



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Escuela de Psicología Educativa Terapéutica

Plan de recuperación para un niño de 5 años 5 meses con problemas conductuales dentro del aula de primero de básica de la Escuela Borja

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicóloga Educativa Terapéutica

Autora: María José Alvarado Burbano

Directora: Master Margarita Proaño

Cuenca, Ecuador
2007

Indice de Contenidos

Indice de Contenidos.....	i
Indice de Anexos.....	ii
Resumen.....	iii.
Abstract.....	iv
Introducción.....	1
Capítulo 1: Marco Teórico	
Introducción.....	2
1. Desarrollo Evolutivo del Niño de 5 años.....	2
1.1. Introducción.....	2
1.2. Características psicomotrices.....	2
1.3. Sensopercepción.....	3
1.4. Características Adaptativas.....	3
1.5. Lenguaje.....	4
1.6. Conducta personal – social.....	5
2. Concepto, Características y Causas de los Problemas de Conducta	
2.1. Concepto de Problemas de Conducta.....	5
2.2. Características de los Problemas de Conducta.....	7
2.3. Causas de los Problemas de Conducta.....	8
3. Conceptos básicos de la Orientación Terapéutica: Terapia de Juego	
3.1. Concepto de Terapia de Juego.....	9
3.2. Historia de la Terapia de Juego.....	11
3.3. Papel del Terapeuta.....	12
3.4. Objetivos de la Terapia de Juego.....	13
3.5. Funciones de la Terapia de Juego.....	14
3.6. Conceptos Técnicos.....	14
3.7. La Aplicación de la Terapia de Juego	15

3.8. Materiales de la Terapia de Juego.....	16
3.8. Lugar a realizarse las sesiones.....	17
4. Conclusiones.....	17

Capítulo 2: Diagnóstico

1. Introducción.....	19
2. Estudio Teórico de los Instrumentos para el Diagnóstico del niño	
2.1. Test Proyectivo de La Familia.....	19
2.2. Test Gráfico Proyectivo H.T.P.....	19
2.3. Test de Apercepción Infantil CAT-A.....	20
2.4. Escala de Inteligencia WIPPSI.....	20
3. Descripción del Caso.....	20
3.1. Datos Generales.....	21
3.2. Historia y Desarrollo.....	21
4. Administración de las Pruebas.....	22
4.1. Test Proyectivo de La Familia.....	22
4.2. Test Gráfico Proyectivo H.T.P.....	22
4.3. Test de Apercepción Infantil CAT-A.....	23
4.4. Escala de Inteligencia WIPPSI.....	25
4.4.1. Escala Verbal.....	25
4.4.2. Escala de Ejecución.....	25
4.4.3. Conclusión.....	25
4.5. Informe de Observaciones.....	26
4.6. Entrevistas	
4.6.1. Al niño.....	27

4.6.2. A la maestra.....	27
4.6.3. A los padres.....	27
5. Diagnóstico.....	28
6. Conclusiones.....	28

Capítulo III: Plan de Intervención

1. Introducción.....	29
2. Lista de Actividades.....	29
3. Cronograma de Actividades.....	29
4. Fichas de Seguimiento	
5. Aplicación del Plan de Intervención	
Sesión No. 1.....	30
Sesión No. 2.....	32
Sesión No. 3.....	33
Sesión No. 4.....	35
Sesión No. 5.....	36
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	38
BIBLIOGRAFÍA.....	40

Índice de Anexos

Formato de Ficha de seguimiento de Hora de Juego.....	41
Formato de Ficha de seguimiento de Dibujo Expresivo.....	43
Test Proyectivo de la Familia.....	44
Test Gráfico Proyectivo H.T.P.....	45
Test de Apercepción Infantil CAT-A.....	46
Escala de Inteligencia WIPPSI.....	47
Dibujo Expresivo.....	48

INTRODUCCIÓN

Un problema, de cualquier tipo que afecte a nuestros niños, nuestros alumnos y pacientes es algo con mucha relevancia en la vida de los padres, maestros, psicólogos y principalmente para el propio niño, si el problema es de conducta, el resultado es mayor dentro del aula de clases, ya que lo afecta en su desenvolvimiento normal y en la relación con sus pares y superiores, ocasionando un baja autoestima, un retraso en el aprendizaje, y además, si estos problemas no son detectados y tratados a tiempo, puede darse la aparición de problemas más complejos en un futuro.

Por lo anteriormente expuesto, mi intención en este capítulo, es exponer el sustento teórico que avaliza mi trabajo. Así se tratará primero de la problemática que el caso presenta, siendo la conducta; y por otro lado, los conceptos básicos de la orientación terapéutica que utilizaré, que es La Terapia de Juego. Para posteriormente plantear una estrategia terapéutica que sirva para el plan recuperativo de un niño con problemas de conducta dentro del aula.

Capítulo I

MARCO TEÓRICO

1. DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO DE 5 AÑOS

1.1. Introducción

En este punto abordaré la importancia e influencia en la evolución del niño y comportamiento óptimo que tiene un desarrollo evolutivo normal acorde a la edad cronológica. En este caso las características corresponden a un niño de 5 años 5 meses. Existen varias Áreas que constituyen este desarrollo, y son: Área Motriz, Área Sensoperceptiva, Área Adaptativa, Área de Lenguaje y Área personal-social; cada una con sus características individuales.

1.2. Características psicomotrices:

Todo niño normal, cualquiera sea su edad, se mueve. El movimiento desde el inicio es su forma de conectarse con el mundo, de descubrir y experimentar lo que está a su alrededor y que poco a poco forma parte de su vida. También es su forma de expresarse ya que no lo puede realizar por medio del lenguaje.

“Cuando esta psicomotricidad es normal para la etapa de vida en la cual se encuentra el niño, hablamos también de un desarrollo psíquico en perfecto estado, no así, una psicomotricidad alterada, lenta, o atrasado, nos puede estar alertando de problemas en este ámbito”. (Proaño, 2002 pg.13).

Por eso, es muy importante un buen desarrollo en el ámbito psicomotriz para un buen desarrollo psíquico, que considero indispensable para un desarrollo integral de un ser humano y en este caso específico, puede influir en los problemas de conducta, ya que como dice Guilman: “La evolución del comportamiento social y del carácter del niño está condicionado no solamente por el nivel de su desarrollo neuromotor, sino esencialmente, y también en el niño normal, por su tipo neuro-motor. Es así como: el niño rígido desde el punto de vista motor, es susceptible en su amor propio; el flojo es indiferente; el elástico se adapta con mayor facilidad a la influencia del ambiente; la rigidez, los movimiento mal ejecutados y asociados a la rapidez son fuente de impulsividad y cólera. ”. (Proaño, 2002 pg.17).

A continuación cito algunas características que debe cumplir un niño de 5 años para considerarse estar en un buen desarrollo motor, como son: tener un mayor equilibrio que incluye saltar sin problemas y brincar, también manejar el cepillo de dientes y la peinilla, así como higienizarse e ir solo al baño, manejar la articulación de la muñeca, llevar mejor el compás de la música e imitar pasos de baile, distinguir izquierda y derecha en sí mismo, atarse los cordones, modelar bolas y formas cilíndricas con plastilina, recortar y pegar papel en línea recta, entre otros. (Editorial Lexus - 2006, Pg.80),

1.3. Sensopercepción:

Según la teoría de la Gestalt la sensopercepción es el proceso realizado por los órganos sensoriales y el sistema nervioso central en forma conjunta. Consiste en la captación de estímulos externos para ser procesados e interpretados por el cerebro. (<http://leyes-psicologia-gestalt.blogspot.com/2005/10/la-sensopercepcion.html> Acceso: 14-02-07, 16:20 p.m.)

Si este proceso, que implica, un buen funcionamiento de los órganos sensoriales y del sistema nervioso central, se realiza de una forma satisfactoria, se puede hablar de una sensopercepción óptima y será también determinada aceptable, de acuerdo a la edad. Así, a continuación señalo algunas de las características de un niño de 5 años con un buen desarrollo sensoperceptivo, y son: imitar trazos de letras, dibujar e identificar figuras con 4 partes, conocer y nombrar 6 colores, tanto primarios como secundarios, ordenar 5 objetos de mayor a menor tamaño, trazar diagonales, construir y recortar imágenes de forma geométrica, escribir algunas letras, perforar sobre el contorno de figuras geométricas, ordenar historietas de 4 episodios, entre otros. (Editorial Lexus - 2006, Pg.81-82)

1.4. Características Adaptativas:

“En el primer año de vida la adaptación al medio se realiza por medio de la inteligencia senso-motriz: a los estímulos del entorno se corresponde una respuesta motora lo más adecuada posible. A partir del segundo año la inteligencia se convierte en representativa al interiorizarse los aprendizajes en forma de imágenes mentales de una complejidad simbólica creciente. La inteligencia representativa es de tipo intuitivo desde los cuatro a

los siete años”. (Gesell, <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/practicu/Evolut01.htm#subir>) Acceso: 14-07-2007,16:40p.m.)

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, concluyo, que se considera que un niño está adaptado a su entorno, si puede desenvolverse en el mismo de una forma favorable, reaccionando de forma aceptable para su edad ante determinada circunstancia. También se puede hablar de una inteligencia adaptativa que va formándose de acuerdo al pasar de los años.

Presento a continuación algunas características que de un niño de 5 años con un desarrollo adaptativo óptimo para su edad, como son: ordenar los juguetes en forma prolija, dibujar la figura humana diferenciando todas las partes, desde la cabeza a los pies, en sus juegos, le gusta terminar lo que empieza, puede contar inteligentemente hasta 10 objetos, el sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollados, tolerar mejor las actividades tranquilas, ser capaz de elegir antes lo que va a dibujar, tornarse menos inclinado a las fantasías, comenzar a tomar en consideración las ideas de sus compañeros. (Editorial Lexus - 2006, Pg.83-85).

