

DESDE MI JUEGO: La importancia del juego simbólico en el psicoanálisis infantil

ITZEL TERESITA CASTILLO ZENDEJAS

Licenciada en psicología por la Universidad Autónoma Metropolitana. Actualmente es maestranda en el Colegio Internacional de Educación Superior en el programa de psicoterapia psicoanalítica.

Recepción: 02 febrero 2026/ Aceptación: 31 mayo 2026

*“El juego es el lenguaje de los
niños y la forma en que exploran y
comprenden el mundo”
Melanie Klein*

RESUMEN

El juego cumple una función fundamental en la terapia infantil, pues constituye el medio privilegiado para acceder al mundo interno de los niños. A través de él expresan sus fantasías, temores, alegrías, vínculos sociales, tristezas, y, por supuesto, su agresividad.

Este artículo tiene como propósito resaltar la profunda relevancia en el psicoanálisis infantil, mostrando cómo su presencia en el espacio analítico permite el acceso al inconsciente del niño. A partir de un recorrido teórico analítico y la presentación de una breve viñeta clínica: “el caso de Tito” – que no se plantea como un estudio de caso, sino como un recurso ilustrativo –, intenta evidenciar que el juego funciona como un lenguaje simbólico mediante el cual los niños comunican aquello que no pueden expresar verbalmente. De este modo, el juego facilita la elaboración de experiencias

difíciles, propiciando la integración entre el mundo interno y externo, favoreciendo un desarrollo psicoemocional más saludable en los niños.

PALABRAS CLAVE: Juego, juego simbólico, Mundo interno, Psicoanálisis infantil, Reparación, Terapia de juego.

SUMMARY

Play fulfills a fundamental function in child therapy, as it constitutes the privileged means of accessing children's internal world. Through play, they express their fantasies, fears, joys, social bonds, sorrows, and, of course, their aggression.

This article aims to highlight the profound relevance of play in child psychoanalysis, showing how its presence in the analytic space allows access to the child's unconscious. Based on an analytical theoretical review and the presentation of a brief clinical vignette, "Tito's case," it is evidenced that play functions as a symbolic language through which children communicate what they cannot express verbally. In this way, play facilitates the working through of difficult experiences, promotes the integration between the internal and external world, and fosters a healthier psychoemotional development.

KEY WORDS: Play, Symbolic play, Internal world, Child psychoanalysis, Repair, Play therapy.

RÉSUMÉ

Le jeu remplit une fonction fondamentale dans la thérapie infantile, car il constitue le moyen privilégié d'accéder au monde intérieur des enfants. À travers lui, ils expriment leurs fantasmes, leurs peurs, leurs joies, leurs liens sociaux, leurs tristesses et, bien sûr, leur agressivité.

Cet article a pour but de souligner la profonde pertinence du jeu dans la psychanalyse de l'enfant, en montrant comment sa présence dans l'espace analytique permet l'accès à l'inconscient de l'enfant. À partir d'une revue théorique analytique et de la présentation d'une brève vignette clinique, « le cas de Tito », il est mis en évidence que le jeu fonctionne comme un langage symbolique par lequel les enfants

communiquent ce qu'ils ne peuvent pas exprimer verbalement. De cette manière, le jeu facilite l'élaboration d'expériences difficiles, favorise l'intégration entre le monde interne et le monde externe et encourage un développement psycho-émotionnel plus sain.

MOTS-CLÉS: Jeu, Jeu symbolique, Monde intérieur, Psychanalyse de l'enfant, Réparation, Thérapie par le jeu.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad libre, espontánea y placentera que aparece desde la primera infancia y acompaña el desarrollo de todo ser humano. El juego no solo divierte, también enseña. Y cuando hablamos de enseñanza no nos referimos únicamente a aprender a relacionarse con otros, estimular la imaginación o favorecer el desarrollo corporal, sino a posibilitar que el niño comprenda el mundo en el que vive y se sitúe en él.

