

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: PSICOLOGÍA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
PSICÓLOGA**

**TEMA:
PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOBRE EL DESARROLLO
EMOCIONAL PARA LA INTEGRACIÓN-ELABORACIÓN DE VIVENCIAS
INTERNAS Y EXTERNAS TRAUMÁTICAS POR MEDIO DEL JUEGO EN
NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CENTRO DE ACOGIDA MI CALETA
DURANTE EL PERIODO DE ABRIL A JULIO DEL 2018**

**AUTORA:
DAYANA PAOLA ACHIG GUERRA**

**TUTOR:
EDUARDO ALFONSO BRAVO**

Quito, febrero del 2019

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo Dayana Paola Achig Guerra, con documento de identificación N° 1721937090, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy/somos autor/es del trabajo de grado/titulación intitulado PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOBRE EL DESARROLLO EMOCIONAL PARA LA INTEGRACIÓN-ELABORACIÓN DE VIVENCIAS INTERNAS Y EXTERNAS TRAUMÁTICAS POR MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CENTRO DE ACOGIDA MI CALETA DURANTE EL PERIODO DE ABRIL A JULIO DEL 2018, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Psicóloga, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autora me reservo/reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Dayana Paola Achig Guerra

1721937090

Quito, febrero de 2019

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el Trabajo de Titulación, PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOBRE EL DESARROLLO EMOCIONAL PARA LA INTEGRACIÓN-ELABORACIÓN DE VIVENCIAS INTERNAS Y EXTERNAS TRAUMÁTICAS POR MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CENTRO DE ACOGIDA MI CALETA DURANTE EL PERIODO DE ABRIL A JULIO DEL 2018 realizado por Dayana Paola Achig Guerra , obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, febrero de 2019



(Firma)
Eduardo Alfonso Bravo Moncayo
CI: 18016834507



Quito, D. M. 27 Marzo del 2018

Psic. Gino Grondona
DIRECTOR DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA

De mis consideraciones:

En respuesta a la Petición del Srta. Dayana Paola Achig Guerra con CI 1721937090 estudiante de la carrera de Psicología, quien solicita la autorización para la publicación del proyecto cuyo tema es:

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOBRE EL DESARROLLO EMOCIONAL PARA LA INTEGRACIÓN-ELABORACIÓN DE VIVENCIAS INTERNAS Y EXTERNAS TRAUMÁTICAS POR MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CENTRO DE ACOGIDA "MI CALETA" DURANTE EL PERIODO DE ABRIL A JULIO DEL 2018.

La Fundación Proyecto Salesiano Chicos de la Calle **AUTORIZA** a la estudiante, la utilización de los datos obtenidos en el desarrollo de su tema de investigación, así como la publicación de los mismos en temas estrictamente académicos.

La estudiante puede hacer uso de la presente autorización para los fines pertinentes.

Atentamente,



P. José Ruiz sdb.
Director Fundación Proyecto Salesiano
"Chicos de la Calle" Zona Norte

Proyecto Salesiano Quito
OFICINA CENTRAL
Dirección General, Economato, Contabilidad, Oficina de Proyectos,
Vínculos Solidarios, Comunicación, Gestión de Talento Humano
Tarqui E4-114 y 12 de octubre
Teléfono: (02)2221 247 / (02)2223 605
Fax: (02) 2228 330
zonanorte@proyectosalesianoecuador.org



@psalesianoec



/Proyecto Salesiano Ecuador



www.proyectosalesianoecuador.org

Dedicatoria

Para mis Padres, quienes han estado conmigo en todas las etapas de mi vida y han sabido acompañarme durante toda mi carrera universitaria.

Para los Niños y Adolescentes que formaron parte de este proyecto, quienes fueron la base de mi crecimiento personal y profesional.

Agradecimiento

A la Universidad Politécnica Salesiana quien me ha enseñado la importancia de la
dimensión social dentro del ejercicio como profesional.

A los docentes durante toda la carrera, que me motivaron a pensar y no solo a
memorizar.

Índice

Introducción	1
Primera parte	2
1. Datos informativos del proyecto	2
1.1. Nombre del proyecto.....	2
1.2. Nombre de la institución	2
1.3. Tema que aborda la experiencia (categoría psicosocial).....	2
1.4. Localización	3
2. Objetivo de la sistematización.....	4
3. Eje de la sistematización	5
4. Objeto de la sistematización.....	7
5. Metodología de la sistematización	8
5.1. Observación participante.....	9
5.2. Diarios de campo.....	10
5.3. Técnica de Erika de diagnóstico y evaluación del juego en la arena	11
5.4. Técnica de juego para niños y adolescentes con trauma psíquico	11
6. Preguntas clave.....	12
6.1. Preguntas de inicio	12
6.2. Preguntas interpretativas	12
6.3. Preguntas de cierre	12
7. Organización y Análisis de la información	13
8. Análisis de la información.....	33
Segunda parte	34
1. Justificación.....	34

2. Caracterización de los beneficiarios	36
3. Interpretación.....	38
4. Principales logros del aprendizaje	43
Conclusiones	46
Recomendaciones.....	48
Referencias bibliográficas	49
Anexos	51

Índice de tablas:

Tabla 1. Sistematización de la Técnica del Juego en la Arena de Erika.....	15
Tabla 2. Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (primera sesión).....	17
Tabla 3. Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (segunda sesión).....	19
Tabla 4. Sistematización de la Terapia para niños y adolescentes con trauma psíquico (Tercera sesión).....	22
Tabla 4. Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Cuarta sesión).	25
Tabla 6. Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Quinta sesión).	28
Tabla 7. Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Sexta sesión).	31

Tabla de Anexos:

Anexo 1. Registro de Evaluación del Método Erika.....	51
Anexo 2. Diario de Campo.....	54

Resumen

Los Niños y Adolescentes en situación de calle vivencian fuertes impactos emocionales a causa del abandono familiar y la exclusión social. Factores que producen un deterioro en la esfera afectiva y en la representación de sí mismos y del mundo que los rodea. Este deterioro causa una actuación poco adaptativa y sin los recursos personales necesarios para enfrentar las exigencias del medio social.

Desde esta perspectiva el objetivo del proyecto fue contribuir a la mejora del desarrollo emocional de los Niños y Adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta” de entre 10 a 14 años, por medio del juego como espacio transaccional. Esta herramienta terapéutica se utilizó con la finalidad de integrar-elaborar emociones de intensidad alta y vivencias traumáticas a través del actividades individuales y grupales, que permitiera colocar todas aquellas situaciones de difícil asimilación en la psique de un modo nada invasivo y bastante creativo.

Por lo tanto a través del presente trabajo el lector podrá conocer cómo surgió el proyecto cual fue su importancia y que aprendizajes surgieron del mismo, tomando como punto central el impacto que la intervención produjo en la salud mental de los Niños y adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta” y como el juego, desde el campo clínico, puede ser utilizado para la expresión, reconocimiento y elaboración de emociones en poblaciones con las mismas características sociales, psicológicas y culturales.

Abstract

Children and adolescents in street situations experience strong emotional impacts because of family abandonment and social exclusion. These factors produce deterioration in the affective sphere and in the representation of themselves and the world that surrounds them. This deterioration causes a little adaptive action and without the personal resources necessary to face the demands of the social environment.

From this perspective, the objective of the project was to contribute to the improvement of the emotional development of the Children and Adolescents of the Welcome Center "Mi Caleta" from 10 to 14 years old, through the game as a transactional space. This therapeutic tool was used with the purpose of integrating-elaborating high intensity emotions and traumatic experiences through individual and group activities that allowed placing all those situations of difficult assimilation in the psyche in a non-invasive and quite creative way.

Therefore, through this work, the reader will know: How the project arose?, What was its importance and what lessons learned from it?, taking as a central point the impact that the intervention produced in the mental health of the Children and Adolescents of the Welcome Center "Mi Caleta" and how the game, from the clinical field, can be used for the expression, recognition and elaboration of emotions in populations with the same social, psychological and cultural characteristics.

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo dar a conocer la sistematización de la experiencia que se obtuvo del proyecto de intervención sobre el desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego en niños y adolescentes del centro de acogida mi caleta durante el periodo de abril a julio del 2018.

El cual tuvo como logro central contribuir al proceso emocional, a través del juego como zona intermedia para integrar y elaborar emociones de intensidad elevada y vivencias traumáticas. Para ello se planificaron actividades lúdicas individuales y grupales con el fin de crear un espacio de expresión nada invasivo que les permita poder expresar, representar e integrar sus afectos desde su propia creatividad

La presente sistematización está conformada de dos partes. En la primera parte se presenta los datos informativos del proyecto, objetivo, eje, objeto y metodología de sistematización, preguntas clave, organización y procesamiento de la información y el análisis respectivo de la información. Mientras que la segunda parte está conformada de la justificación, caracterización de los beneficiarios, interpretación cualitativa, principales logros de aprendizaje, conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos correspondientes del trabajo realizado.