1.5. Lenguaje:

“El lenguaje es tanto expresión de las tendencias individuales como de las influencias exteriores. La conversación que se inicia de modo rudimentario entre madre e hijo tiene también una dimensión social. Por eso cuando se le dice a un niño no a algo, se le va creando normas y prohibiciones culturales, que primero vienen del hogar y se van incrementando luego en la escuela, y otros ámbitos donde el niño se desenvuelve”. (Gesell, <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/practicu/Evolut01.htm#subir>) Acceso: 14-02-2007.13:30p.m.)

Según un desarrollo normal del lenguaje el niño de 5 años debe cumplir las siguientes características: tener entre 2200 y 2500 palabras, estar sus respuestas ajustadas a lo que se le pregunta, ser capaz de preguntar el significado de una palabra, tener un lenguaje completo de forma y estructura, acompañar sus juegos con diálogos o comentarios relacionados, entre otros. (Gesell,

<http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/practicu/Evolut01.htm#subir>) Acceso: 14-02-2007.13:30p.m.)

1.6. Conducta personal - social:

Dentro de este aspecto se toma en cuenta la parte emocional, que sin duda va a influir en el comportamiento del niño, tanto en lo personal como en lo social. Así “durante el primer año de vida el bebé realizó un importante proceso con repercusiones tanto para su vida interna como para sus posibilidades de relación con los demás: primero aprendió a ver a su madre como alguien separado de él; además tuvo que admitir que era la misma madre la que satisfacía sus necesidades como la que las frustraba; y, por tanto, que sus sentimientos de amor y rabia iban dirigidos a la misma persona”. (Wallon, <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/practicu/Evolut01.htm#subir>) Acceso: 14-02-2007. 14:20 p.m. En los primeros 5 años de vida es donde especialmente el niño aprende todas las conductas que le permitirán ser un ser sociable.

A continuación, presento las principales características de un buen desarrollo personal y social en un niño de 5 años: ser independiente, desarrollar un gusto por colaborar en las cosas de la casa, ser capaz realizar una tarea que se le encomienda, cuidar a los más pequeños, saber su nombre completo, demostrar rasgos y actitudes emocionales, tener preferencia al juego en grupo, tener el gusto por disfrazarse y mostrárselo a los otros, iniciarse en el descubrimiento de la trampa en los juegos, poseer un sentido elemental de vergüenza y deshonor, diferenciar los juegos de varones y de mujeres, tener sentido de la responsabilidad, entre otros. (Editorial Lexus - 2006, Pg.86)

2. CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y CAUSAS DE LOS

PROBLEMAS DE CONDUCTA

2.1. Concepto de Problemas de Conducta

Según la Enciclopedia Microsoft Encarta, 2006, la conducta se define como: “el modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno. La conducta es la respuesta a una motivación en la que están involucrados componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad. La conducta de un individuo, considerada en un espacio y tiempo determinados, se denomina comportamiento”.

(<http://es.encarta.msn.com/encnet/refpages/search.aspx?q=conducta>. Acceso: 20-01-2007).

Por otro lado, “la conducta es la actividad, acción, funcionamiento, respuesta o reacción ante algo, que la persona dice o hace. Esta se ve deteriorada cuando es persistente, deteriora significativamente funciones académicas, sociales u ocupacionales, y viola las reglas apropiadas para la edad”. (Clarizio, y McCoy, 1981).

Por lo tanto, concluyo que, la tarea del desarrollo del niño en edad escolar es la de adecuar su conducta y ritmo de aprendizaje a las exigencias del sistema escolar, para poder interactuar de una manera socialmente adecuada tanto con adultos que no son familiares y con sus pares. Si el cumplimiento de estas tareas se da de una manera satisfactoria se tendrá como resultado una buena autoestima del niño y también protegerá su salud mental. Si el desarrollo infantil es normal este será bastante armónico, existiendo un paralelismo en las diversas áreas del desarrollo, que permiten que el niño se adapte fácilmente a las exigencias de su medio ambiente y que su conducta sea en general, relativamente predecible.

Sin embargo existe un grupo de niños en los que este desarrollo armónico no se da, lo que determina estilos cognitivos y conductuales diferentes. Estos niños son portadores de los denominados Trastornos del Desarrollo, que son las desviaciones en el patrón evolutivo infantil, que van más allá del rango normal de variación porque ocurren ya sea en un tiempo, una secuencia o un grado no esperado para la edad del niño o etapa del desarrollo, pero tienen una inteligencia normal, ausencia de déficits sensoriales significativos y ausencia de lesión cerebral.

“La conducta es patológica cuando se vuelve incontrolable y obstaculiza el funcionamiento habitual del sujeto. Un mecanismo de defensa se estima que posee un carácter adaptativo cuando se ocupa de energías y conflictos psíquicos y se le considera anormal si llega a deteriorar la vida diaria del sujeto”. (Falcón, <http://www.monografias.com/trabajos14/conducta/conducta.shtml#TEORIA>. Acceso: 14-02007.16:00p.m)

2.2. Características de los Problemas de Conducta

Jorge Forster, en su obra “El niño con problemas de Conducta”, nos ofrece una lista de características, que señalo a continuación: (López, Forster, y Mesa, 1999 <http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/ManualPed/ProbCond.html>. Acceso: 14-02-2007. 16:30 p.m):

- Son demasiado agresivos e impulsivos cuando están jugando, por lo que otros niños no quieren jugar con ellos.
- Experimentan berrinches severos, rabietas que duran mucho y no corresponden a su edad.
- No toleran ningún cambio en su rutina.
- Tienen temores excesivos.
- No pueden jugar calladamente.
- Necesitan que les presten atención.
- Les cuesta completar sus proyectos o tareas.
- Les cuesta seguir direcciones.
- Les cuesta sentarse quietos por un momento, siempre están en movimiento.
- Tienen comportamiento impulsivo.
- Pelean, intimidan, y hasta pueden robar.
- Tienen inhabilidad para aprender.
- No pueden establecer una buena relación interpersonal con profesores y/o compañeros.
- Presentan una forma crónica de conductas como: agresividad, depresión y retraimiento.
- Tienen retrasos en la ejecución de tareas, de modo que no cumplen plazos.
- Se tornan malhumorados, irritables y discuten cuando no quieren hacer algo que se les pide.
- Su forma de trabajar es extremadamente lenta y mala cuando no lo desean hacer.
- Evitan realizar tareas, diciendo que las “han olvidado”.
- Critican y se burlan de profesores y maestros.
- Les falta responsabilidad.
- Son impacientes, inflexibles y desobedientes.

2.3. Causas de los Problemas de Conducta

Basada en los estudios de Jorge Forster, a continuación presento las causas más comunes que pueden ser las que desencadenan a los llamados problemas de conducta. (Foster.

<http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/ManualPed/ProbCond.html> Acceso: 14-02-2007. 16:30 p.m.):

- **Un niño muy inquieto:** Es muy probable que presente problemas de conducta, ya que no podrá mantener la atención al maestro y se distraerá muy fácilmente dentro del aula. Esta excesiva actividad se caracteriza por una excesiva movilidad, desobediencia, hiperactividad verbal, hiper reactividad ante los estímulos externos o internos, rabietas, insomnio, agresividad o destructividad, que son todas manifestaciones de una limitación para controlar la conducta propia, provocando una atención débil, irritabilidad, alguna forma de dislexia, retraso escolar y/o alteración emocional.
- **La sobreprotección por parte de los padres:** Esto puede ocasionar que el niño se vuelva dependiente, y manipulador, lo que conlleva a que eviten el trabajo escolar debido a la limitación que sienten para realizarla, ya que se espera que realicen un trabajo comparable a la de los demás niños y esto hace que quieran hacerla rápidamente y no la puedan realizar bien; desarrollando, de esta manera, una ansiedad ante el trabajo escolar, si esta ansiedad es mucha o está mal manejada, el niño puede reaccionar convirtiéndose en un niño desobediente, que no atiende las órdenes de sus papás o de los maestros.
- **Los niños, cuyos padres no tienen una organización, o una idea clara de cómo educar a sus hijos:** Es decir, que no tienen un modelo de crianza, la desobediencia y los demás problemas se complican. Un aspecto de la falta de un modelo de crianza se observa al hacer la tarea, algunos niños manifiestan mucha resistencia para hacer la tarea, sin tener ningún problema de aprendizaje, al momento de hacer la tarea no obedecen a sus papás pero sí obedecen a su maestro en la escuela.
- **La falta de organización de los hábitos:** El problema de la falta de atención de los niños dentro de la escuela se debe principalmente a que los niños no van bien

desayunados, a que no se alimentan bien en general o a que no han dormido bien.

- **La estructura y funcionamiento de la familia:** Esto es muy importante en todo lo que se relacione con los niños. Así, la negligencia o descuido de los padres hacia los hijos, el abuso y caos familiar, también puede ser una causa, ya que el conflicto y agresión por parte de los padres, el ser parte de una familia agresiva, donde los padres tienen constantes peleas tanto físicas como verbales, entre pareja e incluso hacia los niños, crea en ellos una desestabilización emocional, que se lo ve reflejada en su comportamiento tanto en la casa como en la escuela y en general, en todos los ámbitos en los que se desenvuelve el niño.
- **El estado físico y emocional de los padres:** ya que aspectos como, el consumo de drogas o alcohol de los padres, alguna enfermedad como la depresión o psicosis de los padres, familia numerosa que no permita darle su espacio e importancia a cada hijo individualmente y una baja condición social, también son factores de riesgo cuando se habla de problemas de conducta infantil.
- **El modelo a seguir:** Es muy importante una guía en el desarrollo del niño. Aquí, entra en juego las personas que ayudan en la crianza del niño, como abuelos, empleadas, hermanos, entre otros. Ya que existen niños, que por diferentes razones, que pasan la mayoría del tiempo bajo el cuidado de otras personas que no son los padres, y muchas de las veces no se les define normas y límites, y ellos no tienen claro cuál es la figura de autoridad.

3. CONCEPTOS BASICOS DE LA ORIENTACIÓN TERAPÉUTICA:

TERAPIA DE JUEGO

3.1. Concepto de Terapia de Juego

El Juego es una “Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre”. (Funlibre. <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>. Acceso: 14-02-2007, 10:20 a.m.)