El interés por abordar el juego radica en su importancia dentro del espacio psicoanalítico infantil como vía de acceso al mundo simbólico del niño. Asimismo, destaca su valor como técnica privilegiada en el dispositivo analítico, aun cuando persisten estigmas o prejuicios en ciertos contextos terapéuticos. No es extraño que algunos padres piensen erróneamente que en sesión “sólo juegan” en lugar de recibir un tratamiento serio. A este fenómeno, se le conoce como resistencia; Freud, en 1932 [1], en la conferencia 34, mencionó que los niños constituyen un objeto favorable para el análisis. Sin embargo, también advierte la necesidad de realizar algunas modificaciones técnicas para esta labor, ya que las resistencias no se presentan en los niños, particularmente, sino en los padres. Una de esas resistencias al tratamiento de sus hijos puede consistir en intentar invalidar la técnica de juego utilizada en la clínica infantil.

En este artículo se explora la intervención terapéutica desde la perspectiva psicoanalítica infantil, sustentándose en las contribuciones de teóricos fundamentales como Melanie Klein, Sigmund Freud, Donald Winnicott, entre otros. Se revisarán distintos tipos de juego empleados en la clínica, con énfasis especial en el juego

simbólico. A su vez, se señalarán los objetivos y alcances del juego dentro de la práctica psicoanalítica, junto con los elementos que lo atraviesan (fantasías, conflictos, miedos, entre otros), los cuales se irán desarrollando a lo largo del texto.

Desde el psicoanálisis, el juego ha sido objeto de amplio estudio tanto por su valor en la vida anímica infantil como por su función dentro del proceso terapéutico. Y en este punto no debemos dejar de considerar que cada uno de los teóricos tienen su propia influencia directa en su práctica analítica [2]. En este eje, las elaboraciones conceptuales sobre el juego han sido variadas y con distintos grados de profundidad; entre ellas se ha planteado que el juego en niños constituye el equivalente de la asociación libre en los adultos [3].

Si bien cada psicoanalista adapta la técnica a su estilo clínico, también es indispensable contar con un sustento teórico que oriente la práctica. No resulta válido trabajar intervenir desde la improvisación o sin una base conceptual sólida.

Para Melanie Klein citada en [4], el juego permite al niño expresar simbólicamente, sus fantasías inconscientes, emociones, conflictos internos e imágenes positivas y negativas relacionadas, principalmente con el desarrollo sexual y el vínculo con los padres. Por su parte, Freud en 1920 en su texto “Más allá del principio de placer”, advierte que los niños repiten en sus juegos aquello que ha tenido un fuerte impacto emocional en sus vidas; de ese modo abreaccionan la intensidad de la experiencia y se apropian de la situación. Además, señala que la mayoría de sus juegos están presididos por el deseo dominante de la etapa evolutiva en la que se encuentran: ser grandes y actuar como los adultos [5].

Winnicott, no solo investigó los efectos del juego en la psicoterapia infantil, sino que también distinguió entre el sustantivo “juego” y el verbo “el jugar”. De manera general, el juego permite al niño aprender sobre el mundo que lo rodea, sobre sí mismo, sobre el otro y sobre la vida misma. El verbo “jugar”, en cambio, se refiere a acentuar el proceso, la acción y la experiencia espontánea del niño dentro de un tiempo y un espacio determinados [6].

En resumen, observar a un niño jugar permite advertir la importancia fundamental de esta actividad. El juego no sólo provee diversión (placer), sino también abre múltiples posibilidades para el aprendizaje, la elaboración emocional, la expresión de fantasías y la simbolización, entre otros beneficios vinculados a esta acción lúdica.

Para ilustrar la teoría, este artículo integra fragmentos de un caso clínico de un niño de 11 años¹ a quien llevan a consulta por presentar angustia derivada de una fantasía en la que él cree que su padre está enfermo. Esta situación ha provocado que la realización de sus actividades cotidianas se vean afectadas. Cabe recalcar que únicamente se presentarán fragmentos breves de las sesiones con el paciente.