Primera parte

1. Datos informativos del proyecto

1.1. Nombre del proyecto

Proyecto de intervención sobre el desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego en niños y adolescentes del centro de acogida Mi Caleta durante el periodo de abril a julio del 2018

1.2. Nombre de la institución

El proyecto fue ejecutado en el Centro de Acogida “Mi Caleta”, institución perteneciente al Proyecto Salesiano Quito-Ecuador. Tiene como finalidad acoger a niños y adolescentes en situación de callejización y de extrema vulnerabilidad.

1.3. Tema que aborda la experiencia (categoría psicosocial)

El proyecto fue dirigido hacia los niños y adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta”, que presentaban dificultad para expresar sus afectos. Por lo tanto en base al objetivo de la intervención “promover el desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego”, los temas abordados fueron: la experiencia emocional, la proyección de

vivencias traumáticas y la elaboración de emociones de intensidad elevada a través de actividades lúdicas que contribuyeron al desarrollo emocional

1.4. Localización

El proyecto se ejecutó en el Centro de Acogida “Mi Caleta” que se encuentra ubicado al norte de Quito, en la Av. Tarqui y 12 de octubre, cerca del parque Arbolito y Ejido.

2. Objetivo de la sistematización

Considerando que la sistematización refiere al ordenamiento por categorías de la información y se emplea para alcanzar conocimientos objetivos, que implican factores empíricos y subjetivos, en relación (condiciones, situaciones, acciones, reacciones, resultados, percepciones, interpretaciones). Es importante que después de ejecutado el proyecto, se utilice la información obtenida, con la finalidad de reconstruir el proceso realizado y extraer aprendizajes que contribuyan al enriquecimiento de la práctica de intervención.

Desde este contexto, el presente trabajo de sistematización se propone recolectar y describir sobre los aprendizajes obtenidos durante la realización del proyecto, que involucra a los objetivos, actividades y metas propuestas como respuesta a la demanda de los conflictos de interacción con el medio y la dificultad para integrar estímulos internos y externos para la representación de la realidad en los niños y adolescentes del Centro de Acogida "Mi Caleta".

A través de la reconstrucción y reflexión de su proceso se podrá conocer la viabilidad de la práctica, por medio de la exploración de los logros, limitaciones y cambios durante el desarrollo del proyecto. Componentes que aportarán un mejoramiento en la evaluación e interpretación crítica, con miras prospectivas en intervenciones similares.

3. Eje de la sistematización

A partir de las categorías que abordó el proyecto, en la presente sistematización se considera como eje de reconstrucción de la información, las experiencias traumáticas, las cuales serán analizadas y entendidas desde un enfoque psicoanalítico.

Desde esta perspectiva el punto de análisis fueron las “excitaciones internas que poseen fuerza suficiente para perforar la protección del yo” y de como “la entrada masiva de energía provoca un estado de conmoción del yo”. A su vez estas experiencias intensas significativas permitieron indagar sobre dos movimientos defensivos, la desinvertidura “un vaciamiento de la energía” (Nasio, 2013), y la contrainvertidura “intentará contrarrestar esa entrada de energía invirtiendo los bordes de efracción para tratar de reducir dicha entrada (...) hacer una especie de barrera protectora” (Freud, más allá del principio del placer, Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras., 1992) .

Posteriormente se profundizará en la forma de tramitar las experiencias traumáticas, es decir la integración- elaboración de emociones de intensidad elevada. La vía de análisis del eje fue a través de la técnica del juego, como zona intermedia, ya permitió “elaborar las situaciones excesivas para el yo-traumáticas-, cumple una función catártica y de asimilación lenta mediante la repetición de hechos diarios y los cambios de roles, por ejemplo, haciendo activo lo que se ha sufrido pasivamente” (Aberastury, 1994).

En consecuencia, se utiliza al juego como técnica de análisis porque permite identificar la representación-expresión de los afectos y la estructura de los niños y adolescentes, y por otro lado permite la elaboración de situaciones que le han causado una intensa impresión (Asturizaga & Unzueta, 2008).

Es decir que el eje de sistematización será la experiencia traumática, de la cual se podrá analizar la experiencia emocional, la proyección de vivencias traumáticas y la elaboración de emociones de intensidad elevada, a través de la técnica del juego, desde el enfoque psicoanalítico.

4. Objeto de la sistematización

El objeto a ser sistematizado fue la experiencia obtenida del Proyecto de intervención sobre el desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego en niños y adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta” durante el periodo de abril a julio del 2018.

La información será recolectada de las actividades individuales desarrolladas con los niños y adolescentes de entre 10 a 14 años, en la sala de refuerzo y área de psicología de la institución, los días martes y viernes de 14: 00 a 20:30 pm y domingos de 09:00 a 14:00 pm.

Las acciones ejecutadas fueron: el diagnóstico y evaluación del juego en la arena que constó de una sesión individual y la terapia para niños y adolescentes con trauma psíquico que constó de 6 sesiones individuales. Las categorías que se trabajó fue: la experiencia emocional.

Se profundizó en dichos aspectos con la finalidad de obtener un conocimiento del proceso realizado, para la mejora de la expresión emocional, siendo las experiencias traumáticas la piedra angular de análisis e interpretación del proceso.

5. Metodología de la sistematización

La experiencia obtenida de la elaboración-integración de emociones de intensidad elevada se hizo a partir de la metodología cualitativa a través del procedimiento hermenéutico, y en base a los datos obtenidos de la observación participante y los diarios de campo de las actividades realizadas con los niños y adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta”.

La metodología cualitativa entiende la realidad desde un proceso interpretativo más personal a través de la comprensión subjetiva de la percepción, objetos y símbolos que construyen los seres humanos, por lo tanto, la tarea del investigador consiste en atrapar la esencia del proceso para analizar y captar el sentido atribuido a los distintos símbolos. Este método resalta el conocimiento de la realidad desde un enfoque subjetivo, que capta el significado particular de cada construcción que hace el sujeto a fin de considerarlos como engranajes de un todo conectado. Es decir, permite un análisis de elementos internos con el objetivo de conocer la representación de experiencias externas (Ruíz, 2012).

El procedimiento hermenéutico da un reconocimiento a la interpretación de la subjetividad de generalizaciones específicas y concretas, pero también de ensayos y pruebas, en donde el investigador acepta la influencia de la ciencia y de la experiencia personal, es decir se permite los sentimientos y la razón para entender las acciones (Ruíz, 2012).

Desde esta perspectiva se consideró a la metodología cualitativa como la más adecuada para comprender la experiencia que se obtuvo del proyecto ejecutado. En primer lugar, porque al haber abordado un fenómeno social, el método seleccionado permite el análisis de la combinación del significado de los elementos de la conducta de los niños y adolescentes, y el análisis del contexto social, aspectos que permitirán entender la interacción de lo personal con lo social. En segundo lugar, porque permite el análisis y la interpretación de la elaboración e integración de emociones de intensidad elevada desde la comprensión subjetiva de la vinculación de realidad interna y externa de los niños y adolescentes, es decir, facilitará entender y describir lo que se percibe en forma objetiva y lo que se construye internamente; y en tercer lugar, porque el enfoque cualitativo se centra en la comprensión de la percepción y construcción de símbolos del ser humano, aspecto que permitirá analizar a las experiencias traumáticas, a través de la técnica del juego, como aquella zona intermedia de formación de símbolos.

Para la obtención de la información antes mencionada, se utilizó las siguientes herramientas e instrumentos:

5.1. Observación participante

Entendido como un proceso selectivo por medio del cual el investigador selecciona los aspectos o categorías específicas sobre las cuales va a centrar su atención. La observación se realiza en base a objetivos previamente formulados a través de la utilización de herramientas para recolectar dicha información. Es decir, se acepta un esquema de referencia a través del cual, lo que se observa adquiere

sentido para el observador y cuyos sucesos son analizados desde un esquema conceptual (Monje, 2011).

De esta forma la observación participante permitió comprender el comportamiento y las experiencias de los niños y adolescentes desde su medio natural, a través de la descripción de los componentes de la situación analizada (contexto, población, comportamientos) y la dinámica de las acciones expuestas.

Esta herramienta fue utilizada con la finalidad de recoger información de la conducta, expresión de las emociones y jugar de los niños y adolescentes durante todas las actividades ejecutadas durante el proyecto.

5.2. Diarios de campo

Instrumento ligado a la observación participante, en el cual se registra los datos que se ha observado de forma completa, precisa y detallada. Es decir, se anota toda información susceptible de ser interpretada cualitativamente. Por tanto permite sistematizar, reelaborar y consolidar la experiencia con el conocimiento teórico-práctico.

Este instrumento fue utilizado con la finalidad de contar con un registro escrito de las actividades diarias planificadas, en las cuales se tomó en cuenta los objetivos a cumplirse, acción a llevarse a cabo y conclusiones al final de cada intervención.

