



FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

Cátedra: Fundamentos, Técnicas e Instrumentos de Exploración Psicológica II  
Profesora Adjunta a cargo: Dra. Norma B. Maglio  
Jefe de Trabajos Prácticos: Lic. Marisa Fatelevich

**Ficha N°**  
**Hora de juego**

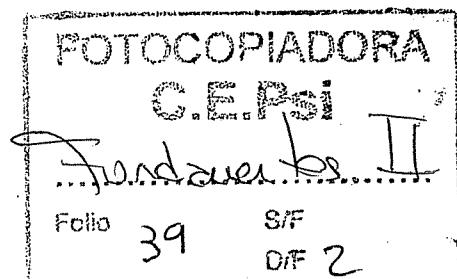
Guía de estudio

M.R. Caride y Marta Gutman proponen cambiar el nombre. Prefieren denominarla *Entrevista de juego proyectiva* porque dicen que la *Hora de juego* es una entrevista en la que se aplica una técnica determinada (el juego) con la finalidad de obtener a través de un material específico (juguetes) el conocimiento de la personalidad infantil.

Es importante para ellas tener en cuenta:

- El *lugar* elegido para realizar la entrevista.
- El *encuadre*.
- Las *consignas*, diferentes según la edad de entrevistados.  
"Acá están estos juguetes, tu puedes hacer con ellos lo que tengas ganas. Yo voy a mirar lo que tu haces para entender qué te pasa y poder ayudarte". (Para niños menores de 6 años).  
"Acá tienes estos materiales con los que tú puedes trabajar mientras tanto yo voy a observar lo que haces para tratar de entender qué te pasa y así poder ayudarte". (A partir de los 6 años).
- *Rol del psicólogo*.
- *Materiales*: cubos, autos, aviones, barcos, animales salvajes y domésticos, tazas, platos, cubiertos, muñecos, lápices, crayones, hojas, plastilina, plasticola, tijera, hilo.

La hora de juego o entrevista de juego diagnóstica, es una técnica compleja que requiere de un entrenamiento especializado para su realización e interpretación.



## **Niveles de observación**

### **1- GUESTÁLTICO**

- Incluye los otros niveles (formal y de contenido)
- Permite acceder al niño en su totalidad, ver como estructura y organiza su juego.

### **2- NIVEL FORMAL**

#### **2.1- Apertura:**

- Cómo se separa de la madre.
- Cómo se acerca al material ofrecido.
- Acatamiento o no a la consigna.

#### **2.2- Desarrollo:**

- Uso de los materiales (adecuado o inadecuado).
- Manejo del tiempo y el espacio.
- Cómo es la secuencia de juego.

#### **2.3- Cierre:**

- Cómo finaliza el juego.
- Cómo se va.

### **3- NIVEL DE CONTENIDO:**

#### **3.1- Apertura:**

- Qué material elige primero.
- Qué hace con él.

#### **3.2- Desarrollo:**

- Qué juguetes elige.
- Qué juegos realiza.

#### **3.3 Cierre:**

- Qué hace con los juguetes.
- Qué juego es el último que realiza.
- Qué hace con su producción.

## **Indicadores** (según M.L.Siquier de Ocampo y M. E.García Arzeno)

### 1- elección de juegos:

- observación a distancia (sin participación activa)
- dependiente (espera instrucciones)
- evitativa (de aproximación lenta y distante)
- dubitativa (toma y deja los juguetes)
- irrupción brusca sobre los materiales.
- de acercamiento con tiempo para estructurar el campo y luego desarrollar una actividad.

### 2- modalidad de juego:

- plasticidad
- rigidez
- estereotipia

### 3- Personificación : capacidad de asumir y adjudicar roles en forma dramática. Varía según la edad.

### 4- motricidad:

Varía según la etapa evolutiva.

Si aparecen trastornos pueden responder a desarrollo neurológico o bien factores psicológicos y ambientales.

Puede haber discordancia entre lo que se dice y lo que se expresa con el cuerpo.

Aspectos a tener en cuenta: desplazamiento, prensión, posibilidad de encastrar, lateralidad, movimientos voluntarios e involuntarios, hiperquinesia, hipoquinesia.

### 5- creatividad :

Crear es unir o relacionar elementos en un elemento nuevo, distinto.

Esto exige un yo plástico capaz de la apertura a experiencias nuevas.

Es muy diferente de la producción original del psicótico, que cumple fines de descarga del ello.

### 6- capacidad simbólica:

El juego es una forma de expresión de la capacidad simbólica y la vía de acceso a las fantasías inconscientes.

Un monto adecuado de angustia es la base necesaria para la formación de símbolos.

Cada símbolo adquiere sentido en el contexto en el cual se expresa.

#### 7- tolerancia a la frustración:

Se detecta a través de la posibilidad de aceptar la consigna con las limitaciones que ésta propone (puesta de límites, finalización de la tarea) y en el desarrollo del juego, la manera de enfrentarse con las dificultades inherentes a la actividad que se propone realizar.

Es importante ver de dónde proviene la frustración para el niño:

- de su mundo interno (dibuja algo que va más allá de sus posibilidades).
- del mundo externo (desea algo que no está presente).

La reacción frente a ella:

- encontrar elementos sustitutivos (señal de buena adaptación)
- desorganizarse, ponerse a llorar (actitud negativa).

#### 8- adecuación a la realidad:

- Se ve en la posibilidad de desprenderse de la madre y actuar según lo esperado para su edad cronológica y el encuadre.
- No adecuación: jugar al football, no terminar el juego, no querer jugar.
- No poder adecuarse a la realidad implica un déficit en la discriminación Yo- no Yo.

#### Juego del niño psicótico:

No hay actividad lúdica en tanto jugar implica la posibilidad de simbolizar. En el psicótico signifiante y significado son una misma cosa.

Seudo juego: No juega a ser un reloj sino que "es" un reloj.

#### **Bibliografía**

- Aberastury, A. (1962). *Teoría y Técnica del Psicoanálisis en Niños*. V y VII. Buenos Aires: Paidós.
- Caride de Mizes, M. R. & Grinfeld, M. G. (1981). *La entrevista de juego como Técnica Proyectiva*. Buenos Aires: Eudeba CEA.
- Siquier de Ocampo, M. L. (1980). La hora de juego diagnóstica (Tomo I Cap. VII). En M. L. Siquier de Ocampo, M. E. García Arzeno & Colab. En *El Proceso Psicodiagnóstico y las Técnicas Proyectivas*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Winnicott, D. (1985). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Gedisa.