Tomando como punto de referencia, que el juego es la mejor forma de comunicación de un niño, la Terapia de Juego, es por lo tanto, una herramienta terapéutica, mediante la cual el niño puede expresar su vida interna, como son: sus sentimientos y pensamientos, emociones, ansiedades, en general, asuntos que están en el inconsciente y hacen que el niño tenga un comportamiento específico de una manera espontánea y natural.

En la obra de Scaglia, 2006, nos habla de la Teoría de Melanie Klein, y nos dice que: El niño vence realidades dolorosas y domina miedo proyectándolos al exterior, por medio del juguete, siendo este un puente entre la fantasía y la realidad, también, el juego le ayuda a modificar formas de relación que se encuentran perturbadas, reparar situaciones traumáticas, a comunicarse, a moldear experiencias, con el fin de hacerlas más accesibles a su entendimiento, a favorecer su crecimiento, a manifestar sus defensas que se ven manifestadas con disociación, aislamiento y proyección, y a sublimar a través de la expresión creativa.

“El juego de los niños nos permite extraer conclusiones definidas sobre el origen del sentimiento de culpa en los primeros años”. “El niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos”. Si deseamos comprender correctamente el juego del niño en relación con su conducta total durante la hora del análisis, debemos no sólo desentrañar el significado de cada símbolo separadamente, por claros que ellos sean, sino tener en cuenta todos los mecanismos y formas de representación. El análisis de niños muestra repetidamente los diferentes significados que pueden tener un simple juguete o un fragmento de juego, y sólo comprendemos su significado si conocemos su conexión adicional y la situación analítica global en la que se ha producido”. (Klein, pg. 10, 12).

Todos estos asuntos son interpretados por un especialista con el objetivo de buscar solución, además de ayudar al niño a sacar lo que tiene adentro y que lo tiene perturbado para así aliviar sus ansiedades.

Se tiende a confundir a la terapia de juego con el juego propiamente dicho, pero cabe resaltar que el juego no necesita de un observador como en la terapia, en el juego libre el niño no tiene reglas que cumplir, mientras que en la terapia si tiene reglas y límites.

3.2. Historia de la Terapia de Juego

Ana Freud (1928), fue la primera que utilizó el juego en su terapia, como una forma para atraer a los niños, y luego lo utiliza como método terapéutico. Luego Melanie Klein (1932) utiliza el juego como una forma de comunicarse con el niño, sustituyendo a la verbalización, ya que es la forma de comunicarse del niño. Ella comenzó su trabajo psicoanalítico con niños en el año 1919, y a lo largo de la experiencia con algunos niños fue concluyendo su Teoría del Juego como terapia, así conclusiones como estas hacen de la Terapia de Juego una herramienta muy importante.

“Mediante el análisis del juego tenemos acceso a las fijaciones y experiencias más profundamente reprimidas del niño” (Klein, pg. 19)

En 1938, Solomon desarrolló una técnica llamada “Terapia de juego activa” para ser utilizada con niños impulsivos: el llamado “acting-out”, al ver que el juego ayudaba al niño a expresar su ira y temor. A través de la interacción con el terapeuta, el niño aprende a redirigir la energía hacia conductas más aceptadas socialmente. También utiliza el desarrollo del concepto del tiempo en el niño brindándole ayuda para separar la ansiedad de los traumas pasados, así como las consecuencias futuras de sus actos. (Alvarez, http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.Htm Acceso: 10-12-2006)

La Terapia de Juego, tuvo un desarrollo importante a partir del trabajo de Carl Rogers (1951) y Virginia Axline (1964-1969). La terapia de juego en esencia está centrada en el niño. Este hecho, hace que aceptemos lo que él nos quiere interpretar con su juego ya que el terapeuta debe estar alerta para reconocer los sentimientos que expresa el niño y éstos los devuelve de tal manera que el niño obtiene el “insigth” necesario dentro de su conducta. Para lograr que se establezca el vínculo terapéutico las sesiones deben ser constantes y principalmente lograr que los padres del niño se comprometan al tratamiento, por medio de cumplir con las citas ininterrumpidamente y mantener una comunicación con el terapeuta, para así despejar sus inquietudes.

3.3. Papel del Terapeuta

“Por parte del terapeuta debe existir una total disposición, paciencia, respeto, consideración por el niño, estableciendo límites que le permitan al niño aprender a respetar a los demás y a concientizarlo de su responsabilidad en la relación”. (Alvarez,

http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.Htm Acceso: 10-12-2006)

Es importante poner límites, ya que estos permiten al niño expresar sus sentimientos sin herir a otras personas, que además del daño que ocasionan a las otras personas agredidas, el niño siente temor de las consecuencias de estos actos y también los límites, permiten al terapeuta mantener una actitud positiva hacia el niño al anticipar que no va a tolerar sus expresiones agresivas, estableciéndolos desde la primera sesión con la consigna de presentación.

Los límites que el terapeuta debe establecer anterior al inicio de la primera sesión están el de no permitir al niño destruir propiedades de la habitación que estén fuera de los materiales para el juego que se lo hará conocer, no atacar físicamente al terapeuta, permanecer más del tiempo programado para la entrevista, llevarse juguetes del cuarto de juego, no arrojar juguetes, ni ningún otro material fuera de la habitación.

El papel del terapeuta es observar, intentar entender, integrar y comunicar los significados del juego del niño para así entender el conflicto con el objetivo final de buscar una resolución para el mismo. La Terapia de Juego psicoanalítica no se concibe como un agente terapéutico, sino como un instrumento por el cual el niño y el terapeuta se comunican, ya que la herramienta fundamental en la terapia es la interpretación, es aquí donde se ponen a prueba la habilidad, el tacto y la forma como el terapeuta va a expresar mejor sus pensamientos.

El terapeuta debe tener una base profunda en el desarrollo infantil y su evolución, tener experiencia en la observación de niños normales y desviados, estar familiarizado con la teoría, estructura y función psicoanalítica del desarrollo de la personalidad, ser maduro para interpretar sin sobreidentificarse, estar satisfecho con la resolución de sus problemas infantiles, tener interés en los niños y ser honesto. También, debe caracterizarse por saber controlar sus tensiones, ser receptivo, paciente, ser lo suficientemente maduro para no perder el control y sobre todo, amar el trabajo con los niños y estar dispuesto a participar en el juego cuando así el niño lo pida, dejando al niño ser siempre el que lo dirija.

La intervención del terapeuta consta de las siguientes partes (Scaglia, 2006, pg.):

- **Señalamiento:** que consiste en decir lo que se observa en la conducta del niño, en términos claros y directos, esperando hasta ver con claridad lo que está ocurriendo para señalarlo. Es importante para la observación de la conducta del niño y la relación con los demás.
- **Interpretación:** que es explicar lo que ve, que refleja lo inconsciente como temores, ansiedades y defensas que puede verse reflejado en la relación con el terapeuta, es decir es una relación transferencial. Esta interpretación debe ser sencilla, corta, oportuna y sobretodo ser expresada en un lenguaje que el niño lo entienda. La interpretación ayuda a reconocer rasgos profundos que explican su conducta interna, es decir, hacer consciente lo que está en su inconsciente y así el niño revierte sus manifestaciones sintomáticas.
- **Explicación psicológica:** Está dirigida a los padres, dándoles respuestas científicas del problema observado pero en términos simples y comprensibles. Esta explicación ayuda a la comprensión de aspectos del desarrollo evolutivo que son importantes que se conozcan y también permiten la detección de las conductas adecuadas.

3.4. Objetivos de la Terapia de Juego

Con La Terapia de juego, se puede evaluar las defensas del niño, la capacidad para tolerar la frustración, el nivel de desarrollo del superyó, las fantasías, las emociones, las inquietudes, los temores, las habilidades especiales y también las dificultades, los niveles de dependencia e independencia, los niveles de agresividad, la vitalidad fraterna, el cómo responde frente a la competencia, los niveles de ansiedad y el proceso del juego que es lo que intenta resolver, así como el comportamiento en general. (Alvarez, http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.Htm Acceso: 10-12-2006, 14:20 p.m.)

Para Melanie Klein, el juego permite al niño, expresar su vida interna, aliviar sus ansiedades, modificar formas de relación perturbadas, reparar situaciones traumáticas, comunicarse, moldear experiencias para hacerlas más accesibles a su comprensión, favorecer su crecimiento, manifestar sus defensas. (Scaglia, 2006, pg.

3.5. Funciones de la Terapia de Juego

El juego tiene funciones biológicas, intrapersonales, interpersonales y socioculturales; así, el aprender habilidades básicas, relajarse, liberar energía excesiva, estimulación cinestésica, por medio del ejercicio, abarcan las necesidades biológicas; el aprender a dominar situaciones, el explorar, tener iniciativa, comprender las funciones de la mente, cuerpo y el mundo que los rodea, el desarrollo cognitivo, el dominio de conflictos, la satisfacción de simbolismos y deseos, abarcan las funciones intrapersonales; el desarrollo de habilidades sociales, la separación e individuación están dentro de las funciones interpersonales, y por último la imitación de papeles deseados en base a modelos que presentan los adultos es una función sociocultural.

3.6. Conceptos Técnicos

Existen algunos términos que se utilizan dentro de la terapia, los mismos que considero importante definir, (Scaglia, 2006) y son:

Transferencia: “Proceso mediante el cual, los pacientes reactivan durante la situación terapéutica, los conflictos, vivencias y modalidades de relación, que experimentaron en el pasado”. Así la transferencia nos deja ver estas vivencias y conflictos con el fin de elaborarlos.

Contratransferencia: “Abarca todas aquellas vivencias y reacciones emocionales que el analista experimenta consciente e inconscientemente en conexión con el material aportado por el paciente”. Aquí es importante diferenciar entre los sentimientos no resueltos del terapeuta y los sentimientos que son producto de lo que se ha transferido en ellos.

Resistencia: “Mecanismo defensivo que opera en el aquí y ahora de la sesión (mediante actos o palabras) y tiene por fin oponerse al acceso del paciente a su inconsciente”. El no dejar hablar al terapeuta, el no acudir a las sesiones a la hora y días previsto, son ejemplos de esta resistencia.