5.3. Técnica de Erika de diagnóstico y evaluación del juego en la arena

Instrumento aplicado con la finalidad de conocer como los niños y adolescentes expresan experiencias y emociones, tomando como punto central que el juego es el territorio entre el mundo real y el mundo interno del niño. Esta herramienta se desarrolló para evaluar el funcionamiento psicológico a través de la utilización de la arena y juguetes. Además combina la observación estructurada y la intuición clínica, es decir que combina “la solidez de una observación formal basada en la realidad, con la delicadeza y la fragilidad del contacto empático con el niño” (Schaefer & O Connor, 1997).

Por último se eligió este método debido a que es aplicable para niños con algún tipo de trauma o maltrato ya que al presentar problemas para analizar sus experiencias, los juguetes y la arena proporcionan una ocasión para proyectar sus sentimientos y revelar alguna experiencia de manera no tan amenazante y segura.

5.4. Técnica de juego para niños y adolescentes con trauma psíquico

Se aplicó esta herramienta debido a la presencia de acontecimientos en extremo estresantes, es decir sucesos externos que se hallaban fuera de la experiencia usual y que generaban angustia, desvalimiento de manera temporal e incapacidad para utilizar el enfrentamiento ordinario y las operaciones defensivas del yo (Schaefer & O Connor, 1997).

6. Preguntas clave

6.1. Preguntas de inicio

- ¿Cómo surgió el proyecto de intervención en el Centro de Acogida “Mi Caleta”?

6.2. Preguntas interpretativas

- ¿Ha influenciado La relación entre los beneficiarios directos y la ejecutora del proyecto en el cumplimiento del objetivo general de la intervención?
- ¿Influenció la relación entre NA y el personal de la institución para el logro de los objetivos planteados en el proyecto?

6.3. Preguntas de cierre

- ¿Contribuyó el juego a la elaboración-integración de emociones de intensidad elevada?

7. Organización y Análisis de la información

El ordenamiento de la información se hizo en función de la experiencia traumática, que incluye tres categorías de análisis: experiencia emocional, proyección de vivencias traumáticas, la elaboración de emociones de intensidad elevada.

Estos datos serán obtenidos y reconstruidos de la técnica de juego en la arena de Erika y de la técnica del juego para niños y adolescentes con trauma psíquico.

La técnica de juego en la arena de Erika tuvo como finalidad conocer cómo los niños y adolescentes expresan y representan experiencias emocionales, tomando al juego como el territorio entre el mundo real y el mundo interno del niño y adolescente. Esta herramienta se desarrolló para evaluar el funcionamiento psicológico a través de la utilización de la arena y juguetes en miniatura.

La actividad consistía en invitar al niño o adolescente a la sala donde se procedía a jugar. Cuando se encontraba cómodo dentro de la situación, se daba las siguientes instrucciones “dentro de este bolso puedes encontrar varios juguetes, los puedes sacar de allí y construir con ellos lo que desees utilizando también los cajones de arena”. Cuando el niño o el adolescente procedía a realizar la actividad, la evaluadora observaba y registraba la colocación de la arena, los juguetes utilizados, preguntas que realiza, expresiones faciales y conducta en general. La observación se realizó durante 45 minutos y al finalizar el juego se preparaba al niño o adolescente para terminar con la actividad.

Cuando la observación finalizó, se procedió a preguntar acerca de la construcción que realizó en la arena de manera cuidadosa y no directiva.

La Técnica de juego para niños y adolescentes con trauma psíquico se realizó debido a la presencia de acontecimientos estresantes, es decir, sucesos externos que se hallaban fuera de la experiencia usual y que generaban angustia.

La actividad constó de 6 sesiones individuales basadas en el juego dominio. El juego consistió en invitar al niño o adolescente a crear un personaje, con los materiales de la sala de refuerzo, posteriormente se le solicitó que realice dos lugares donde el personaje se sintiera seguro e inseguro. Después que el NA¹ construyó sus propios materiales para jugar se le invitaba a pensar las emociones con las que contaba el protagonista que había creado.

En base a la ejecución de dichas actividades, se obtuvo la siguiente información que fue sintetizada en las siguientes matrices de análisis:

¹ NA: abreviatura que refiere a los niños y adolescentes del Centro de Acogida “Mi Caleta”.

Tabla 1.
Sistematización de la Técnica del Juego en la Arena de Erika

SISTEMATIZACIÓN DE LAS INFORMACIÓN OBTENIDA DEL METODO DE JUEGO EN LA ARENA DE ERICKA				
CATEGORIA	DESCRIPCIÓN	FUENTE DE INFORMACIÓN	VERBALIZACIONES	CONDUCTA
Experiencia emocional	Capacidad de expresar y transformar las experiencias sensoriales y emocionales como presunciones imaginativas en el pensar simbólico, que también incluye el dolor psíquico inherente a dicha experiencia.	Método de Juego en la Arena de Erika: una sola sesión: Diagnóstico y evaluación del juego en la arena a través de la utilización cajones de arena (húmeda y seca) y bolso de juguetes en miniatura.	Caso 1: “Son dos bandos que luchan por un territorio, el uno es bueno y el otro malo” “No hay una solución, van a luchar hasta el final, va a ganar el mejor” “A los monitos fueron a los que más les pegan porque son muy chiquitos”	Caso 1: Al realizar la actividad, saca todos los juguetes de la caja y los ordena por categorías. Se ríe cada vez que se le solicitaba que personifique a uno de los juguetes que utilizó, tendía mucho a narrar
			Caso 2: “Es una carrera de autos que compite por el primer lugar, me gusta los juegos de competencia” “Gana el carro azul, pero el carro rojo, le dice que ha hecho trampa y se pone a pelear” “Después de que pelearon mucho, el carro azul le pide disculpas pero el otro carro no quiere y le mata”	Caso 2: Tiende a crear varias historias en el mismo juego. Acapara todos los juguetes. Usa los dos cajones de arenas, y también espacios fuera de la caja.
			Caso 3: “Son unos animales que venden personas y les gusta el dinero” “Matan a muchas personas para que no se enteren de su secreto” “Todos los animales y personas mueren, porque	Caso 3: Invita al evaluador hacer parte del juego. Asigna al evaluador el papel que va a realizar en el juego.

			todos se traicionaron”	
			<p>Caso 4: “No se hablan los personas, solo están quietos” “Están en peligro, entonces viene el policía para cuidarlos” “No sé qué puedo jugar, ya no quiero jugar”</p>	<p>Caso 4: Coloco los juguetes en forma cuadrada. Desea terminar con prontitud la tarea. Al final de la actividad bota todos los juguetes al piso.</p>
			<p>Caso 5: “Estos juguetes son de otro planeta que vienen a conocer como se comunican las personas” “Al jefe de estos seres, le gusta escuchar y observar lo que las otras personas hablan para después tomar una decisión” “Las personas, no quieres llegar a un acuerdo para conversar, entonces el jefe del otro planeta se molesta porque no son recíprocos”</p>	<p>Caso 5: El adolescente al comienzo de la actividad se toma un tiempo para construir el juego. Se le hace difícil representar a los personajes que ha creado por lo que solo narra una historia</p>
			<p>Caso 6: “Es un concierto de un artista famoso, que todos lo miran” “Canta para expresar su enojo y a su público le gusta” “Gana mucho dinero pero solo es feliz por un rato, su vida es triste” “SI puede hacer, espere para que vea, todo puede conseguir”</p>	<p>Caso 6: Se empeña por utilizar y colocar los juguetes de forma ordenada. En la narración y personalización de los personajes lo realizado de forma cómica.</p>

Nota: Diagnóstico y evaluación del juego en la arena a través de la utilización cajones de arena. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 2.

Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (primera sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORIA	DESCRIPCION	FUENTE DE INFORMACION	VERBALIZACIONES	CONDUCTA
Proyección de vivencias traumáticas	Atribución y colocación en elementos del juego acontecimientos en extremo estresantes, es decir sucesos externos que se hallaban fuera de la experiencia usual y que generaban angustia	Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Primera sesión: creación de un personaje, con los materiales de la sala de refuerzo del centro, posteriormente se le pide que le de vida, al asignarle un nombre, luego que haya terminado, se le pedirá que realice dos dibujos en cartulina blanca, en la primera plasmará un lugar seguro del personaje, y en la segunda plasmará un lugar inseguro del personaje, cada uno deberá tener un nombre. Al finalizar la sesión se realizara un resumen de lo ejecutado y se le indicará lo que se realizará en la siguiente reunión.	Caso 1: “Al personaje sus padres le abandonaron y no tiene amigos”	Caso 1: Dificultad para crear el personaje lo vuelve hacer varias veces y termina creando dos
			Caso 2: “Mi personaje no tiene casa, vive en un sendero” “Es un niño parecido a mí, pero el usa gorra”	Caso 2: El personaje fue creado con varios elementos de ropa. Los lugares dibujados, no tenían una estructura definida.
			Caso 3: “Mi personaje es una niña, que le gusta ayudar a las personas de la calle, ella también fue de la calle” “Tiene mi edad, pero es mujer”	Caso 3: Realiza el personaje sin dificultad, sin embargo, tiene problemas para realizar las manos.
			Caso 4: “Es un niño que tiene una mascota, le gusta pasar trabajando con su madre” “Siempre que sale al parque,	Caso 4: Presenta dificultades para elaborar las partes del cuerpo del personaje.

			corre peligro porque dos señores le quedan viendo y le hacen daño”	
			Caso 5: “El personaje soy yo cuando sea adulto” “Tiene miedo a su pasado, a ser como sus padres y ser adicto”	Caso 5: El personaje fue creado conjuntamente con el adolescente debido a que no sabía cómo realizar el cuerpo del mismo
			Caso 6: “El personaje soy yo, pero en adulto” “Es un cantante de rap” “Estar encerrado es a lo que tiene miedo, por eso va a la cárcel”	Caso 6: Su personaje presenta dimensiones en las partes del cuerpo, se demora en realizarlo, pero al final expresa su satisfacción

Nota: Al finalizar la sesión se realizará un resumen de lo ejecutado y se le indicará lo que se realizará en la siguiente reunión. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 3.

Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (segunda sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORIA	DESCRIPCION	FUENTE DE INFORMACION	VERBALIZACIONES	OBSERVACIONES
Proyección de vivencias traumáticas (sesión 1 y 2)	Atribución y colocación en elementos del juego acontecimientos en extremo estresantes, es decir sucesos externos que se hallaban fuera de la experiencia usual y que generaban angustia	Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Segunda sesión: realización del lugar inseguro-seguro del personaje creado, en cartulinas de tamaño grande, y descripción de emociones de cada lugar.	Caso 1: “Son dos cuevas una es oscura y la otra clara” “En la cueva oscura no hay personas, ni animalitos, en la otra sí, hay vida” “Si tiene las emociones el personaje, siempre le hace recordar muchas cosas”	Caso 1: Los lugares fueron dibujados con crayón negro a manera de trazos, se pudo observar que el dibujo fue igual en forma, pero difiere en tamaño. Las emociones que describió del personaje fueron: amor, paz, prosperidad, miedo, temor y susto.
			Caso 2: “Son senderos, el primero es por donde transitan varias mariposas y muchos árboles” “En este sendero todo es oscuro, está lleno de personajes malos que le hicieron daño y que no le dejan caminar”	Caso 2: Los dibujos de los lugares, no tienen una estructura que sea fácil de entender a simple vista. Es importante también mencionar que para su creación los dibujó varias veces, hasta que optó por hacerlo solo con lápiz. Las emociones que describió del personaje fueron: alegría, felicidad, curiosidad, angustia, tristeza y enojo.
			Caso 3: “Dayana se siente mejor en su casa, le gusta estar mucho en la sala” “Siente miedo, cuando está en el parque, porque no le gusta estar con personas que no conoce”	Caso 3: El niño siempre preguntaba, acerca de que dibujar y si lo estaba haciendo bien, realizó su dibujo con ayuda de la ejecutora del proyecto Las emociones que describe del personaje fueron: alegría, compasión, amor, temor, miedo y escalofrío. El nombre del personaje es similar al de la

				ejecutora del proyecto.
			<p>Caso 4: “José se siente bien cuando está en su casa con la mamá, porque le gusta que le cocine” “El lugar que no le gusta a José, es el parque, porque hay personas que quieren llevarlo por el bosque, ofreciéndole caramelos, a José le gusta los dulces”</p>	<p>Caso 4: Christian incluye en el parque, lugar inseguro, a dos hombres que al preguntar quiénes son, no contesta. Posteriormente da una descripción de porque están ahí. Las emociones que describe del personaje fueron: amor, cariño, molestia, paz, dolor y miedo.</p>
			<p>Caso 5: “Alex desea ser futbolista, entonces voy a dibujar como lugar seguro una cancha porque eso le haría sentir bien” “En esta otra cartulina, puede ver un lugar donde Alex paso toda su vida, se llama la foch, ahí es donde viven y trabajan sus padres” “Alex se siente defraudado y fusionado al mismo tiempo”</p>	<p>Caso 5: El dibujo del lugar seguro, fue realizado como una proyección del futuro del personaje, como algo a para cumplir. Para ello utilizó varios materiales para su creación, además al momento de hablar sobre los dibujos menciona varios detalles del lugar inseguro, escenario que luego comenta que es donde creció cuando era pequeño. Las emociones que describió del personaje fueron: felicidad, tristeza, disgusto, esperanza.</p>
			<p>Caso 6: “Nelson, quiere llegar muy lejos, tiene talento para hacerlo, así que su lugar seguro será un escenario musical” “Nelson a pesar que tiene talento, fue un chico de calle, que tiene muchas historias feas en su vida, y eso sabe él que lo va a</p>	<p>Caso 6: Nelson utiliza varios detalles en sus dibujos, a cada uno de ellos los agrega una firma con sus iniciales. Es importante mencionar que el dibujo es proyección del adolescente hacía su futuro, y no respecto a una situación del paso por resolver, sino más bien acerca de cómo poder actuar para conseguir algo deseado y que</p>

			llevar a estar encerrado, como si no pudiera salir, atrapado”	<p>no hacer para estar en el lugar temido. Ahora bien, el dibujo muestra una escena, es decir algo que está sucediendo en el momento y no el dibujo de un lugar solamente.</p> <p>Las emociones descritas fueron: terror y tristeza.</p> <p>Identifica una cualidad personal y un gusto como emoción.</p>
--	--	--	---	---

Nota: Realización del lugar inseguro-seguro del personaje creado, en cartulinas de tamaño grande, y descripción de emociones de cada lugar. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 4.

Sistematización de la Terapia para niños y adolescentes con trauma psíquico (Tercera sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	FUENTE DE INFORMACION	VERBALIZACIONES	OBSERVACIONES
Elaboración-integración de emociones de intensidad elevada.		Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Tercera sesión: contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión, una vez narradas dramatizarlas con el personaje creado por NA.	Caso 1: “Había una vez unos niños que encontraron un sendero de montañas muy inseguro y tuvieron miedo y temor al estar en ese lugar” “Había una vez un niño que encontró una cueva y se sintió seguro al siguiente día, otro niño sintió amor y encontró la misma cueva y le conoció a Felipe”	Caso 1: La emoción utilizada es el amor, y fue descrita por el paciente como compartir, respeto por sí mismo y que es una emoción que surge dentro del personaje. La emoción trabajada es el temor, que es descrito como peligro, miedo y que es una emoción que se siente dentro del personaje.
			Caso 2: “Eduardo no siente alegría donde vive, porque desea saber sobre su familia entonces se siente triste porque quiere saber de su familia” “Eduardo ha recorrido un gran camino, su casa en Loja y el centro. la alegría la tenían en su casa y la tristeza cuando su madre llegó y cuando fue llevado al centro”	Caso 2: Las emociones con las que se trabajó fueron la alegría y la tristeza, que las siente el personaje cuando estaba en casa y cuando se encontraba en el centro. Los lugares que utilizó para jugar, fue el inseguro, donde en principio identificó la casa del personaje y donde vivía al momento, sin embargo, al narrar la historia, incluyó ciertos detalles, de los cuales el niño hablaría posteriormente.
			Caso 3: “Un día Dayana estaba en su casa y vino su mamá le dio un abrazo, Dayana se fue al	Caso 3: Las emociones con las que se trabajó fue miedo y amor, que fueron sentidas por Dayana cuando esta con su

		<p>parque y al rato tenía miedo porque sentía que alguien le miraba”</p> <p>“Dayana abraza a su madre porque le quiere mucho, después se despidió y va al parque, pero de pronto siente que la miran, ella no sabe por qué es y se va asustada”</p>	<p>madre y cuando siente que alguien lo mira.</p> <p>Al momento que el niño narra acerca del abrazo que recibe por parte de su mamá, solo se queda en una verbalización, posteriormente se invita a dramatizarlo en el juego.</p>
		<p>Caso 4:</p> <p>“José era un chico bueno, que le hacía caso a su mamá y de repente se fue a fuera solo al parque a jugar y se acercó un señor y le dijo toma un caramelo José cogió y lo mato”</p> <p>“No lo mataron, lo violaron”</p>	<p>Caso 4:</p> <p>Las emociones con las que se trabajaron fueron cariño y amor, que fueron sentidas en el personaje cuando no lo molestan, le dan de comer, cuando se siente bien donde vive, dado por toda su familia; molestan, pegan, le dicen cállate, no le dan de comer.</p> <p>En la narración del final de la historia verbaliza que lo mataron pero en el juego hace una aclaración respecto hacer violado.</p>
		<p>Caso 5:</p> <p>“Felipe vendía desde que tenía 8 años, siguiendo el ejemplo que las personas le daban y se sentía bien con las cosas que hacía, vendía caramelos todos los días y todas las noches pensando que hay que hacer su futuro y si iba poder a seguir adelante siempre que pensaba en eso lo hacía con tristeza”</p> <p>“Felipe siente tristeza cuando habla de su futuro porque desde que era niño recibía varias críticas por parte de su familia y personas cercanas”</p>	<p>Caso 5:</p> <p>Las emociones trabajadas fueron tristeza y felicidad, emociones que fluctúan entre la niñez y el futuro del adolescente.</p> <p>El adolescente tiende a narrar la historia, en varias ocasiones, en primera persona.</p>

