



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
EMPRESARIALES Y SOCIALES**

www.uces.edu.ar

**INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS EN PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES
(IAEPCIS) "David Maldavsky"
Doctorado en Psicología
Departamento de Investigaciones**

Sábado 23 de julio de 2021

XVIII Jornadas Internacionales de Investigación en

Psicología UCES 2022

XX Jornadas Internacionales de Actualización del

Algoritmo David Liberman

"Desvalimiento e Intervenciones Psicosociales"

III Simposio de especialistas en Salud Mental en Emergencias y Desastres

"Las Guerras, Violencias y sus Huellas"

TÍTULO: El Juego como Técnica fundamental en el Psicodiagnóstico de niños. Comparación entre Horas de Juego Presenciales y Virtuales.

AUTORES: Dra. Sneiderman, S.¹; Lic. Salvay, L.²; Lic. D'Acunti, M.A.³; Lic. Martino, F.⁴; Lic. Domínguez Ferreyra, A.⁵; Lic. Sarlo, M.P.⁶; Lic. Sivori, M.V.⁷; Lic. Carvalho, J.⁸; Lic. Ghidella, M.⁹

ALUMNAS INVESTIGADORAS: González, B.; Barría, L.; Metidieri, P.; Vacas Yapur, V.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación surge a partir del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) en Argentina decretado el 20 de marzo de 2020 a causa de la pandemia por COVID-19. En dicho contexto, en donde los niños, niñas y jóvenes comenzaron a hacer de su casa su escuela y donde la

¹ Dra. Sneiderman, Susana: susanasneiderman@hotmail.com

² Lic. Salvay, Lucila: lu_salvay@hotmail.com

³ Lic. D'Acunti, María Agustina: agustina-d@hotmail.com

⁴ Lic. Martino, Fiorella: fiorella.martino@usal.edu.ar

⁵ Lic. Domínguez Ferreyra, Ana: ana.dominguezferreyra@usal.edu.ar

⁶ Lic. Sarlo, María Paulina: mariapaulinasarlo@gmail.com

⁷ Lic. Sivori, María Victoria: mv.sivori@usal.edu.ar

⁸ Lic. Carvalho, Josefina: josefina.carvalho@usal.edu.ar

⁹ Lic. Ghidella, Melanie Sol: msghidella@gmail.com

educación por un período de tiempo fue de manera asincrónica, se presentaron diversas inquietudes frente a la imposibilidad de poder administrar técnicas de evaluación psicológica de manera presencial. Uno de los principales interrogantes está ligado al encuadre: ¿Qué tan viable sería llevar a cabo psicodiagnósticos de manera virtual en niños y niñas en etapa de latencia?

Partimos de la premisa que establece que, en el marco de las técnicas de evaluación y exploración aplicadas en niños, la técnica por excelencia para conocer los procesos psíquicos de los mismos es la Hora de Juego Diagnóstica. La misma explora no sólo aspectos inconscientes en etapa de latencia, sino también aquellos aspectos conscientes que se hallan relacionados con conductas adaptativas al ambiente o contexto en el cual el niño o la niña se desenvuelve (Caride, M.R.1981). Esta primera hora de juego nos permite observar, entre otras variables, cómo se vincula el niño con sus objetos tempranos, con la figura materna y/o paterna, su capacidad simbólica y creatividad, el repertorio de recursos y defensas con los que cuenta y principalmente cómo está transitando los procesos evolutivos. Es importante tomar en cuenta cómo operan las categorías del espacio y el tiempo ya que podemos, a partir de estos indicadores, observar la capacidad de frustración y posibilidades de adaptación del niño. Del mismo modo podemos inferir el grado de organización y plasticidad de su yo, como también el repertorio de las defensas que utiliza y su eficacia.

Considerando entonces que el niño comienza a jugar muy tempranamente y de forma espontánea, comprendiendo que la capacidad de juego está asociada a un buen equilibrio psíquico y teniendo en cuenta que la modalidad de juego de un niño socializado se va modificando en la medida en que se desarrolla y es atravesado por las diferentes etapas evolutivas, es que entendemos que a través del juego el niño se expresa, crea, descarga, aprende el mundo y también se recrea.

En el contexto de la pandemia, dentro del ámbito de la clínica con niños algunos terapeutas infantiles adaptamos lo que clásicamente ha sido una primera hora de juego presencial con materiales a una nueva modalidad de encuentro virtual dando lugar a diferentes intereses y experiencias que sin embargo solo fueron comunicadas entre colegas, pero aún no se han investigado de manera sistemática.

En cuanto a la administración de la técnica de manera virtual, De la Torre Martí, M. y Pardo Cebrián, R. (2020) proponen una guía para la intervención tele-psicológica. En la misma, se enfatiza la necesidad de que el psicólogo domine las nuevas tecnologías con el fin de lograr intervenciones psicológicas a distancia con éxito. Se parte, por lo tanto, de la base de que es posible un tratamiento psicológico adaptando las prácticas al contexto virtual, sin alterar la esencia de las mismas.

