



ISSN 1692-0945

Revista electrónica de Psicología Social
FUNLAM

EL JUEGO EN LA CLÍNICA CON NIÑOS

Cruz Elena Vergara M.

Egresada y Docente del Programa de Psicología
FUNLAM

“...y ahí la tenemos jugando con su muñeca preferida y explicando a quien quiera oírlo que necesita que la consuelen ¡porque su papá está muerto!...”
Philippe Meirieu

Quien por un momento se detenga a observar a un niño, se dará cuenta que lo más importante para él es jugar. El juego se convierte en el instrumento que por excelencia la pedagogía actual usa para acercar a los niños al aprendizaje, fue Froebel, el creador de los jardines infantiles, el primer promotor del juego como estrategia pedagógica y a él se sumaron Decroly, Dewey, Montessori (por mencionar a algunos pedagogos que han marcado la historia), no obstante, jugar en la clínica con niños, va más allá de la función pedagógica del mismo.

Para comenzar, diremos que el juego y el jugar como conceptos, son de difícil definición, ya que escapan a una construcción científica, y terminan siendo condiciones que caracterizan al ser humano. Para ilustrar en algo el significado de ambos vocablos, veamos lo que plantea el diccionario de la real academia española, la cual en resumen plantea lo siguiente:

Jugar: “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse. Travesear, retozar. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas. No para divertirse, sino por vicio o con el solo fin de ganar dinero. Tratar algo o a alguien sin la consideración o el respeto que merece”.

Juego: “Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento; como las coyunturas, los goznes, etc. Determinado número de

cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin. Juego de hebillas, de botones, de café” (publicado en: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego. Rescatado en noviembre 2009)

Bien, en conclusión se aprecia que juego se emplea en sentido figurado de entretenimiento, de diversión y jugar se usa como significado de llevar a cabo una acción determinada, la cual está enmarcada en el campo de la diversión, que a su vez puede estar sometida a reglas, que conducen a perder o ganar.

Lo dicho anteriormente es válido, pero para fines de lo que nos convoca hoy, diremos que el jugar es la actividad que por excelencia se expresa en la vida infantil; con el juego los niños dicen de ellos lo que con palabras no logran transmitir, pues recordemos que los niños pequeños, por asunto evolutivos o como efecto de la misma represión¹, no logran pasar por la palabra hablada, lo que les hace pregunta o les genera sufrimiento.

Así lo deja ver Freud, cuando dice que: “los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y de este modo procuran un exutorio a la energía de la misma, haciéndose por decirlo así, dueños de la situación”²

Con la siguiente viñeta clínica, intentaré ilustrar la importancia del juego en la clínica con niños, demostrar cómo es que los niños no juegan por jugar como a veces creen los adultos; para un niño, decía Freud, el juego es tan serio, como el trabajo para el adulto.

Camila: la niña que miente y juega.

1. Un poco de su historia. Cami, como la llaman sus cuidadores, es una pequeña de cuatro años, quién es llevada a consulta por una familia sustituta. La niña está bajo custodia del ICBF, pues fue separada de su familia de origen, por tenerla en condiciones deplorables (como lo señala la trabajadora social,

¹ Represión: mecanismo psíquico inconsciente que tiene como función proteger al yo, del sufrimiento derivado de deseos incestuosos, desagradables o vergonzosos.

² FREUD, Sigmund. Psicología de las masas. Alianza Editorial S.A. Madrid. 1986. p 93.

persona que solicita la intervención psicológica). Dicha separación se lleva a cabo 8 meses anteriores al encuentro clínico.

2. *Motivo de consulta:* “La niña es muy mentirosa”, dice la madre sustituta. No duerme y se la pasa llorando toda la noche, es muy exigente y retadora. Pero lo más importante del tratamiento psicológico es prepararla, porque lo más seguro es que la entreguen en adopción (después de operarla de una serie de alteraciones físicas, entre ellas una cirugía que le permita caminar).

3. *Dichos de la niña que la ubican como mentirosa para sus cuidadores:* “mi casa era más bonita”. “Mi camita era de colchón blandito y grande, y tenía una cobijita toda peluda”.

4. *Camila en consulta:* En las primeras sesiones, Camila elige una muñeca para jugar y un muñeco que tiene apariencia de bebé. Juega con el bebé a quitarle la ropa, bañarlo, vestirlo, cuidarlo, se detiene y dice ¿dónde están los otros? Le repito su pregunta ¿dónde están los otros? y dice: están con la mamá en la casa de “Vicky maus”.

En cada encuentro con ella, el consultorio se convierte en algo parecido a una salacuna; está lleno de muñecos, trapitos, jabón, agua y teteros. Le sugiero a la señora que la cuida, que le compre muñecos, y en efecto a la cita siguiente Cami, lleva con ella y durante varias sesiones a sus bebés. Desde entonces inicia un juego repetitivo, en el que ella se ubica como la niña grande, no la mamá. Cuando le nombro la palabra mamá, dice “yo no tengo de eso” y se ríe.

5. *Sobre la familia de origen:* Cami, vivía con su madre (una mujer de 18 años), su padre (de 40 años, padrastro de la madre), sus tres hermanos, uno de 3 años, y dos bebés (como ella los nombra), de 18 meses (mellizos). Hasta aquí la viñeta.

Con Cami, al igual que con otros niños, he podido comprender que en efecto jugando, los niños tramitan eventos dolorosos. Con sus bebés de

juguete (como ella los nombra), ha ido construyendo un imaginario valiosos que le explica lo que pasó con sus hermanitos; con la fantasía de la cama blandita y la cobijita peludita, Camila expresa, que aún en el frío del cartón tenía a sus hermanitos, pero no cuenta con la claridad psíquica suficiente para dar cuenta de modo consciente de su dolor a la pérdida.

