y destruir, ya que en el momento en que diferenciación se homologa a destrucción. Toda separación por mínima que sea obliga al niño a fusionarse desesperadamente para evitar el caos. De esta manera la separación fracasa y con ella la posibilidad de una existencia

independiente del otro. El niño en lugar de fabricar sus propios imagos y con ellas esa nueva especialidad fuera del cuerpo materno solo atina a existir intentando refusionarse continuamente con el otro. Podría decirse entonces que la patología ligada al fort-da es de pegoteo.

## **CAPITULO III:**

**Metodología.  
Análisis Institucional.**



# **Plan de actividades.**

## **Desarrollo de las actividades.**

### **Anexo.**

### **Bibliografía.**

## **Metodología**

### **• Descripción de la organización**

La organización elegida para realizar el Proyecto de Aplicación Profesional “Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar”, fue la asociación Civil “Sal y Luz”. Tiene como eje conceptual promover en sectores vulnerables la idea de ayuda social, no como un beneficio otorgado por el gobierno, sino como un derecho dado por la sociedad frente a esta especial situación.

El centro comunitario “Sal y Luz”, según los directivos “es como una familia numerosa, muy numerosa” consta de 400 miembros. Allí de lunes a viernes comparte el almuerzo y se agradece el alimento que aporta la caridad.

La entidad solidaria nació en 1991 por iniciativa de Mónica Vago y Manuel Ramo, la idea aflora de este matrimonio con experiencia en servicio eclesiástico, con la finalidad de ayudar a los más necesitados.

Esta pareja decidió pasar de la “prédica del amor que escuchaba en los oficios religiosos a la acción del amor”, como ellos dicen.

Los esposos sumados a un grupo de personas, interesadas y motivadas en asistir a una

población de bajos recursos, se organizaron y comenzaron a investigar arribando a la conclusión de que era de suma importancia, crear un espacio donde se promocionara la dignidad de la persona humana.

A partir de esta idea madre se subdividieron las tareas para un mejor funcionamiento de la organización y comenzaron a asesorarse con distintos profesionales. Aplicaron encuestas a la gente del asentamiento social, a la cual arribaron que un gran número de ancianos estaban desamparados y que existía una franja muy amplia de niños que en ese momento no estaban a cargo del PAICOR.

Con los datos recabados, se formuló la siguiente pregunta ¿A quién brindar ayuda primero, a los niños o a los ancianos? arribando a esta conclusión: que detrás de esos “niños” o de esos “ancianos” existían “familias” con diversos problemas.

Entonces la asociación se plantea ayudar a todos los miembros de la familia, atendiendo las necesidades de cada uno de ellos dentro del contexto familiar.

En 1996, la asociación inauguró un salón polifuncional de 265 metros cubiertos, construido en un terreno donado por un vecino. En este lugar se desarrolla el Hogar de Día y un Comedor, también en esta planta funciona la administración, el aula, los sanitarios y un Centro Tecnológico Comunitario, donde se aprende a manejar la computadora, navegar por Internet y utilizar las nuevas tecnologías.

En la planta alta funciona el jardín Monseñor Angelelli, que atiende a 80 niños, los cuales almuerzan o meriendan en el comedor.

Hoy reciben alimentos (entre raciones de comidas y viandas), unas 400 personas incluidas los voluntarios de la obra.

Desde entonces el comedor cubre las necesidades básicas, pero como dicen los directivos “no sólo de pan vive el hombre”, con el crecimiento institucional la ayuda solidaria se diversificó.

Existen talleres de capacitación y funciona una extensión de la Asociación Veteranos de Malvinas como espacio de alfabetización de adultos.

La organización recibe hoy en día, la colaboración de las siguientes empresas privadas: “La voz del Interior”, “Arcor” y solo el 10% por parte del gobierno. Sin embargo la mayor parte de la ayuda la recibe de particulares que no integran a la organización. También tiene alrededor de 100 socios voluntarios quienes realizan un aporte a la misma.

En la organización se brindan los siguientes servicios:

- Desayuno y Almuerzo para niños, adultos y ancianos. Siendo 400 las personas que concurren a recibir este servicio y 100 las que retiran la vianda y regresan a su hogar para repartirla entre los miembros de su familia.
- Guardería y Pre Jardín, en turno tarde y mañana.  
Actualmente son aproximadamente 80 los niños que asisten y que además de recibir educación por parte de las maestras, también reciben diariamente el desayuno y el almuerzo, con una dieta equilibrada de acuerdo a los nutrientes correspondientes, siendo esta dieta diferente a la del resto de las personas que asisten al comedor.  
Los niños están coordinados por un total de seis maestras (tres por cada turno) y tres

auxiliares que colaboran con los niños.

- Ropero: el cual consiste en juntar ropa donada y facilitarla a quien realmente la necesite, siendo el destinatario un miembro de "Sal y Luz".
- Servicio de odontología.
- Gimnasia aeróbica.
- Talleres de: Peluquería, Alfabetización, Informática, Tarjetería, Pintura Sobre Tela, Tejido, Inglés, Apoyo Escolar

### **\* ¿Qué dio origen al proyecto?**

A partir de la práctica realizada en la materia Psicoterapia II, que consistió en realizar psicodiagnósticos a algunos de los niños que concurren al centro comunitario "Sal y Luz", surge la necesidad de realizar un programa de aplicación profesional con el objetivo de "Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en Niños de 6 a 8 años".

El interés es debido a que en el centro comunitario se asisten a personas con necesidades de subsistencia básicas, hambre, abrigo y falta de vivienda y con problemáticas de diferentes índoles, que afectan y repercuten en cierta medida en los niños.

Al observar que se dictan talleres recreativos siendo los destinatarios adultos y ancianos, no así los niños, se considera importante la realización del PAP, ya que crear un espacio para que el niño se exprese a través del juego es un camino natural y universal para que pueda desarrollarse e integrarse en la sociedad.

### **¿Cuál es la población que atenderá el proyecto?**

Los beneficiarios directos del proyecto será una población mixta de niños de 6 a 8 años pertenecientes a "Sal y Luz" y los beneficiarios indirectos serán los padres y la institución.

### **• ¿Dónde se ejecutará, cuál será la cobertura geográfica?**

Se llevaría a cabo en la organización "Sal y Luz", la cual se caracteriza por ser una Organización No Gubernamental.

La misma se encuentra situada en la calle José Franco 541 (esquina Quillovil) en barrio Ampliación América, ubicado en la ciudad de Córdoba, Argentina.

Para realizar el Proyecto de Aplicación Profesional que consiste en: “Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar” es necesario primero insertarnos en la Asociación Civil y realizar una descripción, lo cual será de utilidad para conocer el estado de la misma y al mismo tiempo elaborar las propuestas.

Para ello es necesario recurrir a diferentes herramientas lo que permitirá recabar información sobre la institución.

Se emplearán como instrumentos de recolección de datos: la observación, entrevistas cerradas a los directivos de la Asociación Civil y se aplicarán cuestionarios a una muestra de 40 madres que asisten diariamente al comedor.

Con respecto a la observación se pretende el registro sistemático, válido y confiable de las actividades que se realizan en la institución.

En las entrevistas cerradas las preguntas están previstas tanto en el orden como en la forma de plantearlas; el investigador no puede alterar ninguna de estas disposiciones.

El objetivo de la administración de las entrevistas cerradas a los directivos será el de indagar y recabar información acerca del juego en el niño, conocer la importancia que se le otorga y el lugar que ocupa en el centro comunitario en un tiempo determinado y concreto.

El objetivo de emplear cuestionarios a los padres que asisten al comedor será el de conocer la visión que los padres tienen respecto del juego, si el niño tiene un espacio de esparcimiento en su hogar y recabar información de los juegos que realizan; a su vez informarnos si los padres incentivan a los niños a jugar.

El modo de llevar a cabo los cuestionarios permite obtener datos de una manera estructurada. Las preguntas son escritas, con diverso grado de sistematización, iguales para todos los encuestados y son estandarizadas.

Las preguntas del cuestionario pueden ser formuladas en forma directa por el encuestador o pueden ser contestadas por escrito (autoadministradas).

Los objetivos de las técnicas fueron planteados para conocer tentativamente si existe o hace falta crear un espacio lúdico en “Sal y Luz” y si está presente la disposición y el deseo.

## **Descripción de las características de la institución**

El presente Proyecto de Aplicación Profesional surge como consecuencia de la detección de la necesidad de crear en “Sal y Luz” un espacio de juego que esté orientado a los niños de 6 a 8 años que allí asisten.

A partir del contacto con los directivos que integran y conforman el comedor comunitario se procedió a indagar acerca de las necesidades que ellos observaban y percibían en la labor diaria de la institución.

Se detectó en ellos la importancia que dan al crear este espacio que incluya a los niños que asisten a la misma.

Una vez manifestada dicha necesidad el siguiente paso fue el de observar los talleres que funcionan en el centro comunitario; entrevistar a los directivos y elaborar un modelo de encuesta para ser aplicado a las madres de los niños que allí asisten con la finalidad de recabar información necesaria para la elaboración del Proyecto de Aplicación Profesional.

A continuación se detallan los datos obtenidos de la observación realizada.

Con respecto a la observación, se pudo constatar que la mayoría de los talleres

que se realizan en el centro comunitario “Sal y Luz” están orientados a una población de sexo femenino, conformada por adultos y ancianos, entre una edad de 20 a 80 años, excluyendo así a la población de niños que allí asisten.

Un punto a destacar, es que, además de que las personas aprenden diferentes actividades, la institución al mismo tiempo es utilizada como continente, siendo este espacio para los participantes un medio de comunicación de sus conflictos personales y/o interpersonales de diferente índole, expresándolos a través de la imaginación y la creatividad en los talleres que allí asisten.

En relación a las entrevistas realizadas a los directivos del centro comunitario, se podría decir que el contenido de las mismas, expresa un alto grado de preocupación por los niños, porque según ellos, “la gran mayoría, está inserto en un sistema familiar violento, perjudicando así la conducta del niño”.

También relataron que “Sal y Luz” es por momentos el lugar propicio como “depositario” de diversas conflictivas, debido a que le ofrece a las personas a través de diferentes medios seguridad y protección funcionando así como continente de las mismas.