Insight: “Comprensión profunda afectivo-intelectual, de los propios problemas y motivaciones inconscientes”. El tener una percepción de sí mismo y del mundo, diferenciándolos.

3.7. La aplicación de la Terapia de Juego

En las primeras sesiones el terapeuta no estructura el juego, lo deja libre, simplemente observa, analiza, aclara, comprende y ayuda al niño a sentirse seguro. Más adelante se irán estructurando las sesiones según lo que necesite el niño, y según su edad. Es importante anotar que cada edad tienen una forma de jugar, una forma de ver al mundo y de cómo se integra el niño a él.

Todas las horas de juego son muy importantes, pero la primera es especialmente trascendental, ya que de acuerdo a la forma en que ésta se desarrolle nos servirá como fuente de información muy importante que nos va a ayudar a comprender rápidamente el caso en general. Los aspectos que hay que observar principalmente, son los siguientes:

- El tiempo que pasa hasta que el niño comience a jugar ya que esto nos indica la actitud que tiene el niño hacia el mundo externo
- La relación con la caja de juego y el material, que representa su mundo interno
- Si presenta alguna dificultad para jugar

Como el espacio de juego es un espacio que le permite al niño la expresión de sentimientos reprimidos, incluyendo la agresividad, y no por eso es que se la fomente, sino que hay que ayudarlo a canalizarla mejor y que él aprenda a controlarla, de tal manera que la terapia de juego es un espacio en que además del autoconocimiento, se promueve el autocontrol, distinguiendo siempre lo externo de lo interno, la realidad de la fantasía, esto es, en lo que ayuda La Terapia de Juego al niño. Hay que dejar que el niño sea libre y utilice su imaginación, que exprese cómo ve al mundo y de qué manera se conecta con él y la comunicación psicoterapéutica con el niño debe estar acorde con su nivel de desarrollo afectivo y cognoscitivo.

Durante el juego hay que dejar que el niño libere su imaginación para que exprese cómo ve y se conecta con el mundo, por esto hay que tener paciencia y esperar a que el niño verbalice sus fantasías y exprese sus emociones.

3.8. Materiales de de la Terapia de Juego

Los materiales se escogerán de acuerdo a la edad, sexo e ideologías de la época, deben ser juguetes simples y durables y proporcionar un mínimo de desorden. Además que estos deben alentar el juego libre, promover la verbalización y expresión.

Los juguetes que se utilicen deben permitir la expresión simbólica de las necesidades del niño, que se encuentren en un espacio que le pertenecerá al niño durante la terapia, que promuevan la catarsis y el insight y que permitan la prueba de la realidad, y ser proporcionados al niño en forma diversa, manteniéndolos en un orden que llame a la exploración y elección y hay que evitar la acumulación sin propósito. Se pueden tomar en cuenta también la preferencia del niño hacia ciertos juguetes o actividades, al momento de escoger el material de juego.

Si bien, la finalidad de la Terapia de Juego no es incentivar la agresividad, al no utilizar objetos que se relacionen con ella, existen casos, dependiendo de la problemática a tratar, en los que se pueden utilizar objetos como cuchillos y pistolas de juguete, ya que son una buena herramienta en casos en los que existe agresión.

También es recomendable tener una variedad de juguetes que puedan usarse de diferentes maneras, con el fin de promover sentimientos difíciles de tratar en la vida diaria como aquellos que suscitan “Agresión o Dependencia” como son las pistolas, fichas, utensilios de cocina etc.), y por último juguetes que permitan la competencia, donde intervendrá el terapeuta si así el niño lo desea.

La lista que Axline (Alvarez, http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.Htm Acceso: 10-12-2006) recomienda incluye:

- Artículos que representen personas como: familia de muñecas, una casita y algunos muebles, títeres que representen una familia, soldados, muñeco bebé con su ropa, médico y su equipo
- Objetos que puedan identificarse con las actividades de las personas significativas como: carritos, camiones, aviones, barcos, celulares, materiales para construcción como los “Lego” de diferente tamaño, cubos de diferentes tamaños, ropa para dramatizar, platos, tazas, etc.

- Materiales para dibujar, pintar, recortar, pegar, moldear, etc., como: crayones, plastilina, tijeras, papel, goma, pinturas, revistas, etc.
- Juego de mesa: De acuerdo a la edad se podrá utilizar: naipes, dominó, ajedrez, etc.
- Cuentos e historietas, ya que algunos niños prefieren la lectura y hacer historias con material de sus propias vidas.

Se repondrá materiales como hojas, lápices, pinturas, siempre poniéndole límites de la utilización desbordada del mismo. Si el niño destruye algún material, por ejemplo, un dibujo o garabato que haya realizado, éste se guardará tal cual, dentro de la caja de los materiales, además se le debe animar a que el mismo niño saque y guarde su propio material.

Tradicionalmente, los terapeutas utilizan tanto los materiales de juego estructurados y no estructurados. Los de la corriente psicoanalítica suelen utilizar materiales menos estructurados como son: barro, pintura, agua, arena entre otros, ya que estos permiten una mayor libertad de expresión. Los juguetes un poco más estructurados que se utilizan en casi todos los tipos de terapia de juego, se llaman "accesorios para simulación", que son la casa de muñecas, muebles, una familia de muñecos, bebés, soldados, animales, , teléfonos, disfraces y títeres.

3.9. Lugar a realizarse las sesiones

En cuanto al escenario, éste debe ser en un ambiente adecuado que se mantenga sin grandes cambios, con un horario fijo, continuidad y puntualidad, para así ofrecerle estabilidad al niño y establecer un buen rapport terapeuta-paciente, a partir del primer contacto con el niño, para garantizar un buen comienzo y afianzar el tratamiento.

4. CONCLUSIONES

Los problemas de conducta, pueden aparecer desde una temprana edad, y detectarse más claramente en el ingreso a la escuela, que es donde los niños experimentan grandes cambios que implican acoplarse a un ambiente social más amplio, donde compartirá con pares que tienen sus propias características, como cada individuo, así también se encuentra frente a autoridades nuevas que no son sus padres, como son los maestros, que imponen nuevas reglas.

Estos cambios, ocasionan en un niño, que viene cargado con su diferente historia familiar, personal y social, que influyen en el desenvolvimiento del niño a este nuevo ambiente y hacen que se acople o no al ritmo de la escuela, si es no afectando su autoestima, problemas disciplinarios, y muy probablemente, también se vean afectados en el área del aprendizaje.

En este capítulo he aclarado conceptos básicos de los problemas de conducta, sus causas y características, y las consecuencias que éstos pueden ocasionar si no se les detecta y trata a tiempo, tanto en el ámbito personal, académico y social del niño, así como información necesaria acerca de la Orientación Terapéutica a utilizar, que es la Terapia de Juego, que es una buena herramienta al crear el plan correctivo para un niño con problemas de conducta, debido a que brinda al niño el poder expresar su vida interna entre otros beneficios y para que así el terapeuta pueda ayudarlo a solucionar sus conflictos.

Capítulo II

DIAGNÓSTICO

1. INTRODUCCIÓN

El diagnóstico constituye la información que me va a servir para conocer más a fondo el caso a tratar. Así al utilizar los tests se obtiene información que ayudará tanto en la identificación del problema como en su tratamiento.

Por tratarse de un problema de conducta, he visto necesario la utilización de tests proyectivos y de personalidad, los mismos que expondré con una pequeña reseña histórica y de utilización de cada uno.

También es muy importante la observación del niño dentro de su ambiente de estudio, juego y en general de relación con sus pares y maestros, así como su Historia Personal y Familiar.

Finalmente propongo un Diagnóstico Presuntivo del niño.

2. ESTUDIO TEÓRICO DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL DIAGNÓSTICO DEL NIÑO

2.1. Test Proyectivo de La Familia

Este es un test de personalidad gráfico, creado por Louis Corman, con la finalidad de que el niño revele sus sentimientos, emociones y conflictos ya que al dibujar la familia, el niño proyecta al exterior tendencias reprimidas en el inconsciente. Los materiales que se proporciona son: una hoja de papel bond, un lápiz y un borrador. Luego de realizar el dibujo se realiza una conversación acerca del mismo para despejar dudas de los trazos, donde se obtendrá información acerca de la relación de los integrantes de la familia.

2.2. Test Gráfico Proyectivo H.T.P.

Está constituido por tres subtests: Subtest de la Casa: que es un instrumento auxiliar para explorar rasgos de personalidad, creado por Cotte y Roux, que experimentaron en niños y adolescentes víctimas de la postguerra, donde se encontraron ciertos datos significativos en la elaboración de la figura de la casa en los que coincidían con la dinámica y problemática por la que estaban atravesando; Subtest del Árbol: Su

fundamento se encuentra en lo que dice Jung: “el bosque como lugar impenetrable para la vista, símbolo exacto de lo inconsciente”. Así el dibujo de este nos revela los motivos, inquietudes y temores del individuo. Su autor es Kart Koch; Subtest de la Figura Humana, que fue creado por Karen Machover. Para su interpretación, se deben considerar tres aspectos: formal, grafológico y el análisis de su contenido.

“Los resultados de los test gráficos proyectivos deben ser contrastados con la historia personal del examinado, observaciones, entrevistas, etc. Para así complementar la apreciación”. (H.T.P. pg.13).

2.3. Test de Apercepción Infantil CAT –A:

La idea original del CAT-A fue de Ernst Kris, que señaló que para los niños es más fácil identificarse con animales que con personas; creado por Leopold Bellak y Sonia Sorel y los dibujos fueron realizados por Violet Lamont. Es un test que consta de 10 láminas de animales en diferentes situaciones. Es un método proyectivo que explora la personalidad de niños y niñas de 3 a 10 años y el procedimiento es presentar una por una las láminas al niño, para que él las explique en forma de cuento. Las respuestas se registran literalmente y luego se las interpreta.

2.4. Escala de Inteligencia WIPPSI:

Es una escala de Inteligencia para los Niveles Preescolar y Primario, que fue creado por David Wechsler. Está destinado a afrontar con mayor efectividad los problemas psicométricos para niños de 4 a 6 ½ años de edad, que consta de once subescalas, seis verbales y cinco de Ejecución, que dan como resultado el C.I.

