

II.- Contexto:
Marco Referencial



Ideal del Yo de los Padres
I. Deseo ser deseado por el Otro
-deseo de que crezca
-atención a nec. básicas
-decodificar los mensajes del ñ.
-Dar respuestas a sus mensajes
-Marcar ritmos

EL JUEGO COMO MEDIO DE RESOLVER PROBLEMAS

Juego: Disfrute + medio de enseñar/aprender --> CRECER
En todos los juegos la SEGURIDAD // ANSIEDAD está en juego

JUEGO:

Actividad con contenido simbólico de los ñs. para resolver en un nivel inconsciente problemas que no pueden resolver en la realidad.

Adquieren sensación de Control // realidad

Sabe que juega porque le gusta // sentido

Necesita jugar por presión de los problemas no resueltos

El placer que siente (no consciente) se debe al control que experimentan sobre las cosas (cuando juega nadie le da órdenes) // ser controlado en la realidad

Interacción

IMPORTANCIA DE LA MIRADA
Satisfacción por lo que hace el ñ.
Garantizar su repetición
Juega y Disfruta y quiere que el ñ. participe (Deseo del Otro)
Ante las respuestas del ñ. motivada a seguir con entusiasmo

Tranquiliza / confirma
Refleja / Predispone a la acción

Respuestas negativas:
Impaciencia
Enfado
No continuar el juego (desconfirmar)

No interrumpir el **EN-SÍ-MISMAMIENTO** (en sus juegos)
Dejarles y no explicarles (su sentido):
la explicación destruye la naturaleza simbólica del juego y entonces el ñ. deja de ocuparse de la resolución del problema

Le son emotivamente significativas las partes del cuerpo del ñ.

A
Coger y arrojar objetos: (Acto-pregunta)

- Actuación, influencia en el medio sin amenaza
- Cuidarse: liberarse de algo que molesta
- Renunciar a algo sin perderlo definitivamente

Busca --> repetición persistente
--> conocer / segurizarse
Base de la formación del YO

B
JUEGOS DE AUSENCIA // PRESENCIA:
Placer por experimentar la permanencia del otro aunque no se vea

- Cerrar los ojos / volver la cabeza
- "CUCU" Origen del NO (palabra)
- "DONDE ESTÁ MI PEQUEÑIN"
- OCULTAR Y APARECER OBJETOS

Ser // No ser
YO // No Yo / Otro
Moviliza Ansiedad / Deseo
Predispone a:
Actuar / Representación / Simbolización
EXPERIENCIA COMUNICATIVA
--> Despierta la iniciativa
--> Accede al DESEO
--> Descubre al Otro y a sí-mismo
SENTIDO DE INDIVIDUALIDAD
REPRESENTACIÓN :
permanencia en la ausencia
--> Segurización

Confianza

≠

Manipulación = pérdida
El esfuerzo no de placer
Desconfianza

C
JUEGOS SOBRE EL CUERPO
(Nombrar y tocar)
- Nada falta / nada sobra
- nada corre el riesgo de ser olvidado

D
JUEGO SIMBÓLICO
--> Incrementar el **DOMINIO** sobre sí-mismo
CONTROL situaciones

- "Escondite" -> Dominio sobre el mundo externo
 - Bloques de arquitectura -> Dominio sobre el cuerpo
 - Saltar y brincar -> Proyección de ansiedad
 - Peluches y animales -> Relaciones sociales
 - Juegos reglados -> Persistencia para solucionar experiencias
 - Juegos libres (repetidos)
- Iniciativa
Industriosidad
Identidad

1.- Hacia la comprensión del mundo por medio de los juegos y las respuestas de los Otros
En base a la comunicación --> diferenciación --> separación --> individuación --> semántica --> Simbolización

R.N.

PROCESO RECURSIVO de GANANCIAS/ DLLO.

"Una de las penalidades de la infancia es que el ñ. no puede evitar la lucha, pese a que sólo raramente de con la solución"

Hacia la **AUTONOMIA**

B. Bettelheim
Erikson 63
Lacan
Tizón 88
T. Gil

Ans. Confusionales

Ans. Persecutorias

Ans. Depresivas

Ans. reparatorias

"No hay padres perfectos" --> El juego como medio de resolver problemas pg. 216-225
B. Bettelheim



Julian M. Ona
2002