Afirman que, cualesquiera que sean las diferencias individuales, los niños tienen algo en común, que la mayoría proviene de un medio que, de una u otra forma no ha podido satisfacer algunas de sus necesidades básicas y que a causa de problemas emocionales de la familia, ausencia del padre o madre, el alcoholismo, la enfermedad, el desempleo o la pobreza repercuten en el equilibrio familiar. Ello genera muchas veces conductas violentas en el sistema en donde el niño se encuentra inserto y produciendo en algunos casos situaciones intolerables, llevando al niño tempranamente a comenzar la batalla por la supervivencia, expresándose en ciertas ocasiones con una gran descarga de la agresividad.

Los directivos en relación a lo mencionado anteriormente, reconocen naturalmente que lo que ellos expresan pueden ser afirmaciones apresuradas y que a veces no todos los factores señalados, se presentan en la vida de cada chico, Si coinciden en que una gran franja de niños arrastra una infancia conflictiva llevando esto muchas veces al fracaso escolar y a una vida callejera, abandonando el “juego” por trabajos no dignos.

También destacan, la importancia de abrir nuevos caminos a los niños en el que puedan experimentar la ampliación de sus horizontes, constituyendo así otras experiencias de la infancia.

Acordaron en la importancia y necesidad de crear un espacio lúdico que esté orientado a la comunidad infantil, ya que los directivos coinciden en que el juego permite al niño entrar en comunicación con sus pares y por medio del mismo expresar sus sentimientos.

A partir de las entrevistas realizadas a los directivos del centro comunitario se podría decir que el contenido de las mismas expresa un alto grado de preocupación por los niños, porque según ellos “la gran mayoría está inserto en un sistema familiar con dificultades.

Con respecto a crear un espacio para los niños en el cual puedan expresarse, se arribó a que tanto la directora como el secretario general están de acuerdo ya que consideran al juego en los niños como un bien preciado, debido a que, según ellos es lo que los va a preparar como personas para el futuro.

En relación a las encuestas se aplicaron a una muestra de 40 personas conformada por el sexo femenino entre 21 a 53 años.

Las encuestas fueron tomadas en forma personal, debido al alto nivel de analfabetismo y para reducir los tiempos de encuesta.

Se decidió aplicarlas en el horario del almuerzo, para asegurar una muestra de 40 personas, ya que en ese horario por lo general asiste la mayor parte de la población.

Los encuestados no se opusieron a realizarla sino que por el contrario, a pesar que se tomaron en el horario del almuerzo, todos colaboraron de forma muy cordial.

En relación a las encuestas los datos que se pudieron obtener y que cobran mayor relevancia son:

- Con respecto a la pregunta **¿Su hijo/a juega?** se puede decir que de una muestra de 40 madres todas respondieron que “Sí”.

En la pregunta **¿Qué juguetes usa su hijo/a?** llama la atención que de las **40** madres **19** respondieron que sus hijos utilizan “armas” de juguetes cuando juegan.

**12** madres afirmaron que sus hijos juegan con muñecas/os y fueron **8** las madres que contestaron que sus hijos juegan con pelotas.

En la pregunta **¿Cuándo juega su hijo/a?** los datos que se obtuvieron fueron:

**25** madres contestaron que sus hijos siempre juegan.

**15** respondieron algunas veces.

En cuanto a la pregunta **¿Con quién juega su hijo?** se obtuvo:

**22** niños juegan con amigos.

**12** lo hacen con sus hermanos y el resto realiza juegos solitarios.

En relación a la pregunta **¿Usted incentiva a su hijo/a a que juegue?**

**33** madres respondieron que nunca incentivan a su hijo/a a jugar.

**5** contestaron que algunas veces lo hacen.

**2** que siempre incentivan a su hijo a jugar.

En la última pregunta **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?** la mayoría coincidió en crear un espacio para que los niños jueguen.

## Datos personales de las madres encuestadas

| Sexo     | Edad | Ocupación             | Cuantificación | Ocupación |
|----------|------|-----------------------|----------------|-----------|
| Femenino | 21   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 21   | Plan Jefes y Jefas    | 2              |           |
| Femenino | 21   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 22   | desocupado            | 2              |           |
| Femenino | 24   | Auxiliar de guardería | 4              |           |
| Femenino | 25   | Plan Jefes y Jefas    | 2              |           |
| Femenino | 27   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 28   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 29   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 29   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 29   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 30   | cocinera              | 5              |           |
| Femenino | 33   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 33   | cocinero              | 5              |           |
| Femenino | 34   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 35   | repositora externa    | 6              |           |
| Femenino | 37   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 37   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 37   | vendedora ambulante   | 6              |           |
| Femenino | 36   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 37   | repostera             | 7              |           |
| Femenino | 38   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 38   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 39   | costurera             | 8              |           |
| Femenino | 40   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 41   | vendedora ambulante   | 6              |           |
| Femenino | 43   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 43   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 44   | desocupado            | 1              |           |
| Femenino | 45   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 47   | vendedora ambulante   | 6              |           |
| Femenino | 47   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 47   | Plan Jefes y Jefas    | 2              |           |
| Femenino | 47   | Empleada doméstica    | 3              |           |
| Femenino | 48   | Plan Jefes y Jefas    | 2              |           |
| Femenino | 49   | vendedora ambulante   | 6              |           |

|                   |                    |                    |                 |  |
|-------------------|--------------------|--------------------|-----------------|--|
| Femenino          | 50                 | desocupado         | 1               |  |
| Femenino          | 52                 | desocupado         | 1               |  |
| Femenino          | 53                 | Plan Jefes y Jefas | 2               |  |
| Femenino          | 53                 | Empleada doméstica | 3               |  |
|                   |                    |                    | 16              |  |
| Promedio edad     | 37,2               |                    | 6               |  |
|                   | 3                  |                    |                 |  |
| N° total de casos | 40                 |                    | 8               |  |
|                   |                    |                    | 1               |  |
|                   |                    |                    | 2               |  |
|                   |                    |                    | 5               |  |
|                   |                    |                    | 1               |  |
|                   |                    |                    | 1               |  |
|                   | Promedio ocupación |                    | 39% desocupados |  |

## Respuestas que realizaron las madres al aplicarles el cuestionario:

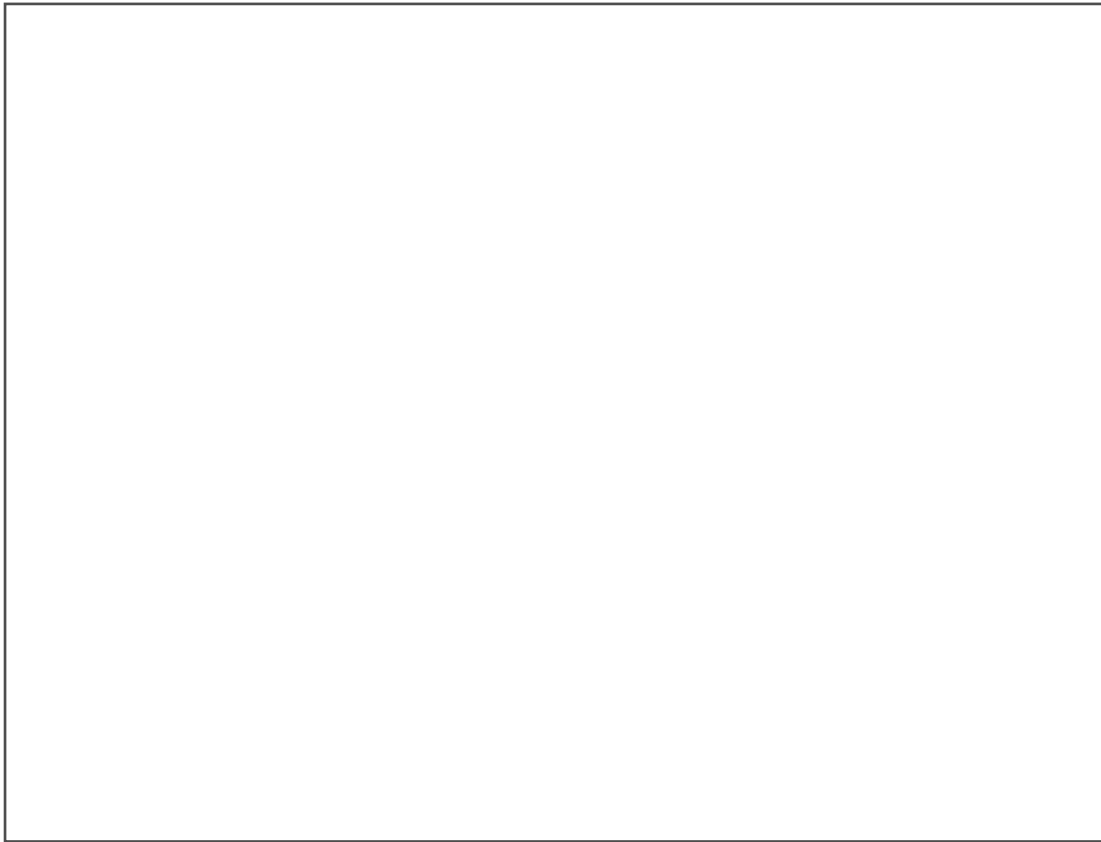
|¿Su |¿Qué |¿Cuándo |¿Con |¿Usted |¿Conside|

