



A. Semióticas

Estilos Modos de Interacción⁽¹⁾

Estructuras Ψ (pato)lógicas⁽²⁾

Modalidad de JUEGO

AUTONOMÍA RELATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Construye sintaxis propia • Temporo-espacialidad peculiar • Máx rendim. expresivo / mínimo gasto instrument. <p>a) Yo Observador (juego = un símbolo) b) Depend. Creativa respecto a Tc@</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de transmitir conceptos por pares antinómicos (campo) • Plasticidad temática (no esterotipia) 	Integrado Abarcativo (7)	Aliado Resolutivo (7)		A.RESOLUTIVA
DEPENDENCIA	Distorsión a Predominio SINTÁCTICO	Melo-Dramático que provoca Impacto Estético	Persona Demostrativa	Histeria de Conversión (carácter histérico)	A. DEPRESIVA
Melo-Dramático busca incógnitas produce Suspense		Persona Atemorizada y Huidiza	Histeria de Angustia (carácter fóbico)		
Narrativo		Persona Lógica	Neurosis Obsesiva (carácter obsesivo)		
SIMBIOSIS	D. P. PRAGMÁTICO - Relac. transf. Negativa - No inclusión del otro - No diálogo	Épico	Persona de Acción	Psicopatía (perversión e impulsión neurótica)	A. PERSECUTORIA
(S) con técnicas Narrativas y Somatización de sus aspectos líricos		(Persona Infantil)	(3) Hipomanía		
		Sobreadaptación	Ritualizado (4) Impulsivo		
FUSION	D. P. SEMÁNTICO - El referente real no puede jugarse como significando otra cosa - No Simbolización - No Discriminación: realidad = fantasía	Lírico	Persona Depresiva	Ciclotimia Depresión neurótica/ Ψ cótica	A. CONFUSIONAL
		(5) Susplicacia	(Paranoia)		
Busca Incógnitas sin crear suspense		Observador No Participante	Esquizoidía Esquizofrenia	Caperuza Invisible (6)	

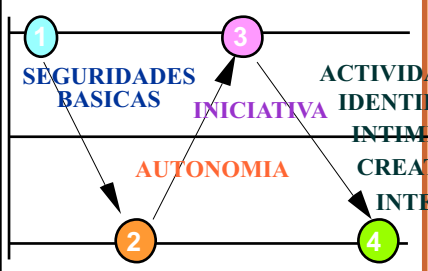
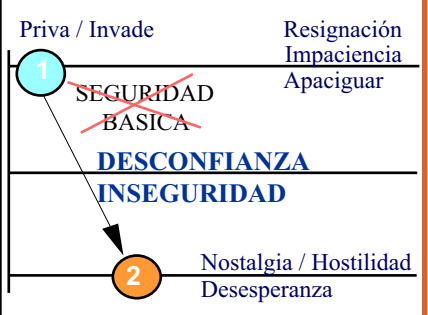
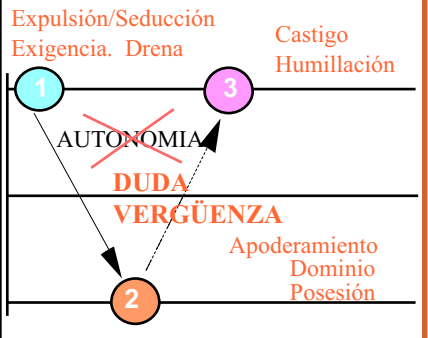
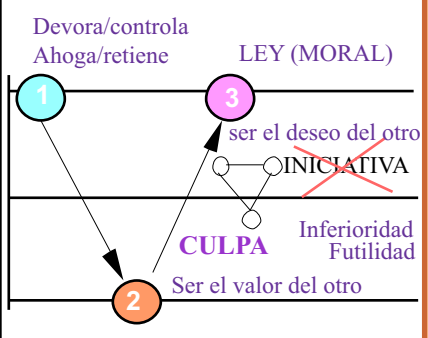