			<p>“Él siempre ha decidió realizar las cosas, antes que expresar lo que siente”</p>	
			<p>Caso 6:</p> <p>“Hace mucho tiempo entró a una fundación, en la que se siente encerrado y feliz”</p> <p>“He realizado dos carteles uno donde escenificaré mi arte y otro donde me encuentro encerrado sin saber a dónde ir”</p> <p>“Siente felicidad: cuando brinda su arte a las demás personas y cuando está bien consigo mismo y miedo al pensar en la muerte de su padre y la injusticia”</p>	<p>Caso 6:</p> <p>El adolescente decide trabajar solo con la felicidad y el miedo porque él considera que son las más importantes en el personaje</p> <p>La historia que narra hace referencia al futuro, respecto a que pasará, sin embargo, puede identificar a que se debe después de conocer el significado de las emociones.</p>

Nota: Contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 5.

Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Cuarta sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	FUENTE DE INFORMACIÓN	VERBALIZACIONES	OBSERVACIONES
Elaboración-Integración de vivencias internas y externas		Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Cuarta sesión: contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión, una vez narradas y dramatizarlas con el personaje creado por NA	Caso 1: “Felipe siente miedo de las personas que pueden hacerle daño” “Siento miedo y me pongo nervioso” “El miedo puede ser causado por una persona o una situación” “Lo importante es que Felipe ya puede conocer cuando siente miedo” “Felipe puede contar con alguien para expresar su miedo, y así enfrentarlo, porque ya sabe qué significa ” “Felipe ya no se encuentra separado, es uno solo, con todo lo que siente, se siente en paz”	Caso 1: Las emociones con las que se trabajó fueron el miedo fueron descritas como: daño que otras personas pueden causar, mientras que la paz aparece como un sentimiento de bienestar, de estar bien consigo mismo. En la realización del juego, los dos personajes que creó en un principio, al final eran partes del personaje principal que se integró, para eso
			Caso 2: “Eduardo siente curiosidad cuando llego al centro de acogida, era un nuevo lugar para él pero sentía angustia porque no sabía sobre su familia” “Eduardo sale del centro de acogida y regresa a su casa, pero pasan varias cosas en el camino” “Eduardo sabe que hay peligro el camino pero logra	Caso 2: Se trabajó con la angustia y la curiosidad, se pudo observar que las dos se deben al transcurso entre la casa y estar en el centro de acogida mi caleta. Al presentar dibujos sin una estructura clara, por medio del juego y lo que menciona el niño

		<p>resolver y llega a su casa”</p> <p>“Ha sentido muchas cosas durante ese camino, buenas y sabe cuándo las siente”</p>	<p>se pudo reconocer dónde se encontraba él y que se halla en ese camino, de igual forma cada paso que daba el personaje está relacionado con emociones que posteriormente fueron tomadas como parte de la vida del personaje.</p>
		<p>Caso 3:</p> <p>“Dayana está con su madre , a quien quiere mucho, le gusta abrazarla porque la ama”</p> <p>“Su madre la queda mirando y le manda a la tienda para que compre pan para el café”</p> <p>“Dayana sabe que ella puede expresar amor, porque también siente, siempre lo ha sentido”</p> <p>“Dayana sigue abrazando a su madre, a pesar de que ella no”</p>	<p>Caso 3:</p> <p>Se trabaja con él amor y el temor, el amor siempre fue referido a la madre. En esta ocasión lo que se ha contado al principio de la historia puede ser representado en el juego, esto referente al abrazo hacia su madre.</p> <p>El temor, aunque no fue mencionado, puede ser representado en el juego cuando acciona respecto de su madre, sin esperar que ella reaccione de la misma forma (en referencia al abrazo).</p>
		<p>Caso 4:</p> <p>“Esos señores malos le hicieron daño por comida”</p> <p>“A José le gustaría contarle a su madre, entonces va a la casa y le dice lo que le hicieron”</p> <p>“La madre de José lo abraza y le dice que está con él”</p> <p>“La madre avisa a la policía y los llevan presos José”</p> <p>“Él sabe que su madre va estar ahí y el aprendió a tener cuidado de los extraños”</p>	<p>Caso 4:</p> <p>En el juego el niño no pretende que la situación tormentosa sea eliminada, más bien representó en el juego aquello que hubiera deseado que sucediera.</p>

			<p>Caso 5:</p> <p>“Le disgusta no ser lo que quiere”</p> <p>“Si tiene esperanza de que lo logrará”</p> <p>“Es algo que lo va a llevar consigo, porque es su historia, y que eso le va ayudar a no cometer los mismos errores que sus padres”</p>	<p>Caso 5:</p> <p>Se identificó todo aquello que le había disgustado, hacía referencia a su pasado y a lo que sus padres le habían dicho, sin embargo, los toma como elemento de su historia.</p>
			<p>Caso 6:</p> <p>“Nelson tenía que realizar una presentación de su arte, en un coliseo, se encontraba un público bastante grande, y su familia (padre, hermana, madrastra).</p> <p>“Él se encuentra feliz porque está compartiendo con los demás lo que sabe hacer, la gente le aplaude porque les gusta lo que él hace”</p> <p>“Las persona no lo aplaudieron, siente miedo, pero Nelson decide mejorar su talento, él sabe que esas cosas pueden pasar</p>	<p>Caso 6:</p> <p>En esta sesión realiza el juego cantando.</p> <p>La manera de narrar la historia fue en forma de rima, y decide utilizar algunos materiales didácticos de la sala para aumentar detalles a su lugar seguro en un principio creado.</p>

Nota: Contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 6.

Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Quinta sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORIA	DESCRIPCION	FUENTE DE INFORMACION	VERBALIZACIONES	OBSERVACIONES
Elaboración- Integración de vivencias internas y externas		Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Quinta sesión: Contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión, una vez narradas dramatizarlas con el personaje creado por N/N .	Caso 1: “Felipe una vez que la mano del sendero de las montañas le extrajo las manos al personaje, decidió utilizar los pies, para aplastar y matar a la mano” “Cuando hace eso Felipe tiene unas nuevas manos más fuertes y largas” “Estas nuevas partes puede irse a la fuente mágica, con la finalidad de revivir” “En este trascurso de caminar se había caído varias veces” “Este personaje vuelve a tener vida, y ahora tienen unas manos con las que puede sentir y defenderse”	Caso 1: La representación del juego se dio entre la creación de varias partes del cuerpo, para finalmente presentarlo con un solo personaje con nuevas partes. El conocer del significado de las emociones las relacionaba con las ya trabajadas.
			Caso 2: “Eduardo vivía feliz con su familia en Loja, llegó su madre y se lo llevó y Eduardo no quería, entonces su padre vino por él y le pegó, se tuvo que ir con su madre pero es algo que no quiso, y poco a poco fue perdiendo su felicidad”	Caso 2: En el mismo dibujo realizado en sesiones anteriores, decide aumentar detalles que representen las emociones, para ellos utiliza colores para simbolizar como su felicidad ha ido disminuyendo, acompañado de expresión

			<p>“Siente mucho enojo hacia su madre, te odio mamá”</p> <p>“Quiere decirlo eso a su madre porque sabe que le va a hacer mejor”</p> <p>“A pesar de todo este camino recorrido, guarda su felicidad, está aún dentro de él”</p>	<p>verbal, aunque dentro del dibujo identifica un lugar donde la felicidad se encuentra guardada.</p>
			<p>Caso 3:</p> <p>“Dayana está en su casa y esta vez su madre lo abraza y le dice que lo ama”</p> <p>“Dayana sabe que eso se debe a que ella también lo ha dicho”</p> <p>“Ella y su madre se llevan bien, a veces pelean, pero Dayana ya no se va triste”</p> <p>“Esas cosas le hacen sentir triste, pero ahora ya le puede decir a mamá cuando lo siente”</p>	<p>Caso 3:</p> <p>La representación del juego se hace en base al amor y el temor se utiliza los dos espacios creados en un inicio, las emociones trabajadas las relaciona con las de anteriores sesiones.</p> <p>En la primera verbalización, utiliza los artículos masculinos para describir la acción del personaje es una niña</p>
			<p>Caso 4:</p> <p>“José siente dolor de barriga cuando algo le duele y se va al médico y le dice tienes que tomar un jarabe de frutilla y te tienes que acostar y dormirte una hora. José después, se acuesta en la cama va a tomar el café que su madre le preparó y después ya puede jugar y correr. Después ya le puede ayudar a su mamá”</p> <p>“Le duele la barriga a José, porque comió algo que no debía comer”</p>	<p>Caso 4:</p> <p>En la dramatización del juego, el papel del doctor fue interpretado por el niño.</p> <p>La solución del dolor fue propuesta por el niño y llevada al juego.</p>