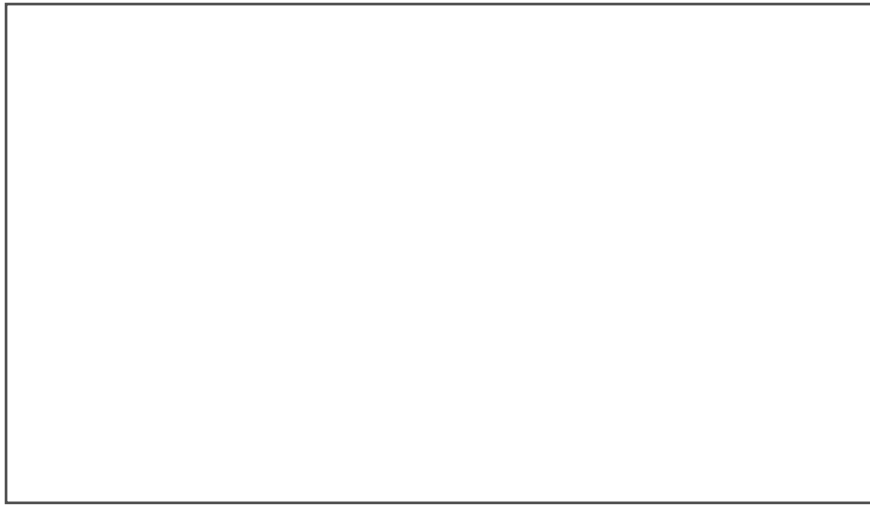


| hijo/a juega? | juguetes usa su hijo/a cuando juega? | juega su hijo/a? | quién juega su hijo/a? | incentiva a su hijo/a a que juegue? | ra importan te crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en "Sal y Luz"? |
|---------------|--------------------------------------|------------------|------------------------|-------------------------------------|--|
| sí            | Muñecas/os                           | Siempre          | Amigos                 | Siempre                             | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Algunas veces    | Solo                   | Algunas veces                       | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Siempre          | Amigos                 | Siempre                             | sí   |
| sí            | Otros                                | Algunas veces    | Solo                   | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Siempre          | Amigos                 | Algunas veces                       | sí   |
| sí            | Pelota                               | Algunas veces    | Hermanos               | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Algunas veces    | Hermanos               | Algunas veces                       | sí   |
| sí            | Pelota                               | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Algunas veces    | Solo                   | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Algunas veces    | Solo                   | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pelota                               | Siempre          | Amigos                 | Algunas veces                       | sí   |
| sí            | Pelota                               | Algunas veces    | Hermanos               | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pelota                               | Siempre          | Hermanos               | Algunas veces                       | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Hermanos               | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Siempre          | Hermanos               | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Hermanos               | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Algunas veces    | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Muñecas/os                           | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pelota                               | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pelota                               | Algunas veces    | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Amigos                 | Nunca                               | sí   |
| sí            | Pistolas                             | Siempre          | Hermanos               | Nunca                               | sí   |

|    |           |               |          |       |    |
|----|-----------|---------------|----------|-------|----|
| sí | Pistolas  | Siempre       | Hermanos | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Algunas veces | Hermanos | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Algunas veces | Solo     | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Algunas veces | Amigos   | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Algunas veces | Amigos   | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Siempre       | Hermanos | Nunca | sí |
| sí | Muñecas/o | Siempre       | Amigos   | Nunca | sí |
| sí | Muñecas/o | Siempre       | Amigos   | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Algunas veces | Solo     | Nunca | sí |
| sí | Pistolas  | Siempre       | Amigos   | Nunca | sí |
| sí | Pelota    | Algunas veces | Hermanos | Nunca | sí |
| sí | Muñecas/o | Siempre       | Amigos   | Nunca | sí |
| 40 | 12        | 25            | 22       | 2     | 40 |
| 0  | 8         | 15            | 12       | 5     | 0  |
|    | 19        | 0             | 6        | 33    |    |
|    | 1         |               | 0        |       |    |

## **Interpretación de los gráficos de torta**





# Plan de Actividades

## Plan de Actividades

En el siguiente plan de actividades el “Juego” no será empleado con un fin didáctico, sino que serviría simplemente para observar fantasías, deseos y experiencias que pudieran emerger, expresar los niños y favorecer su entretenimiento y esparcimiento.

Se considerarán a los niños autores de los juguetes que allí fabriquen.

En relación a la duración del Proyecto de Aplicación Profesional, se llevará a cabo en un tiempo aproximado de 4 meses y dos días (Marzo, Abril, Mayo, Junio y los dos primeros jueves correspondientes al mes de Julio del 2006) con un encuentro semanal de dos horas cada uno en calidad de plan piloto.

Es muy importante tener en cuenta el espacio en donde se llevarán a cabo las actividades porque el mismo debe poder acoger los grupos en el transcurso de la semana o lo que dure el P.A.P. El lugar destinado para los encuentros con los niños y las actividades lúdicas será el salón del comedor de “Sal y Luz”.

Los encuentros con los niños, padres o autoridades se realizarán los días jueves de 15:00 a 17:00hs. Se acuerda este horario debido a que la población que asiste al comedor ya ha finalizado el almuerzo, dejando de esta manera el salón del comedor libre para realizar diversas actividades.

Siendo el concepto del taller un espacio-tiempo adecuado para pensar sentir haciendo; se considera una modalidad metodológica que puede ser de utilidad a emplear en el proyecto.

Al finalizar cada actividad se realizará un cierre, coordinado por la Psicóloga conjuntamente con la ayudante (estudiante del último año de la carrera de psicología) maestra auxiliar (perteneciente a “Sal y Luz”) y los niños.

Se preveen:

- Reuniones o encuentros en modalidad de taller con padres periódicamente para que conozcan el proceso; sigan a sus hijos y propicien su extensión en la vida familiar.
- Reuniones evaluativos con las autoridades para debatir la evolución del P.A.P.
- Realización de un informe general de actividades, recursos, propuestas y si hubiere detección de conflictos a tratar.
- Entrega de un informe de devolución a la institución sobre lo registrado en la experiencia al finalizar el período acordado.
- Taller integral de la experiencia del proyecto con los padres sobre los aportes que puedan favorecer su rol paterno.
- Informar de la experiencia a la empresa que colabora con “Sal y Luz” para el conocimiento y registro de la misma.

En cuanto a los recursos humanos: las tareas se llevarán a cabo por una psicóloga, estudiante del último año de la carrera de psicología y una maestra auxiliar perteneciente a “Sal y Luz”.

Los recursos materiales: dependerán de las empresas privadas que avalan económicamente a la Asociación Civil “Sal y Luz”.

Referido a los recursos económicos: se deberá tener en consideración que los presupuestos son los siguientes:

- Honorarios Psicóloga: \$60 cada taller, incluyendo viáticos.

- Honorarios Estudiante del último año de la carrera de Psicología: \$30 cada taller incluyendo viáticos.
- Honorario Maestra Auxiliar: \$30 cada taller incluyendo viáticos.
- Fibras: \$50
- Témperas:\$35
- Pinceles:\$ 27
- Globos: \$9
- Plasticola:\$10
- Tijeras:\$20
- Papel afiche: \$15

- Costo total del proyecto: \$2566.

## Plan de Actividades

| Actividad  | Tiempo de ejecución                            | Responsables de ejecución   | Técnica a utilizar                              | Lugar de realización          | Recursos materiales y tecnológicos  |
|--|--|---|---|-------------------------------|---|
| Nº1:<br>convocar a los padres con el fin de brindar información sobre el P.A.P | Jueves 2 de Marzo del 2006.<br>Duración: 2hs.  | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | reunión informativa                             | Salón comedor de "Sal y Luz". |   |
| Nº2: Primer taller con los niños en la cual cada uno se presentará.            | Jueves 16 de Marzo del 2006.<br>Duración: 2hs. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Presentación<br>Por medio de un ovillo de hilo. | Salón comedor de "Sal y Luz". | Ovillo de hilo.   |
| Nº3:<br>Trabajar en grupo realizando un collage                                | Jueves 23 de Marzo del 2006.<br>Duración: 2hs. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Collage   | Salón comedor de "Sal y Luz". | Papel afiche.<br>Maderas.<br>Telas.<br>Diarios.<br>Cartón.<br>Granos.<br>Tijeras.<br>Pegamento. |

| Actividad   | Tiempo de ejecución                                | Responsables de ejecución   | Técnica a utilizar  | Lugar de realización          | Recursos materiales y tecnológicos   |
|---|--|---|---------------------|-------------------------------|--|
| N°4:<br>Fabricación de títeres.   | Jueves 30 de Marzo del 2006.<br><br>Duración: 2hs. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Títeres             | Salón comedor de "Sal y Luz". | Papel maché<br>Cartulinas.<br>Pegamento.<br>Lanas.<br>Telas.<br>Botones.<br>Tijeras.<br>Títeres. |
| N°5:<br>Continuar con el juego de los títeres.  | Jueves 6 de Abril del 2006.<br><br>Duración: 2hs.  | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Títeres             | Salón comedor de "Sal y Luz". | Títeres.   |
| N°6:<br>Convocatoria a los padres de los niños para profundizar en la temática del juego. | Jueves 13 de Abril del 2006.<br><br>Duración: 2hs. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Reunión informativa | Salón comedor de "Sal y Luz". |  |

| Actividad  | Tiempo de ejecución          | Responsables de ejecución   | Técnica a utilizar | Lugar de realización          | Recursos materiales y tecnológicos  |
|--|------------------------------|---|--------------------|-------------------------------|---|
| N°7:<br>Fabricación de las máscaras.                   | Jueves 20 de Abril del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Máscara.           | Salón comedor de "Sal y Luz". | Globos.<br>Papel de diario.<br>Harina.<br>Agua.<br>Témpera de colores.<br>Pinceles. |
| N°8:<br>Fabricación de un escenario para las máscaras. | Jueves 27 de Abril del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra           | Máscara.           | Salón comedor de "Sal y Luz". | Cajas de cartón.<br>Diarios.<br>Papel afiche.<br>Témperas.                          |

|      |                            |   |          |  |           |
|------|----------------------------|---|----------|--|-----------|
| Nº9: | Jueves 4 de Mayo del 2006. | auxiliar.<br>Psicóloga<br>Estudiante<br>del último<br>año de la<br>carrera de<br>Psicología y<br>maestra<br>auxiliar. | Máscara. | Salón<br>comedor de<br>"Sal y<br>Luz". | Máscaras. |
|------|----------------------------|---|----------|--|-----------|

| Actividad   | Tiempo de ejecución   | Responsables de ejecución  | Técnica a utilizar          | Lugar de realización                   | Recursos materiales y tecnológicos  |
|---|---|--|-----------------------------|--|---|
| Nº10:<br>Fabricar en grupo el juego de voltear las latas. | Jueves 11 de Mayo del 2006.   | Psicóloga<br>Estudiante<br>del último<br>año de la<br>carrera de<br>Psicología y<br>maestra<br>auxiliar. | Juego de voltear las latas. | Salón<br>comedor de<br>"Sal y<br>Luz". | Latas de leche en polvo u otro tipo.<br>Pintura.<br>Trapo.<br>Semillas.<br>Arena. |
| Nº11:<br>Jugar al juego de voltear las latas.             | Jueves 18 de Mayo del 2006.   | Psicóloga<br>Estudiante<br>del último<br>año de la<br>carrera de<br>Psicología y<br>maestra<br>auxiliar. | Juego de voltear las latas. | Salón<br>comedor de<br>"Sal y<br>Luz". | Juego de voltear las latas.   |
| Nº12:<br>Fabricar el juego del dominó.                    | Jueves 25 de Mayo del 2006.<br>(Se confirmará la fecha por ser feriado) | Psicóloga<br>Estudiante<br>del último<br>año de la<br>carrera de<br>Psicología y<br>maestra<br>auxiliar. | Juego del dominó.           | Salón<br>comedor de<br>"Sal y<br>Luz". | Cartón.<br>Fibras.<br>Lápices.<br>Papeles de colores.<br>Plasticola.              |

