

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE
QUITO**

**CARRERA:
PSICOLOGÍA**

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

**TEMA:
PROYECTO DE INTERVENCIÓN DESDE EL ACOMPAÑAMIENTO
PSICOLÓGICO ENFOCADO EN EL JUEGO PARA FACILITAR EL
DESPLAZAMIENTO DE CONTENIDO DEL MUNDO INTERNO AL
MUNDO EXTERNO EN LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE 10 A
14 AÑOS QUE ACUDEN A LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN PATRICIO”
EN EL PERIODO ABRIL A JULIO 2018**

**AUTOR:
KARINA ALEXANDRA BUENDÍA SOLÍS**

**TUTOR:
EDUARDO ALFONSO BRAVO MONCAYO**

Quito, Enero del 2020

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Karina Alexandra Buendía Solís con documento de identificación N° 2000096715, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de titulación intitulado: "PROYECTO DE INTERVENCIÓN DESDE EL ACOMPAÑAMIENTO PSICOLÓGICO ENFOCADO EN EL JUEGO PARA FACILITAR EL DESPLAZAMIENTO DE CONTENIDO DEL MUNDO INTERNO AL MUNDO EXTERNO EN LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE 10 A 14 AÑOS QUE ACUDEN A LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PATRICIO" EN EL PERIODO ABRIL A JULIO 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 autor me 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 digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Nombre: Karina Alexandra Buendía Solís

Cédula: 2000096715

Fecha: enero del 2020

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR/A

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de intervención, PROYECTO DE INTERVENCIÓN DESDE EL ACOMPAÑAMIENTO PSICOLÓGICO ENFOCADO EN EL JUEGO PARA FACILITAR EL DESPLAZAMIENTO DE CONTENIDO DEL MUNDO INTERNO AL MUNDO EXTERNO EN LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE 10 A 14 AÑOS QUE ACUDEN A LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PATRICIO" EN EL PERIODO ABRIL A JULIO 2018, realizado por Karina Alexandra Buendía Solís, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, enero de 2020.



Eduardo Alfonso Bravo Moncayo

Ci: 1801683507



Quito, D. M. 01 Abril del 2019

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

De mis consideraciones:

En respuesta a la Petición de la Srta. Karina Alexandra Buendía Solís con CI 2000096715 estudiante de la carrera de Psicología, quien solicita la autorización para la publicación del proyecto cuyo tema es:

PROYECTO DE INTERVENCIÓN DESDE EL ACOMPAÑAMIENTO PSICOLÓGICO ENFOCADO EN EL JUEGO PARA FACILITAR EL DESPLAZAMIENTO DE CONTENIDO DEL MUNDO INTERNO AL MUNDO EXTERNO EN LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE 10 A 14 AÑOS QUE ACUDEN A LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PATRICIO" EN EL PERIODO ABRIL A JULIO DEL 2018.

La Fundación Proyecto Salesiano Chicos de la Calle **AUTORIZA** a la estudiante, la utilización de los datos obtenidos en la aplicación 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 María Solís
Director Fundación Proyecto Salesiano
"Chicos de la Calle" Zona Norte



 @psdesainoc

 /Proyecto Salesiano Ecuador

 www.proyectosalesianoecuador.org

Proyecto Salesiano Guilo
OFICINA CENTRAL
Dirección General, Economía, Contabilidad, Oficina de Proyectos,
Vínculos Sociales, Comunicación, Gestión de Talento Humano
Tangay E4-1147 12 de octubre
Teléfono: 022421 247 / 022421 605
Fax: 021 2228 130
tinaver@proyectosalesianoecuador.org

Índice

Introducción	1
Primera parte	2
1. Datos informativos del proyecto	2
a) Nombre del proyecto	2
b) Nombre de la institución	2
c) Tema que aborda la experiencia:.....	2
d) Localización	2
2. Objetivo de la sistematización.....	3
3. Eje de la sistematización	3
4. Objeto de la sistematización.....	5
5. Metodología de la sistematización	7
6. Preguntas clave.....	9
6.1. Preguntas de inicio	9
6.2. Preguntas interpretativas:	9
6.3. Preguntas de cierre	9
7. Organización y procesamiento de la información.....	11
8. Análisis de la información.....	26
Segunda parte	27
1. Justificación.....	27
2. Objetivos específicos.....	29
3. Caracterización de los beneficiarios.....	30

4. Interpretación.....	32
5. Principales logros del aprendizaje.....	38
Conclusiones y recomendaciones	45
Conclusiones	45
Recomendaciones.....	47
Referencias bibliográficas.....	49
Anexos	50

Índice de tablas

Tabla 1. Información obtenida de las fichas psicológicas de la institución acerca de los niños y niñas participantes.	11
Tabla 2. Niño “A”.....	12
Tabla 3. Niña “B”.....	16
Tabla 4. Adolescente “C”.....	20
Tabla 5. Niño “D”	23

Resumen

Este proyecto sistematiza la experiencia sustraída del acompañamiento psicológico realizado con niños, niña y adolescente, estudiantes de la Unidad Educativa “San Patricio” que forma parte del Proyecto Salesiano “Chicos de la Calle”. El objetivo principal del acompañamiento psicológico estuvo enfocado en la técnica del juego para facilitar el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo.

El acompañamiento se basó en la técnica del juego tomando como guía la teoría de Arminda Aberastury. El acompañamiento psicológico sirvió de un espacio donde los niños, niña y adolescente expresaron sus emociones, ideas, sentimientos a través del juego, haciendo hincapié en el uso de la caja de cartón, la cual simbolizaba el secreto profesional. La sistematización recorre los tres momentos más relevantes de la experiencia: en primer lugar, la situación inicial que refiere al diagnóstico; segundo, el proceso de intervención, aplicación de la técnica del juego durante el acompañamiento psicológico y, por último, la situación final en la cual se analiza las sesiones obtenidas con los beneficiarios y se establecen las conclusiones.

Palabras clave: acompañamiento psicológico, juego, mundo interno, mundo externo.

Abstract

This project structures the experience withdrawn from the psychological accompaniment made with girls, boys, and teenagers, students from San Patricio's High School, which is part of the Salesian project "Chicos de la Calle". The principal objective of the psychological accompaniment was focused on the technique of the game in order to ease the displacement of the intern world content to the outer world.

This accompaniment was based on the technique of the game, taking as a guide Arminda Aberastury's theory. The psychological accompaniment provided a space where the boys, girls and teenagers were able to express their emotions, ideas and feelings throughout the game, making an emphasis on the usage of the cardboard box, which symbolizes the professional secret. The systematization goes across the three most relevant moments of the experience: in the first place, the initial situation which refers to the diagnosis; second, the intervention process, the appliance of the technique of the game during the psychological accompaniment, and lastly, the final situation, where the sessions obtained with the beneficiaries are analyzed and then established into conclusions.

Keywords: psychological accompaniment, game, intern world, outer world.

Introducción

Este proyecto fue realizado en la Unidad Educativa “San Patricio”, que forma parte de la fundación Proyecto Salesiano Chicos de la Calle, donde previamente se realizó un diagnóstico para conocer la situación de la institución, dando como resultado la agresividad, principal problema sintomático en este centro educativo.

La Unidad Educativa “San Patricio” oferta la posibilidad de acoger a los niños, niñas y adolescentes en situación vulnerable y que por dicha razón no han podido estudiar o culminar sus estudios.

La idea u objetivo fundamental de este proyecto fue trabajar con esta población en riesgo utilizando la técnica del juego desde la teoría de Arminda Aberastury. Me pareció apropiada la técnica del juego, ya que la actividad lúdica permite que los niños, niñas y adolescentes expresen sus conflictos y puedan reconstruir hechos pasados de su historia de vida que fueron traumáticos o desagradables.

El objetivo del acompañamiento psicológico fue que los beneficiarios lleven contenidos del mundo interno al mundo externo mediante el juego y pueda comunicar emociones, ideas, sentimientos, conflictos, es decir, conocer la demanda del niño, niña comunicación asertiva.

La sistematización de este proyecto describe las etapas del proceso de acompañamiento, técnica aplicada y logros que se vieron reflejados en este grupo.