Debido a la ausencia de bibliografía e investigaciones sistemáticas sobre la temática planteada, la presente investigación aspira a ser un aporte novedoso y original para la psicología infantil y del desarrollo como también, al campo específico del área del psicodiagnóstico y las técnicas proyectivas

en niños ya que los resultados podrían responder a la inquietud acerca de si habría o no diferencias profundas en la administración de la Hora de Juego Diagnóstica a niños latentes en la presencialidad y virtualidad.

OBJETIVO

Analizar 30 horas de juego diagnósticas administradas a niños y niñas no consultantes, entre los 7 y 10 años pertenecientes a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) realizadas de forma virtual por alumnos de la materia Evaluación aplicada 1, del tercer año de la carrera de Psicología de la universidad del Salvador durante el año 2021 y compararlas con 30 muestras de similares características administradas de forma presencial entre los años 2018 y 2019.

Nos preguntamos entonces cómo puede ser la respuesta de los niños y niñas latentes ante el estímulo que propone el investigador para jugar en la virtualidad. Nos interesa observar algunas variables en particular como qué tipo de juegos, juguetes y materiales seleccionan, cuál es la modalidad de juego, cómo se desenvuelven con el espacio y el tiempo.

Nuestro estudio apunta en gran parte a comprender y explorar cómo se desenvuelven los niños y niñas latentes en horas de juego virtuales; si es factible para el evaluador obtener datos e inferencias que le permitan realizar hipótesis acerca de la modalidad de juego predominante; y si hay diferencias significativas entre resultados de muestras de horas de juego presenciales y horas de juego virtuales.

METODOLOGÍA

La investigación es cualitativa, con diseño en parte exploratorio y descriptivo. El instrumento de recolección de datos será la técnica proyectiva “Hora de Juego Diagnóstica” administrada con anterioridad de forma presencial y en virtualidad. Los indicadores de interpretación permitirán estudiar e interpretar las variables previamente seleccionadas.

Los estudiantes han aplicado hasta el año 2019 dicha técnica en forma presencial a un niño o niña latente no consultante, que además no estuviera en tratamiento psicológico.

En el 2020/21, el contexto ligado al aislamiento y cambios en lo social, promovidos por la Pandemia provocada por el virus Covid-19, ha introducido en muchos hogares la comunicación virtual vía dispositivos electrónicos como algo del orden de lo cotidiano que ha sido naturalizado. Por ejemplo, durante 2020 se han establecido clases virtuales en los niveles de la Escuela Primaria, suscitando nuevos estímulos y exigencias en niños latentes.

Como se mencionó anteriormente, dentro del ámbito de la clínica con niños, algunos terapeutas infantiles adaptaron lo que clásicamente ha sido una primera hora de juego presencial con materiales a una nueva modalidad de encuentro virtual, pero aún no se han investigado de manera sistemática.

Por tanto, hemos iniciado una experiencia piloto, aplicando a este mismo corte etario una hora de juego virtual basándonos en la experiencia presencial, modificándose la consigna, el encuadre, y la forma de organizar la caja con materiales, juegos y juguetes.

Se estima que contaremos con una muestra total de 60 horas de juego administradas a niños latentes entre 7 y 10 años divididas en igual proporción entre aquellas administradas de forma presencial y las administradas de forma virtual.

Los materiales necesarios durante la hora de juego son diversos. Dentro de los elementos inestructurados: Hojas blancas/hojas de colores, lápiz negro, lápices de colores, marcadores finos, goma de borrar, sacapuntas, tijera, plasticola, plastilinas/brillantinas, papeles de colores. Con respecto a los materiales estructurados: familias de animales domésticos y salvajes, autos, camiones, aviones o naves, muñeco varón, muñeca mujer, un bebé, superhéroes, soldados, tazas, platos, comiditas, títeres, algún libro, una pelota blanda, un rompecabezas. Se agregan también juegos reglados o de mesa como los naipes, las canicas, lotería, damas, dominó, El estanciero, Ludo, etc.

Para la realización de la técnica de la hora de juego administrada de forma presencial el alumno asistía al lugar acordado previamente con una caja la cual contenía distintos elementos de los mencionados anteriormente. Frente a la imposibilidad de realizarlo de la misma forma durante la hora de juego virtual, bajo dicha modalidad es preciso de la colaboración de los padres, en cuanto al armado de la caja. Son ellos quienes monitorean y ayudan para que se lleve a cabo esta la actividad de juego online. Para ello se solicita que preparen aquellos materiales que estén dentro de sus posibilidades. En el armado de los materiales para la hora de juego, se tienen en cuenta las preferencias de cada niño/a en relación a los juguetes que suele utilizar. El niño/a puede participar de esta elección. Se les da la libertad (tanto a los padres como a los niños/as) de que puedan incluir también juguetes que fueron de su preferencia en edades anteriores.