| Actividad | Tiempo de ejecución | Responsables de ejecución | Técnica a utilizar | Lugar de realización | Recursos materiales y tecnológicos |
|-----------|---------------------|---------------------------|--------------------|----------------------|------------------------------------|
| Nº13:     | Jueves 1            | Psicóloga                 | Juego de           | Salón                | 20                                 |



|                                       |                             |   |                        |                               |  |
|---------------------------------------|-----------------------------|---|------------------------|-------------------------------|--|
| Fabricar el juego de las botellas.    | de Junio del 2006.          | Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar.           | las botellas.          | comedor de "Sal y Luz".       | botellas, frascos, etc. Papel de diario. Plasticota. Témperas. |
| N°14: Jugar al juego de las botellas. | Jueves 8 de Junio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Juego de las botellas. | Salón comedor de "Sal y Luz". | Juego de las botellas.   |
| N°15: Encuentro con los padres.       | Jueves 8 de Junio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Reunión informativa.   | Salón comedor de "Sal y Luz". |  |

| Actividad                                       | Tiempo de ejecución          | Responsables de ejecución   | Técnica a utilizar               | Lugar de realización          | Recursos materiales y tecnológicos                                   |
|---|------------------------------|---|----------------------------------|-------------------------------|--|
| N°16: Fabricar el juego del libro de texturas.  | Jueves 15 de Junio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Juego del libro de las texturas. | Salón comedor de "Sal y Luz". | Cartón. Plasticola. Cordones. Arena. Papel de diario. Plumas, Telas. |
| N°17: Jugar al juego del libro de las texturas. | Jueves 22 de Junio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Juego del libro de las texturas. | Salón comedor de "Sal y Luz". | Juego del libro de las texturas.                                     |
| N°18: Conversar con los niños                   | Jueves 29 de Junio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la   | Charla con los niños.            | Salón comedor de "Sal y Luz". |  |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
| sobre las actividades realizadas durante el programa. | carrera de Psicología y maestra auxiliar. |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|

| Actividad  | Tiempo de ejecución         | Responsables de ejecución   | Técnica a utilizar  | Lugar de realización          | Recursos materiales y tecnológicos |
|--|-----------------------------|---|---------------------|-------------------------------|------------------------------------|
| N°19:<br>Debatar con los padres y autoridades la evolución del juego en los niños. | Jueves 6 de Julio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Reunión evaluativa. | Salón comedor de "Sal y Luz". |                                    |
| N°20:<br>Realizar una exposición con los juguetes realizados por los niños.        | Jueves 6 de Julio del 2006. | Psicóloga Estudiante del último año de la carrera de Psicología y maestra auxiliar. | Exposición.         | Salón comedor de "Sal y Luz". | Juguetes fabricados por los niños. |

## Cronograma

| Actividad  | 1° mes | 2° mes | 3° mes | 4° mes | 5° mes |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|
| N°1:<br>convocar a los padres con el fin de brindar información sobre el P.A.P | X      |        |        |        |        |
| N°2: Primer  | X      |        |        |        |        |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
| taller con los niños en la cual cada uno se presentará. |   |  |  |  |  |
| N°3:<br>Trabajar en grupo realizando un collage         | X |  |  |  |  |

| Actividad   | 1° mes    | 2° mes    | 3° mes    | 4° mes    | 5° mes    |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |
| N°4:<br>Fabricación de títeres.   | X         |           |           |           |           |
| N°5:<br>Continuar con el juego de los títeres.  | X         |           |           |           |           |
| N°6:<br>Convocatoria a los padres de los niños para profundizar en la temática del juego. |           | X         |           |           |           |
| N°7:<br>Fabricación de las máscaras.  |           |           | X         |           |           |
| N°8:<br>Fabricación de un escenario para las  |           |           |           |           | X         |

|máscaras. | | | | |

| Actividad   | 1° mes    | 2° mes    | 3° mes    | 4° mes    | 5° mes    |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| N°9:  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |
| Jugar con las máscaras                                    |           | X         |           |           |           |
| N°10:<br>Fabricar en grupo el juego de voltear las latas. |           |           | X         |           |           |
| N°11:<br>Jugar al juego de voltear las latas.             |           |           | X         |           |           |
| N°12:<br>Fabricar el juego del dominó.                    |           |           | X         |           |           |
| N°13:<br>Fabricar el juego de las botellas.               |           |           |           | X         |           |

| Actividad                       | 1° mes    | 2° mes    | 3° mes    | 4° mes    | 5° mes    |
|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| N°14:                           | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |
| Jugar al juego de las botellas. |           |           |           | X         |           |
| N°15:                           |           |           |           | X         |           |

|   |  |  |  |   |   |
|---|--|--|--|---|---|
| Encuentro con los padres.   |  |  |  |   |   |
| N°16: Fabricar el juego del libro de texturas.                                      |  |  |  | X |   |
| N°17: Jugar al juego del libro de las texturas.                                     |  |  |  | X |   |
| N°18: Conversar con los niños sobre las actividades realizadas durante el programa. |  |  |  |   | X |

| Actividad   | 1° mes    | 2° mes    | 3° mes    | 4° mes    | 5° mes         |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|
| N°19: Debatar con los padres y autoridades la evolución del juego en los niños. | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5<br>X |
| N°20: Realizar una exposición con los juguetes realizados por los niños.        |           |           |           |           | X              |

# Desarrollo de las Actividades

## **Actividad N°1:**

### **Taller-Encuentro con los padres.**

**Fecha:** 2 de Marzo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Reunión informativa a los padres de los niños.

**Funcionamiento:** Se realizará una reunión informativa para comunicar a los padres como surge la idea de realizar el proyecto. También se aclarará que las actividades que los niños realicen no serán evaluadas sino que servirán para que se expresen, dispersen y socialicen.

Se tendrá en cuenta la siguiente temática: “La importancia del juego en el niño”.

Se explicará el encuadre del Proyecto de Aplicación Profesional.

Se les comunicará a los padres que el proyecto tendrá una duración de cuatro meses y un día (Marzo, Abril, Mayo, Junio, y los jueves correspondientes a las dos primeras semanas de Julio del 2006).

Se informará que las actividades se llevarán a cabo los días jueves de 15:00 a 17:00 horas, siendo el lugar destinado para los encuentros con los niños y las actividades lúdicas el salón comedor de “Sal y Luz”.

Se explicará que la asistencia será voluntaria y que estarán coordinadas por una psicóloga, un estudiante del último año de la Carrera de Psicología y una maestra auxiliar perteneciente a “Sal y Luz”.

También se dará a conocer el programa destinado a niños de 6 a 8 años explicando las actividades que realizarán en cada encuentro.

**Objetivo:** brindar información acerca del Proyecto de Aplicación Profesional: “Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar”.

**Cierre:** Al finalizar este primer encuentro se solicitará a los padres que deseen que sus hijos participen del programa, que los inscriban en una lista para poder constituir los grupos de niños.

## **Actividad N°2:**

### **Taller-Encuentro con los niños-Presentación.**

**Fecha:** 9 de Marzo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Presentación ¿Quién soy y qué hago?.

**Funcionamiento:** Primer taller con los niños.

Se iniciará esta actividad con la técnica de presentación ¿Quién soy y qué hago?.

Se les dará a los niños un ovillo de hilo que el primero en presentarse tomará de la punta y luego entregará a otro que tomará una parte y así se extiende el hilo formando una red. Con esta imagen se presenta el entramado que se intenta producir.

La psicóloga, la estudiante del último año de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Material:** Ovillo de hilo.

**Consigna:** “Este encuentro servirá para conocernos, para esto jugaremos con un ovillo de hilo en el que el primero en presentarse tomará una parte diciendo su nombre y luego se lo pasará a su compañero”

**Objetivo:** A través de este juego grupal se intenta crear un clima de confianza conocimiento y participación a su vez mostrar el rol de las coordinadoras.

**Cierre:** Destacar los puntos significativos del proyecto, la importancia del jugar y de lo producido en éste taller.

### **Actividad N°3:**

#### **Taller-Encuentro con los niños-Collage.**

**Fecha:** 16 de Marzo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Collage.

**Funcionamiento:** Se contará con la técnica de un Collage grupal, formando grupos de acuerdo al número de participantes.

Jugarán con las diferentes texturas que los niños utilicen en el collage.

Compartirán posteriormente las explicaciones que surjan.

Coordinarán esta actividad la psicóloga, estudiante del último año de la carrera de psicología y maestra auxiliar de la institución.

#### **Material:**

- Papel afiche.
- Maderas.
- Telas.
- Diarios.
- Cartón.
- Granos diversos.
- Tijeras.
- Pegamento.

**Consigna:** “En este encuentro armarán un collage en grupo eligiendo los elementos que consideren útiles para lo que quieran crear”.

**Objetivo:** observar los procesos de integración grupal, favorecer la libre expresión y el pensamiento creativo en los niños.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras, se alude a que el juego continúe en otros ámbitos de su vida.

### **Actividad N°4:**

#### **Taller-Encuentro con los niños-Juego de Títeres.**

**Fecha:** 23 de Marzo del 2006.

**Duración:** 2hs

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Títeres.

**Funcionamiento:** Para realizar esta actividad se utilizará la técnica del juego de los títeres, en la que en un principio cada niño deberá fabricar su propio títere para luego poder realizar en grupo una actividad lúdica haciendo uso del mismo.

Esta actividad también sirve para que cada niño pueda tomar contacto y apropiarse del títere adjudicándole luego un rol.

La psicóloga, estudiante de la carrera de psicología y maestra auxiliar estarán a cargo de las actividades.

**Material:**

- Para la fabricación de la cabeza se utilizará cartón o se podrá hacer de papel maché.
- Cartulinas.
- Pegamento.
- Pequeñas telas variadas, lana, botones, etc.
- Tijeras.