3. DESCRIPCION DEL CASO

Para el presente estudio he tomado el caso del niño Mateo (nombre ficticio), de 5 años 5 meses de edad, asiste a la Escuela San Francisco de Borja, en el Primer Grado de Educación Básica. Dentro del aula presenta un comportamiento muy inquieto, provocando la indisciplina, al no permanecer en su asiento cuando se le pide, al no obedecer normas en general por parte de sus profesores, al distraer a sus compañeros, entre otros comportamientos que impiden un buen desempeño de la clase, como son la falta de atención al profesor, agresividad con sus compañeros, y falta de respeto hacia objetos ajenos. También como consecuencia de su comportamiento Mateo presenta bajo rendimiento escolar.

Previo al análisis del caso me he entrevistado con la psicóloga del nivel y la profesora de planta, las mismas que me han proporcionado todos los datos personales del niño; así como su estructura familiar, los mismos que a continuación presento:

3.1. Datos Generales:

Mateo, nació el 10 de Septiembre del 2001. Actualmente se encuentra en una edad cronológica de 5 años 5 meses, con un desarrollo motor y cognitivo normal con relación a su edad. Es el primero de dos hijos. Los padres están casados. La madre de 23 años, es empleada privada, trabaja de 9 a.m. a 6 p.m. El padre, de 24 años, es empleado privado, al igual que la madre trabaja de 9 a.m. a 6 p.m. El hermano, de 2 años, está a cargo de la abuela materna.

El niño vive con sus padres y hermano. Durante el día asiste a la escuela, a la hora del almuerzo lo comparte con sus abuelos maternos y hermano con los que pasa la tarde. Los deberes los realiza con la abuela. En la noche regresa con sus padres.

3.2. Historia y Desarrollo

El embarazo de Mateo fue planeado, el parto fue por cesárea, no tuvo ninguna dificultad. La lactancia fue hasta el 1 año, luego tomó leche de fórmula hasta los 3 años. El desarrollo psicomotor se realizó dentro de la normalidad. En cuanto al lenguaje, sus primeras palabras aparecieron a los 8 meses, y a los 3 años estuvo en Terapia de Lenguaje obteniendo buenos resultados. Controló esfínteres a los 2 años.

Es un niño muy cariñoso con sus padres. Sus juegos preferidos son el fútbol, carros, dibujar y mirar televisión. Es un niño independiente.

La dinámica del hogar es autoritaria, pero al mismo tiempo muy permisivo hacia él, su madre cuando tiene problemas con su pareja, involucra al niño dentro de ellas, alegando que el niño tiene que saber cómo es su padre. El hecho de que Mateo pase la tarde con sus abuelos, hace que él no diferencie quién tiene el papel de autoridad.

4. ADMINISTRACIÓN DE LAS PRUEBAS

Para el estudio de este caso se ha realizado una investigación diagnóstica, observaciones libres y estructuradas dentro del medio en que Mateo se desenvuelve diariamente, entrevistas a la maestra y al mismo niño, también se aplicó baterías como el CAT-A con la finalidad de explorar la personalidad, el Test de la familia y el H.T.P., que son tests proyectivos también para explorar la personalidad por medio de los gráficos, y el WPPSI, que es una escala de Inteligencia.

4.1. Test Proyectivo de La Familia:

La aplicación de este test fue el día 19 de Enero del 2007, a las 9 de la mañana. Luego de establecer un rapport, le pedí que me dibuje su familia, lo mismo que no le entusiasmó, pero la realizó en 3 minutos. De acuerdo a la interpretación, se obtuvo lo siguiente:

Los dibujos son pequeños, esto hace deducir que existe una inhibición de la expansión vital (esparcimiento) y una fuerte tendencia a replegarse en sí mismo. Presenta estereotipia en sus gráficos, perdiendo su imaginación al realizar el dibujo, lo que implica que ha perdido su espontaneidad, que vive y actúa muy sujeto a las reglas; sin embargo, observo algo de tendencia soñadora e idealista, y presenta una regresión al pasado, talvez a una época de su infancia en la que fue ideal. El dibujo en general presenta un movimiento progresivo natural.

Es racional, su espontaneidad se halla inhibida, generalmente por censuras, seguramente está sometido a reglas y no existe mayor contacto afectivo.

El personaje más importante es su padre, por ser bueno con él, y siente celos de su hermano menor, siente que a él lo cuidan y protegen más. Mateo se siente inferior a todos los demás miembros de su familia.

4.2. Test Gráfico Proyectivo H.T.P.

La aplicación de este test gráfico, se realizó el día 23 de enero del 2007, a las 9h10 de la mañana. Luego de crear el ambiente propicio, procedí a la aplicación. La actitud de Mateo fue favorable, ya que, al tratarse de la segunda sesión, él ya estaba más

familiarizado con el procedimiento. Sus gráficos los realizó rápidamente y sin mucho detalle. Luego de analizar sus gráficos, puedo citar la siguiente interpretación:

Mateo presenta una limitación anímica, inhibición social, necesidad de protección social y emocional. También, inseguridad, necesidad de apoyo e inferioridad, dificultad de contacto con el ambiente, evasión y hostilidad. Así como, agresividad, resistencia a establecer contacto con el ambiente, alejamiento del intercambio interpersonal, e inhibición de la capacidad de relación social.

Se puede detectar timidez y temor en las relaciones interpersonales, así como una personalidad apartada e inaccesible, autoafirmación adquirida por compensación del sentido de impotencia, tendencia a la brutalidad, violencia, vulnerabilidad interior, inhibición, atrevimiento, exigencia, terquedad, multiplicación de intereses, agitación y superficialidad.

Pueden existir posibles traumas íntimos y culpabilidad relacionada con prácticas voyeurísticas, por encontrarse contenido sexual en la interpretación de sus dibujos. También falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional (dificultad para controlar los impulsos sexuales).

En cuanto a las preguntas que se le realizó en base al gráfico de la figura humana, puedo resumir lo siguiente: Mateo se dibujó a sí mismo, que tiene 5 años, está jugando con una pelota (explicaba la actividad que estaba realizando en el momento anterior a la sesión), es guapo, lo más bonito que tiene de su cuerpo es todo, es feliz, no tiene preocupaciones. Cabe recalcar, que existieron palabras dentro de las preguntas que no entendía como por ejemplo: cualidades, ambiciones, defectos. Y con respecto a otras preguntas, como: se encuentra feliz con su familia, se casará, él responde: no sé

Considero importante indicar que Mateo, tiene aspiraciones bastante elevadas y se esfuerza por alcanzarlas.

4.3. Test de Apercepción Infantil CAT –A:

La batería se le aplicó en dos sesiones, la primera se realizó el día 7 de febrero del 2007, a las 8h40 de la mañana, primero se creó un buen rapport y en forma de juego se le presentó las 5 primeras láminas, a las que primero miraba atentamente y luego las

describía según su criterio. Fue breve en su descripción, necesitó un poco de ayuda para ampliar su explicación.

La segunda sesión de aplicación fue el día 9 de febrero del 2007, a las 8h30 de la mañana, luego de crear un ambiente propicio, se le presentó una a una las 5 láminas restantes. Esta sesión se realizó con más facilidad porque Mateo ya conocía la metodología y con gusto continuó la descripción, pero así como la primera vez, fue corto en su descripción.

Luego de la administración del test, los resultados son los siguientes:

Sumario:

a) estructura inconsciente e impulsos del sujeto:

Tema principal: padres rígidos

Héroe principal: su mamá

Necesidad: falta de atención por parte de sus padres

b) Concepción del mundo:

Con miedo y soledad

c) Relación con los demás:

Busca ser protegido.

d) Conflictos significativos (defensa que el niño utiliza contra la ansiedad provocada por ese conflicto)

Agresividad

e) Naturaleza de las ansiedades:

Ansiedad a la falta de protección de los padres

f) Principales defensas utilizadas:

Agresividad, represión, aislamiento, problemas de conducta

g) Estructura superyóica

El piensa que los más grandes son agresivos y siempre triunfan

h) Integración y fortalezas yoicas.

Tiene falencias en la asimilación de normas y reglas, lo que le provoca dificultades en las relaciones interpersonales.

Comentario y diagnóstico:

Mateo siente abandono por parte de sus padres, requiere la presencia de ellos, para que lo protejan, es carente de normas, impulsivo y reprime sentimientos. Muestra

intolerancia a la frustración y se defiende o busca salir de las situaciones nombradas con conductas agresivas e impulsivas.

4.4. Escala de Inteligencia WIPPSI:

La prueba se realizó en 4 sesiones de 10 minutos cada una, ya que Mateo se cansaba fácilmente, sin embargo, en todas las ocasiones colaboró y realizó las pruebas de manera satisfactoria. Las sesiones se realizaron los días: 12, 13, 14 y 15 de febrero del 2007 a las 9h00 de la mañana. Como resultado de esta prueba se obtuvo lo siguiente:

4.4.1. Escala Verbal (puntuación normalizada):

Información: 6 (nivel bajo)

Vocabulario: 8 (nivel medio)

Aritmética: 10 (nivel medio)

Semejanzas: 6 (nivel bajo)

Comprensión: 11 (nivel medio)

Frases: 10 (nivel medio)

4.4.2. Escala de Ejecución (puntuación normalizada):

Casa de animales: 7 (nivel bajo)

Figuras incompletas: 11 (nivel medio)

Laberintos: 12 (nivel medio)

Diseños Geométricos: 8 (nivel medio)

Diseños con prismas: 9 (nivel medio)

CI: 98 = Inteligencia Normal

4.4.3. Conclusión: Todas las pruebas se realizaron de forma completa, dando como resultado un C.I. Normal; sin embargo, existe en el general de la prueba un nivel medio, con algunas áreas que están bajas, por lo que recomiendo trabajar en dichas áreas.

4.5. Informe de Observaciones:

Se realizó un seguimiento a Mateo durante una semana, del 8 al 12 de enero, observándolo tanto en el juego libre, dirigido y en horas de clases.