Primera parte

1. Datos informativos del proyecto

a) Nombre del proyecto

Proyecto de intervención desde el acompañamiento psicológico enfocado en el juego para facilitar el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo en los niños, niñas y adolescentes de 10 a 14 años que acuden a la unidad educativa “San Patricio” en el periodo abril a julio 2018.

b) Nombre de la institución

Unidad Educativa “San Patricio” U.E.S.P.A. Institución que pertenece a la Fundación Proyecto Salesiano “Chicos de la Calle”.

c) Tema que aborda la experiencia:

Acompañamiento psicológico enfocado en el juego, para facilitar el desplazamiento del mundo interno al mundo externo de los niños, niñas y adolescentes, dar cuenta de las demandas que tienen los niños, describir los factores que intervienen en la misma.

d) Localización

La Unidad Educativa Fisco-misional “San Patricio” donde se realizó el proyecto, se ubica en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Itchimbia, sector La Tola, calle Don Bosco E5-06 y calle Los Ríos.

2. Objetivo de la sistematización

La sistematización tiene como objetivo organizar e interpretar el proceso de acompañamiento enfocado en el juego, para facilitar el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo en los niños, niñas y adolescentes de 10 a 14 años.

3. Eje de la sistematización

La sistematización permite organizar e interpretar el proceso de acompañamiento psicológico enfocado en el juego, centrándose en este último desde una propuesta teórica específica para analizar su pertinencia en el trabajo con niños, niñas y adolescentes en condiciones vulnerables.

La sistematización implica analizar los aspectos más importantes de la experiencia, en este proyecto la técnica utilizada, fue el juego. A través de actividades lúdicas, el niño demuestra sus conflictos y de esta manera, puede construir un pasado, tal como lo hacen los adultos con las palabras. Esta es una prueba clara de que el juego es un medio para comunicar conflictos del pasado y del presente (Aberastury A. , El niño y sus juegos, 2009, pág. 17).

Es así, que el niño como protagonista en el juego podrá dominar cualquier situación desde ahí, a través del juego el niño manifiesta las situaciones excesivas que no puede comprender, logrando de esta forma dominar objetos externos que están fuera de su alcance, desarrollándose un proceso en el que manifiesta de forma activa con lo que tuvo que interactuar pasivamente, transformar aquellos finales insatisfactorios, así como tolerar pálpelos y situaciones de la vida real difíciles para su edad (Aberastury A. , El niño y sus juegos, 2009, pág. 15); además logrará expresar

el anhelo de cambio del mundo exterior real y dará cuenta de la demanda o queja que experimente.

Durante el acompañamiento psicológico enfocado en el juego, el niño pone en evidencia su demanda o queja que está produciendo malestar, es así, que desplazan contenidos del mundo interno al mundo externo, además se mantuvo la comunicación asertiva durante el juego, y de esta forma se pudieron conocer los factores más relevantes que intervinieron en las demandas o quejas de los niños, niñas y adolescentes de manera individual.

Cuando un niño escoge un juguete con el cual desea jugar, se le está otorgando un espacio donde puede expresarse; como repetir situaciones vividas que fueron agradables para él, o a su vez, elaborar aquellas que fueron traumáticas o dolorosas, es por tal motivo que el juego es la herramienta más útil para trabajar con niños, con el cual pueden expresar sus conflictos pasados y presentes.

4. Objeto de la sistematización

El acompañamiento psicológico enfocado en el juego que se realizó con niños, niñas y adolescentes, para facilitar el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo y describir los factores que intervienen en la demanda del niño, niña o adolescente, fue una experiencia significativa para entender que el juego ubica al niño en un espacio donde puede expresarse, y hay que señalar que la descripción del juego muestra cómo el sujeto puede pasar rápidamente de bueno a malo a ser un aliado; así que los juegos infantiles siempre buscan una conexión con la verdad (Aberastury, *La adolescencia normal*, 1997, pág. 16).

Por su parte Freud fue el primer investigador que abordó este mecanismo psicológico observando a un niño de 18 meses el cual jugaba con un carretel que aparecía y desaparecía a voluntad dominando de esta forma la angustia de la aparición y desaparición de su progenitora, actividad a través de la cual se manifestaban fantasías agresivas y el amor frente a su madre (Aberastury A., *El niño y sus juegos*, 2009, pág. 15).

En muchas de las obras de Freud se encuentran apuntes importantes para la creación de la técnica del juego. Es así que:

En actos simbólicos y casuales se aborda el comportamiento sintomático de un niño de 13 años, modelo del análisis el niño en la actualidad el cual queda plasmado en el artículo “Asociación ideas de una niña de 4 años”, señala la posibilidad de utilizar la expresión verbal temprana para la interpretación.

En “Psicología del colegial” estudia las reacciones frente a los maestros, como repetición de las relaciones con sus padres, ideas que más tarde se desarrollaron, permitiendo comprender el porqué de las dificultades de aprendizaje, de la desadaptación escolar y de la avidez o rechazo frente al conocimiento.

El análisis de los sueños infantiles considera al igual que en los sueños de los adultos un contenido manifiesto y uno latente al cual se arriba por interpretación (Aberastury A. , 2011, pág. 14).

El juego, principal herramienta utilizada en este proyecto para el trabajo con niños, y uno de los motivos de su uso, fue que la teoría de Arminda Aberastury brinda la posibilidad de hacerlo, ya que en varios de sus textos expone como aplicar la actividad lúdica a la terapia y sus interpretaciones.

Aberastury afirma que a través del mecanismo de identificación proyectiva los niños logran hacer transferencias positivas y negativas frente a los objetos en dependencia de que los objetivos exciten o alivien su ansiedad, dicho mecanismo es la base de la relación con los objetos originarios (Aberastury, La adolescencia normal , 1997, pág. 16). Así, es de considerar que el juguete como objeto posee un conjunto de características dadas por tamaño, condición, dominio que ejerce, pudiéndose afirmar que el mismo se transforma en un instrumento de dominio en situaciones penosas, difíciles y traumáticas (Aberastury A. , El niño y sus juegos, 2009, pág. 14), es decir que el niño a través del juego desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos que estén causando malestar o conflictos, y los puede dominar mediante la acción.

5. Metodología de la sistematización

Para la sistematización se utiliza la metodología cualitativa, ya que se toma en cuenta la información y materiales utilizados, los mismos que son el resultado de la observación, misma que fue activa, donde el observador participó en la interacción establecida con el niño, niña y adolescente. Por lo tanto, estar atento a los detalles que se iban dando, sucesos e interacciones durante el juego, fue la principal herramienta para extraer información.

El acompañamiento psicológico enfocado en el juego con niños, niñas y adolescentes, cumple con una función catártica y de asimilación mediante la repetición de hechos diarios y cambios de roles, es la manera más acertada para intervenir en el mundo interno del niño, niña y adolescente y permitirle expresar su queja.

Además, es importante el conocimiento y uso de diferentes juegos tales como ajedrez, damas, parchís, entre otros, también el conocimiento de personajes de historietas, revistas infantiles, detalles de cuentos que permitan crear un pensamiento propio, el placer por el juego y la agilidad en su uso demandan el pensamiento y análisis del niño (Aberastury A. , 2011, pág. 101).

En la actual normativa no se admite la capacidad de análisis del niño cuando se encuentra en una silla sentado como en el caso de adultos(Aberastury A. , 2011, pág. 101), por esto, se optará por el juego como técnica fundamental en el espacio con niños, niñas y adolescentes, para conocer desde el primer momento cuál es su fantasía inconsciente sobre la enfermedad, conflicto sobre el cual es sujeto a tratamiento, así como su fantasía inconsciente de curación (Aberastury A. , 2011, pág. 108).

En los juegos del niño el analista posee un papel el cual puede personificar su ello permitiendo esta proyección un escape a sus fantasías sin una manifestación excesiva de ansiedad, una vez que está a desaparecido el niño es capaz de personificarse en el papel (Aberastury A. , 2011, pág. 116), es aquí donde se pueden evidenciar los cambios y el afecto que puede ocupar un objeto dentro de este espacio, pues el analista debe comprender lo que significa para el niño e interpretarlo, así el niño lo elaborará, lo aceptará y se sentirá comprendido, puesto que, cuando juega busca representar algo de sí mismo y todos estos significados deben ser interpretados para llegar a tener acceso a su mundo interno.

6. Preguntas clave

6.1. Preguntas de inicio

- ¿Cómo apareció el proyecto de acompañamiento psicológico enfocado en el juego?
- ¿Por qué intervenir con niños, niñas y adolescentes?
- ¿Cómo y de qué manera se involucraron los beneficiarios?