**Consigna:** “en este proyecto serán los autores de sus propios juguetes. Hoy fabricarán un títere utilizando todos los materiales que deseen”.

**Objetivo:** Observar a los niños su interacción y conducta cuando fabrican el títere y promover la construcción de los juguetes.

**Cierre:** Se comparte lo producido y se explica las características del próximo encuentro.

**Actividad N°5:**

**Taller-Encuentro con los niños-Juego de Títeres.**

**Fecha:** 30 de Marzo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Títeres.

**Funcionamiento:** Armar un escenario para los títeres. Una vez finalizado el armado del escenario, comenzarán a relacionarse entre ellos para convertirse en los actores de una historia.

Esta actividad se llevará a cabo colectivamente. En un primer momento cada niño deberá definir y nominar a su títere indicando que representa y que realice una escenificación en grupo.

Será necesario definir la época y los lugares en los que se desarrollará la historia y organizar en grupo una representación.

La psicóloga, la estudiante del último año de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Objetivo:** Recordar el valor del cuidado de los juguetes, de sus posibilidades de hacerlos y de jugar en grupo.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras sobre la fabricación del juego producido. Comentar lo ocurrido, destacando diálogos y relatos.

**Actividad N°6:**

**Taller-Encuentro con los padres.**

**Fecha:** 6 de Abril del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** reunión informativa con los padres de los niños.

**Funcionamiento:** Taller con padres, coordinadoras y maestra auxiliar con la finalidad de



informar, profundizar en la temática del juego vivenciada y experimentada por los niños. La psicóloga, la estudiante del último año de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Consigna:** “Hoy estamos reunidos para informarles acerca de los juegos realizados por los niños “

**Objetivo:** Favorecer el vínculo con las coordinadoras a fin de integrar este acto educativo en red y la libre participación de los padres a partir de sus propuestas.

Mostrar ciertos juguetes, collages, para que apropien los logros de los hijos.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras sobre la importancia de la continuidad y frecuencia del juego de los niños. También que los padres conozcan el proceso de los niños en los diversos encuentros y posibilitar el entusiasmo de los adultos para incentivar el juego en el hogar.

### **Actividad N°7:**

#### **Taller-Encuentro con los niños- Juego de las Máscaras.**

**Fecha:** 13 de Abril del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Máscara.

**Funcionamiento:** Para la realización de esta actividad se utilizará la técnica del juego de la “máscara”.

En un primer momento cada niño individualmente deberá realizar su propia máscara.

La psicóloga, la estudiante del último año de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

#### **Material:**

- Globos.
- Papel de diario.
- Harina.
- Agua.
- Témperas de colores.
- Pinceles.

**Consigna:** “Imaginen y produzcan una apariencia que puedan llevarse puesta.” Se explica las características del próximo encuentro.

**Objetivo:** Observar el comportamiento grupal, el cuidado de materiales y la capacidad de compartir.

Promover la construcción de sus propios juguetes como así también brindar la posibilidad de proyectarse e identificarse con algún personaje que ellos mismos elijan.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras en relación a como trabajaron y logros realizados.

### **Actividad N°8:**

#### **Taller-Encuentro con los niños- Juego de las Máscaras.**

**Fecha:** 20 de abril 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Máscara.

**Funcionamiento:** Esta actividad consistirá en armar un escenario en forma grupal para luego

hacer uso del juego de la “máscara”.

La psicóloga, la estudiante del último año de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Material:**

- Cajas de cartón.
- Diarios.
- Papel afiche.
- Témperas.

**Consigna:** “Crearán una historia entre todos y luego cada uno le adjudicará al títere un rol.”

**Objetivo:** Favorecer el proceso de simbolización y expresión.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras en relación a como trabajaron y logros realizados.

**Actividad N°9:**

**Taller-Encuentro con los niños- Juego de las Máscaras.**

**Fecha:** 27 de Abril del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Máscara.

**Funcionamiento:** Esta actividad estará referida a la representación en forma grupal de una historia que los niños se imaginen.

La psicóloga, la estudiante de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Material:**

- Cajas de cartón.
- Diarios.
- Papel afiche.
- Témperas.

**Consigna:** “Ahora deberán construir en forma grupal un lugar (escenario) para las máscaras”.

**Objetivo:** Que los niños puedan expresarse e interrelacionarse a través de las máscaras.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras sobre la importancia de jugar en grupo.

**Actividad N°10:**

**Taller-Encuentro con los niños-Juego de Voltear las Latas**

**Fecha:** 4 de Mayo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego de voltear las latas.

**Funcionamiento:** Para llevar a cabo esta actividad se utilizará la técnica del juego de “voltrear las latas”.

Construirán el juego en grupo, para luego formar equipos y hacer uso del mismo. La psicóloga, la estudiante de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Material:**

- Latas de leche en polvo o de otro tipo.
- Pintura.
- Media o trapo.
- Semillas o arena.

**Consigna:** “Con todos los materiales que hay construirán el juego de voltear las latas pintado cada uno de los tarros con los colores que deseen y con la media o trapo, semillas o arena realizarán una pelota”.

**Objetivo:** Observar a los niños su interacción cuando compiten y fomentar la construcción de sus propios juguetes como así también la socialización entre los niños.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras sobre la importancia de jugar en grupo.

### **Actividad N° 11:**

#### **Taller-Encuentro con los niños-Juego de Voltrear las Latas**

**Fecha:** 11 de Mayo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego de voltear las latas.

**Funcionamiento:** Para la realización de esta actividad se contará con el juego de voltear las latas fabricado en el encuentro anterior. Los niños formarán equipos para hacer uso del mismo.

La psicóloga, la estudiante de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

#### **Material:**

- Juego de voltear las latas.

**Consigna:** “ahora chicos van a formar equipos para jugar al juego de voltear las latas que fabricaron en el encuentro pasado. El juego consiste en hacer rodar la pelota de semillas por el piso hacia la hilera de latas (pintadas con colores) y luego deberán ver cuántas latas son volteadas. Se tendrán en cuenta las siguientes preguntas: ¿cuántas latas son volteadas? y ¿cuántas latas quedan?”

**Objetivo:** Recordar que los juegos tienen reglas precisas, que deben ser respetadas, que tienen principio y fin.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras sobre lo vivenciado, acontecido y experimentado en este encuentro.

### **Actividad N° 12:**

#### **Taller-Encuentro con los niños- Juego del Dominó**

**Fecha:** 18 de Mayo del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Dominó.

**Funcionamiento:** En esta actividad se fabricará el juego del dominó con formas, números, colores, etc.

La psicóloga, la estudiante de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

#### **Material:**

- Cartón.
- Fibras.
- Lápices.
- Papeles de colores.
- Plasticota.

**Consigna:** “Para este juego se necesitará realizar una serie de dominó de cartón que requiera el apareamiento de colores, formas, láminas, (por ejemplo de animales) o números.”

**Objetivo:** Fomentar la fabricación de los juegos, participación grupal y creatividad.

**Cierre:** Se recuerda el valor del cuidado de los juguetes, de sus posibilidades de hacerlos y de jugar también en grupo.

### **Actividad N°13:**

#### **Taller-Encuentro con los niños-Juego de las botellas**

**Fecha:** 25 de Mayo del 2006 (Debido al feriado del 25 de Mayo la fecha será a confirmar).

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego de las botellas.

**Funcionamiento:** En esta actividad se trabajará en forma grupal fabricando el juego de las botellas.

La psicóloga, la estudiante de la carrera de psicología y la maestra auxiliar coordinarán la actividad.

**Material:**

- 20 botellas, frascos, etc.
- Papel de diario.
- Plasticota.
- Témperas.

**Consigna:** “Tendrán que forrar cada tapa de las botellas o frascos con papel de diario y luego pintarlas con el color que deseen.”

**Objetivo:** El objetivo del juego de las botellas será el de favorecer la participación grupal y la creatividad.

**Cierre:** Breve síntesis de lo sucedido en esta actividad.

### **Actividad N°14:**

#### **Taller-Encuentro con los niños-Juego de las botellas**

**Fecha:** 1 de Junio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego de las botellas.

**Funcionamiento:** En esta actividad se pasará a formar equipos para hacer uso del juego fabricado en el encuentro anterior.

**Material:** Juego de las botellas.

**Consigna:** “Este juego consistirá en encontrar y enroscar la correcta tapa que encaje en la botella”.

**Objetivo:** El objetivo del juego de las botellas será el de favorecer la participación grupal y la creatividad.

**Cierre:** Aportes de las coordinadoras en relación a como trabajaron y logros realizados.

### **Actividad N°15:**

**Taller-Encuentro con los padres.**

**Fecha:** 8 de Junio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Reunión informativa con los padres.

**Funcionamiento:** se conversará con los padres acerca de los juegos realizados por los niños en los talleres y se indagará acerca de las actividades lúdicas que realizan en el hogar.

**Material:**

- Afiche
- Fibras

**Consigna:** “Estamos reunidos hoy en “Sal y Luz” para informarles lo que los niños realizaron en los talleres”

**Objetivo:** Informar a los padres de las actividades y destacar la importancia del juego en el niño.

**Cierre:** Se destacarán los puntos significativos del proyecto y de lo producido en el proyecto.

**Actividad N° 16:**

**Taller-Encuentro con los niños con los niños-Juego del libro de texturas.**

**Fecha:** 15 de Junio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego del libro de texturas.

**Funcionamiento:** Se trabajará en forma grupal realizando un libro con diferentes texturas.

**Material:**

- Cartón
- Plasticota
- Cordones
- Arena
- Papel de diario
- Plumas
- Telas
- Palitos

**Consigna:** “Hoy deberán realizar un libro a nivel grupal en el que pegarán adentro cosas con diferentes texturas haciendo uso del material que deseen y en el próximo encuentro jugaremos a adivinar con los ojos tapados las texturas que hay el libro”

**Objetivo:** Fomentar el pensamiento creativo a partir de lo que cada niño vaya descubriendo, imaginando y sintiendo.

**Cierre:** Como cierre del Proyecto de Aplicación Profesional las coordinadoras realizarán una síntesis sobre los juegos fabricados por los niños.

**Actividad N° 17 :**

**Taller-Encuentro con los niños-Juego del libro de texturas.**

**Fecha:** 22 de Junio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Juego del libro de texturas.

**Funcionamiento:** Dicha actividad se realizará en forma grupal.

**Material:**

- Libro de texturas.