A. Semiotikoak

Estiloak Elkarreragintza erak⁽¹⁾ Egitura Ψ(pato)logikoak⁽²⁾ **JOKO motak**

AUTONOMIA ERLATIBOA	<ul style="list-style-type: none"> Berezko sintaxia eraiki Espazio/Denboratasun berezia Adierazpen handiena / kostu instrument. Txikiena a) Nia Behatzailea (jokoa = sinbolo bat) b) Tkoarekiko Dependentsi Sortzailea Kontzeptuak pare antinomikoen bitartez adierazteko gaitasuna (eremua) Gaien plastikotasuna (esterotipiarik ez) 	Integratua Abarkatiboa ⁽⁷⁾	Aliatu Erresolutiboa ⁽⁷⁾		JOKOA	AERRESOLUTIBOA
DEPENDENTZIA	Distortsio Nagusia SINTAKTIKOA	Melo-Dramatikoa Impakto Estetikoak eragiten duena	Pertsona Demostratiboa	Konbertsio-Histeria (karaktere hysterikoa)	EKINTZA DRAMATIKOA	A DEPRESIBOA
Melo-Dramatikoa galderak bilatu Suspensea sortu		Pertsona Ikaratua Iheskorra	Larritasun-Histeria (karaktere fobikoa)	JOKO SAHIESTU		
Narratiboa		Pertsona Logikoa	Neurosi Obsesiboa (karaktere obsesivo)	JOKO ESTEREOTIPATUA		
SINBIOSIA	D. N. PRAGMATIKOA - Transferentzi harreman Negatiboa - Ez du bestea hartzen - Elkarrizketarik ez	Epikoa	Ekintza pertsona	Psikopatia (perbersioa eta impulsio neurotikoa)	AKTUAZIOA	A PERTSEKUTORIA
Teknika Narratiboak, aspektu Lirikoak Somatizatzen dituena		(Pertsona Infantila)	(3) Hipomania	ALUZINOSIA		
		Gainmoldaketa	Erritualizatua (4) Inpultsiboa			
FUSIOA	D. N. SEMANTIKOA - Erreferente erreala ezin du beste gauza adieraziz kokatu - Sinbolizatorik ez - Bereizketarik ez: errealitatea = fantasia	Lirikoa	Pertsona Depresiboa	Ziklotimia Depresio neurotikoa/Ψkotikoa	JOKO FESTIBOA	A NAHASMENGARRIA
		(5) Kanpixtasuna	(Paranoia)			
Galderak bilatzen ditu Suspenserik sortu gabe		Parte hartzen ez duen Behatzailea	Eskizoidia Eskizofrenia	Txano (6) Ikustezina		

ESTRUCTURA FAMILIAR
CUALIDAD DEL VINCULO
F. E. V.



Iº Postulados teóricos de base ESQUEMAS REFERENCIALES

M. KLEIN: Aplicación técnica del juego al análisis del niño
LIBERMAN: Tº de la comunicación y de la Semiótica (1962-70-76)



PARECE JUEGO, PERO NO ES!!!

- Informa sobre
- Grado de estructuración del self
 - Defensa psicopatológica
 - Finalidad de la acción
 - Modo de inclusión del otro
 - Función del cuerpo
 - Estructura familiar

"El desarrollo Simbólico y Emocional que un niñ@ ha alcanzado en la Relación marca toda la vida, aunque sus contenidos se repriman, olviden o se resignifiquen. Su efecto en el desarrollo posterior se conserva y trasciende los resultados inmediatos que puede tener el tratamiento"

Modos de Interacción PseudoJUEGO

D. P. SINTACTICO	DEPENDENCIA	Melo-Dramático que provoca Impacto Estético	Persona Demostrativa	ACCION DRAMATICA	A. DEPRESIVA
		Melo-Dramático busca incógnitas produce Suspense	Persona Atemorizada y Huidiza	EVITACION DEL JUEGO	
		Narrativo	Persona Lógica	JUEGO ESTEREOTIPADO	