DESARROLLO

¿Qué es el juego en psicoanálisis?

En psicoanálisis, el juego se concibe como una actividad subjetiva, universal, simbólica, y libre, pues el niño se sumerge en sus fantasías, ya sean alegres, perversas o agresivas. Desde esta perspectiva, el juego constituye un recurso privilegiado del espacio analítico para trabajar con pacientes infantiles [6].

Los abordajes conceptuales sobre el juego han sido explorados desde distintas concepciones; por ejemplo, desde enfoques psicodinámicos, humanistas, sistémicas y/o cognitivas-conductuales. La mayoría de los teóricos coinciden en que el juego infantil es equivalente a la asociación libre en el análisis de adultos. Aunque, también se le ha considerado una técnica psicodiagnóstica, un fenómeno transicional e incluso un ejemplo privilegiado de la compulsión a la repetición. Sin embargo, lo más central que se puede extraer de esta técnica de juego, es la subjetividad, pues a través del juego se abre un camino para elaborar y dar respuesta a las vivencias del niño [3].

Para situar estas ideas, resulta útil presentar un mapa teórico con algunas de las propuestas más relevantes dentro del psicoanálisis. Y como es habitual, se iniciará con el fundador del psicoanálisis, Sigmund Freud.

¹ Cuando se tomó el caso de Tito, este contaba con 10 años de edad, por ello se le consideró aún dentro de la etapa de la infancia.

En su texto de 1908, “El creador literario y el fantaseo”, el médico y psicoanalista austriaco afirma:

Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear» (127-128)[7].

Dentro de este mapa teórico se destaca una tripartita mágica, nos referimos a tres mujeres pioneras en el desarrollo del psicoanálisis infantil, ellas son: Hermine von Hug-Hellmuth, Melanie Klein y Anna Freud.

Según Luzzi, Ana María y colaboradores en 2009 [2], Hug-Hellmuth planteaba que el psicoanálisis de niños posee un carácter educativo, capaz de liberar al niño de sus sufrimientos, y es un medio para inculcar valores morales y éticos. Ella consideraba indispensable incluir a los padres en el proceso terapéutico, ya que su influencia es decisiva en la formación de los síntomas infantiles. Afirmaba, además, que no es conveniente analizar niños antes de la resolución del Complejo de Edipo, y que, en ellos, sólo cabría esperar éxitos parciales sin profundizar en contenidos inconscientes.

Otro elemento que se menciona, son las técnicas que empleaba Hug-Hellmuth al trabajar con niños. Entre esas técnicas, se encontraban el dibujo y el juego. Aunque se dice que esta psicoanalista no fue realmente la creadora de la terapia de juego en psicoanálisis, dejó valiosos registros de sus observaciones de niños y sus conclusiones teóricas acerca del juego, las cuales constituyeron un antecedente decisivo para el trabajo posterior de Melanie Klein y Anna Freud [8].

Como afirma Hug-Hellmuth, citado en Vallejo Orellana en 2004, el análisis en niños no constituye una mera extensión de la pedagogía. Al contrario, se plantea como un trabajo que, si bien implica compromiso educativo se orienta hacia el análisis del carácter, manteniendo como eje central lo terapéutico, es decir, el objetivo no es dar “consejos educativos”, sino estructurar una intervención que se adapte a las necesidades del niño sin perder su esencia clínica. En cuanto al juego, Hellmuth observó que el uso de esta técnica facilita la relación entre el terapeuta y el niño, al tiempo que permite captar síntomas y anomalías caracteriales. Asimismo, subraya que la primera producción lúdica o manifestación simbólica a través del juego durante la primera sesión suele revelar el conflicto nuclear en que se debate el paciente [9].