**Objetivo:** Trabajar y compartir un juego a nivel grupal.

**Consigna:** “Este juego consistirá en adivinar la textura y forma que han realizado. Para esto se le pondrá una venda en los ojos a un niño por vez y tratarán de adivinar las diferentes formas con sus correspondientes texturas.”

**Cierre:** Aportes de lo observado en esta actividad.

**Actividad N° 18:**

**Taller-Encuentro con los niños-Charla con los niños.**

**Fecha:** 29 de Junio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** charla con los niños sobre como se sintieron, que pensaron durante el proyecto.

**Funcionamiento:** En la penúltima actividad se comenzará a realizar el cierre del programa “Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar”.

**Objetivo:** Que los niños puedan expresar como se han sentido siendo ellos los autores de sus propios juguetes.

**Consigna:** “Hoy conversaremos acerca de los juegos que hicieron en todo este tiempo que hemos compartido”.

**Cierre:** “Aportes de las coordinadoras de lo observado en todas las actividades”.

**Actividad N° 19:**

**Taller-Encuentro con los padres y autoridades de la institución.**

**Fecha:** 6 de Julio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Reunión evaluativa con las autoridades y padres. **Funcionamiento:** Debatir la evolución de los niños en sus juegos.

**Objetivo:** Realizar una devolución en forma oral a los padres y autoridades de lo realizado por los niños durante el proyecto.

**Consigna:** “Hoy estamos reunidos para comentarles lo que los niños realizaron en el transcurso del proyecto”.

**Cierre:** “Aportes de las coordinadoras de lo observado en el juego de los niños”.

**Actividad N° 20:**

**Taller-Encuentro con los padres, niños y autoridades de la institución.**

**Fecha:** 13 de Julio del 2006.

**Duración:** 2hs.

**Cede:** Salón comedor de “Sal y Luz”.

**Técnica grupal:** Exposición de los juguete fabricados.

**Funcionamiento:** Se llevará a cabo el cierre final de las actividades con la realización de una exposición de todos los juguetes realizados. Se invitarán a los padres de los niños como así

también a las autoridades de “Sal y Luz”.

**Objetivo:** Que cada niño pueda comunicar y mostrar a las personas lo que ha realizado durante los cuatro meses y un día (Marzo, Abril, Mayo, Junio y el jueves correspondiente a la primer semana de julio).

**Cierre:** Incentivar a que los niños sigan jugando en otros ámbitos

## Conclusión

Elaborar las conclusiones a las que arribé al realizar este proyecto no es tarea fácil. Es complejo plasmar sintéticamente todo lo aprendido a lo largo del mismo.

Cada etapa de este trabajo me permitió una experiencia de aprendizaje, que se convirtió en un proceso dialéctico en el que a cada paso se integraban nuevas reflexiones y nuevos interrogantes.

La revisión e integración bibliográfica me sirvió como puntales de fuentes conceptuales desde las cuales pude pensar el juego.

La realización del mismo me fue aportando espacios de reflexión, autocrítica y de integración teórico-práctica. Camino integrativo de aprendizaje guiados con los aportes objeciones y complejizaciones de quienes fueron mis tutores.

Tener por objetivo realizar una propuesta de intervención institucional: “Crear un Espacio Lúdico para Promover el Desarrollo Saludable en los Niños de Edad Escolar” entre seis y ocho años despertó en mí la necesidad de ampliar mis conocimientos sobre la importancia del juego, las dificultades actuales y la responsabilidad ética cuando se trabaja con niños.

La finalidad del presente proyecto es que el niño a través del juego pueda obtener placer, expresar fantasías inconscientes, socializarse, dar espacio a su creatividad, sublimar y revelar con espontaneidad aspectos que indican como la personalidad del niño se va organizando. Posibilita también la elaboración psíquica de vivencias traumáticas o displacenteras evitando la repetición y dando lugar al placer.

Importantes autores se dedicaron a su abordaje tomando a S.Freud, M.Klein, A.Freud, A.Aberastury, D.Winnicott, R.Rodolfo para este proceso de integración de conocimientos.

Destaco de S.Freud su referencia a que todo niño que juega se comporta como un poeta, creando un mundo propio e insertando las cosas de su mundo en un nuevo orden.

Ser poeta es dar lugar a la imaginación a la curiosidad, a la invención a la novedad; mucho de esto tiene también la tarea de investigación.

Es relevante también desde este autor Freud al referirse al juego como índice de libertad y el papel importante que el adulto tiene en el incentivar el mismo y ser parámetro de lo que el niño imita.

El jugar es el recurso del niño también para descargar temores y fantasías agresiones, aliviando angustias ante separaciones o situaciones que le impone la realidad.

Es un recurso para la terapia infantil en el análisis del niño.

M.Klein fue pionera en utilizar la actividad lúdica como método diagnóstico y terapéutico basándose en que el juego es la vía regia de acceso al inconsciente infantil.

Esta autora sostiene que el niño al jugar vence realidades dolorosas y domina miedos proyectándolos en los juguetes ya que desde temprano tiene la capacidad de simbolizar. Dicha autora enseñó que a través del juego el niño expresa fantasías, deseos y experiencias como ocurre con los sueños. También en él se representan diferentes aspectos de la sexualidad infantil como son las vicisitudes de la situación edípica.

El juego es sublimación; Klein establece que la formación de símbolos es proceso que conduce a ella y destaca como condición previa al desarrollo exitoso a las sublimaciones que el amor por los primitivos objetos puedan mantenerse mientras los deseos y ansiedades sean desviados y distribuidos. La agresión puede expresarse legítimamente en los juegos, ayuda a disminuir las culpas y alivia al Super -Yo.

Jean Piaget con los conceptos de asimilación y acomodación nos hace comprender los mecanismos que el niño emplea para incorporar los elementos del medio exterior y las acciones que realiza cuando hay equilibrio, se da lo que él llama adaptación. Este autor diferencia el juego de las conductas de adaptación inteligentes orientándose hacia un predominio de la asimilación y de la satisfacción personal; el niño lo realiza por placer de actuar.

Con la evolución de la simbolización se complejiza la actividad lúdica y transcurre desde imitaciones a identificaciones a través en ciertos casos de personificaciones.

Se facilitan la expresión del niño armando secuencias en las que se interrelacionan la realidad con la fantasía.

Este autor considera el juego como una conducta necesaria y presente de los primeros momentos de la vida del niño, a través de la cual el puede acceder al conocimiento de su entorno.

Este concepto es desarrollado también por A.Aberastury quien considera que a partir del cuarto mes el juego aparece y a través de él el niño va elaborando las dificultades creadas por el crecimiento normal no solo por situaciones traumáticas; ella expresa que los niños necesitan el juguete como una forma de escapar de la realidad a la vez le permite ir penetrando poco a poco en el mundo de los adultos, ayudándole a soportar ciertas inquietudes propias de la vida familiar. Sostiene que en cada edad existen juguetes que el niño demuestra preferencia y adquieren un valor personal.

A.Freud destaca también el papel fundamental que tiene el juego en el proceso de socialización que tiene el niño, para ella es una forma de actuar aunque no encuentra las herramientas posibles para ver como funciona el Yo y propone recurrir a métodos sustitutivos capaces de dar mayor información como es el examen de la transformación de



los afectos.

Para D.Winnicott lo universal es el juego, corresponde a la salud facilita el crecimiento, conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación; es esencial para la vida emocional y el desarrollo del mismo depende en gran medida del contexto familiar.

Otorga gran importancia al espacio potencial que hay entre el bebé y la mamá elaborando el concepto de objeto transicional, fenómeno y espacio transicional. Con el simbolismo el niño distingue entre las fantasías y los hechos, los objetos internos de los externos, la creatividad primaria de la percepción.

Con el concepto del objeto transicional este autor deja lugar para el proceso de adquisición de la discriminación, capacidad para aceptar diferencias y semejanzas. La idea de juego según él tiene características particulares, ya que el jugar es una potencialidad a desarrollarse en el niño que está en la base y raíz de la capacidad de crear y usar símbolos. Zona potencial de desarrollo que sustenta la capacidad de creatividad.

Según R.Rodulfo lo importante es jugar, acentuando el carácter de práctica significativa que tiene esta función.

Al comienzo son realizados por otros por ejemplo la madre, luego lo realizará el mismo niño.

Define varios tipos de juegos y sostiene que el niño al jugar va construyendo un espacio propio se ubica en el espacio real y adquiere noción de tiempo y crear la exterioridad, ajena al cuerpo materno.

De los diversos lineamientos teóricos todos se complementan en la importancia que tiene el juego en la vida infantil. En diversas épocas y contextos sigue siendo una actividad a través de la cual el niño se expresa crece se vincula y socializa.

De tal importancia es el juego que al ahondar su conocimiento sume responsabilidad a los adultos y personas próximas al niño.

Pro tal motivo realizar el Proyecto de Aplicación Profesional creando un espacio lúdico en la Asociación Civil "Sal y Luz" tiene como eje fundamental comprender al niño y favorecer su crecimiento integral.

La propuesta a este centro comunitario fue pensada a partir de la práctica que realicé cursando la materia Psicoterapia II dictada por la profesora Amalia Giorgi y que consistió en tomar un psicodiagnóstico a un niño de dicha institución.

De las entrevistas realizadas para posibilitar este proyecto surge como lugar propicio al ser depositario de diversas conflictivas ya que funciona como referente y continente de muchas familias.

Allí los niños tienen algo en común, la mayoría proviene de un medio que por diversas circunstancias no han podido satisfacer las necesidades básicas por problemáticas tales como orfandad, alcoholismo de algún progenitor, desempleo, pobreza y otros problemas que repercuten en el equilibrio familiar.

Acordar en la importancia y necesidad de este espacio lúdico fue fundamental para establecer la red que entre teje valores, ideologías, sentimientos y responsabilidades.

Un aspecto a destacar fue el interés y participación de los padres.

La estrategia de desarrollar un plan de actividades mediante el juego grupal tiene como principal objetivo que el niño sea autor y actor de sus juegos; que pueda compartir, socializar, adaptarse en esta etapa de socialización.

El recurrir a la metodología taller como modalidad operativa en un pensar sentir haciendo se despliega el juego con otros favoreciendo vínculos e incorporando el ámbito institucional y familiar. Mediante con los talleres con los padres se produce la apropiación de ellos de las necesidades intereses y deseos de sus hijos. El tener la pertenencia en el contexto donde ellos juegan es potencial que lo trasciendan a la vida familiar.

