

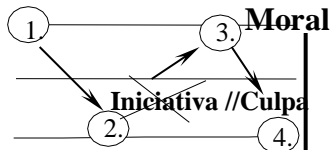
# JUEGO ESTEREOTIPADO

**ESTILO LOGICO REFLEXIVO**

"Reiteración permanente de una secuencia de conducta"

**"Enfermos de Pº de realidad"**

·Ser el deseo del otro



**DEPENDENCIA**  
Celos  
A. Depresivas

Anal Retentiva → ~~Acción~~



**CONFLICTO**  
·AMOR/ODIO  
·Ello/Super-yo

ANULACIÓN  
MUTILACIÓN

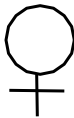
**SUPER-YO**  
(Normas Internas)

Técnicas Obsesivas  
Funciones Yoicas

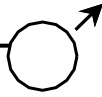
Adaptación "precoz" al medio. Hipersociabilidad (Control Obsesivo de lo externo)

·Controlan el mundo externo como si fuera interno  
·Someten al mundo interno al principio de Realidad

Hipertrofia en el "IDEAL DEL YO"



-Ansiosas  
-no evalúan correctamente lo que puede y no puede hacer  
-poseedoras de la verdad



"Ideal del Yo"  
-Ahoga lo Instintivo  
-Perfección

**CODIGO MORAL**  
"Hacer lo mejor"

Exigencias prematuras pueden ser debidas a:

1. Períodos depresivos de la madre.....Compensación
2. Rasgos obsesivos de 1 o 2 padres.
3. Fijación anal con nacimiento de un hermano

Adjudican el Rol de:  
-"Estar bien"  
-"No causar problemas"

RELACION CON EL TÉCNICO

- Lo eligen por prestigio
- Actitud: "cumplir un trámite"
- Demanda: "síntoma"

F. oral: Regular horarios ≠ placer  
F.anal: Terror al desorden y suciedad  
F.fálica: no tolerancia  
F.Latencia: Se facilita el advenimiento.

-aburrirlo  
-atarlo  
-dormirlo

-aburrirlo  
-atarlo  
-dormirlo

**A  
M  
B  
I  
V  
A  
L  
E  
N  
T  
E**

Hostilidad Adaptación

Hostilidad Adaptación

1. CONTROL OBSESIVO DEL OBJETO.....Cambio = Caos
2. FORMACIÓN REACTIVA: Formalidad, solemnidad, amabilidad reactiva....F. anal Retentiva intolerancia, irritabilidad, mal humor.....F.anal Expulsiva.
3. AISLAMIENTO, ANULACION
4. RACIONALIZACIÓN
5. ESTEREOTIPIA



MODELOS CULTURALES ADOPTADOS:

Exigencia de Competitividad.....EXITO

MODELOS VINCULARES VIVIDOS: Autoritarismo/ sumisión

I.

# DIFERENCIAS CON OTROS ESTILOS

## ACTUACIÓN

- Moral: infiltración del sadismo en la moralidad
- Provoca en el técnico: Ilusión Inicial → Decepción (engaño)

## DRAMÁTICO con Impacto Estético

- Provoca en el técnico: Ilusión inmediata → Búsqueda de satisfacción  
↓  
Fracaso

## DRAMÁTICO que crea suspense

- "Controlado" en el contexto escolar e "Insoportable" en el contexto familiar

## TRUFO

Sobree exigencia asociada a la culpa por su avidez y sentimiento de "maldad"

## JUEGO

## ESTEREOTIPADO

- Moral: Hipercrítica/ Simétrica
- Provoca en el técnico: Ilusión

↓  
Aburrimiento

↓  
Decepción

- "Controlado" en el contexto escolar y "controlado" en el contexto familiar.