			<p>“Se va con su madre al doctor, porque le contó”</p> <p>“Se siente curado, se ve mejor por fuera y por dentro”</p> <p>“José ya puede trabajar con su madre porque ya no siente dolor”</p>	
			<p>Caso 5:</p> <p>“Él puede jugar fútbol”</p> <p>“Se encuentra estudiando a pesar de lo que decían de él”</p> <p>“Llego a ser el presidente del consejo estudiantil”</p> <p>“Ha decidido seguir adelante, sin olvidar cuando era niño porque es parte de su historia”</p>	<p>Caso 5:</p> <p>La representación del juego se realizó en función de las verbalizaciones que su familia había hecho sobre él en relación de los logros que había conseguido.</p>
			<p>Caso 6:</p> <p>“Nelson ama su arte pero sabe que va a morir de eso”</p> <p>“Ahora escribe canciones sobre la realidad que vivió y eso ayuda a que otros puedan reconocerse en su historia y poder ayudarlos”</p>	<p>Caso 6:</p> <p>Al final de la sesión se realiza una canción acerca de lo que se ha trabajado en sesiones anteriores</p>

Nota: Contar una historia con dos emociones identificadas en la anterior sesión. Elaborado por D. Achig (2018)

Tabla 7.

Sistematización de la Técnica para niños y adolescentes con trauma psíquico (Sexta sesión).

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA TERAPIA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON TRAUMA PSÍQUICO				
CATEGORIA	DESCRIPCION	FUENTE DE INFORMACION	VERBALIZACIONES	OBSERVACIONES
Elaboración-Integración de vivencias internas y externas		Terapia de juego para niños con trauma psíquico: Quinta sesión: Sexta sesión: integración de todas las emociones trabajadas, en el personaje que se creó, con un dibujo y cuento. Posteriormente el personaje que se realizó en un principio será re-elaborado en arcilla.	Caso 1: No se presentan verbalizaciones	Caso 1: La última sesión no pudo ser llevada a cabo debido a que el niño fue insertado a su familia de manera inesperada, hecho que no fue conocido con anterioridad.
			Caso 2: “Me llevó todas las emociones del personaje, la felicidad está guardada” “Eduardo es un domador de tiburones” “Eduardo es el mismo, ahora puede controlar a sus tiburones”	Caso 2: Al hacer una recapitulación con las emociones trabajadas, el niño las coloca en los lugares del dibujo inseguro-seguro, donde él las ha sentido. Cabe mencionar los lugares realizados en principio fueron dibujados nuevamente pero como un solo, y ya no de forma bizarra sino más bien con una estructura. En la creación del personaje de arcilla Eduardo agregó más detalles que el personaje creado al principio de la terapia
			Caso 3: “Dayana a cambiado ,ahora sabe que es una emoción y que forman parte de ella, puede expresarlas” Dayana ahora tiene 20 años, es igualita por fuera, pero ahora sabe	Caso 3: En la recapitulación de lo trabajado, coloca todas las emociones que ha trabajado, y verbaliza como el personaje que ha creado las ha sentido. La realización del personaje en arcilla, físicamente es la misma, pero presenta más detalles.

			que siente”	
			<p>Caso 4: “José e diferente, aprendió acerca de lo que siente, puede expresarlo” “Este José lo voy a poner también, para ver como era antes y como es ahora” “Son las heridas de José, que están sanando, tiene muchos colores”</p>	<p>Caso 4: La creación del personaje en arcilla mejoro respecto a la conexión de las partes del cuerpo. Este muñeco presentaba orificios en el cuerpo que fueron pintados de varios colores.</p>
			<p>Caso 5: “Alex siente miedo, pero sabe tiene una red de apoyo y habilidades para ser como se ve en el futuro” “No voy hacer el personaje de arcilla, porque el que hice primero es como me veo a futuro, solo cambio internamente, como piensa”</p>	<p>Caso 5: Después de haber recapitulado lo trabajado, se procedió a general preguntas sobre sus miedos en contraste con las habilidades que posee el adolescente. Se identificó una red de apoyo con la finalidad de buscar ayuda en casos de emergencia.</p>
			<p>Caso 6: No se presentan verbalizaciones</p>	<p>Caso 6: No se pudo realizar la última sesión con el adolescente debido a que fue llevando a otra institución de acogida, hecho que no fue de conocimiento con anterioridad.</p>

Nota: Integración de todas las emociones trabajadas, en el personaje que se creó, con un dibujo y cuento. Elaborado por D. Achig (2018)

8. Análisis de la información

La reconstrucción de la experiencia se hizo en base al enfoque cualitativo, se utilizó el análisis de contenido para la interpretación de la información recolectada.

El análisis del contenido permitirá comprender y relacionar el significado de los componentes latentes con de los manifiestos que surgen del estudio de las experiencias traumáticas a través de la técnica del juego. Esto se realizará de la información que ha sido recogida de anotaciones de lo observado y escuchado, durante las actividades ejecutadas del proyecto. Por lo tanto, después de haber recolectado los datos necesarios, se pudo analizarla y corroborarla con la teoría pertinente.

El estudio se hizo del escrito investigativo elaborado de la sistematización de las tres categorías de información (experiencia emocional, proyección de vivencias traumáticas, elaboración-integraciones de emociones), extraídas después de aplicado el proyecto. De las cuales se tomó en cuenta los siguientes elementos de registro: investidura afectiva en los objetos y situaciones representadas en el juego, capacidad de expresar y transformar las experiencias sensoriales y emocionales, que también incluye el dolor psíquico, inherente a dicha experiencia, expresión de del mundo interno del NA, expresión de la transferencia en el acto de jugar y por ultimo con NA se resarce en la escenificación del juego.

Segunda parte

1. Justificación

La niñez y la adolescencia son etapas que influyen en el desarrollo psíquico y social del ser humano, es por ello que se vio en la necesidad de realizar un proyecto de intervención que contribuyera a la mejora de la salud mental de los niños y adolescentes del centro de acogida “mi caleta”.

Los NA del centro de acogida presentaban dificultad para expresar sus emociones debido a las situaciones familiares y sociales que habían experimentado, produciendo en la gran mayoría un estado estático de actuación, poco adaptativo e incluso una frágil autovaloración de sí mismos.

Desde esta perspectiva surgió el Proyecto de intervención sobre el desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego, llevado a cabo durante abril y julio del 2018. La técnica del juego fue elegida como herramienta diagnóstica y terapéutica debido a que es el medio de comunicación, no invasivo, que permite la proyección de emociones, deseos y conflictos que no han sido elaborados por la psique. Es decir, el juego permitió expresar la realidad interna de los niños y adolescentes de una manera sencilla y práctica, en base a la creatividad.

El objetivo del proyecto fue la promoción del desarrollo emocional para la integración-elaboración de vivencias internas y externas traumáticas por medio del juego. Esto se lo lograría en la realización de intervenciones individuales a partir de estrategias de juego y de estrategias de juego grupales. Para ello se planificó las siguientes actividades: técnica de Erika de diagnóstico y evaluación del juego en la

arena, técnica de juego para niños con trauma psíquico; juegos corporales iniciales y juegos corporales en pareja. Las actividades y objetivos planeados darían como resultado la elaboración de experiencias emocionales de intensidad elevada y el mejoramiento de las relaciones y vínculos de los niños y adolescentes.

Después de conocer el porqué, para qué y cómo se realizó el proyecto, se consideró importante realizar el ordenamiento e interpretación de la información obtenida de la intervención, ya que permitirá adquirir un conocimiento a profundidad de la interrelación de los factores individuales y grupales, valoración de la herramienta utilizada para el logro de la integración-tramitación de emociones de intensidad elevada y el intercambio de aprendizajes obtenidos en experiencias semejantes con NA en situación de calle.

2. Caracterización de los beneficiarios

Los beneficiarios directos del proyecto fueron los NA del Centro de acogida “Mi Caleta” de entre 10 a 15 años, siendo 4 niños y 2 adolescentes, todos de sexo masculino. Esta población vivía entre el abandono, rechazo y discriminación por parte de su familia y la sociedad, factores que explicaban la falta de afecto y por ende la inestabilidad emocional que se reflejaban en la dificultad para expresar sus emociones.