“Sal y Luz” puede dar también otro tipo de alimentos que en esta sociedad postmoderna se van desvirtuando, opacando o no se lo puede ver.

El juego es para el niño alimento para la estructuración de su psiquismo, para relacionarse con los otros y templar sus conflictos y dificultades.

Este proyecto deja abierto los interrogantes que surgen cuando se está próximo a la vida infantil es decir extremar precauciones formación y responsabilidad de dar continuidad a algo que no sea solo una etapa corta de ilusión.

Por esto se propone:

- Tratar por los medios posibles de continuar con el P.A.P.
- Integrarlo en esta institución como experiencia piloto que pueda ser válida para otros centros o instituciones.
- Difundirla para que lo conocido sea deseado, necesitado y demandado.
- Articular este espacio lúdico con los agentes de salud si se detecta conflicto con diagnósticos asistenciales.
- Formar equipos ya que ellos contienen y alimentan los proyectos y se pueden hacer más complejos y reales.
- Solicitar pasantes para que conozcan y continúen este proceso.  
Capacitar como principales sujetos posibles de continuidad.
- Hacer que los padres promuevan el espacio lúdico incluyendo algunos como grupo organizador.

## Bibliografía

- Aberastury, A: "El niño y sus juegos", Bs.As., Ed. Paidós, 1968.
- Caplan, G: "Principios de psicología preventiva", Bs.As, Paidós, 1966.
- Cordera de Hillman, M Elena. "La evolución del juego en el niño: enfoque psicoanalítico". Material de la cátedra de Ps. Evolutiva de la niñez. Año lectivo 2001.
- Cats, Hilda: "Juego de Garabatos". Apuntes tomados de la conferencia dictada en Bs.As, 2002.
- Freud,S: "Proyecto de Psicología", Obras completas, Editorial Amorrortu, T.1, Bs.As., 1986. Biblioteca Nueva, 1968.T.3.
- Galli, "Salud Mental, Una Prioridad".
- Hernández Sampieri, R; Carlos Fernández Collado; Pilar Baptista, Lucio: "Metodología de la Investigación", Segunda Edición. Editorial Mexicana 1998.
- Klein,M: "Obras completas". Tomos II, III y IV. Editorial Horne. Bs.As. 1981.
- "La niñez y la adolescencia en la Argentina" (s.f) recuperado el22/08/2004.<http://www.gob.gba.gov.ar/cdi/documentos/desarrollo96>.
- "Ludoteca, Un espacio comunitario de recreación" recuperado el 11/03/2005.<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista>.
- <http://www.ateneopsi.com.ar/loludico.htm>.
- Matus, Carlos "Planificación, Libertad Y Conflicto". Editorial Iveplan 1985.
- Piaget, Jean: "El nacimiento de la inteligencia en el niño". Barcelona, Editorial. Crítica, 1985.
- Piaget, Jean: "La formación del símbolo en el niño". Bs.As., Ed. Belgrano, 1991.
- Rodolfo Ricardo "El niño y el significante". Editorial Paidós SAICF 2001.
- UNESCO, "El niño y el juego: estudios y documentos de educación" 1980.
- Winnicott.Donald: "Realidad y Juego". Granica Editor. Buenos Aires1972.

# Anexo

## Instrumentos

Los instrumentos para realizar el análisis institucional son:

### Entrevista

\* **Entrevistas cerradas a las autoridades del centro comunitario:** (Se realizarán las mismas preguntas a todos los miembros directivos).

- 1) **¿Cuántos niños asisten al centro comunitario?**
  
- 2) **¿Qué actividades realizan los niños en el centro comunitario luego de que han finalizado el desayuno o almuerzo?**
  
- 3) **¿Existe algún espacio en el centro comunitario donde los niños puedan realizar tareas recreativas?**

- 4) ¿Considera importante que se realice un área de juego para promover el desarrollo saludable en los niños de edad escolar? ¿Por qué?
- 5) ¿Qué opina acerca del juego en los niños?

## **Questionario**

- **Questionario aplicado a cuarenta madres que asisten a “Sal y Luz”.**

**Sexo:**

**Edad:**

**Ocupación:**

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os

-Pelota

- Pistolas

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre

-Algunas veces

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos

-Hermanos

-Solo

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si

-No

### **Entrevista al secretario general**

**E: ¿Cuántos niños asisten al centro comunitario?**

**Secretario general:** En el jardín maternal hay 80 chicos y acá no tengo bien determinado cuántos son los chicos de la vianda que se benefician, pero son bastantes, imaginate que acá se elaboran 250 viandas y de esos debe haber 70 adultos y el resto es para los chicos. En el comedor debe haber otros 40 o 50.

**E: ¿Qué actividades realizan los niños en el centro comunitario luego de que han finalizado el desayuno o almuerzo?**

**S.g:** Y los niños en realidad dan vuelta por todo el comedor van de un lado a otro, se pelean, gritan, lloran. En los últimos años lo que he podido observar es que los niños están mas violentos entre ellos y con sus padres o hermanos.

Aca los niños juegan cuando vienen las monjas de una congregación con un grupo de jóvenes que las ayudan, pero nos suelen visitar poco para mi gusto, en realidad esto sucede tres veces al año.

**E: ¿Existe algún espacio en el centro comunitario donde los niños puedan realizar tareas recreativas?**

**S.g:** Aca los chicos el espacio que tienen, cuando tenemos la suerte de tener un profesor o algún idóneo en informática es el de jugar con las computadoras. Pero el problema que hemos detectado es que la mayoría de los chicos ingresan a las páginas porno.

**E: ¿Qué opina acerca del juego en los niños?**

**S.g:** No se si es panacea de todo, pero creo que es un ingrediente fundamental en la infancia. Actualmente me sorprende ver a los niños realizar juegos con un altísimo grado de violencia. Por eso creo que es muy importante el juego, porque por lo menos no van a matar directamente pero si lo realizan en sus juegos ¡por suerte!.

**E: ¿Considera importante que se cree un espacio lúdico para promover el desarrollo saludable en los niños de edad escolar? ¿Por qué?**

**S.g:** Si, totalmente. Porque a través de lo lúdico el joven se mete de lleno, está en lo que a el le gusta que es jugar, porque es un niño. No está en edad de ir a limpiar vidrios o mendigar por la calle, está en edad de jugar, estudiar, aprender y crecer.

Aparte aca nosotros les brindamos alimentos y a los adultos algunos talleres, pero par los niños que vienen al comedor no existe un espacio especialmente para ellos. Otra cosa es que la gran mayoría de los niños se caracterizan por estar insertos en un sistema familiar violento, no te digo todos pero si un gran número, por eso considero importante que tengan un espacio de esparcimiento en el que puedan expresar los problemas que viven en su hogar para darles así otra oportunidad a través del juego.

## **Entrevista a la directora**

**E: ¿Cuántos niños asisten al centro comunitario?**

**D:** Que asistan al comedor, si no me equivoco son aproximadamente 50 niños, luego están los que reciben la vianda, pero por lo general los padres son los que se las llevan.

**E: ¿Qué actividades realizan los niños en el centro comunitario luego de que han finalizado el desayuno o almuerzo?**

**D:** La verdad que lo que suelo observar es que la mayoría de los niños comienzan a corretear por el salón o realizan juegos en la vereda de “Sal y Luz”.

Algunos niños y que son contados con los dedos de la mano, realizan los deberes escolares.

**E: ¿Existe algún espacio en el centro comunitario donde los niños puedan realizar tareas recreativas?**

**D:** Mirá yo traje del colegio donde trabajaba una profesora de gimnasia para proponer un espacio en el que los chicos pudieran participar jugando al volley ya que era un juego que no requería contacto físico y que no permitía exacerbar la violencia. Pero estaba orientado a los adolescentes. En realidad no existe un espacio específicamente para que los niños jueguen.

**E: ¿Qué opina acerca del juego en los niños?**

**D:** La verdad que con los años que estuve en la docencia lo que rescato en los niños es el juego, es un bien preciado que tienen, porque es como el trabajo para nosotros, es saludable para tener una mente sana y para el desarrollo físico del ser humano.

Actualmente considero que jugar es lo mejor que le puede pasar a un niño que proviene del asentamiento, debido al incremento de la violencia y adicciones que a veces porta algún miembro de la familia y que repercute directamente en el niño.

**E: ¿Considera importante que se cree un espacio lúdico para promover el desarrollo saludable en los niños de edad escolar? ¿Por qué?**

**D:** Considero que es muy importante porque todo niño debe por naturaleza poder jugar, pero lamentablemente a veces por pertenecer a una familia conflictiva, ya sea con problemas de alcoholismo, drogas, violencia, abusos, el juego del niño se ve afectado.

# **Observación de los talleres que se dictan en “Sal y Luz”**

## **Taller de Alfabetización**

El profesor Ismael, es quien está a cargo de un grupo de personas que desean completar sus estudios primarios.

El grupo actualmente está constituido entre diez y quince personas, entre los 22 y 80 años de edad.

El taller se realiza de lunes a jueves de 9:30 a 11:30 hs, en el salón del comedor.

En el grupo según el profesor “existe distinto grado de analfabetismo” en el cual él se encarga de enseñar individualmente, según el nivel de aprendizaje de cada alumno.

El gobierno es quien ha provisto a la institución de libros, para que los alumnos puedan aprender.

Ismael destaca el gran esfuerzo que implica ésta labor, ya que a veces se debe aceptar que algunos alumnos abandonen y al mismo tiempo luchar para que no deserten.

Por otro lado señala que el taller no solo es un espacio para aprender sino, además para compartir ya que se brinda amor y contención.

El profesor remarca que desde su función, percibe la gran necesidad de las personas de expresar su opinión y de que se los valore. Por lo que él desde su lugar de profesor, busca fomentar un espacio de expresión a través de esta actividad, donde puedan expresar a parte de sus conocimientos, sus emociones.

El objetivo para él, es el del desafío a uno mismo, a que se puede seguir adelante aprendiendo, a que la base está en esforzarse, ya que el estudio implica esfuerzo y aceptar que no siempre hay una remuneración o un beneficio inmediato.

Ismael hace hincapié en que los niños deberían tener un espacio en el centro comunitario en el cual se puedan expresar y que sea diferente al pre jardín o jardín, ya que esto ayudaría mucho al aprendizaje de los mismos.