Lo que en conclusión se ha observado es lo siguiente:

Mateo es un niño que le cuesta quedarse en su lugar, se distrae fácilmente por cualquier estímulo. Mientras la maestra dicta su clase, el niño la atiende por pocos minutos, y luego toma cualquier artículo como, por ejemplo, su estuche de lápices, o los de sus compañeros y se distrae con ellos, mira afuera por la ventana o a otro lugar del aula, en busca de algo para distraerse, toma una pelota que está en la esquina del aula y juega dentro de ella, entre otras acciones.

Cuando está realizando una tarea, la termina rápidamente, pero forma incorrecta, desordenada e incompleta y se levanta de su asiento para molestar a sus compañeros: les raya sus cuadernos y/o trabajos que estén realizando, les quita sus útiles escolares, etc., se mete bajo las mesas y si la puerta está abierta, sale sin permiso, en ocasiones es capaz de abrir la puerta y salir.

Es agresivo con sus compañeros, les pega sin razón, esto hace que ellos no quieran jugar con él, lo que frustra a Mateo y lo hace sentir relegado del grupo; No tiene reglas establecidas, ya que no obedece a los maestros, como el resto del grupo, los desafía al no obedecer y hacer lo contrario de lo que ellos le pide, por ejemplo se les pide que todos se sienten, pues, él se para, etc.

Por su gran actividad, el rendimiento escolar de Mateo se ha visto deteriorado, ya que no pone atención a las tareas encomendadas tanto, fuera, como dentro del aula. En muchas ocasiones no realiza las tareas que se le manda a casa; Es un niño que se cansa de las actividades muy fácilmente, le gusta tener muchas opciones de actividades para realizar según su antojo.

Sin embargo, puedo decir que Mateo, es un niño muy inteligente, ya que cuando pone atención, capta enseguida, un aprendizaje nuevo.

Ante situaciones frustrantes, como por ejemplo, se le retira un juguete que está utilizando dentro de clases, llora, grita, hace berrinches, con el objetivo de que se lo devuelvan.

4.6. Entrevistas

4.6.1. Al niño:

Es difícil entablar una conversación con Mateo, ya que se distrae muy fácilmente, sin embargo, la información más valiosa que pude obtener, fue, durante la aplicación de los Reactivos Psicológicos, ya que a medida que se presentaban las situaciones, Mateo por su propia iniciativa, me contaba historias relacionadas a lo que le perturba, que es la agresividad, ya que en algunas oportunidades, habla de los golpes, del más fuerte al más débil, también de la falta que tiene de sus padres, que lo dejan solo en muchas ocasiones, y que siente que le quieren mas a su hermano menor que a él.

4.6.2. A la Maestra

Ella expresa que Mateo es un niño que se adapta bien al grupo, a sus compañeros y maestros, pero que es muy voluntarioso, no le gusta someterse a normas y reglas. Le cuesta mantener la atención a la explicación, pero cuando lo hace, lo capta muy bien, por consiguiente, sabe como realizar los trabajos. Cuando se trata de trabajos de pintado y dibujo, hace muy rápido no le interesa hacer bien o mal, por lo general tacha todo y eso está bien para él.

Lo que hace la maestra frente a esta situación, es tomarle en cuenta, para encomendarle tareas especiales, como encargos, traer y llevar materiales a las otras aulas, borrar el pizarrón, repartir el refrigerio, etc. Ya que así el se siente importante y su comportamiento mejora mucho. Ya que cuando se le trata con mucho cariño, el responde mejor.

Casi todos los días, y en cualquier momento, Mateo molesta a algún compañero, empujándolo al pasar, quitándole sus materiales, entre otros actos agresivos.

4.6.3. A los padres:

En cuanto a la entrevista con los padres, solo se logró en una primera ocasión, en el año lectivo anterior, en donde se obtuvieron los primeros datos, que me fueron proporcionados por el Departamento Psicológico, pero luego no fue posible reunirlos nuevamente, ya que no colaboraron con asistir cuando se les citaba.

5. DIAGNÓSTICO

Luego de analizar los resultados de las baterías psicológicas aplicadas, los datos proporcionados por la Institución, las observaciones y entrevistas, concluyo que Mateo es un niño con un CI Normal, su desarrollo evolutivo está dentro de los parámetros que se espera de un niño de su edad.

Como conclusión puedo decir que Mateo siente la necesidad de la presencia de sus padres, es carente de normas, impulsivo y reprime sentimientos. Muestra intolerancia a la frustración y se defiende o busca salir de las situaciones nombradas con conductas agresivas e impulsivas.

Con el fin de lograr que Mateo descargue sus frustraciones, miedos y ansiedades, y pueda canalizar sus energías de una manera favorable para su bienestar propongo un “Plan Recuperativo”, en el que utilizaré la Terapia de Juego y el Dibujo Expresivo.

6. CONCLUSIONES

El análisis de los datos proporcionados, tanto por la psicóloga de la Institución como de la maestra del aula, como su ficha personal, datos anecdóticos, e historia familiar, fueron muy importantes para conocer en forma general el caso a tratar. Así también, la historia, objetivos y materiales de los reactivos psicológicos, me sirvieron para conocer a fondo lo que el niño lleva en su interior y lo está perturbando. Y por último, las observaciones y entrevistas al niño y a la maestra, donde pude conocer el comportamiento del niño, completaron mi estudio para el diagnóstico del caso que está detallado en La Descripción del Caso del presente Capítulo.

Capítulo III

PLAN DE INTERVENCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Luego de haber conocido el concepto, las características y las causas de los problemas de conducta; el concepto, historia, papel del terapeuta, objetivos, funciones, conceptos básicos, aplicación, materiales a utilizarse y el lugar donde se desarrolla la Terapia de Juego; las baterías psicológicas y los datos para el diagnóstico, en los capítulos anteriores, me permito proponer en el presente capítulo, el Plan de Recuperación, que incluirá la lista de actividades a realizarse, el cronograma de actividades, fichas de seguimiento, con sus respectivas conclusiones, y finalmente un informe con sus respectivas recomendaciones.

2. LISTA DE ACTIVIDADES

- Dibujo expresivo
- Exteriorización acerca del dibujo
- Análisis del Dibujo
- Conclusiones del Dibujo
- Sesiones de Terapia de Juego
- Análisis de la Terapia de Juego
- Conclusiones de la Terapia de Juego
- Conclusiones y Recomendaciones de la sesiones

3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

No.	ACTIVIDADES	MARZO				
		1	2	5	6	7
1	Terapia de Juego	X		X		X
2	Análisis y Conclusiones de la Terapia de Juego	X		X		X
3	Dibujo Expresivo		X		X	
4	Exteriorización del dibujo		X		X	
5	Análisis y Conclusiones del Dibujo		X		X	
6	Conclusiones y Recomendaciones	X	X	X	X	X

4. FICHAS DE SEGUIMIENTO

He realizado 3 formatos de Fichas de Seguimiento, que me servirán para registrar todos los detalles tanto de la Terapia de Juego, como del Dibujo Expresivo, así como lo señalado, interpretado y explicado durante la Hora de Juego, las mismos que presento como Anexos.

5. APLICACIÓN DE LAS SESIONES

FICHA DE SEGUIMIENTO TERAPIA DE JUEGO	
SESION No. 1	TIEMPO: 18 minutos
FECHA: Jueves, 1 de marzo del 2007	
MATERIALES UTILIZADOS: casa de muñecos con mobiliario, familia de muñecos, animales: perro, perro, caballo, conejo, avión, pistola, subibaja, resbaladera, cubos para armar, material de arte: plastilina, papel, goma, pinturas, marcadores, tijeras	
CONSIGNA: Estoy estudiando como juegan los niños, para esto te he preparado este espacio y he traído estos juguetes en una caja (abro la caja), que podrás utilizar como a ti te parezca. Yo voy a observar y anotar. Estaremos aquí reunidos por media hora. No puedes romper ningún juguete, y cuando utilices las hojas y necesites más me las pides. Luego, tu mismo guardarás en la misma caja, y nadie va a abrirla ni coger lo que está adentro, hasta la próxima vez que nos veamos, en la que tú mismo la abrirás. Sólo tú tienes acceso a lo que está ahí dentro. "Puedes comenzar"	
REGISTRO DE OBSERVACION El niño escuchaba atentamente la consigna, donde incluí algunas reglas, que me permitieron estructurar el encuadre. Luego, procedió a mirar dentro de la caja, primero sin tocar nada, luego empezó a revolver con su mano, el primer artículo que tomó, fue una pistola, y jaló el gatillo, apuntándome, dice: "no tiene balas", y la miró por todos lados, dejándola luego a un lado de la caja de juguetes, al mirar dentro de la caja, la familia de muñecos, comenta: "esto es para pequeños, a mi niño le gusta", y no los toma. Luego toma una barra de plastilina, y hace bolitas para ponerlas dentro de la pistola como balas, al ver que las balas de plastilina no funcionaban, dejó la pistola nuevamente junto a la caja. Siguió con la plastilina, la puso a un lado y tomó de adentro de la caja un carro y un avión y los colocó dentro de la casa, haciéndole que el carro pase por la puerta, pero el avión no. Tomó la plastilina nuevamente, e hizo una barrera que colocó en la puerta para que el avión no pueda pasar, dice "yo no he ido en avión, el avión no puede pasar". Con la plastilina realiza una figura que dice ser un camión de carga, y le coloca alas y lo hace volar. Utiliza la pistola como herramienta para hacer huecos en la plastilina, luego destruye lo que hizo con la plastilina, y dice "quiero hacer un carro muy chévere de carreras, que he visto en la tele", y antes de terminarlo, dice "ya me quiero ir".	
ANALISIS DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN -El juego de Mateo manifiesta alto contenido agresivo - Se trata de un niño que en todas sus actividades no puede mantener la atención ni la constancia por mucho tiempo, se cansa muy fácilmente tanto de los materiales y de las actividades aunque se trate del juego libre, esto explica la corta duración de la sesión - Quiere crear y unir, pero se frustra fácilmente si no lo logra - Tiene imaginación y trata de que sus ideas se cumplan	