6.2. Preguntas interpretativas:

- ¿Cómo se escogió el modelo terapéutico para realizar el acompañamiento psicológico?
- ¿Por qué enfocar el acompañamiento psicológico en el juego?
- ¿Cómo se creó el espacio de trabajo para desarrollar el acompañamiento psicológico con los niños, niñas y adolescentes?
- ¿Cómo influye el juego en el desplazamiento del pensamiento del mundo interno al mundo externo?

6.3. Preguntas de cierre:

- ¿Cómo reaccionaron los niños, niña y adolescente al final del proceso de acompañamiento psicológico?
- ¿Cuáles fueron los resultados del acompañamiento psicológico a nivel terapéutico?

- ¿Cuál fue el impacto del proyecto en la unidad educativa?
- ¿Cómo se manifestaron los niños, niñas y adolescentes en la proyección de sus sentimientos del mundo interno al mundo externo?

7. Organización y procesamiento de la información

Tabla 1.

Información obtenida de las fichas psicológicas de la institución acerca de los niños y niñas participantes.

Niño/a	Sexo	Edad	Demanda por parte de la institución	Con quien vive	Número de hermanos y lugar que ocupa	Información de la ficha del niño
A	M	11	Agresividad	padres y hermanos	3 hermanos; el mayor	En la ficha del niño hay varios informes, donde se expone que el niño falta a clases, se sustrae cosas en la escuela y es agresivo con sus compañeros.
B	F	10	Agresividad	padres y hermanos	3 hermanos: 3 hermanas; la menor	En el transcurso del anterior año escolar, la niña tiene inasistencias y algunos llamados de atención por mala conducta. En el último informe que se encuentra en la ficha refiere que la niña golpea a sus compañeros y tiene inasistencias de manera recurrente.
C	M	14	Agresividad	vive en un hogar temporal "Mi Caleta"	un hermano; el mayor	En el informe que se encuentra en la ficha refiere que golpea a sus compañeros de clase, dice "malas palabras" e intimida a sus compañeros, se le culpa de cogerse las cosas sin pedir. Actualmente vive en un hogar temporal "Mi caleta", debido a que no puede vivir con la madre por situaciones de maltrato y negligencia.
D	M	11	Agresividad	Padrastra, madre y hermanos	2 hermanos; el primero	En la ficha del niño se encontró la siguiente información: el niño es agresivo en clase, busca pelear con sus compañeros e insulta a sus profesores.

Nota: Elaborado por: Karina Alexandra Buendía Solís (2019).

A partir de esta tabla se sistematiza la información de cada niño o niña por sesión. Así mismo, en esta tabla, se añade a demanda del niño o niña para hacer una distinción entre esta y la demanda de la institución, que por lo general es solo de tratamiento de la violencia y agresividad. Es decir, se establece la diferencia entre demanda manifiesta (institucional) y demanda latente (niño o niña).

Tabla 2.
Niño “A”.

Sesiones	Actividades realizadas	Demanda del niño/a	Descripción	Avance	Indicadores
1	Se establece el rapport.	Atención por parte de la madre	<p>El niño responde como se llama, su edad, en qué grado está, con quiénes vive, es decir, se realiza una primera entrevista.</p> <p>Luego, se le muestra al niño varios juguetes que se encuentran dentro de un baúl. El niño escoge los juguetes con los que desea jugar, se le otorga una caja de cartón donde guardará los juguetes luego de finalizar la intervención.</p> <p>Al guardar los materiales en la caja de cartón, el niño ya conoce que solo se abrirá cuando él esté presente.</p>	<p>El niño al inicio se siente tímido, pero al escoger el material con el que podrá trabajar, genera en el niño confianza en el espacio que se ha establecido para la intervención. Y esto se reflejó al momento en el que el niño guarda con interés los juguetes en la caja de cartón, la cierra y la deja en el lugar asignado.</p>	<p>Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar.</p>

2	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	<p>Entre los materiales que ha elegido el niño A, están: plastilina, varias figuras de madera y otros.</p> <p>El niño elabora una persona (que es él) y una casa de plastilina, por mi parte también elaboro una persona y una casa.</p> <p>En este escenario, el niño hace el intento por acercarse a mi casa en el juego, luego intenta destruir a la persona que yo había elaborado mientras saluda.</p>	<p>El niño elabora una escena de socialización, sin embargo, el juego puede reflejar que el niño aún tiene miedo para acercarse y si lo hace es destruyendo al otro muñeco.</p> <p>La caja de cartón ofrece un reaseguramiento de la privacidad del niño y da un valor simbólico a este suceso.</p> <p>Mientras estamos jugando, el niño no ve al muñeco de plastilina, sino que observa mi cara como esperando alguna reacción de mi parte. Se siente inseguro durante el juego.</p>	Logra comunicar sus emociones o pensamientos.
3	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	<p>En este encuentro el niño, continúa con la escena anterior y ahora realiza una tienda de juguetes de plastilina y me los vende. Además, está de por medio el dinero y se queda con el vuelto.</p>	<p>En este encuentro el niño expresa su malestar acerca de cómo conseguir dinero, ya que se mete en problemas cada vez que intenta tener dinero, porque toma el dinero de los padres y se escapa de la casa.</p> <p>Lo que produce el niño durante el juego, permanece en la caja como testimonios de la continuidad.</p>	<p>Ya no hay reacción de asombro al momento de que el acompañante juegue con él.</p> <p>Se ha apropiado de su caja de cartón, lo que le ha generado seguridad en este espacio, donde guarda todos los materiales usados durante el acompañamiento.</p>

4	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	Hay continuidad con la escena anterior.	El niño continúa con la escena anterior, además menciona que de la anterior vez que tomó el dinero de sus padres, lo llevaron nuevamente a un hogar temporal, “Mi caleta”. Añade también que en su casa su padre lo maltrata.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos. Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele. Da soluciones a situaciones que se ha presentado en el juego.
5	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	El niño continúa con la escena del juego anterior y añade otras escenas dentro del espacio.	El niño juega a la tienda y obtiene dinero, ha elaborado durante el juego unas tarjetas con dibujos, las cuales me vende durante el juego y dice que quiere venderlas a sus compañeros para obtener dinero.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos. Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele. Da soluciones a situaciones que se han presentado en el juego.

6	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	<p>En este encuentro se realiza el juego basado en una dinámica- “Yo siento”.</p> <p>“Es de una emoción que se siente cuando...”</p>	<p>Se le entregó 4 tarjetas, colocó en cada una de ellas 4 emociones (ira, alegría, tristeza, miedo) y luego le dio una figura a cada emoción.</p> <p>Después de esto, el niño realiza la dinámica: “Esta figura es de una emoción que se siente cuando...”</p>	<p>A través de juego se ha auto-observado y reconoce emociones.</p> <p>Logra comunicar sus emociones o pensamientos.</p> <p>Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.</p>
7	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	<p>En este encuentro se continúa con la escena de los juguetes y las tarjetas elaboradas anteriormente.</p>	<p>El niño continúa con la escena del juego y manifiesta su malestar al no tener dinero, le pregunto para que quiere dinero y responde que para comprarse golosinas. Durante el juego vende las cosas que elabora y además sustrae las cosas que hay en mi casa.</p>	<p>Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.</p> <p>Logra comunicar sus emociones o pensamientos.</p>
8	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	<p>En esta sesión se realiza un resumen de todo lo que hemos hecho en el espacio de intervención.</p>	<p>En este encuentro, hablo con el niño de los hechos que le han sucedido en el transcurso de este acompañamiento. Durante el juego el niño se muestra esquivo.</p>	<p>Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.</p>

Nota: Elaborado por: Karina Alexandra Buendía Solís (2019).

Tabla 3.
Niña "B".

Sesiones	Actividades realizadas	Demanda del niño/a	Descripción	Avance	Indicadores
1	Se utiliza la técnica del juego.	Atención por parte de la madre	La niña escoge los juguetes con los que quiere jugar y con los que arma la escena a la hora de dormir, donde la niña duerme sola y los padres en otra cama. Entre los juguetes están: dos muñecos sexuados, femenino y masculino, que la niña, en otra parte del juego, los toma como sus hijos y ella asume el rol de madre.	En este encuentro, durante el juego la niña dice que le da miedo la oscuridad, que prefiere dormir con sus papás.	Comunica contenido del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.
2	Se utiliza la técnica del juego.	Atención por parte de la madre	La niña arma la escena cuando van a comer y juega al papel de ser la mamá. Hizo el rol de una mamá que grita y castiga a la hora de comer.	La niña escogió juguetes grandes que estaban en el espacio de intervención, como una casa de plástico, sillas en tamaño real, mesa, aparte de los juguetes que guarda en su caja de cartón.	Se ha apropiado de su caja de cartón, lo que le ha generado seguridad en este espacio, donde guarda todos los materiales usados durante el acompañamiento. Ya no hay reacción de asombro al momento de que el acompañante juegue. Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar. Se muestra colaborador para trabajar en este espacio.