## **Taller de Pintura**

Este taller se comenzó a dictar en el centro comunitario, a partir de una profesora de pintura que luego por problemas personales tuvo que abandonar. Antes de partir, seleccionó a una de sus alumnas, del propio centro, ya que era la que mejor se desenvolvía en pintura, para que continuara con el taller.

Actualmente la ex alumna de la profesora dicta el taller desde julio del año pasado.

Las actividades artísticas que se realizan tienen lugar a la vista de todos, dado que las mismas se dictan en el salón del comedor siendo éste espacio compartido a la vez por otras actividades.

El taller de pintura está constituido por seis alumnas, aunque este número varía debido a que existen días en los que no concurren la mayoría.

Con respecto a los materiales a utilizar, la maestra dice que cada uno se hace responsable de conseguirlos y de llevarlos.



Para algunas alumnas la finalidad del trabajo es venderlo o regalarlo.  
El clima de trabajo es favorable para realizar las actividades debido a que reina el respeto mutuo y la solidaridad que existe entre sus miembros.

### **Taller de Informática**

Un profesor es quien está a cargo de la sala de informática. Ingresó a la institución a través de un centro técnico comunitario y ocupa este lugar en el establecimiento debido a su gran conocimiento en computación.

En “Sal y Luz” se dictan tres cursos de computación, de acuerdo a las edades.

Los que más acuden son las personas adultas, que son los que expresan no querer quedarse atrás en cuanto a los avances tecnológicos.

A los niños que asisten al taller de informática, se les facilita diferentes tipos de juegos, sobre todo educativos.

El profesor destaca, que los más chicos, asisten para jugar con las máquinas.

Al ser tan solicitadas las computadoras, se organizan por un lado los cursos y por el otro, se destinan horarios para el uso libre de estas.

También expresó, que tiene que estar constantemente controlando lo que los niños hacen con la computadora ya que por momentos ingresan a cualquier página web obteniendo información no apta para su edad.

### **Taller de Tarjetería**

La profesora, comentó, que actualmente la actividad de realizar tarjetas no es rentable económicamente porque al ser tarjetas artesanales, cuestan más caras y la gente no las consume, por lo tanto hoy quien realiza las tarjetas es por hobby o para hacer las tarjetas de casamiento o bautismo.

Tanto la profesora como sus alumnas, se mostraron orgullosas con el trabajo que realizaban.

Los materiales que se utilizan para confeccionar las tarjetas las proveen las mismas alumnas.

El clima de trabajo es de tranquilidad.

La profesora les enseña a que utilicen la creatividad y que no copien de otras tarjetas.

Además de dictar éste taller, la profesora también coordina el taller de pintura sobre tela.

### **Taller de Tejido**

Quien dicta el taller es una profesora, el mismo se lleva a cabo los días jueves de 15:00 a 17:00 hs.

Este taller se comenzó a dictar, a principios del 2004, llevándose a cabo en el salón comedor de “Sal y Luz”.

La profesora comentó que por lo general las personas asisten por hobby; como “terapia alternativa” para descargar tensiones o para que se hagan sus propias cosas, por ejemplo vestidos de bautismo, souvenirs, etc.

También aclaró que es muy poco rentable el tejido, que ella teje a pedido de otras personas al igual que sus alumnas y que no se puede vivir de esto.

Las alumnas provienen de los alrededores del centro comunitario y tanto la lana como las agujas las consiguen ellas.

La profesora comentó que teje desde que tenía 6 años, e intenta transmitir a sus alumnas lo que aprendió de su abuela.

El clima de trabajo en el que desempeñaban la actividad fue muy agradable.

### **Taller de Peluquería**

Un profesor es el responsable de dictar el curso, los días jueves de 15:30 a 17:00hs.

A su taller asisten una cantidad de seis alumnas, de sexo femenino, con una edad que oscila entre 18 y 60 años.

Este taller es teórico y práctico con una duración de dos años, la gente que asiste no necesariamente debe haber completado sus estudios iniciales.

Los materiales que se les exige son tijeras y peine, los demás elementos de trabajo los provee el profesor y el centro comunitario, debido a que algunas personas no cuentan con los materiales básicos.

El profesor hizo referencia, a que el taller podría llegar a ser una buena salida laboral.

La gente que asiste al centro comunitario puede disponer gratuitamente de este servicio, siempre supervisadas por quien lo coordina.

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 21

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os  X

-Pelota

- Pistolas

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre       -Algunas veces      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si       -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 21

**Ocupación:** Plan jefes y jefas del hogar

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si       - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas       -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces       - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos      -Hermanos      -Solo X      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces X      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 21

**Ocupación:** empleada doméstica

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X      -Pelota      - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre X      -Algunas veces      -Nunca

6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?  
-Si X -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 22

**Ocupación:** desocupada

1) ¿Su hijo/a juega?

- Si X - No

2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas -Otros X

3) ¿Cuándo juega su hijo/a?

- Siempre -Algunas veces X - Nunca

4) ¿Con quién juega su hijo/a?

- Amigos -Hermanos -Solo X -Otros

5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?

- Siempre -Algunas veces -Nunca X

6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?

-Si X -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 24

**Ocupación:** Ayudante auxiliar en la guardería

1) ¿Su hijo/a juega?

- Si  - No

2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?

-Muñecas/os  -Pelota - Pistolas -Otros

3) ¿Cuándo juega su hijo/a?

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

4) ¿Con quién juega su hijo/a?

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?

- Siempre -Algunas veces  -Nunca

6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?

-Si  -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 25

**Ocupación:** plan jefes y jefas del hogar

1) ¿Su hijo/a juega?

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota  - Pistolas -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre -Algunas veces  - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos  -Solo -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 27

**Ocupación:** desocupada

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os  -Pelota - Pistolas -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre                      -Algunas veces X                      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos                      -Hermanos X                      -Solo                      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre                      -Algunas veces X                      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X    -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 28

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X    - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os                      -Pelota X                      - Pistolas                      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X                      -Algunas veces                      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X                      -Hermanos                      -Solo                      -Otros



**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 29

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X

-Pelota

- Pistolas

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre

-Algunas veces X

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos

-Hermanos

-Solo X

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 29

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X

-Pelota

- Pistolas

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre

-Algunas veces X

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos

-Hermanos

-Solo X

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino  
**Edad:** 29  
**Ocupación:** desocupada

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota  - Pistolas -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces  -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino  
**Edad:** 30  
**Ocupación:** cocinera de “Sal y Luz”

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota  - Pistolas -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre -Algunas veces  - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos  -Solo -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 33

**Ocupación:** desocupada

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si       -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 33

**Ocupación:** cocinera en un bar

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si       - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota       - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos      -Hermanos       -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre                      -Algunas veces X                      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X    -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 34

**Ocupación:** empleada doméstica

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X    - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os                      -Pelota                      - Pistolas X                      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X                      -Algunas veces                      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos                      -Hermanos X                      -Solo                      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre                      -Algunas veces                      -Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 35

**Ocupación:** repositora en un supermercado

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os

-Pelota

- Pistolas X

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X

-Algunas veces

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X

-Hermanos

-Solo

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 37

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os  -Pelota - Pistolas -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos  -Solo -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 37

**Ocupación:** empleada doméstica



1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 37

**Ocupación:** vendedora ambulante

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas X      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X      -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos      -Hermanos X      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca X

**6) Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 36

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X      -Pelota      - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces X      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -NuncaX

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 37

**Ocupación:** repostera

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X      -Pelota      - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X      -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 38

**Ocupación:** empleada doméstica

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os

-Pelota X

- Pistolas

-Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X

-Algunas veces

- Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X

-Hermanos

-Solo

-Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 38

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 39

**Ocupación:** costurera

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 40

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota X      - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces X      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 41

**Ocupación:** vendedora ambulante

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas X      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X      -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si       -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 43

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si       - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas       -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros



**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 43

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os

-Pelota

- Pistolas X

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X

-Algunas veces

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos

-Hermanos X

-Solo

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 44

**Ocupación:** desocupada

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os

-Pelota

- Pistolas X

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X

-Algunas veces

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos

-Hermanos X

-Solo

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 45

**Ocupación:** empleada doméstica

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre -Algunas veces  - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos  -Solo -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 47

**Ocupación:** vendedora ambulante

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre -Algunas veces  - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos -Solo  -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 47

**Ocupación:** empleada doméstica

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas X      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces X      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 47

**Ocupación:** plan jefes y jefas del hogar

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas X      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces X      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si       -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 47

**Ocupación:** empleada doméstica

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si       - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota      - Pistolas       -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos      -Hermanos       -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 48

**Ocupación:** plan jefes y jefas del hogar

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X

- No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X

-Pelota

- Pistolas

-Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X

-Algunas veces

- Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X

-Hermanos

-Solo

-Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 49

**Ocupación:** vendedora ambulante

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os  -Pelota - Pistolas -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre  -Algunas veces - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos  -Hermanos -Solo -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## Cuestionario

**Sexo:** femenino

**Edad:** 50

**Ocupación:** desocupada



1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

3) **¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre -Algunas veces  - Nunca

4) **¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos -Hermanos -Solo  -Otros

5) **¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre -Algunas veces -Nunca

6) **¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si  -No

## **Cuestionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 52

**Ocupación:** desocupada

1) **¿Su hijo/a juega?**

- Si  - No

2) **¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os -Pelota - Pistolas  -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre       -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos       -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si       -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 53

**Ocupación:** plan jefes y jefas del hogar

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si       - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os      -Pelota       - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre      -Algunas veces       - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos      -Hermanos X      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre      -Algunas veces      -Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X      -No

## **Questionario**

**Sexo:** femenino

**Edad:** 53

**Ocupación:** empleada doméstica

**1) ¿Su hijo/a juega?**

- Si X      - No

**2) ¿Qué juguetes usa su hijo/a cuando juega?**

-Muñecas/os X      -Pelota      - Pistolas      -Otros

**3) ¿Cuándo juega su hijo/a?**

- Siempre X      -Algunas veces      - Nunca

**4) ¿Con quién juega su hijo/a?**

- Amigos X      -Hermanos      -Solo      -Otros

**5) ¿Usted incentiva a su hijo/a a jugar?**

- Siempre

-Algunas veces

-Nunca X

**6) ¿Considera importante crear un espacio para que su hijo/a pueda jugar en “Sal y Luz”?**

-Si X

-No

-----