DEFINICION DEL PROPIO CENTRO ESCOLAR ANTE LOS VALORES VINCULARES VIVIDOS Y ADOPTADOS CULTURALMENTE  
 APERTURA PARADIGMATICA....."Red de Posibles"

### III.

## ESTILO ESTEREOTIPADO

## SENTIDO

### COMO SE PRESENTAN

- Controlados, correctos y cumplidores.
- Solemnes y ceremoniosos.
- Mayores que su edad cronológica.
- Estrictos consigo mismo.
- Escasa tolerancia a la interrupción.
- Movimientos acorazados.
- Discurso lógico.
- "Saben a qué van"

Valor "informativo" = 0  
 Vienen a cumplir con una norma dada por los padres.  
 Ser lo que los otros valoran que es lo mejor.

### RELACION CON LA TAREA

- Orden, cuidado.
- Preparación.
- Priorizan "lo formal".
- Falta de imaginación
- Excesivo ritualismo y detallismo que puede desembocar en problemas de aprendizaje dando apariencia de "poco inteligentes".

CONOCER ≠ Industriosidad  
 En principio "lo no conocido" provoca:  
 incertidumbre  
 → necesidad de control  
 → temor al cambio estruct.  
 CUMPLIR = APRENDER

### RELACION CON LOS IGUALES

•A menudo sujetos "aislados" o formando parte de diadas suplementarias. Dependiendo de la estruct. y dinam. Grupal integración formal.

Dificultad para establecer alianzas con los iguales.

### RELACION CON EL TECNICO.

- Obedientes
- Dan poca información exigiendo mucha atención.
- Análisis y discurso lógicos

Aceptación formal ambivalente (Hostilidad...envidia intelect)  
 (temor a dañarlo)  
 Desarticular el discurso del tec.  
 OBJETIVOS  
 1. Inmovilizar al técnico  
 2. Evitar el contacto emocional  
 3. Apaciguarle y causar buena impresión.