RESUMEN DE LO SEÑALADO, INTERPRETADO, EXPLICADO, EN LAS DIFERENTES SITUACIONES MANIFESTADAS POR EL NIÑO EN LA HORA DE JUEGO	
MANIFESTACIÓN	SEÑALAMIENTO, INTERPRETACIÓN O EXPLICACIÓN
* Abrió la caja de juego, observó detenidamente el contenido y los revolvió	* Estás viendo qué juguetes tienes para ver con cuál vas a jugar.
* Tomó la pistola y la miró, luego me apuntó y apretó al gatillo	* Quieres dispararme
* Miró la pistola y dijo:"no tiene balas"	* La pistola necesita balas para que funcione
* Deja la pistola a un lado	* Como ves que la pistola no sirve para disparar, entonces mejor la dejas a un lado
* Miró dentro de la caja la familia de muñecos y dijo:"estos muñecos son para pequeños, a mi niño le gustan"	* Parece que estos muñecos son para niños pequeños, tu te consideras grande para jugar con ellos
* Toma la plastilina y hace balas	* Necesitas balas para poner en la pistola y matar a alguien
* Deja la pistola a un lado	* Estas balas de plastilina no sirven para disparar de verdad, entonces mejor dejas este juguete
* Toma un carro y un avión, los coloca dentro de la casa, haciéndole pasar al carro por la puerta y no al avión	* No quieres que el avión atraviese esa puerta,
* Dice: "yo no he ido en avión,él no puede pasar"	* Muestras tu enojo con el avión al no dejarlo pasar
* Toma plastilina y construye una barrera para el avión	* Le bloqueas el paso, tu decides quién pasa y no
* Destruye la barrera de plastilina y ahora construye un camión de carga y le pone alas, lo hace volar.	* Veo que ya no te importa bloquear el paso al avión. Ahora construirás algo de tu imaginación al ponerle alas a un camión de carga
* Pasado muy poco tiempo lo destruye	* Veo que te cansas muy rápido de todo, no duró mucho tu camión de carga
* Ahora quiere hacer un carro de carreras que ha visto en la tele, pero antes de terminarlo, dice: "ya me quiero ir"	* Ya te cansaste de jugar, ahora te quieres ir
* Guardó rápidamente todo en la caja	* Veo que tienes apuro de irte
CONCLUSIONES: - Sus juegos tienen contenido agresivo - No quiere ser un niño pequeño - Siente celos de su hermano pequeño - Le cuesta mantener un juego o actividad - Presenta conducta desafiante y destructiva	

FICHA DE SEGUIMIENTO DEL DIBUJO EXPRESIVO

SESION No. 2

FECHA: Viernes, 2 de marzo del 2007

MATERIALES: Hojas de papel bond, papel iris de diferentes colores, pinturas, lápiz, borrador

CONSIGNA: Utilizando cualquiera de estos materiales, realiza un dibujo acerca de lo que tu desees

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Miró por un momento todos los materiales, y preguntó, ¿de quién son?, a lo que respondí ¿son los materiales para que tú utilices siempre que vengas aquí y serán guardados dentro de la caja con el resto de los materiales de juego, que unicamente tú utilizarás.

Procedió a tomar el lápiz y la hoja, y comenzó su dibujo. No quiso pintarlo y luego me contó algo sobre el mismo.

INTERPRETACIÓN DEL DIBUJO

Mateo se dibujó sólo, jugando fútbol, que es su deporte favorito, siempre le gusta estar con una pelota. La estructura de la figura humana no está de acuerdo con su edad

Al interpretar la figura pude obtener lo siguiente: Se refugia en la fantasía como mecanismo compensatorio, su mirada es hostil, tiene sentimientos de inferioridad, es evasivo y rechaza a los demás. Presenta necesidad de apoyo, tiene dificultad en las relaciones con el ambiente, tensión, falta de espontaneidad en el manejo de las relaciones interpersonales y se puede observar Agresividad reprimida.

CONCLUSIONES:

- Mateo es inseguro, necesita saber el por qué de todo
- Se siente solo, desplazado de sus compañeros, no tiene un "mejor amigo", con el que pasa la mayor parte del tiempo, debido a su agresividad, los compañeros no quieren jugar con el.
- El dibujo no está bien elaborado, eso expresa inseguridad en su persona
- El dibujo no tiene color, eso denota tristeza y baja autoestima

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA TERAPIA DE JUEGO

SESION No. 3

TIEMPO: 25 minutos

FECHA: Lunes, 5 de marzo del 2007

MATERIALES UTILIZADOS: casa de muñecos con mobiliario, familia de muñecos, animales: perro, perro, caballo, conejo, avión, pistola, subibaja, resbaladera, cubos para armar, material de arte: plastilina, papel, goma, pinturas, marcadores, tijeras

CONSIGNA: Aquí está tu caja de juegos, ábrela y verás todos los materiales que utilizaste y tú mismo guardaste la ultima vez que nos vimos. Puedes proceder a abrirla y tomar el que quieras.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Mateo ya conocía la consigna, así que procedió con emoción a abrir la caja, y dijo. "Sí, aquí está todo como yo lo dejé", y comenzó a revolver todo nuevamente. Primero tomó la plastilina y la amasó en sus manos, luego la hizo rodar en la mesa, y dijo: "está dura", y siguió rodándola en la mesa, luego la levantó y miró en la mesa una mancha que dejaba la plastilina, me miró y procedió a limpiarla con la mano, nuevamente hizo rodar la plastilina en la mesa. Dividió el bloque de plastilina en dos pedazos y dijo: "voy a hacerme una manilla con este pedazo y con el otro para mis amigos", siguió rodándola y trató de ponerse alrededor de su mano, al ver que se rompía, le destruyó e hizo una bola con la plastilina y la dejó a un lado. Luego tomó las fichas de lego y comenzó a armar un puente utilizó algunas fichas para realizarlo, por el cual luego tomó los carros y los hizo pasar. Jugó con esto por unos 15 minutos, haciendo sonidos de los carros. Luego de este tiempo, dejó los carros, e hizo a un lado el puente de fichas y se volvió a la caja en busca de otro juguete, miró la pistola, la tomó por unos segundos, la miró y la dejó en la caja nuevamente. Luego cogió la tapa y procedió a tapar la caja, diciendo: "ya". Miró los juguetes que han quedado afuera, abrió nuevamente la caja y los guardó, terminando así la sesión.

ANÁLISIS DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN

- El entusiasmo al ver que todos los materiales estaban como el los dejó, creó en Mateo una seguridad y confianza tanto hacia él como hacia el terapeuta.
- El ver que había ensuciado la mesa, y ver mi reacción sobre esto, le causó angustia, lo que demuestra que Mateo necesita la aprobación de los adultos, y que estos están llenos de normas y reglas de prohibición a sus acciones.
- Hubo menos juegos violentos, en consecuencia hubo menos agresión que en la primera sesión

FICHA DE LO SEÑALADO, INTERPRETADO O EXPLICADO DURANTE LA HORA DE JUEGO	
MANIFESTACIÓN	SEÑALAMIENTO, INTERPRETACIÓN O EXPLICACIÓN
* Abrió la caja de juego, y dijo: "Sí, aquí está todo como lo dejé"	* Te gusta que todo esté como lo dejaste, te dá confianza
* Observó el contenido de la caja, revolviendo los juguetes	* Estás mirando a ver con qué comienzas a jugar
* Tomó la plastilina y la amasó, primero con las manos, luego la hizo rodar en la mesa y dijo: "está dura"	* Crees que la plastilina está dura
* Levantó la plastilina de la mesa, miró la mancha que ésta había dejado, me miró y procedió a limpiar con su mano	* Te preocupa lo que yo te diga si se ensucia la mesa
* Dividió el bloque de plastilina en dos pedazos y dijo: "con este pedazo me voy a hacer una manilla y con este otro pedazo voy a hacer para mis amigos"	* Quieres regalar unas manillas a tus amigos para que te aprueben
* Trató de ponerse la manilla en la mano, al ver que se rompía, hizo una bola y dejó a un lado	* No soportas ver que se destruyen las cosas en ti, mejor lo dejas a un lado
* Se dirigió a la caja, y tomó fichas de lego, y empezó a armar un puente	* Quieres unir a las personas con un puente
* Tomó 2 carros y los hizo atravesar el puente	* Veo que tus carros van de un lado al otro, están unidos los dos lugares
* Luego de jugar por 10 minutos con el puente y los carros, hizo a un lado el puente, pero no lo destruyó	* No destruyes el puente, no quieres destruir esa unión que has conseguido
* Miró dentro de la caja, la pistola, la tomó por unos segundos y la dejó	* Veo que ya no te interesa la pistola
* Tomó la tapa y procedió a tapar la caja y dijo: "ya"	* Ya no quieres seguir jugando
* Miró los juguetes que quedaron afuera, levantó la tapa y sin desarmar el puente, lo guardó, junto con el resto de juguetes que faltaban	* Quieres que todo quede guardado
CONCLUSIONES: <ul style="list-style-type: none"> - Necesita tener confianza del ambiente y de las personas que ve como autoridad - Tiene necesidad de la aprobación de los que ve como autoridad - Tiene prohibiciones constantemente por parte de los adultos - Quiere ganarse la aprobación y cariño de sus compañeros - Desea unir lo que está destruído, puede tratarse de la relación de sus padres 	

FICHA DE SEGUIMIENTO DEL DIBUJO EXPRESIVO

SESION No. 4

FECHA: Martes, 6 de marzo del 2007

MATERIALES: Hojas de papel bond, papel iris de diferentes colores, pinturas, lápiz, borrador

CONSIGNA: Utilizando cualquiera de estos materiales, realiza un dibujo acerca de lo que tu desees

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Luego de la segunda sesión de Juego, se le pidió a Mateo que realizara un dibujo para lo cuál él tomó una hoja de papel bond y un lápiz, luego de darle la vuelta a la hoja, procedió a dibujar una niño, con un sol y una nube, todos con ojos, nariz y sonrisa. Lo realizó a lápiz, no lo pintó.

