

JUEGO SIMBOLICO / INTEGRAL

JUEGO RITUALIZADO / IMPULSIVO

*Juego posibilita el acceso a la dramaticidad de las rels. obj. y la reconstrucción de la hª vincular
 *Modos personales de dar forma, estructura y organización a los (Os) lúdicos
 *Implica la inclusión del cpo en el espacio, con ritmos propios de búsqueda, satisfacción y frustración
 *Mov. por el espacio da informac. sobre las exper. de contacto corporal

M.KLEIN Fantasías de intercambio de partes y prod. corporales que son la base de los proc. mentales de identif. proyec. e introyectiva.

*Cada modalidad de relación corporal con el juguete sintetiza múltiples exper. que reactualizan modos de rel. del bebé con el cpo materno y de la madre con el bebé
 *Manipulación y movimiento transmite sus vivencias acerca de su derecho a apropiarse del (O), conservarlo, conocerlo.

***SON SIGNIFICANTES CARGADOS DE SIGNIFICADOS EMOCIONALES QUE HABLAN SOBRE LA MODALIDAD DE VINCULACION**

Sistema defensivo: Disociación emocional y organización de mec. obsesivos patológicos que impiden los procesamientos simbólicos necesarios para la elaboración y metabolización de la experiencia emocional.
 Apto. psíquico recargado de exp. de fuerte monto emocional sin integrar, ni sintetizar, ni simbolizar. Las nuevas experiencias no se pueden metabolizar: "bocados no digeridos"

EPISODIOS SOMATICOS Expresión de momentos de identif. proyectiva del area no metabolizada q. busca en el cpo. el continente del q. carecieron. Son rupturas del sist. defensivo

Piel paquidérmica que demarca pero impide tacto y contacto o bien estar "en carne viva" sin piel que limite y contenga.
 No símbolos como paquetes de infm. de exper. emocionales sino "paquetes" de huellas mnémicas no simbolizadas : emergen en el juego, en el síntoma

Activ. lúdica:
 *Funciones simbolizant.
 *Discriminac. y crec. men
 *Compl. desar. evolutivo
 *Permite desplegar fant. inconsc. en (Os) mediatiz
 *Experienc. intermedia entre realidad y fantasía = "como sí"
 *Integración entre sentimiento/pensamiento/acción
 Capac. de juego= acceder a una zona de "ilusión" q. contiene la real. objetiva y la del mundo interno creando una realid. intermedia= transicional.

WINNICOTT Depositación en los juguetes de aspectos del self y de (Os) internos ("Como sí")

VINCULO Madre q. rebota → rechaza las identificac. proy.
 Madre mete-bombas → inversión de la relación continente/contenido

Distorsión en la capacidad para penetrar y provocar modificaciones en el (O)
 Renuncia a la creencia omnipotente de ser los creadores y poseedores de la madre

Representación del cuerpo
 Perturbac. de las (f) proyectivas e introyectivas
 Indican los afectos através de Rs. viscerales, alteraciones del tono muscular
 Las emociones intensas quedan plasmadas en actitudes corporales y no logran representación simbólica

JUEGO RITUALIZADO

JUEGO

*Usado como resistencia para evitar el contacto emocional
 *Hay actividad lúdica pero no es juego creativo
 *Transmiten inf. sobre sectores profundos de su mente q. contienen las cocepciones primarias de órgano las fant. inconsc. patógenas
 *Contacto hiperrealista que no deja lugar a la rel. metafórica con la realidad
 *Realidad y fantasía categorías polares rigidamente separadas por una perspectiva distorsionada que colocó la ilusión, la imaginación, las connotac. afectivas en el plano de lo irreal y falso y la real. externa en el plano de lo verdadero.
 *No hay placer en el jugar. Ritual
 *Temen la pérdida de la "coraza defensiva" que los expondría a

Actividades lúdicas manuales o gráficas tb. dramatizaciones estereotipadas sobre interacciones madre-hijo, maestra-alumno
 Tensión muscular
 Temor a caídas, roturas
 Busca la aprobación o permiso del (T)
 Adultos en miniatura
 Mov. espacial restringido
 Control obsesivo
 Priman las caract. reales del juguete
 Juego expresión del sometimiento y sobre-adaptación a la terapia

Rasgo anal expulsivo
 Aparece en momentos cuando fracasa el control obsesivo y aparecen fenom. de identif. proyectiva evacuativa y expresa sit. emocionales primarias y violentas
 Indice de progreso terap.
 Abandona tareas manuales
 Mov. por el espacio. Mojar, ensuciar y arrojar (Os)
 Metido en "su" juego.
 Ignora al (T)
 Utilizac. indiscriminada de los juguetes
 No hay (f) introyectiva
 Intento de expres. gestual
 Ruptura de la simb. ilusoria

*Cuando logran la capac. animista (tratar a los juguetes como si fueran (Os) animados)

Comienzan a ligarse muy afectuosamente con algun juguete en casa

Objeto transicional

***DECODIFICACIÓN DE LA EMOCIÓN Q. EL (J) INTENTA DISOCIAR A PARTIR DE LOS ÍNDICES DE LA MODIFICAC. CORPORALES, TONOS, RITMOS, MÍMICA Y UBICACIONES CORPORALES**
***RECONSTRUCCIÓN DE LOS EPISODIOS TEMPRANOS TRAUMÁTICOS A PARTIR DEL JUEGO RITUALIZADO Y MONÓTONO**

(T)

***OJO! INTERPRETACIÓN SIMBÓLICA PRECOZ**
 ↓
RIESGO DE UNA DOBLE INSCRIPCIÓN DISOCIADA (SIN SIMBOLIZAR) Q. SUPLANTARIA EL AUTENTICO PROCESO DE INSIGHT

J.IMPULSIVO OFRECE LA POSIBILIDAD DE DECODIFICAR EMOCIONES Y ESTABLECER LAS 1ª LIGAZONES SIGNIFICANTES

Lieberman
 "Del cuerpo al símbolo"
 Cap. III (Teoría)

Juego ritualizado

Juego impulsivo