En cuanto al encuadre, el niño/a debe estar de manera individual en un espacio tranquilo, preferentemente sin interrupciones (por ej. hermanos/as y otros convivientes)

La presente investigación aspira a hacer un aporte novedoso y original para la psicología infantil y para la psicología del desarrollo, como también al campo específico del área de psicodiagnóstico y las técnicas proyectivas en niños. Los resultados de la misma podrían responder a diferentes interrogantes sobre las diferencias en la administración de las horas de juego a niños latentes en la presencialidad y la virtualidad, las mismas las pensamos en torno a las siguientes cuestiones:

Formulación y comprensión de la consigna; la lista de juguetes, juegos y materiales: que en la presencialidad se ofrecen y en la virtualidad se trabaja con lo que el niño prepara; interrupciones,

silencios, espacios en ambas modalidades; grado de interacción entre el niño y el entrevistador; y seguir explorando si hay nuevas formas de modalidad virtual que en la presencialidad no se han observado hasta el momento.

Finalmente podemos establecer con convicción que no hemos encontrado investigaciones como la que nos proponemos llevar a cabo, por lo cual afirmamos que la temática presenta gran originalidad en el área de la evaluación psicológica.

No podemos ignorar que la presencialidad, el vínculo y la observación aporta mucha riqueza al encuentro interpersonal y que la evaluación y el análisis virtual fueron una alternativa de emergencia a causa de la pandemia por Covid-19, frente a la imposibilidad de la presencialidad. Sin embargo, hoy día dicha modalidad ya no es vivida como el último y único recurso, sino como una herramienta más, una nueva posibilidad de realizar nuestra labor. Es allí donde radica la importancia de investigar la temática con el fin de lograr la protocolización del psicodiagnóstico virtual.

BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A. (1978) Teoría y técnica de análisis de niños. Edit. Paidós.
- Borelle A. y Russo S. (2014) El Psicodiagnóstico de Niños. Criterios de evaluación en las organizaciones neuróticas, psicóticas y límite. Paidós.
- Caride, M.R. (1981) La Hora de Juego como Técnica Proyectiva. Edit. Eudeba.
- Dym Bartlett, J., Griffin, J., & Thomson, D. (2020, March 19). Resources for Supporting Children's Emotional Well-being during the COVID-19 Pandemic. Child Trends.
- Espada, J. P., Orgilés, M., Piqueras J. A., y Morales A. (2020). Las buenas prácticas en la atención psicológica infanto-juvenil ante el COVID-19. *Clínica y Salud* 31(2), 109-113.
- Freud, A. (1991) Normalidad y patología de la niñez. Paidós. Argentina.
- Freud, S. (1984) Obras Completas. Amorrortu. Buenos Aires. En J. L. Etcheverry (Traduc.), (Trabajo original publicado 1915)
- García Arzeno, M. E. (1997) "Nuevas aportaciones al psicodiagnóstico clínico" Nueva Visión BsAs.
- Grassano de Pícolo, E. (1977) "Indicadores psicopatológicos en técnicas proyectivas". Buenos Aires, Argentina. Ed. Nueva Visión.
- Janin, B. (2020). Niños, adolescentes y padres en épocas de coronavirus. Actualidad psicológica. N° 494. Abril 2020
- Laplanche J. y Pontalis J. (1971) Diccionario de Psicoanálisis. Barcelona. Ed. Labor.
- Neves, N. y Hasson A., (1994) Del suceder psíquico. Nueva Visión.
- Piaget, J. (1961) "Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño" Bs As. Fondo de Cult. E.

- Sneiderman, S. (2014) Modalidades expresivas en la Hora de Juego Diagnóstica. Actualidad Psicológica. Número 417. Marzo 2014
- Sneiderman, S., Salvay L., D'Acunti, M. A., Ghidella, M., Martino F. y colaboradores. (2017) Exploración de la subjetividad y mecanismos de defensa en niños latentes mediante la interpretación del CD. Revista Subjetividad y procesos cognitivos. <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/handle/123456789/3783>
- Spitz, R. (1965) El primer año de vida del niño, Editorial Fondo Económico. México.
- Urribarri R. (2008) Estructuración Psíquica y subjetivación del niño de escolaridad primaria- El trabajo de la latencia. Buenos Aires. Noveduc.
- Wang, G., Zhang, Y., Zhao, J., Zhang, J., & Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. The Lancet: 395(10228), 945-947.
- Winnicott, D. (1971) Escritos de Pediatría y Psicoanálisis. Barcelona, Laia S.A.
- Winnicott, D. (1979) Realidad y Juego, Barcelona, Ed. Gedisa.
- Wright, A., Mihura, J., Pade, H., & McCord, D. (2020, April 3). Guidance on psychological tele-assessment during the COVID-19 crisis. American Psychological Association.