Por su parte, Arminda Aberastury 1984 [10], realiza una cuidadosa síntesis sobre las diferencias entre Melanie Klein y Anna Freud. Señala que Anna sostenía que la situación del niño en el dispositivo analítico difiere de la del adulto, en tanto no tiene conciencia de enfermedad, ni deseos de curarse, no aporta asociaciones verbales, y acude a consulta por decisión de los padres (ya sea porque ellos buscan ayuda para sus hijos o, en todo caso, son enviados por las instituciones escolares). Así que, se da a la tarea de buscar un método que permita adaptar la técnica creada por su padre, y es como comienza a utilizar los sueños diurnos y dibujos, partiendo de la idea de que el niño sueña y relata con facilidad este tipo de producciones. Según Arminda, Anna Freud, en consonancia con Hug-Hellmuth, sostienen que no deben ser analizados los niños menores de seis años, pues aún no podían asociar verbalmente; en ellos, el juego funcionaría solo como técnica auxiliar ante la falta de asociaciones. Y agrega; en contraste, Melanie Klein, considerada la verdadera precursora de la terapia de juego, planteaba que el niño al jugar vence realidades dolorosas y domina impulsos instintivos proyectándolos en los juguetes. Ella mencionaba que este mecanismo es posible porque los niños tempranamente tienen la capacidad de simbolizar.

Ahí donde Ana Freud encontró un “límite” -la imposibilidad del niño de brindar asociaciones verbales-, Klein logró desplazar el método freudiano hacia un psicoanálisis plenamente infantil mediante el uso del juego, entendido como el lenguaje propio del niño, en el “habla” y expresa toda clase de cosas que tienen el valor de

asociaciones genuinas. Klein también advirtió que el simbolismo constituye sólo una parte del juego, y que, para comprender el juego del niño en su totalidad durante la sesión de análisis, es necesario descifrar el significado de cada símbolo por separado y su relación con la situación total. Postula que un solo juguete o un fragmento de juego pueden condensar múltiples significados. Por ejemplo, en su famoso caso clínico “Rita”, Melanie Klein describe a una niña de dos años y nueve meses al momento de iniciar tratamiento. Durante las sesiones la muñeca de Rita adquiría múltiples significaciones simbólicas pudiendo representar el pene, un niño robado del vientre de la madre o de la propia paciente [2].

Melanie Klein sostuvo también que el contenido de los juegos frecuentemente repetitivos es idéntico al núcleo de las fantasías masturbatorias, cuya función principal es la descarga de esas fantasías. Describió diferencias entre el juego de “niños normales” y aquellos con patologías diversas: en las parafrenias se observa una fuerte represión de la fantasía y por ende un alejamiento de la realidad; en los niños paranoicos el equilibrio entre la realidad y la fantasía se inclina hacia la irrealidad, en los niños obsesivos el juego está cargado de necesidad de castigo y temor a consecuencias trágicas. En cambio, los niños normales cuentan con mayores recursos: destrezas, aptitudes y habilidades, para manejar la realidad de una manera óptima. Logrando que, en su juego demuestre destreza en el uso de los símbolos y desplazando su interés o temor en los objetos (juguetes, palabras, juegos de rol). Así como también, alcanzando una mejor capacidad para influir en esa realidad de acuerdo con sus fantasías [11].

Por su parte, Donald W. Winnicott [6], refiere que una función esencial del juego es ofrecer al niño la oportunidad de ser creador, proporcionándole una organización emocional para relacionarse con las personas de su entorno. Winnicott, considera el juego dentro de los fenómenos transicionales, lo transicional no se ubica estrictamente en los objetos materiales -peluches, carros, muñecos, plastilina, bloques, etcétera- sino en lo que hace con ellos dentro del espacio intermedio del juego. En este espacio transicional se despliegan las paradojas propias de la ilusión.