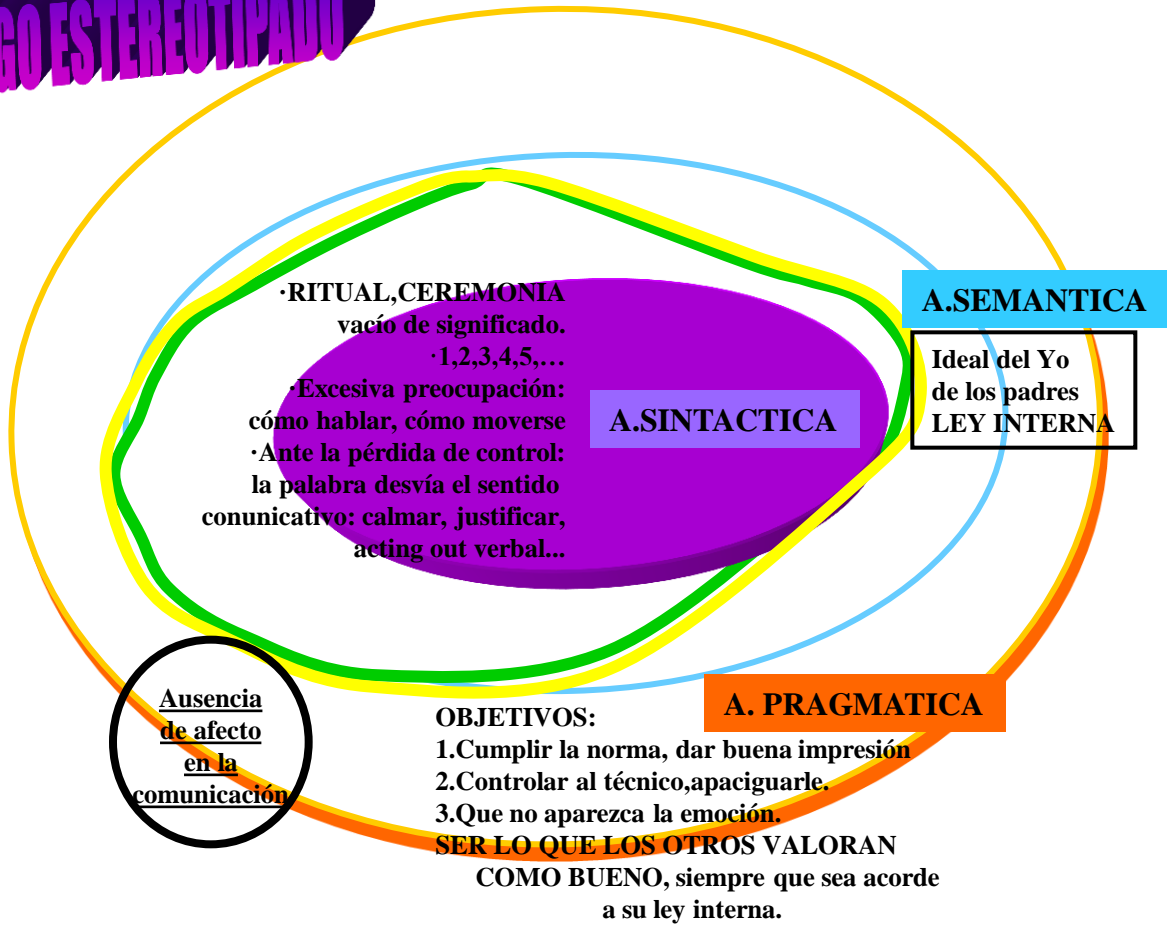
## TECNICO

- Significantes en 1º persona: para deshacer "la lógica", menos persecutorio, cada uno se hace cargo de lo suyo
- Mostrar que la repetición le paraliza y nos paraliza: que está al servicio de ocultar la emoción.
- Devolución de mensajes expresados en términos de acción: "Tú y yo nos vamos a morir de hambre, aburrimiento..."
- Función decodificadora: Aspectos hostiles disfrazados de obediencia y amabilidad (envidia intelectual)
- Función de apertura: a lo nuevo, lo desconocido//juego estereotipado → juego narrativo → actuación → acción

### RITUALIZACION:

paralización  
 aburrimiento  
 sensación de pérdida de tiempo.  
 sensación de vacío  
 interpretaciones reiteradas.

# JUEGO ESTEREOTIPADO



**JUEGO ESTEREOTIPADO = RITUAL**

Secuencia lúdica aparente ~~acción~~

~~Ste~~  
~~Sdo~~

-invariabilidad  
-orden  
-detallismo  
-control

Todo proceso informativo (afectivo) supone cambio, caos, ansiedad. Mediante la ritualización y el control se produce el rechazo al cambio.

**SISTEMA DEFENSIVO**

“Caos”

TECNICO

**ESTILO COMPLEMENTARIO: INTEGRADO / ACCIÓN**

≠

**ESTILO SUPLEMENTARIO: DRAMATICO CON IMPACTO ESTETICO**

# PASAJE AL JUEGO NARRATIVO

Placer lúdico en la preparación del juego.

- La ritualización pasa a ser un proceso de “algo que se está gestando”
- Aparición de personajes que interactúan en la narración.
- Predominan elementos narrativos y preparatorios de la acción.
- Conexión con los objetos para incluirlos en la narración.

## A.SEMANTICA

- Desaparece la estereotipia: (variaciones argumentales)
- Nuevo sentido de la realidad: aprender, de ser serio y aburrido pasa a ser divertido.
- Pierde fuerza “ el actuar con corrección es premiado”

## A.SINTACTICA

- Fase de “hacer hacer” al técnico: mayor aceptación de las variaciones que introduce el técnico.
- Hacia la estabilización de Roles:
  - sujeto: acepta ser el que juega
  - técnico: es aceptado como observador y decodificador.

## A. PRAGMATICA

# PASO AL ARGUMENTO NARRATIVO

- Preparación detallista, original, centrada en el argumento y la preparación de los objetos pero no se produce el juego. Control intenso.

# ACCION

- Preparación minuciosa que solo se concreta en los últimos minutos de la sesión, posteriormente irá ocupando el tiempo necesario

EQUILIBRIO OPERATIVO

**PENSAMIENTO ↔ ACCIÓN**

## TECNICO

- El técnico se siente estimulado en su imaginación.
- Puede anticipar el posible desenlace que tendrá lugar en el juego.
- Experimentar, equivocarse, crear, construir, atreverse, ensayar, aprender de los errores...

