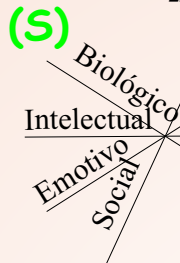


## II.- Contexto: Marco Referencial

### El Juego y Dlo. / Personalidad:

CRECER = *encuentro con la dificultad* --> *superar etapas*



Cada etapa en su momento  
No puede omitirse una para seguir el proceso

- ≠ - Inadaptación
- Sobreadaptación
- Pseudoadaptación

Del juego libre al juego estructurado

--> preparación para la vida (Karl Groos)  
--> Dlo. cognitivo, Pto. (Piaget)

### - En la ontogenia repite la filogenia (FREUD):

Juego = *Herencia del pasado colectivo*

#### De la Etapa "Salvaje":

- Domesticación de animales --> hacer amigos
- Marcar territorio --> autoafirmación / límites
- Hombre primitivo --> cooperación
- Ciudades griegas --> organización

↳ lo Social / cultural

Resolver como (S) los residuos primitivos que llevamos dentro:

**Juegos de guerra** --> Representar y enterrar esta herencia mediante actos simbólicos [agresividad / inseguridades / ansiedades --> salida sin causar daños]

### Proceso: --> formarse un código moral

- 1.- Representa su agresividad
- 2.- Finge --> "como si..."
- 3.- Esfuerzo por establecer su dominio
- 4.- Reglas organizadas

[Controlar / educar / sublimar esfuerzos destructivos y caóticos --> La energía (pulsión) al servicio de lo social]

### JUEGOS DE GUERRA:

Permiten expresar sentimientos

- Autoafirmación opresiva
- Descarga emotiva de Frustración / Hostilidad

Las tendencias asertivas, empecinamiento --> juego constructivo  
--> encuentro con otros  
--> tolerancia

### PROCESO:

- 1.- Fantasías sin conexión / ni referencia ==> poderoso guerrero
- 2.- Cierta conexión con la realidad ==> Indios y vaqueros (aspectos históricos)
- 3.- Se distancia de su agresividad ==> soldados de plomo (expresión simbólica en situaciones históricas geográficas / estratégicas)
- 4.- Las consideraciones racionales dominan los deseos agresivos ==> juegos de estrategia (Del combate por dominio / agresividad --> al combate por un objetivo)
- 5.- Identificaciones del YO / SUPERYO

Se siente competente

- Habilidad
- Planificación
- Previsión

### "BUENOS CONTRA MALOS"

- 1.- Permiten la descarga (real o simbólica)
  - 2.- Se representa el conflicto
  - 3.- El Superyo controla al Ello
  - 4.- El YO puede controlar la realidad
- Experimentación con identidades morales
  - Representa la realidad de los personajes --> *Cómo se siente*
  - Discrimina / diferencia
    - ↳ ajuste social a la realidad
    - ↳ moralidad --> Identidad propia --> ETICA

Lo que subyace son conflictos internos a expresar y resolver:

- Rivalidad entre hermanos
- Problemas emotivos y de crecimiento
- Relación padres <--> hijos / Padres entre sí
- Temores / agresividad / inseguridad
- Capacitación social (Reglas)
- Socialización: encuentro con otros
- ↳ Estima / culpa

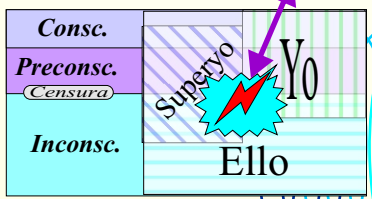
≠ TV --> papel receptivo / pasivo

Doble moral Ident. con el agresor

## INTEGRAR = CIVILIZARSE

(SI)

### Conflicto / lucha:



Dominado por las emociones --> a Control por la inteligencia



Del ELLO (Id) al YO / SUPERYO

Del ACTO al PENSAMIENTO / Reflexión

Del Yo primitivo al YO socializado

Del juego libre (más descarga) al juego estructurado

(más reflexión / gestión)  
Funciones superiores del Yo

"No hay padres perfectos" --> "Civilizarse" pp. 300-308  
"Juegos de Guerra"  
"Buenos contra malos"

B. Bettelheim