3	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	La niña continúa con la escena anterior. Vuelve armar el escenario que, en este caso, ocupa toda la sala. Y trae un peluche de su casa para que sea protagonista en el juego.	En este encuentro, la niña sigue haciendo el rol de mamá, yo soy su hija y el peluche también, ella prepara la comida, nos da órdenes y se molesta mucho si no las cumplimos. Hace amenazas de castigos físicos.	Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar. Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Se ha apropiado de su caja de cartón, lo que le ha generado seguridad en este espacio, donde guarda todos los materiales usados durante el acompañamiento.
4	En este encuentro se realiza el juego basado en una dinámica- “Yo siento”. “Es de una emoción que se siente cuando...”	Atención por parte de la madre	Técnica utilizada: Juego – Yo siento Se le entregó a la niña 4 tarjetas, colocó en cada una de ellas 4 emociones (ira, alegría luego le dio una figura a cada, tristeza, miedo) y emoción. Después de esto, la niña realiza la dinámica: “Esta figura es de una emoción que se siente cuando...”	Mediante este juego se trabajó la identificación y reconocimiento de expresión de las emociones, así como la modulación de la experiencia emocional.	A través de juego se ha auto-observado y reconoce emociones. Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.
5	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	La niña realiza la escena de la hora de comer con los juguetes de la caja y de igual manera utiliza todo el espacio para jugar.	En este encuentro la niña juega y compara escenas que suceden en su casa o las imita.	Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonistas de algún cambio que anhele. Da soluciones a situaciones que se han presentado en el juego. Logra comunicar sus emociones o pensamientos.

6	En este encuentro se realiza el juego basado en una dinámica- “Construyendo mi lugar seguro”.	Atención por parte de la madre	Se lee a la niña un relato “El regalo del Rey (o la Reina)”, con esto se propone al niño un viaje mágico a algún lugar donde el niño se sienta cómodo a gusto y describir el viaje para llegar a él.	Se toma este juego para trabajar la situación de violencia que vive la niña para que se sienta segura y protegida en la relación terapéutica. Además, se utilizó esta actividad en la siguiente sesión para enfrentar algún miedo, emoción o resolver alguna dificultad.	Expresa su interés o desinterés de expectativas a futuro. Logra comunicar sus emociones o pensamientos.
7	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	Durante el juego, la niña manifiesta que falta a clases porque no tiene dinero para los pasajes, ella relata que el día anterior trabajó vendiendo cigarrillos, y si no ayuda a su mamá no tiene dinero para los pasajes para ir a la escuela.	La niña cuenta hechos de su vida. Además, señala que su madre le dice que si ella le ayuda a trabajar le va a comprar un mueble para su ropa, frente a esto la niña está feliz.	Logra comunicar sus requerimientos en el espacio psicológico a través del juego. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.
8	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	La niña tiene faltas recurrentes en la escuela. La niña explica que estaba trabajando para poder ir a la escuela, pero se encuentra molesta porque su mamá no le ha dado dinero para la colación.	La niña expresa su sentimiento de enojo mientras juega. Con los muñecos que hacen de hijos durante el juego, se comporta como una mamá protectora.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos.

9	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	Durante el juego la niña relata que en su casa hay peleas constantes, ya que sus padres y familiares beben alcohol y estas peleas que surgen le preocupan porque se siente insegura frente a esto.	La niña se encuentra angustiada frente a la violencia que hay en su casa. Relata también que no puede dormir por estar pendiente de estas peleas que a veces son peleas entre hermanos o su mamá y hermanos.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar.
10	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	La niña relata mientras juega que hace un tiempo atrás iba a ser acogida por una familia con recursos económicos para apoyarle en sus estudios, y vivió con ellos una semana, pero regresó a su casa, ya que extrañaba a su familia.	La niña relata historias de su vida y mediante el juego algunas de estas escenas son reproducidas en este espacio.	Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.
11	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	En esta sesión se realiza un resumen de todo lo que hemos hecho en el espacio de intervención.	En este encuentro, hablo con la niña de los hechos que me ha contado en el trascurso de este acompañamiento. Durante el juego la niña se muestra esquiva.	Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.

Nota: Elaborado por: Karina Alexandra Buendía Solís (2019)

Tabla 4.
Adolescente “C”

Sesiones	Actividades realizadas	Demanda del niño/a	Descripción	Avance	Indicadores
1	Se establece el rapport.	Abandono	<p>El adolescente responde como se llama, su edad, en qué grado está, con quiénes vive, es decir, se realiza una primera entrevista.</p> <p>El adolescente elige la plastilina como material para jugar.</p> <p>Al guardar los materiales en la caja de cartón, él ya conoce que solo se abrirá cuando él esté presente.</p>	<p>Al inicio está muy inquieto, ansioso, pero al escoger el material con el que podrá trabajar, en este caso la plastilina, comienza a formar personas. Realiza preguntas como ¿qué voy hacer aquí?</p>	<p>Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar.</p>
2	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	<p>Entre los materiales que ha elegido el niño A, están: plastilina, varias figuras de madera y otros.</p> <p>El niño elabora una familia con la plastilina y yo elaboro una persona.</p> <p>Comienza un dialogo entre estas personas y una escena de intimidación.</p>	<p>El niño elabora una escena de intimidación, lo cual puede sugerir su miedo al estar en un espacio desconocido, pero a la vez su incomodidad frente a esta situación.</p> <p>Mientras estamos jugando, el niño no ve al muñeco de plastilina, sino que observa mi cara como esperando alguna reacción de mi parte. Muchas veces se ríe mientras me mira, como que no se cree que un adulto juegue con él.</p>	<p>Logra comunicar sus emociones o pensamientos.</p> <p>Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele.</p>

3	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	En este encuentro el adolescente, continúa con la escena anterior, donde intimida a una niña de las que ha construido, le agrade y le obliga a seguirlo.	El adolescente muestra una conducta desafiante durante el juego, especialmente se muestra agresivo con el sexo femenino, además elabora una casa, un parque, un pequeño barrio donde se ejecutan las acciones del juego.	Ya no hay reacción de asombro al momento de que el acompañante juegue con él. Se ha apropiado de su caja de cartón, lo que le ha generado seguridad en este espacio, donde guarda todos los materiales usados durante el acompañamiento.
4	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	Hay continuidad con la escena anterior.	El adolescente continúa con la escena anterior, en esta sesión el niño le obliga a la niña del juego a quitarse la ropa, a lo que yo pregunto que por qué le pide hacer eso, a lo que él responde, “eso hacen las personas malas”, y dice que la niña no debería andar sola por la calle sino espera que le pase eso. El adolescente empieza a producir contenidos de su mundo interno y emociones en este escenario.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.
5	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	El adolescente continúa con la escena del juego anterior.	El adolescente llega muy contento al espacio de acompañamiento, enseguida abre su caja de cartón para empezar con el juego. En esta sesión juega, pero también el adolescente empieza a relatar parte de su vida personal.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos. Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele.

6	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	El adolescente continúa con la escena del juego anterior.	Realiza la escena en un parque y un cuarto oscuro, esto lo relata igual como si estuviera contando una historia de su vida, es decir habla en primera persona. El adolescente narra parte de su vida y lo relaciona con el juego, el contenido del que habla resulta muy doloroso para él.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.
7	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	El adolescente continúa con la escena del juego anterior.	El juego se ha vuelto una escapatoria para no tener que sentarse frente a un adulto y contarle sus cosas personales, el juego permite al adolescente expresarse, el adolescente relata historias de su vida.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos. Logra comunicar sus emociones o pensamientos.
8	Se utiliza la técnica del juego		El adolescente continúa con la escena del juego anterior pero ahora utiliza hojas y dibuja mientras relata parte de su vida.	El adolescente relata situaciones que le causan malestar, actualmente vive en un lugar de acogida “Mi Caleta” y él quiere vivir con su mamá.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.
9	Se utiliza la técnica del juego	Abandono	En esta sesión se realiza un resumen de todo lo que hemos hecho en el espacio de intervención.	En este encuentro, hablo con él acerca de cómo ha ido construyendo su historia mediante hechos pasados.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.

Nota: Elaborado por: Karina Alexandra Buendía Solís (2019).