INTERPRETACIÓN DEL DIBUJO

El dibujo se trataba de Mateo, con su ropa de deporte, sonriente, dirigiéndose a jugar con sus amigos, también el sol y la nube que están dibujados por encima del niño, están sonrientes. No pintó, pero se puede observar claramente que el dibujo en sí, está mucho mejor estructurado que el primero, y se puede comparar esto con más certeza, ya que en los dos dibujos, Mateo se dibujó asimismo. También el tiempo que dedicó al dibujo, fue mayor, expresando más interés en los detalles. Sin embargo, existen elementos de la figura humana que todavía me dan pautas para trabajar.

CONCLUSIONES:

- El dibujo está mucho más elaborado, con más detalles que en el anterior
- El dibujo no tiene color, y al tratarse de el dibujo de su propia persona, esto denota baja autoestima
- La presencia de mas de 5 dedos en las manos, que me indican una posible ambición, agresividad y frustraciones materiales, que son características, que se repiten también en la Terapia de Juego.

FICHA DE SEGUIMIENTO TERAPIA DE JUEGO

SESION No. 5

TIEMPO: 18 minutos

FECHA: Miércoles, 7 de marzo del 2007

MATERIALES UTILIZADOS: casa de muñecos con mobiliario, familia de muñecos, animales:perro,

perro, caballo, conejo, avión, pistola, subibaja, resbaladera, cubos para armar, material de arte: plastilina, papel, goma, pinturas, marcadores, tijeras, canguil, fideitos, pelota

CONSIGNA: Aquí está tu caja de juegos, ábrela y verás todos los materiales que utilizaste y tú guardaste la ultima vez que nos vimos. Puedes proceder a abrirla y verás que he incuído 2 materiales de arte nuevos que puedes utilizar también.

REGISTRO DE OBSERVACION

Mateo, abrió la caja, y lo primero que tomó fue una tarrina con canguil y otra con fideitos, abrió la que contenía los fideo, tomó uno y se lo llevó a la boca, al sentirlo duro, dijo "guaca, está crudo", y preguntó: "¿para que son?", cuando le dije que puede usar para lo que el quiera, tomó un papel de bond y un lápiz e hizo una figura, a la que llamó "misa", luego destapó el frasco de goma y regó en gran cantidad sobre el pequeño gráfico, luego sin medida dejó caer el canguil sobre la goma, para después levantar el papel, dejado caer al suelo el sobrante. Tomó el lápiz nuevamente, y realizó otro gráfico, ahora se trataba de una estatua, y realizó el mismo procedimiento con la goma y el canguil. Dejó a un lado este papel, y se dirigió a la caja para tomar la plastilina, la amasó hasta convertirla en un masa larga como una culebra, y comenzó a incrustar los canguiles y fideos en hilera, al terminar, levantó este trabajo y al ver que los granos se caían al suelo, lo dejó a un lado. Luego tomó dos carros de la caja, el uno mas grande que el otro, y poniéndolos uno frente al otro, los hacía chocar, haciendo que el pequeño salga por el aire, luego de chocarse, y el grande quedaba ileso en el suelo. Jugó por unos minutos mas con los autos, y luego los guardó. Miró dentro de la caja, y tomando una pelota pequeña que estaba ahí, la puso en el suelo y la pateó contra la pared, gritando "gool", enseguida la guardó y dijo "me voy a jugar fútbol". Le pedí que guarde el resto de materiales, accedió y lo hizo rápidamente.

ANALISIS DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN

- Le llama la atención las cosas nuevas, es curioso
- Quiere experimentar, no tiene miedo a las consecuencias
- No tiene control de sus impulsos, desborda los materiales sin medida y no le preocupa que se desperdicien
- Le gusta construir y unir, pero tiene poca tolerancia a la frustración, al ver que las cosas no salen como el desea, las abandona, no es persistente
- Se observa nuevamente agresividad en sus juegos, ahora más específicamente del mas grande al mas pequeño y como al grande aparentemente no le afecta, al contrario al pequeño lo desmorona
- Se puede ver nuevamente su gusto por el fútbol y más su anhelo por ganar

RESUMEN DE LO SEÑALADO, INTERPRETADO, EXPLICADO, EN LAS DIFERENTES SITUACIONES MANIFESTADAS POR EL NIÑO EN LA HORA DE JUEGO	
MANIFESTACIÓN	SEÑALAMIENTO, INTERPRETACIÓN O EXPLICACIÓN
*Abrió la caja y tomó primeramente una tarrina de fideitos y otra de canguil, y preguntó: ¿para qué son?	* Quieres saber si puedes usar este material, que talvez conocías como prohibido
* Tomó un grano de canguil de la tarrina y se lo llevó a la boca, a lo que dijo: "guaca, está crudo"	* Quieres experimentar lo que se siente y no te gustó
* Preguntó: "Para qué son?"	* Quieres saber para que he puesto este material dentro de la caja, pues, para que tu lo utilices como quieras
*Tomó una hoja de papel bond y un lápiz y realizó una figura que decía era una "misa"	*Veo que vas a crear algo
* "Me voy a misa con mis papis"	* Te gusta actividades que estés con tus papis
*Regó abundante goma y canguil dentro del dibujo, virando luego la hoja dejando caer al piso, el sobrante	* Veo que te gusta la abundancia, no te importa que se riegue
* Tomó la plastilina y la amasó hasta hacer una culebrita e inscrustó granos de canguil y fideitos	*Veo que quieres estar dentro de algo grande, como tus padres
*Se coloca en la mano, y se caen los granos, deja a un lado	* No puedes soportar que se destruyan las cosas que intentas unir, mejor lo dejas a un lado
* Tomó dos autos de la caja y los hizo chocar	* Veo que el más grande lastima al pequeño y lo gana
*Vió dentro de la caja, una pelota y la tomó	* Encontraste tu juguete preferido: la pelota
* Patió contra la pared y gritó: "gool"	* Veo que metiste un gol
* Guardó en la caja, y dijo: "me voy a jugar futbol"	* Ya quieres ir a jugar con tus amigos
CONCLUSIONES: - Es curioso, le gusta experimentar lo nuevo y novedoso - Le falta control de sus impulsos - Se frustra fácilmente cuando no consigue lo que quiere - Sus juegos presentan nuevamente contenido agresivo, donde el más grande gana al más pequeño, como si se tratara de los adultos que ganan siempre y los niños son los que sufren las consecuencias - Su gusto por el fútbol, lo deja fantasear al demostrar que puede ganar	

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado 5 sesiones a Mateo que incluyeron, 3 sesiones de Terapia de Juego y 2 sesiones de Dibujo expresivo, puedo decir, que, a pesar de tratarse de un tiempo corto para considerar que se ha alcanzado la recuperación que me he planteado obtener, al realizar este Plan; puedo decir que, primeramente he conseguido que Mateo exprese sus sentimientos, angustias y preocupaciones, con más libertad y confianza de lo que se ha logrado al utilizar otros métodos, y considero que si se sigue trabajando de esta manera se puede conseguir con éxito los resultados deseados.

Por lo anteriormente expuesto, considero de gran importancia, se continúe con las Sesiones 2 o 3 veces por semana, hasta lograr un cambio en la conducta de Mateo. Para lo cual me comprometo trabajar con el Departamento de Psicología de la Institución a la que pertenece este caso, continuar, hasta lograr los resultados deseados.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, Arminda; “Teoría y Técnica del Psicoanálisis de Niños”. Biblioteca de Psiquiatría, Psicología y Psicósomática. Editorial Paidós. Buenos Aires-Argentina
- ALVAREZ, Rocío; “Terapia de Juego I”. Guayaquil. Acceso: 10-12-2006
Internet:
http://www.medicosecuador.com/rocio_alvarez/articulos/terapiajuego.Htm
- AXLINE, Virginia M.; “Terapia de Juego”. Editorial Diana. México, 1975
- BELLAK, Leopold y SORELA, Sonia, “Test de Apercepción Infantil CAT-A”, Editorial Paidós, Buenos Aires-Argentina, 1949
- CLARIZIO, Harvey F. y McCOY, George F.; “Trastornos de la Conducta en el niño. Editorial El Manual Moderno S.A., México DF. 1981
- CORMAN, Louis, “Test Proyectivo de la Familia”, material proporcionado en la Cátedra de Instrumentos de Investigación Psicológica dictada por el Dr. Franklin Ordóñez (Psicología Educativa Terapéutica, 2003)
- COTTE – ROUX – KART, Koch – MACHOVER, Karen; “Test Gráfico Proyectivo H.T.P.” material proporcionado en la Cátedra de Instrumentos de Investigación Psicológica dictada por el Dr. Franklin Ordóñez (Psicología Educativa Terapéutica, 2003)
- FREUD, Sigmund; “Estudio del Psicoanálisis y Psicología. **Internet:** <http://www.temas-estudio.com/>. Acceso: Diciembre-20-2006
- HERBERT, Martin; “Los Problemas de los Niños”. Editorial Planeta. 1985
- KLEIN, Melanie; “La Técnica Psicoanalítica del Juego: su historia y significado” (1955)
- KLEIN, Melanie; “Personificación en el Juego de los niños” (1929)
- KLEIN, Melanie; “Obras Completas”
- KLEIN, Melanie; “Psicoanálisis de Niños”, Londres (1948)
- LIBRO DE LA EDUCADORA. Editorial Lexus, Ediciones Euroméxico, S.A., México, Edición 2006
- LOBATO ARAGÓN, Carlos Yeray; “El Juego en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. **Internet:** <http://www.efdeportes.com/efd86/juego.htm>. Acceso: Enero-31-2007

- SHEA, Thomas M.; “La Enseñanza en Niños y adolescentes con Problemas de Conducta”. Editorial Med. Panamericana. Buenos Aires-Argentina, 1986
- TORO LOPEZ, Arleen;” ¿Cómo Juegan los Niños? **Internet:** <http://contexto-educativo.com.ar/2000/1/nota-8.htm>.acceso: Enero-30-2007
- WINNICOTT, D.W.; “Realidad y Juego”. Editorial Gedisa. Argentina, 1972
- WECHSLER, David; “WIPPSI – Español”. El Manual Moderno, S.A., México, DF, 1981