Durante la ejecución del proyecto todos los NA adolescentes participaron en las actividades individuales, sin embargo, dos de ellos no pudieron terminar las sesiones debido a que fueron insertados en sus familias de origen inesperadamente. Para las actividades grupales la participación fue irregular debido a programas o salidas organizadas por la institución.

Respecto a la cooperación, existió una buena acogida tanto de los niños y adolescentes en actividades individuales, sin embargo, no fue de la misma forma en planificaciones grupales, debido a que los miembros del grupo fluctuaban en varias ocasiones a razón del ingreso de nuevos NA al centro, es decir no se pudo consolidar al grupo.

Al comenzar el proyecto, NA se acogieron a las actividades lúdicas individuales con gran interés, ya que exponían su curiosidad por conocer que debían hacer y qué función cumplían los juguetes o el material didáctico que se utilizaba, además porque finalizaban la actividad con agrado de haberlo realizado.

Respecto a las actividades grupales, se evidenció una dificultad para establecer normas de respeto entre los NA, razón por la cual, al principio se presentaban disputas. A la mitad del proceso la participación de los niños y adolescentes era muy buena, en las sesiones individuales ellos ayudaban a preparar el material con el cual se iba a trabajar, mientras que en las sesiones grupales se logró establecer normas del grupo, por lo que disminuyeron las peleas entre ellos y se podía llegar a un acuerdo cuando sucedían altercados.

Al finalizar el proyecto la participación se mantuvo; respecto a las actividades grupales hubo una mejora de la relación entre los NA que en principio de la intervención no presentaban un trato amigable. Las disputas entre ellos no se eliminaron, tampoco se pretendía eso, pero si podían expresar cuando algo les parecía mal, sin necesidad de llegar a la agresión física.

Respecto a los beneficiarios indirectos, personal de la institución, su participación era irregular o casi nula, debido a que desempeñaban otras actividades acorde al cargo que desempeñaban en el Centro y su objetivo con los NA y adolescentes estaban direccionadas, en gran parte, a su rendimiento académico y mejoramiento del cuidado personal.

3. Interpretación

En el diagnóstico y evaluación del juego en la arena, el malestar emocional era plasmado en la representación de los juguetes como carentes de un espacio-tiempo y despojados de significado, esto se proyectó en la utilización de la arena, al desconocer el lugar dónde colocar los personajes y en el papel que otorgan a los personajes del juego.

En la construcción del juego se vio que los personajes se encontraban en situaciones de amenaza constante, que no podían integrar elementos emocionales como parte de un todo, sino más bien como aspectos sin relación, con una interrelación en frecuente conflicto o con una actuación estática, esto fue transmitido en las verbalizaciones y el jugar de NA, contenidos en la tabla nº1. De todos estos elementos las características de la experiencia encontradas fueron: represión de emociones, evasión y resistencia para relacionarse, incapacidad para establecer relaciones con el medio, control deficiente del yo, sentimientos de ansiedad e inseguridad, realidad percibida como agresiva y sin límites claros, y dificultad para expresar y reconocer las emociones.

En general las manifestaciones obtenidas del juego de los NA, muestran su realidad interna como escindida, en constante conflicto y sin una relación saludable.

Después de conocer cómo funcionaba su capacidad de expresión de emociones, se ejecutó la técnica de juego para niños y adolescentes con trauma psíquico. En las dos primeras sesiones se abordó la categoría de la proyección de acontecimientos

traumáticos, a través de la creación de un personaje, identificación de características más sobresalientes, lugares donde se sentía seguro o inseguro y emociones con las cuales contaba.

En los 6 casos, al crear el personaje, se presentó una dificultad para dar forma a las partes del cuerpo, carencia de detalles y rasgos físicos similares a los NA que eran verbalizados al momento de ser descritos. Respecto a la identificación de características del personaje, se realizó en función de situaciones dolorosas relacionadas con el abandono familiar, violencia física y psicológica y temores respecto a la vida futura. Estas atribuciones al personaje construido eran similares a la historia personal del NNA. Respecto a las emociones colocadas en los personajes fueron el amor y el temor, siendo la angustia una intermediaria entre ellas.

Los acontecimientos traumáticos se pudieron identificar en el juego de los niños al observar que los temas que habían construido giraban en torno a rescatar a otros individuos, amenazas contra sí mismos u otras personas, mientras que en los adolescentes se expresó una reducción en el sentido del futuro y la creencia de poseer la capacidad para predecir calamidades del futuro. Además tanto en niños como adolescentes, el personaje creado presentaba una dificultad en la capacidad para confiar (Schaefer & O Connor, 1997).

Estas atribuciones al personaje del juego permitieron observar como ocurre el nacimiento del NA, al ingresar al campo de lo simbólico, juego, y su desarrollo en el acto de jugar (Marrone, 2005)

La tercera, cuarta y quinta sesión abordaron la capacidad del juego para integrar-elaborar las emociones de intensidad elevada. En estas sesiones se crearon historias en relación a las emociones identificadas por los NA, para posteriormente escenificar en el juego. En los 6 casos las narraciones, verbalizaciones y proyección en el juego referían a la re-experimentación de lo que habían vivido y de lo que estaban viviendo. Es decir, a través de la repetición de emociones, fantasías y deseos se pudo entrar a la realidad interna NA y además obtenían una ganancia de placer en el sentido directo (Freud, 1975).

En la tercera sesión a partir de la información recolectada en la TABLA N°4, se pudo observar que la relación con el objeto, personaje del juego y los lugares creados, se vuelven significativos, al actuar mecanismos de proyección e identificación, es decir que los NA en la narración de la historia y escenificación el juego se van vaciando en la medida que parte de ellos se coloca en el objeto (Winnicott, 1971 (Novena reimpresión 2002)).

En base a esta relación con el objeto, en la cuarta y quinta sesión, a partir de los datos sistematizados en la TABLA N°5 y 6, se pudo observar el paso al uso del objeto “capacidad que le permite usarlos” (Winnicott, 1971 (Novena reimpresión 2002)). Se evidenció que la naturaleza del objeto se ubicaba dentro del temor y el amor, emociones que permiten comprender la destrucción del objeto y su sobrevivencia a dicha destrucción.

Por lo tanto, la posibilidad de ataque y supervivencia, observada en el jugar del NA, permitió comprender la relación entre la realidad interna y externa, reflejadas en

la creación de un mundo de realidad compartida, que puede ser usado y que restablece “una sustancia que no-es-yo” (Winnicott, 1971 (Novena reimpresión 2002)).

Es decir, en estas sesiones se observó cómo se forma la capacidad para usar al objeto, personaje creado y elementos que contiene, en la siguiente secuencia: “1) el sujeto se relaciona con el objeto. 2) El objeto está a punto de ser hallado por el sujeto, en lugar de ser ubicado por este en el mundo. 3) El sujeto destruye al objeto. 4) El objeto sobrevive a la destrucción. 5) El sujeto puede usar al objeto” (Winnicott, 1971 (Novena reimpresión 2002)).

La capacidad del uso del objeto, se refleja en la verbalización y observaciones del juego que se manifiestan en: la toma de conciencia de emociones pasadas de intensidad elevada (expresión verbal de emociones, capacidad de relación y representación de la realidad), tolerancia a la sensación de emociones dicotómicas (manejo de la frustración frente a situaciones nuevas o conocidas) y la interiorización de emociones acorde a un contexto situacional (insight dentro del funcionamiento psicológico del NA).

En la sexta sesión, a partir de la información obtenida de la TABLA N°7, se recapituló todo lo trabajado en las sesiones anteriores y se propuso plasmar al personaje, en un principio creado, en material de arcilla, se observó los procesos de crecimiento emocional del niño, y la propuesta de soluciones para enfrentar los obstáculos existentes en su desarrollo. A pesar de que en el caso 1 y 6 no fue posible realizar la sexta sesión, se consiguió que todos los NA pasaran por un proceso de

transformación en los que el sujeto “toma un rol activo de una experiencia displacentera, desde la cual participó desde un rol pasivo” (Mori Da Cruz, 2016), en las sesiones que participaron, razón por la cual el juego se convirtió en una terapia de aplicación inmediata que incluyó una actitud social positiva respecto de la capacidad creadora “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott, 1971 (Novena reimpresión 2002)).

4. Principales logros del aprendizaje

El aprendizaje que se obtuvo del proyecto está centrado en la capacidad creadora del juego en el campo clínico con NA, cómo zona que permite conocer la representación interna y externa de la psique y, a su vez, intervenir en la mejoría del desarrollo emocional. Desde estos puntos se puede reconocer que la técnica de intervención, a la problemática que en un principio se evidencio, fue la más adecuada.

Las experiencias positivas del proyecto fueron el progreso en el proceso de convivencia con los NA durante el desarrollo del proyecto, relación que permitió la culminación de las actividades planificadas con satisfacción. También se observó durante la práctica cómo se desarrolla su capacidad para crear e involucrarse en la construcción del juego que en un principio era invasiva y estática a una actuación creativa para tomar conciencia de lo que sucede internamente y externamente.