Tabla 5.
Niño “D”

Sesiones	Actividades realizadas	Demanda del niño/a	Descripción	Avance	Indicadores
1	Se establece el rapport.	Atención por parte de la madre	Se realiza una entrevista para conocer algunos datos del niño. El niño escoge los juguetes con los que desea jugar.	El niño se muestra colaborador en esta primera sesión.	Escoge los juguetes o materiales con los que desea trabajar.
2	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	El niño ha escogido la plastilina, hojas de papel y colores para jugar. El niño realiza escenas de un niño desprotegido y él hace el rol de un padre comprensivo y protector.	En este encuentro el niño empieza a realizar escenas y diálogos con los muñecos de plastilina.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos.
3	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	Mientras juega el niño relata sucesos que vive con su padre en tiempo presente, pero mientras relata algunas cosas de su padre, habla en tiempo pasado, frente a esto le pregunto si se dio cuenta que habló en tiempo presente y luego en pasado, y fue cuando el niño dice que su padre ha fallecido hace un año atrás.	El niño hace referencia a su padre en su discurso, hablar de su padre le produce una sensación de bienestar en el niño.	Ya no hay reacción de asombro al momento de que el acompañante juegue con él. Se ha apropiado de su caja de cartón, lo que le ha generado seguridad en este espacio, donde guarda todos los materiales usados durante el acompañamiento.

4	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	En esta sesión el niño utiliza plastilina, elabora muñecos y realiza una escena de un hijo y un padre jugando, luego relata la historia de cómo murió su padre y que cosas ya no hace y como se siente respecto a esto.	Resulta doloroso para el niño hablar de la muerte de su padre, el niño hace énfasis en lo que tenía cuando estaba su padre y lo que ahora ya no tiene. Se puede evidenciar que el duelo de la muerte de su padre, no ha sido elaborado.	Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos. Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele.
5	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	Actualmente el niño vive con su padrastro, madre y dos hermanos menores. Durante el juego el niño relata que siente que su madre ya no se preocupa por él, sino solo por sus hermanos, menciona además que existen castigos físicos por parte de la madre y el padrastro.	El niño se queja de la situación actual, ya que siente que no es tomado en cuenta al igual que sus hermanos. Esta situación hace que recuerde a su padre y haya ese anhelo de recordar momentos con él. Por otro lado, hay que señalar que recibe maltrato físico por parte de sus cuidadores.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos. Comunica cuál es su demanda y a través del juego logra ser protagonista de algún cambio que anhele. Da soluciones a situaciones que se han presentado en el juego.
6	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	El niño continúa con la escena que inició, los muñecos de plastilina que ha elaborado al inicio siguen siendo los mismos y ha agregado otros personajes y lugares.	Durante el juego el niño realiza el rol de padre en todas las escenas, un padre protector y preocupado por su hijo. Durante el juego el niño no muestra agresividad y el rendimiento académico está mejorando.	A través de juego se ha auto-observado y reconoce emociones. Logra comunicar sus emociones o pensamientos. Comunica contenidos del mundo interno hacia el mundo externo, como fantasías, conflictos, problemas internos.

7	Se utiliza la técnica del juego	Atención por parte de la madre	En esta sesión se realiza un resumen de todo lo que hemos hecho en el espacio de intervención.	En este encuentro, hablo con él acerca de cómo ha ido construyendo su historia mediante hechos pasados y revisamos las escenas más significativas que se dieron en el juego.	Expresa sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.
---	---------------------------------	--------------------------------	--	--	--

Nota: Elaborado por: Karina Alexandra Buendía Solís (2019).

8. Análisis de la información

El análisis de la información recolectada será cualitativo, tomando en cuenta las sesiones que se tuvieron con los niños, niña y adolescente, basado en el juego, es decir, todos los logros que se obtuvieron con la técnica del juego, para que los niños, niña y adolescente, puedan expresar su demanda.

Se tomará en cuenta tres etapas en cada uno de los casos:

- Antes de la ejecución del proyecto; se realizó un diagnóstico institucional, donde la información recogida se obtuvo de las fichas psicológicas de la institución y de la psicóloga referente al comportamiento de cada niño y su percepción con respecto a los niños, niña y adolescente que participaron en este proyecto.
- Durante el proyecto, aquí se analizará la información obtenida del espacio psicológico enfocado en la técnica del juego.
- Uso de la información de la primera etapa; Se hará uso de esa información para comparar con la información obtenida durante el proyecto, y así demostrar si la demanda institucional ha sido resuelta y haciendo hincapié con la demanda de los niños y adolescentes.

Segunda parte

1. Justificación

Este proyecto fue ejecutado luego de realizar un diagnóstico institucional en el formato 1, siendo la agresividad el principal problema, la población de la cual se ha identificado la problemática a intervenir son los niños, niñas y adolescentes que atraviesan una crítica realidad, como el maltrato por parte de sus cuidadores y negligencia, componentes que alteran el bienestar y el desarrollo del niño, niña y adolescente, siendo una de las principales causas para un bajo desempeño en el ámbito escolar e inadaptabilidad al medio que los rodea.

Se realiza este proyecto, ya que teniendo como respaldo la teoría y técnica del psicoanálisis de niños desde Arminda Aberastury, poder aplicar la técnica del juego a esta población es lo más acertado para que los conflictos, miedos o angustias puedan ser movilizados hacia el mundo exterior permitiéndoles expresar contenidos inconscientes que aquejan su psique.

Así mismo, la escasez de recursos psíquicos, impiden a los niños, niñas y adolescentes que sus capacidades se desarrollen, o a su vez, que la realidad en la que viven sea la única propuesta de vida percibida por ellos, por ende este proyecto tiene la finalidad de permitirle al niño, niña y adolescente, expresar sus ideas, emociones, sentimientos o conflictos y así lograr la comunicación asertiva para conocer la demanda del niño, para poder escuchar e interpretar desde el juego cuál es su queja.

El juego, técnica principal para la ejecución de este proyecto, ya que permite al niño dominar mediante la acción cualquier situación que le produzca angustia, Freud

sostuvo que el niño juega para reproducir situaciones de placer, pero al mismo tiempo puede reproducir situaciones dolorosas y traumáticas (Aberastury A. , El niño y sus juegos, 2009, pág. 13).

Si se le ofrece al niño desde el primer momento la posibilidad de expresarse jugando, podemos ver acontecimientos de su pasado, vida cotidiana, e incluso situaciones que anhelan a futuro o pueden realizar algún cambio que deseen, ya que la función que cumple el juego es la de elaborar y reconstruir cualquier situación que el niño reproduzca en este espacio.

El proyecto se diseñó para cumplir los siguientes objetivos:

Objetivo general: Facilitar el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo para dar cuenta de las demandas de los niños, niñas y adolescentes de la Unidad Educativa “San Patricio”.

2. Objetivos específicos

- Aplicar el juego como herramienta terapéutica para el trabajo del contenido del mundo interno de los niños, niñas y adolescentes.
- Describir las ventajas del uso del acompañamiento psicológico como herramienta capaz de incidir positivamente en la recuperación psicológica del niño.
- Describir los factores que intervienen en la demanda de los niños, niñas o adolescentes.

3. Caracterización de los beneficiarios

Los beneficiarios directos del producto son los niños/as y adolescentes que asisten a la unidad Educativa Fisco-misional “San Patricio” (U-E-S-P-A), quienes se encuentran en una situación de vulnerabilidad, pobreza y en algunos casos maltrato por parte de sus cuidadores. Sus edades van desde 10 a 14 años, distribuidos de la siguiente manera: 1 niña, 2 niños y 1 adolescente, quienes en su mayoría asisten de manera irregular a la institución; debido a la precariedad de la situación económica familiar, estos niños/as y adolescentes pueden verse eventualmente empujados a una estancia más permanente en la calle. En cuanto a la acogida del proyecto, dos de los beneficiarios asistieron de manera regular, mientras que los otros dos de manera irregular, ya que tenían faltas recurrentes durante el periodo académico.

Para comprender de mejor manera lo que es la adolescencia y la importancia que posee la misma en la vida del ser humano es necesario revisar la siguiente cita:

La adolescencia es “período comprendido entre los 10 y 19 años y está comprendida dentro del período de la juventud, entre los 10 y los 24 años. La pubertad o adolescencia inicial es la primera fase, comienza normalmente a los 10 años en las niñas y a los 11 en los niños y llega hasta los 14-15 años. La adolescencia media y tardía se extiende, hasta los 19 años. A la adolescencia le sigue la juventud plena, desde los 20 años 24 años (Organización Mundial de la Salud, 2013)

De lo anteriormente expuesto se deduce que la adolescencia es una etapa de la vida que se encuentra entre la niñez y la juventud, dicha etapa constituye la transición,

física, mental emocional del ser humano, el cual debe formar su carácter y discernir sus conflictos y responder sus inquietudes.