El dolor de estar separada de su familia, -aunque para los adultos que no habitaban con ella fuera en condiciones deplorables-, no lo alivia, ni los cuidados, ni la opulencia en la que está sumergida ahora. Solo con el juego y la fantasía, la niña de esta historia ha estado construyendo una casita de Vicky Maus para encontrar a sus hermanitos.

En aquello del juego que se repite, dice Lacan, se cifra el goce. ¿Esto que significa? Que en efecto, en la insistencia de repetir el mismo acto: bañar a los bebés, repetir que no se tiene mamá, mentir sobre sus condiciones de origen, es posible que Camila ubique aquello que le ha causado gran impacto y le genera sufrimiento; volviendo una y otra vez sobre el acto del juego, la niña va logrando resignificar el lugar de sus hermanos y de su madre en su psiquismo.

De la figura materna. El dibujo como juego.

El dibujo es otro elemento que en la clínica con niños, se convierte en pretexto para conocer algo del inconsciente infantil, en los dibujos los niños dicen y dicen de su verdad; al igual que en el juego, al dibujar los niños expresan su sentir. Con el dibujo, tiempo después Camila incluyó a su madre en sus historias fantásticas. Recuerden que en un comienzo negaba tener de eso... (¿Qué es eso?, yo no tengo).

En un dibujo (sin forma ni estructura clara), Camila expresa que eso que está ahí es la casa de Vicky Maus, donde para ella su madre estaba esperándola con sus hermanitos.

Los cuentos: Otro juego.

Camila elige un cuento de Winie the Phoo. Son varios los textos que en cada sesión toma, y en cada uno hay un monstruo. Me pide que me asuste cada

vez que ella mencione al monstruo..."ese monstruo es terrorífico...se llevó a la mamá del osito"... que miedo...)

Jugando entre analista y paciente, se instala la transferencia, requisito sin el cual la clínica psicoanalítica no opera. Al llegar el momento de terminar la sesión, Camila me entrega sus bebés y me dice: *el otro día vuelvo y los baño, ¿listo? Cuídalos del monstruo*. Con este gesto de confianza "tu los proteges", la transferencia queda instalada y se abre la posibilidad de hacerle ciertos señalamientos a Camila, que aunque le parezcan dolorosos, estará en capacidad de soportar y de esta manera podrá hacerse responsable del modo como está tramitando la separación de sus hermanos.

Del proceso médico de Camila y su objeción subjetiva a rehabilitarse.

Recordemos que Camila, está esperando una cirugía que le permita caminar. En efecto la sentencia se cumple, la niña es operada y comienza el proceso de rehabilitación, terapias para caminar. Pero Camila, se niega, hace pataleta, llora, grita, hasta intenta pegarle a la señora que la cuida (mi nueva mamá) así la llama ella.

Al señalarle a Cami, que ella aunque no camine igual deberá irse a otra casa con otras personas, cambia el juego del monstruo, vuelve por sus bebés y se dedica a insistirle a la muñeca (una muñeca de trapo), que camine. Un día dice: esta muñeca tiene los pies malos, hay que operarla. Le pregunto: ¿y para qué hay que operarla?, dice: para que cuide a los bebés. Le señalo entonces, que ella podrá cuidar a bebés también.

El juego una salida.

Se reitera entonces el juego y así entre muñecas, cuentos, y monstruos, Camila repite y repite lo que de goce hay en su psiquismo. Recordemos que en cada sujeto, no importa la edad, ya psíquicamente la pulsión está presente, ya el sujeto desde su llegada a este mundo va construyendo un modo particular de estar en él, y en ese modo particular de estar, cada uno es responsable, responsabilidad de la que nadie se escapa, y en la que está presente el goce, como forma de satisfacción.

La intención en la clínica con Cami, según la familia que pide la consulta, era prepararla para irse con otra familia, pero la intervención no se dirige al pedido de los adultos, la cura se ha centrado en lo que Camila desea, para ello se le ha acompañado en la construcción de su propia historia, no la que los otros le han de contar.

Ella en su mágico mundo tiene una mamá y unos hermanitos que la esperan en la casa de Vicky Maus. Esta construcción está atravesada por la repetición, repetición que da cuenta de su goce particular, cuidar a bebés, como una sustitución de haber sido separada de sus hermanitos.

Del monstruo, no hay una construcción muy clara, pero es posible que sea aquel que separa, que pone límite a su historia infantil, ese monstruo podría ser, la señora que la cuida, la trabajadora social, el ICBF, el padre de quien poco habla, en fin, ya llegará el momento en que ella logre nombrar algo, un significante que posibilite descifrara el lugar del monstruo, por ahora lo que importa es que Cami, duerme, come, juega, llora, sueña, ríe, y va a un preescolar, donde ella ayuda a cuidar a los bebés “los que no caminan”, dice “ellos no saben caminar” yo les voy a enseñar, yo ya sé.

Camila, sabe más que caminar, sabe que su madre no está, que sus hermanitos están lejos, ella sabe mucho de ella y con su fantasía, puesta en los juegos, alcanza a pasar por lo simbólico, lo que hay de real en su vida, y a partir de la consistencia entre lo real, lo simbólico y lo imaginario se ha instalado en sus psiquismo una verdad, su verdad: la casa mágica en la que un día se reunirá con su familia de origen: valga aclarar que es posible que esto no se dé en lo real, no en la realidad de los que somos espectadores de la escena, es su verdad y ya llegará el momento de tramitarla, por ahora el juego es su salida.