D. P. PRAGMATICO

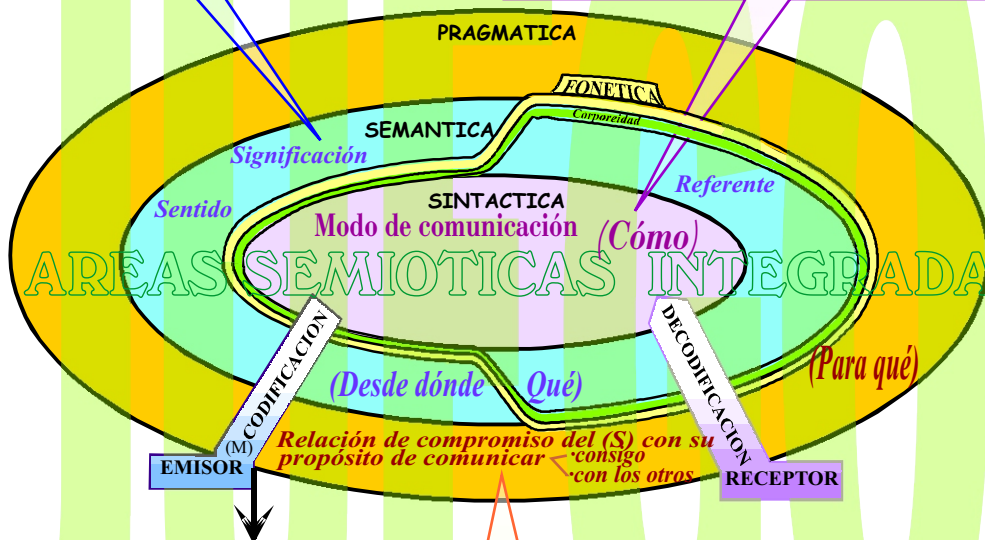
SIMBIOSIS	Épico	Persona de Acción	ACTUACION	A. PERSECUTORIA
		*(Hipomanía)	ALUCINOSIS	
	Somatización (Organoneurosis) Sobreadaptado	(Persona Infantil)	Ritualizado Impulsivo	

D. P. SEMANTICO

FUSION	Lírico	Persona Depresiva	JUEGO FESTIVO	A. CONFUSIONAL
		*(Suspiciacia)	Ser Invisible	
	Busca Incógnitas sin crear suspense	Observador No Participante		

- **Fantasia Inconsciente (Conflictos)**
- **Delimitar universo específico lúdico (Como Si)**
 - a) **Discriminación Ste - Sdo** (representación: ausencia/presencia)
 - b) **Capac de atribuir Sdos a (Ste)** alejados suficiente/ del referente real
- **Niveles de Semanticidad:**
 - I- Posibilidad de operar un obj. con una significación original lúdica
 - II- Posibilidad de transmitir conceptos organizados en argumentos (temática)
 - III- Significado de jugar en sesión
 - IV- Estilos (de base y fachada)

- * Caract. Formales
- * Gramática del sintagma juego.
- * Vehículo del mensaje
- * Juego=frase: señales Organizadas Interrelacionadas
 - . Valor de cada parte en relación a
 - . Leyes de interacción
- * Elementos acciones actitudes posturales (análogo) verbalizaciones (digital)
- * Elaboración de coordenadas espacio-temporales lúdicas:
 - . secuencia Recrea otro tº
 - . espacio ilusorio (escenario) al cronológico (Como si)
- * Pivote que abre el campo de la interpretación



- * **Intención** con que se emite el mensaje: instrumentar y comunicar lo que imagina
- * **Compromiso** del (S) con su mensaje. Capacidad de contener eventos del juego
- * **Modo de comprometer e incluir al otro:**
 - . Necesita de un Yo Observador que le impide - desconectarse del juego
 - . Admite un otro para / con quien juega - que el juego lo absorba
 - . Crear un universo de significaciones con el otro (diálogo)
 - . capacidad de jugar solo en presencia de adultos (Winnicott)
 - . capacidad de integrar modificaciones del otro en el juego



INTERACCION COMUNICATIVA
Intersubjetiva
Interpersonal

Referente empírico
Permite aproximarse a la psico(pato)logía del niñ@



AUTONOMIA RELATIVA

"Ven a jugar"

ESTILO COMPLEMENTARIO

Aliado resolutivo

Estilo Suplementario (iatrogénico)
Adelantarse Fascinado Desconectado

Lola Figueiredo, 98

Liberman Podetti Miravent Waserman Teresa Gil

"Semiótica y psicoanálisis de niños"
Cap. 1 (11, 16-24). Cap. 8 (202-1)