En la adolescencia ocurren una serie de cambios que marcan el carácter del ser humano, es considerada una etapa crítica en el desarrollo y formación del ser humano dado que de ahí nacen las pautas que le permitirán desarrollarse como un joven pleno.

El concepto moderno de adolescencia surgió en la primera mitad del siglo XIX y se vinculó a la escolarización de la población, como uno de los cambios que trajo consigo la revolución industrial, y que ya a finales del siglo XIX y principios del XX se fue extendiendo en las sociedades occidentales. Esta transformación provocó que se delimitara la edad para estar en la escuela. Durante este periodo los jóvenes ya no estaban bajo el dominio exclusivo de la familia, pero todavía no tenían pleno acceso a la vida pública y adulta (Castro, 2011).

Como queda expuesto la adolescencia en sus inicios fue considerada la etapa o momento de transición entre la niñez y adultez, sirviendo la misma como límite para terminar con la etapa escolar y comenzar una vida laboral, pero tomándose en cuenta que dado que era una etapa de transición aún la persona estaba bajo cuidado y control de la familia la cual garantizaba el comportamiento del individuo y respondía por sus actos.

Los beneficiarios lograron comunicar sus ideas, emociones y sentimientos en el espacio de acompañamiento, cabe resaltar que el trabajar con la caja de cartón permite darles confianza, ya que simboliza el secreto profesional, hecho crucial en este proyecto, ya que el concepto de ir a terapia o donde el psicólogo, ellos lo entienden como obtener información y adquirir problemas.

4. Interpretación

Este proyecto utilizó el juego como herramienta principal para el acompañamiento psicológico, ya que esta técnica ha sido utilizada anteriormente para el trabajo con niños, niñas y adolescentes dando excelentes resultados.

Según Melanie Klein (1955), recomienda tener juguetes pequeños en el espacio para el trabajo con niños porque su número y variedad les permite manifestar muchas más fantasías y experiencias, esto se pudo ver reflejado en este trabajo, porque los niños eligieron este tipo de juguetes u objetos pequeños, dando como efecto que gracias a la simplicidad del objeto o juguete, este puede convertirse en el más usado o el cual adquiriera su atención y ser parte de cada una de las escenas en el juego para representar distintos personajes, momentos reales o de su fantasía.

Los niños, niñas y los adolescentes con los que se trabajó, fueron identificados por la institución como agresivos, sin embargo, mientras se fueron dando las sesiones pude dar cuenta de sus demandas, que no habían sido escuchadas por parte de la institución ni de sus padres. Para llegar a conocer cuál es su demanda se utilizó el juego, dando excelentes resultados para trabajar con este grupo, además la producción de su mundo interno representado en el juego.

En el primer encuentro el niño “A” se mostró tímido, sin embargo, escogió los juguetes con los que quería trabajar. En este momento el niño armó una escena y mediante el juego nos saludamos y nos hicimos amigos, cada uno con sus personajes de plastilina. A través del juego el niño elaboraba escenas que le ocurrían y relataba hechos de su vida.

El desarrollo mental del niño se vincula a la fantasía, espacio en el cual es capaz de contrarrestar la ansiedad, inhibiciones, temores y al mismo tiempo manifestar sus deseos y proyecciones futuras (Isaacs, 2017, pág. 14), esto es evidente en las sesiones realizadas con los niños, niña y el adolescente, ya que en cada momento a través de los objetos o juguetes utilizados, representaban escenas y personajes de su vida, es decir la producción de este contenido de su mundo interno permite al niño reconstruir su pasado, permitiéndole dar soluciones a situaciones conflictivas o crear situaciones placenteras, en el caso del niño “A”, el hecho de jugar al padre que castiga físicamente, lo preparaba para sobrellevar este tipo de escenarios, al llegar a casa. En el siguiente encuentro relataba que cuando llegaba a casa se escondía y si el padre quería castigarlo, el trataba de explicarle porque se escapó de la casa y decía que ya no se quedaba callado y que pensaba en correr.

Así mismo, la niña “B”, en este caso trajo al espacio de acompañamiento un objeto de su casa, un peluche, al que hizo protagonista durante el juego, donde ella hizo el rol de una madre que grita y amenaza con castigos físicos y el peluche hizo el rol de hijo al igual que mi persona en una muñeca.

La niña reproducía situaciones de su vida cotidiana en el juego, esto le permitía elaborar y reconstruir estas escenas de su vida, si le ocasionaban malestar ella daba soluciones, por ejemplo, cierto día, durante el juego realizaba el rol de una madre ocupada y que todo lo tenía en orden, esto representaba el deseo de tener una mamá que este pendiente de ella, ya que en la realidad su madre tomaba alcohol por varios días y como consecuencia la niña no asistía a la escuela.

Además, la niña expresaba emociones de ira, por ejemplo, decía “Ayer mis papás se emborracharon y eso que les ayudé a trabajar, y no pude venir a la escuela”, añadiendo gestos de sentirse incómoda frente a esta situación.

En otro caso, el niño “D”, a través del juego pudo expresar algunas emociones, como tristeza, y un duelo no elaborado de la muerte de su padre, a través del juego revivía escenas con esta figura, por ejemplo, ir al parque, comprar ropa, y un anhelo de querer que se repitan, en el juego se reconstruyó esta historia, al final del trabajo con este niño dijo “Ya mi papá está en el cielo y cuando me ve se pone muy feliz y yo también”.

El niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos. Al realizar esta acción hace uso de medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el lenguaje de los sueños siendo posible su comprensión al utilizar el modelo de Freud para entender el lenguaje de los sueños (Klein, 2014, pág. 13).

Esto lo he podido evidenciar en cada encuentro con los niños con los que se trabajó, por ejemplo, en el caso del adolescente “C”, el juego es el que le permitió expresar una experiencia dolorosa para él, pues habla de la experiencia de abuso sexual por parte de su padrastro, a través del juego el adolescente ha elaborado el escenario para relatar este suceso de su vida. Así también, hay que señalar que en los objetos (juguetes), los niños colocan un gran significado simbólico y emocional, esta es una de las razones por las que se tomó de la teoría de Arminda Aberastury el uso de la caja de cartón, ya que en esta se guardan todos los materiales utilizados durante el

acompañamiento, cuidando así la subjetividad del niño y su privacidad, es decir simboliza el secreto profesional.

Este es punto central en esta experiencia, ya que los niños en el primer encuentro, tenían miedo asistir al espacio de acompañamiento, pues decían que podían conseguir más problemas si hablan, y por esta razón, este tema se manejó con mucho cuidado, debido a que los niños no confiaban en si hablar o no en el espacio de acompañamiento.

La caja de cartón fue muy útil para trabajar con este grupo, pues factores como el maltrato físico, negligencia y abandono por parte de sus cuidadores, causan deterioro en el desarrollo social, intelectual y emocional del niño, y en el campo emocional afectan directamente el poder relacionarse depositando la confianza en el otro.

Es inherente del niño la creación de un mundo propio en el cual la fantasía le permite un ordenamiento el cual se adapte a sus necesidades y condiciones (Freud, 2016, pág. 1), esta cita da cuenta que el niño al jugar está depositando su fantasía al igual que el poeta, mediante la repetición de escenas, personajes, acciones y más, el niño está elaborando su historia de vida, cómo él la percibe, cómo el siente o sintió cada experiencia vivida y puede dominar desde la actividad lúdica cualquier situación desagradable o conflictiva.

En el espacio de acompañamiento se crearon espacios como “Construyendo mi lugar seguro consistente en el desarrollo de un relato en el cual el terapeuta profundizaba en aspectos de indefensión y desconfianza que habitualmente se encuentran en los niños (Cooperación Opción, 2013, pág. 31)

“Yo siento”, esta actividad consistía en entregar al niño o niña 4 tarjetas, colocar en cada una de ellas cuatro emociones (ira, alegría, tristeza, miedo) y luego le dio una figura a cada emoción. Por ejemplo, la ira representada por un cuadrado, la tristeza representada por un círculo. De esta manera, la niña o niño, toman una de estas tarjetas y dice: “Yo siento tristeza, cuando...”, y es aquí donde expresa su contenido interno.