Respecto a las experiencias negativas, se podría considerar al retraso en la aplicación del proyecto debido a arreglos en la infraestructura de la institución y el no haber culminado la sexta sesión de la terapia del juego para niños y adolescentes con dos de los casos a razón de reinserción familiar y cambio a otra institución de acogida.

Se cumplió con el objetivo general de la promoción del desarrollo emocional en los NA por medio del juego, a través de este se logró la elaboración de experiencias internas y externas traumáticas. Sin embargo, el fortalecer los vínculos con el medio

a través de estrategias de juego grupales, no pudo ser alcanzado en su totalidad debido a la fluctuación en la participación de los NA al realizar las actividades.

Los productos generados por el proyecto fueron la toma de conciencia de las emociones pasadas de intensidad elevada, tolerancia a la sensación de emociones dicotómicas y la interiorización de emociones acorde a un contexto situacional.

Respecto al logro del indicador, estructuración de la imagen del yo, no se pudo alcanzar en su totalidad debido a que es necesario realizar una intervención a largo plazo.

Tomando en cuenta los aprendizajes, las experiencias positivas y negativas del proyecto se propone como alternativa de intervención al juego en poblaciones de NA que presenten una representación frágil de sí mismas y del mundo externo a causa de aquellos acontecimientos que han producido una ruptura en la continuidad de su vida. Ya que en el juego se les proporciona la oportunidad de re-experimentar y, por lo tanto, elaborar los acontecimientos traumáticos, a través de la repetición, lo cual les permitirá descargar impresiones dolorosas y a su vez dominar la situación por sí mismos de una manera nada invasiva y bastante creativa.

Debido a su capacidad creativa, se puede considerar al juego como un instrumento innovador en la intervención con NA, ya que en el jugar se puede representar acontecimientos traumáticos, desde un proceso de curación poco invasiva y además por que utiliza instrumentos lúdicos en el trabajo clínico.

Finalmente, el proyecto ejecutado contribuyo a la salud mental de los NA del Centro de Acogida “Mi caleta”, ya que a través del juego del “como sí”, se logró mejorar el desarrollo de sus emociones por medio de la expresión y el reconocimiento de las mismas. Logro que influye en el pensar y actuar de los NA en el futuro. No como un futuro sin problemas, sino más bien como una realidad conflictiva, pero con las habilidades necesarias para darle solución y enfrentarla.

Conclusiones

- La experiencia emocional, fue representada en el juego de todo aquello significativo para el NA, es decir de situaciones en su vida que le a causa una “intensa impresión” (Asturizaga & Unzueta, 2008). En un primer momento como elementos dispersos, pero a medida que se fue ejecutando la técnica de intervención se convirtieron en elementos ligados de un todo significativo a causa de que los propios NA desarrollaron la habilidad de construir un todo.
- El juego permitió la proyección de vivencias traumáticas, debido a que la técnica psicoanalítica, el juego, deja expresar excitaciones internas que poseen fuerza suficiente para perforar la protección del yo, de esta forma se logró en los NA dar salida a la energía y al mismo tiempo conseguir placer.
- El juego como zona de transacción, en los NA permitió reordenar y vincular el presente, pasado y el futuro en un espacio-tiempo del como sí, cualidad que permitió evidenciar como surge la relación y el uso del objeto en la construcción del juego.
- La tramitación de emociones de intensidad elevada, se pudo ver en el juego, ya que a través de las sesiones ejecutadas los NA incorporaron el entorno a su psiquismo al mismo tiempo que se insertaban en dicho entorno, es decir que, a partir de expresar, representar y elaborar situaciones de forma creativa, la técnica aporto a la subjetivación de los NA.
- La representación de situaciones conflictivas que coincidía con la historia de vida de NNA, corrobora el papel fundamental de la técnica del juego, hacer como sí, ya que sus escenificaciones fueron de algunos aspectos de la realidad de los NA. Es decir que al colocar en el juego conflictos y deseos el lugar del

juego para los NA se convirtió en la respuesta “A partir de aquí se dice que no se trata de un despliegue de imaginación pura y simple, sino de una respuesta de lo real del trauma” (Asturizaga & Unzueta, 2008).

- En un principio, la primera construcción en el juego de lo NNA fue de emociones penosas, pero a medida que fueron ejecutadas las sesiones posteriores, estas escenificaciones se convirtieron en fuente de placer. Es decir que las respuestas que fueron creadas, permitieron que mediante la repetición se transformara lo displacentero en placentero y eso explica a su vez la polaridad entre las emociones más expuestas el amor y el odio. "se resarce, esta frase quiere decir que se compensa, pero en otro lugar. Pierde aquí y para compensarse de lo que perdió aquí, que no quería, en otro lugar se da "un gusto" (Freud, 1975).
- El rol de la ejecutora de la práctica fue de gran importancia para la realización de las actividades ya que en muchas de las ocasiones formó parte del juego a petición de los NA, esto permite proponer que la habilidad para ser creativa también deber ser por parte de quien ejecuta el proyecto, ya que la transferencia que pueda producirse permitirá un retroceso o avance en la intervención.

Recomendaciones

- Durante toda la intervención ejecutada, la técnica del juego permitió llevar a cabo los objetivos planteados en el proyecto, ya que mediante los resultados obtenidos, el juego, puede ser diagnóstico y terapéutico al mismo tiempo. Es decir permite conocer la estructura del psiquismo y al mismo tiempo, a través de la repetición, le permite dar respuesta a situaciones displacenteras, gracias a la elaboración de las mismas.
- En intervenciones similares se propone que las actividades grupales que sean planificadas tomen en cuenta las características del grupo respecto al sexo y la edad ya que, no todas las intervenciones grupales pueden conformar un grupo terapéutico.
- Se recomienda que al momento de planificar las actividades del proyecto se tome en cuenta las fechas festivas o eventos que puedan surgir de imprevisto, para que de esta forma se cuente con un plan de contingencia que no influya en el cronograma de actividades.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1994). *Teoría y Técnica del Psicoanálisis de niños*. Barcelona: Paídos.
- Asturizaga, E., & Unzueta, C. (2008). *EL ESTATUTO DEL JUEGO EN LA CLÍNICA PSICOANALÍTICA*. Boliviana : Universidad católica Boliviana “San Pablo”.
- Bautista, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa: epistemología, metodología y aplicaciones*. Colombia: Manual Moderno Colombia.
- Freud, S. (1975). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas: Sigmund Freud Vol. XVIII* (págs. 123-125). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1992). *Más allá del principio del placer, Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. Argentina: Amorrortu Editores .
- Marrone, C. (2005). *El juego, una deuda del psicoanálisis*. Buenos Aires: Lazos.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa-Cualitativa. Guía didáctica*. Universidad SurColombia.
- Mori Da Cruz, N. (2016). *El juego en el tratamiento psicoanalítico con niños*. Uruguay: Universidad de la República .
- Nasio, J. D. (2013). *EL dolor de amar*. Barcelona: Gredisa.

- Prates, A. (2012). *De la fantasía de la infancia a lo infantil de la fantasía. La dirección de la cura en el psicoanálisis con niños.* . Buenos Aires: Letra Viva.
- Ruíz, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa (5a. ed.)*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Schaefer, C., & O Connor, K. (1997). Manual de terapia de juego. En C. Schaefer, *Terapia del juego para niños con trauma psíquico* (págs. 385-381). México: Manual Moderno.
- Winnicott, D. (1971 (Novena reimpresión 2002)). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Anexos

Anexo 1. Registro de Evaluación del Método Erika

DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
NOMBRE:	
EDAD:	
ESCOLARIDAD:	
NOMBRE EVALUADOR:	

Fecha:

Observación:

1. Elección de cajón de arena Seco

Húmedo

2. Tratamiento de la arena Utilización de la arena

Rociamiento

Aplanamiento

Excavación

Conformación de una c. plástica

Señalamientos

Rastros, contornos

Ocultamiento en la arena

Agrega agua o más arena

3. Tipo de juego Juego exploratorio

Juego funcional

4. Cambios y correcciones

5. utilización del tiempo Latencia

Tiempo de construcción y juego

6. Superficie de construcción El cajón de arena completo

Más de la mitad

Menos de la mitad

Fuera del cajón de arena

Solo fuera del cajón de arena

7. Composición Colocación indiferente

Configuración

Clasificación

Categorización simple

Yuxtaposición

Agrupamiento convencional

Todo significativo

Agrupamiento caótico

Agrupamiento extraño

MÉTODO DE ERIKA

Evaluación combinada

ASPECTOS FORMALES

DESCRIPCIÓN HIPÓTESIS

Arena		
Objetos y Categorías		
Uso del material		
Cambios		
Tiempo empleado para la construcción		
Tipo de construcción		

Anexo 2. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO				
FECHA Y HORA	ACTORES	OBJETIVO	ACTIVIDAD	OBSERVACIONES