En el juego se hizo hincapié en la identificación del lugar del cuerpo en el que se manifiestan sus emociones, propiciando el desarrollo de experiencias corporales (Cooperación Opción, 2013, pág. 34). Gracias a esta actividad los niños pudieron manifestar sus experiencias, emociones, ideas y más contenidos de su mundo interno.

Con la idea de una comprensión efectiva del juego se caracteriza la preocupación que el niño manifiesta en dicha actividad sin tomarse en cuenta el contenido, siendo lo relevante el estado de casi alejamiento, cercano a la concentración de niños mayores y adulto evidenciando que el niño que juega se encuentra en un plano diferente que no admite interrupciones (Winnicott, 1971, pág. 50).

Este sería el punto central del juego, ya que es una relación entre el acompañante los juguetes o materiales utilizados y el niño, donde no pueden estar los padres u otras personas, a esta situación se le añadió el uso de la caja de cartón descrita anteriormente, teniendo éxito en el trabajo con este grupo.

El espacio que crea el juego permite al niño establecer normas, pensamientos e ideas que le brindan confort y satisfacción y que a su vez garantizan un descubrimiento sistemático del mundo exterior, aunque siempre evitando aspectos negativos que puedan afectar su estabilidad mental.

Por otra parte, debe entenderse que el juego es un espacio en el que se aprende, descubre e interactúa con la realidad desde un punto de vista agradable en el cual el niño busca alternativas y soluciones en la que se pierde el límite entre la realidad y fantasía.

El juego es el nexo conector que se establece entre el mundo interno y externo, es el vehículo a través del cual el niño comienza a tantear la realidad evitando con total maestría aquellos lugares de molestia, pena y dolor y buscando refugio siempre en espacios de fantasía que le permiten sobreponerse a una realidad que aún no es capaz de aceptar.

5. Principales logros del aprendizaje

Este proyecto aparece tras un diagnóstico realizado a la institución U.E.S.P.A., donde una de las principales problemáticas es la agresividad; elemento recurrente en la interacción de los niños, niñas y adolescentes que obstaculiza la adaptabilidad social, un buen desempeño a nivel académico y por ende genera malestar en el niño, niña y adolescente, por no poseer herramientas suficientes para resolver problemas: se deteriora la interacción con las demás personas y no se efectúan las actividades que la institución tiene como objetivo, ocasionando problemas en el aprendizaje y desinterés por el estudio.

Al ser una población vulnerable y en riesgo, se busca una técnica que pueda ayudar a los niños, niña y adolescente a expresar sus conflictos, ideas y emociones, además el poder identificar cuál es su demanda.

El juego, herramienta principal utilizada para el trabajo con niños, hizo de este espacio, un lugar donde el niño pudo expresar sus miedos, angustias o conflictos que estaban produciendo malestar. Y fue la herramienta más acertada para el desplazamiento de contenido del mundo interno al mundo externo y poder evidenciar las relaciones entre su desarrollo emocional, la normalidad del desarrollo y la actividad lúdica.

En la U.E.S.P.A., asisten niños, niñas ya adolescentes que en su mayoría no han podido culminar la primaria o secundaria por diversas circunstancias y han tenido que retirarse por cierto tiempo, por ende, uno de los objetivos de esta institución es la inserción escolar.

Se trabajó con este grupo poblacional, ya que la demanda o los casos, fueron asignados por el departamento de psicología de la institución. En este proyecto participaron directamente 2 niños, 1 niña y 1 adolescente, entre 10 a 14 años.

Al inicio del acompañamiento, el propósito fundamental fue que los niños, niñas y adolescentes, hicieran suyo ese espacio, donde expresen ideas, sentimientos, emociones, conflictos, angustias, miedos, a través del juego.

Es así, que los beneficiarios dieron apertura para que se efectúe el proyecto, y esto se pudo evidenciar en la asistencia regular de los niños, niñas y adolescentes al espacio donde se trabajaba. Muchos de ellos querían asistir dos veces por semana, pero por motivos de tiempo y organización de la institución, se trabajó una vez por semana con cada uno de ellos.

Además, hay que mencionar, que el secreto profesional que se establece en la terapia con el adulto, en los niños es diferente, ya que en el trabajo con niños éste fue simbolizado a través de su caja de cartón, la misma que fue dada desde el primer día de acompañamiento y en la cual cada niño guardó los juguetes o materiales escogidos y utilizados en ese momento, y que solo el dueño de la caja podía abrirla, este primer paso hizo que los niños poco a poco se apropien de su caja de cartón, lo que les generó seguridad en este espacio.

A pesar de los pocos recursos que había en esta institución, cada niño escogía los materiales o juguetes que deseaba utilizar en el espacio, y fue de vital importancia, no disponer del material de uno de los niños para ningún otro, pues como lo expone Aberastury, un pedazo de trapo o un pequeño objeto, tienen para él un valor afectivo

muy significativo y se siente terriblemente despojado y engañado si es usado por otro niño.

El modelo terapéutico propuesto por Arminda Aberastury me pareció el más acertado para poder intervenir con los niños, niñas y adolescentes, debido a que la técnica del juego que expone la autora, ha dado resultados en el trabajo con niños, y en varios de sus textos explica su aplicación, fundamental para la realización de este proyecto.

Se observó que las estrategias tenían éxito en los trabajos realizados con varios niños, algunos de estos trabajos están escritos en su obra “Teoría y Técnica del psicoanálisis con niños”, en su apartado, historiales clínicos.

Aberastury hace un recorrido a través de la historia del juego, es así que, partiendo de los hallazgos de Freud; Hug Hellmuth, Ana Freud, Sophie Morgenstern y Melanie Klein. buscaron la forma de aplicar el psicoanálisis al tratamiento con niños, pero Aberastury tomó la teoría de Melanie Klein como base para la técnica del juego, concluyendo así que: si los niños juegan en la medida de lo necesario en los tiempos demandados, logran una adaptación óptima a la realidad (Aberastury A. , 2011, pág. 41), además, indica: que a través del juego no se suprimen las emociones, sino en su lugar se logra un encausamiento específico de las tendencias, de ahí que el niño jugador reprime menos que aquellos que no pueden simbolizar y dramatizar sus conflictos a través del juego (Aberastury A. , 2011, pág. 43), por esta razón la técnica del juego desde este enfoque permite expresar al niño en su totalidad, contenido del mundo interno en el espacio terapéutico.

El acompañamiento psicológico con niños, enfocado en el juego, tiene la finalidad de desplazar situaciones del mundo interno al mundo externo, aumentando la importancia hacia El objeto real inicialmente fuente de odio se transforma en el juego en un espacio de relajación derivado del odio inicial (Aberastury A. , 2011, pág. 42), por ende, el juego establece una relación entre el niño y la realidad, permitiéndole adaptarse a su entorno.

Asimismo, el juguete garantiza la superación del miedo al objeto lo cual se traduce en la superación del miedo a peligros externos, estableciéndose de esta forma un puente entre la fantasía y realidad. (Aberastury A. , 2011, pág. 42), ya que mediante el juego el niño domina las acciones que desee.

La práctica sistemática del juego en la infancia garantiza un desarrollo sistemático y armónico en la adultez quedando en evidencia que el juego es un elemento clave al momento de desarrollar capacidades para enfrentar problemas (Aberastury A. , 2011, pág. 103), pero esto no es garantía de que un análisis sea un seguro de salud mental y física para toda una vida, ya que las agresiones del mundo exterior pueden sobrepasar la capacidad de metabolizar dichas manifestaciones sin enfermar, situación que puede darse independientemente de la efectividad del análisis (Aberastury A. , 2011, pág. 103).

El espacio donde se intervino con los niños, niñas ya adolescentes, fue asignado por el departamento de psicología, fue un espacio pequeño, con varios materiales para llevar a cabo el juego, y un anaquel donde organizar las cajas pertenecientes a los beneficiarios del proyecto.

En el libro de Aberastury, Teoría y Técnica del psicoanálisis de niños, en el capítulo 6 habla acerca del consultorio, el material de juego, el cajón individual, y problemas técnicos que surgen en su manejo diario, se ha tomado de este modelo, lo que más se ha podido para la ejecución del presente proyecto.

El espacio, previo al trabajo con los niños, fue adecuado con anterioridad, el mismo que contaba con una mesa pequeña, dos sillas pequeñas, baúl de varios juguetes (retazos de tela, piezas de otros juegos que ya no estaban completos, pedazos de madera, vasos, cucharas, platitos de juguete, monedas de juguetes, plastilina, cartuchera con lápices de colores y temperas, espejo, cuentos, crayones, acuarelas, marcadores, revistas, hojas en blanco, goma, biberón, lápices, carros, tijeras, muñecos de trapo, entre otros). Los niños tenían acceso a jugar con agua.

El acompañamiento psicológico enfocado en el juego, fue acertado para la población con la que se trabajó, además colaboró con los propósitos que lleva a cabo dicha institución.

La intervención con los niños, niñas y adolescentes de la institución, contribuyó a cambiar las formas de relación con el ambiente, ya que la manera de interactuar era por medio de la agresividad y al finalizar el proceso, hubo otras formas, por ejemplo: la comunicación asertiva con el otro se puso en evidencia, se formó un grupo de danza institucional.

El proyecto fue ubicado como algo nuevo para los beneficiarios, ya que los acompañamientos psicológicos a los que los niños habían asistido antes, se centraban en la escucha y en preguntas, a lo que ellos llamaban, “solo me quieren sacar información”.

Cabe resaltar que los siguientes puntos que se describen a continuación fueron evidenciados durante esta experiencia:

- Logran comunicar sus requerimientos en el espacio psicológico a través del juego.
- Escogen los juguetes o materiales con los que desean trabajar.
- Expresan su interés o desinterés de expectativas a futuro a través del juego.
- Ya no hay reacción de asombro al momento de que el acompañante juegue con ellos.
- Logran comunicar sus emociones o pensamientos.
- Se han apropiado de su caja de cartón, lo que les ha generado seguridad en este espacio, donde guardan todos los materiales usados durante el acompañamiento.
- Comunican cuál es su demanda y a través del juego logran ser protagonistas de algún cambio que anhelen.
- Dan soluciones a situaciones que se han presentado en el juego.
- Se muestran colaboradores para trabajar en este espacio.
- A través de juego se han auto-observado y reconocen emociones.
- Expresan sus emociones a través de un lenguaje corporal, es decir gestos o actos.

Puede considerarse como finalizado una vez eliminados los síntomas verificándose un incremento de intereses, capacidad de goce, equilibrio e independencia en el medio en el que se desenvuelve (Aberastury A. , 2011, pág. 103).

En cuanto a aprender a formular la interpretación, debe desarrollarse la metodología para alcanzar la capacidad específica de comprender y formular un lenguaje accesible al caso y edad del paciente (Aberastury A. , 2011, pág. 104).

Al principio la psicóloga de la institución veía esta técnica como un pasatiempo, luego, mientras transcurrió el tiempo, vio que los niños querían asistir a este espacio sin ser obligados, ya que anteriormente, si llamaban a un niño al departamento de psicología no era algo agradable, debido a que se enteraban sus padres de lo que hablaban con la psicóloga, se metían en más problemas o eran regañados.

Al finalizar el proyecto, fue acogido de buena manera por parte de la psicóloga de la institución, ya que al momento de llenar las fichas o colaborar en la realización de los informes, había mucha información acerca de estos niños, de situaciones conflictivas que no habían sido visibilizadas, dando la oportunidad de que se tomen medidas por parte de las personas responsables, además la psicóloga comenzó a utilizar juguetes en el espacio psicológico con niños.

Esto se vio reflejado en la colaboración del rector de la institución para la formación de un grupo de danza con los niños con los que trabajaba e incluso se sumaron otros niños que también quisieron participar, la institución apoyó económicamente con los trajes para un evento que se realizó dentro de la institución, esta actividad fue el resultado del trabajo con cada uno de ellos y se logró trabajar en equipo. Esto indica que los niños empezaban a organizarse por actividades que más les gustaba, sentían el poder pertenecer a un grupo y a pesar de las ideas diferentes y edades, llegaron a un acuerdo y se realizó esta actividad de la mejor manera.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

La aplicación del juego como herramienta terapéutica arrojó como resultado un elevado nivel de aceptación entre los niños develándose espacios de comunicación y manifestación de dudas, errores, miedos y temores que pudieron ser canalizados con una atención psicológica que permitió una mejor manifestación del pensamiento interno de los estudiantes en su relación con factores y elementos del mundo externo real.

El acompañamiento psicológico brindó el apoyo, pautas y herramientas necesarias para lograr una apertura de los niños, niñas y adolescentes ante dificultades de relación con el entorno proponiendo alternativas de relacionamiento y comprensión acordes a su edad y desarrollo mental.

Entre los factores de mayor incidencia en el desarrollo psicológico de los niños quedo de manifiesto el ambiente familiar, escolar y social en el cual se desenvuelven siendo los mismos los principales responsables de miedos, temores, dudas e inseguridades en el desarrollo psicológico de los niños, niñas y adolescentes, aspectos que quedaron plenamente manifiestos en el desarrollo de actividades con juguetes.

Quedó en evidencia que el juego es el vehículo idóneo para manifestar los deseos, opiniones, inquietudes y miedos de los niños, niñas y adolescentes, los cuales se reflejan en una realidad que no puede ser transformada ni aceptada por el niño, de ahí que su mecanismo de defensa sea la mezcla de la fantasía con la realidad en post de hallar un espacio de seguridad y confort.

La duda, el miedo y el temor, así como la vergüenza constituyen las principales manifestaciones al momento de desplazar sentimientos y deseos internos a una realidad difícil de comprender y aceptar para un niño, de ahí que el juego a través de juguetes constituye un aliciente para iniciar un intercambio entre el mundo interno del niño y el medio que lo circunda.

Recomendaciones

Incrementar de forma sistemática la aplicación del juego como herramienta terapéutica de forma tal que se garantice un espacio de comunicación y manifestación de dudas, errores, miedos y temores de los niños que puedan ser atendidos y canalizados psicológicamente con la finalidad de lograr una mejor interacción entre el mundo interno del niño y el mundo externo.

Implementar capacitaciones sistemáticas sobre la importancia y validez actual del acompañamiento psicológico como herramienta para propiciar un mejor desarrollo de niños, niñas y adolescentes en la capacidad de respuesta a dificultades del entorno en plena concordancia con el estado mental y capacidades de niños, niñas y adolescentes en desarrollo.

Realizar análisis sistemáticos y específicos del medio familiar, escolar y social en el cual se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes de forma tal que quede en evidencia la etiología de miedos, temores e inseguridades que afecten la capacidad de interactuar con el medio externo enfatizando en la necesidad de hacer del juego un vehículo de intercambio.

Incrementar de forma sistemática la intensidad y nivel de dificultad de los juegos a ser utilizados por los niños, niñas y adolescentes de forma tal que puedan plasmarse en los mismos de forma concreta los deseos, opiniones, inquietudes, miedos u otros aspectos del mundo interno que puedan verse afectados por manifestaciones o factores externos que disminuyan la capacidad de adaptación del niño al mundo externo.

Realizar estudios específicos sobre el significado e importancia del juguete como representación y depositario de deseos, inquietudes y proyecciones el niño frente a un mundo externo áspero, incomprensible y poco dispuesto a transformarse para propiciar una mejor interacción con los niños, niñas y adolescentes.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1997). *La adolescencia normal*. Buenos Aires: Paidós.
- Aberastury, A. (2009). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Aberastury, A. (2011). *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. : . Paidós: Buenos Aires.
- Castro, F. (2011). *Paradoja de la vida*. México D. F.: Trillas.
- Cooperación Opción. (2013). *La alfombra mágica: Técnicas terapéuticas y actividades lúdicas para niños y niñas*. Obtenido de <https://opcion.cl/wp-content/uploads/2016/04/LaAlfombraMagica.pdf>
- Freud, S. (20 de octubre de 2016). *El poeta y los sueños diurnos*. Obtenido de Biblioteca virtual Universal: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/211753.pdf>
- Isaacs, S. (2017). *Desarrollos en psicoanálisis: Naturaleza y función de la fantasía*. Obtenido de <https://teorias2usal.files.wordpress.com/2017/02/isaacs-s-naturaleza-y-funcion-de-la-fantasia.pdf>
- Klein, M. (2014). *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado*. Recuperado de . Obtenido de Psicovalero: <https://psicovalero.files.wordpress.com/2014/11/klein-melanie-la-tecnica-psicoanalitica-del-juego.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (4 de Marzo de 2013). *Adolescencia*. Recuperado de Adolescencia: <http://www.who.int/es/>
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Anexos



Modelo de caja de cartón utilizada por este grupo de niños, niña y el adolescente participante en el periodo abril a julio del 2018.