Winnicott formula un principio fundamental:

la psicoterapia se realiza en la superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta. Si este último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea. Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia. El motivo del que el juego sea tan esencial consiste en que en él el paciente se muestra creador (100) [6].

Esta revisión teórica permite comprender que el juego constituye una vía privilegiada para que el analista infantil acceda, discierna e intervenga en la vida psíquica del niño. Aun cuando el lenguaje verbal no esté plenamente disponible, el juego ofrece el espacio y el tiempo necesarios para que el niño represente su mundo interno y sus experiencias a través de la acción lúdica.

Tipos de juegos

Para el trabajo clínico con niños, es fundamental que el psicoanalista o cualquier terapeuta infantil, conozcan los tipos de juegos que pueden emplearse en el consultorio. Si bien, el juego no forma parte de la técnica analítica con adultos, en el caso de los niños constituye un recurso fundamental para acceder a su mundo interno y, comprender su fantasías y angustias. Es así como, en este apartado se presentan los principales modelos o tipo de juego que se pueden utilizar, destacando el juego simbólico, que representa el pilar del psicoanálisis infantil.

Antes de definir y caracterizar estos tipos de juego, es pertinente recuperar la postura teórica de Freud y Piaget respecto al fenómeno lúdico. En este punto, podría surgir la pregunta: ¿por qué incluir a un psicólogo del desarrollo cognitivo en un trabajo psicoanalítico? La respuesta es que, para Piaget, el juego representa una herramienta para el desarrollo intelectual; es decir, el niño aprende mientras juega. Entonces, si se van a describir los tipos de juegos, sus aportes resultan relevantes para comprender ciertas características estructurales del acto lúdico. Cabe destacar que, a pesar de sus diferencias -Piaget enfocado en el desarrollo cognitivo y Freud en el desarrollo

psicosexual infantil- coincidían en que el juego es un espacio donde el niño transforma la realidad para adaptarla a sí mismo [12].

Sin mayor preámbulo, Susana Landeira en 1998 en “El juego simbólico en el niño”, explica que la que la teoría de Piaget se inscribe dentro de lo que se denomina psicología de la conciencia, por lo tanto, la actividad lúdica se considera una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

- realizarse simplemente por placer;
- no tener otro objetivo más que la actividad lúdica en sí misma. El juego no busca eficacia, no persigue resultados (carácter autotélico);
- surgir por iniciativa propia del niño;
- implicar un compromiso activo por parte del sujeto .

Según Susana Landeiras, Piaget, en 1998 sostiene que la actividad lúdica no es una conducta adaptativa. Por el contrario, se ubica como uno de los polos del equilibrio psíquico: el del predominio de la asimilación, ahí donde el niño no se adapta al mundo, sino que lo transforma y deforma en el marco del juego, conforme a sus deseos, asimilando así lo real al yo [12].

Freud, por su parte, aborda el tema del juego de modo diferente. Para él, el juego infantil es simbólico, porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, el niño le otorga un significado particular y un sentido secreto. De este modo, el juego se encuentra al servicio de la realidad del deseo. “El niño que juega crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo amable, apto para ser amado” (4)[12].

En ese espacio sin restricciones, el niño puede mantener el placer sin renunciar a sus deseos, siempre y cuando se conserve el secreto de su sentido. Dicho secreto no es un ocultamiento consciente; el niño mismo que juega no conoce el sentido oculto de su juego. Por ello, los niños no se esconden para jugar; en todo caso, lo que se oculta es

la dimensión inconsciente que sostiene la inocencia de su juego, es decir, es el carácter inconsciente y sexual del deseo lo que permanece velado [1].

Como podemos observar, Piaget concibe el juego como una estructura intelectual; mientras que Freud, lo concibe como una actividad simbólica que expresa deseos inconscientes. Para Freud el niño coloca en el juego algo de su realidad, pero también tendrá un significado particular y un sentido secreto.

Pues bien, dentro de los principales tipos de juegos se encuentran:

1. Juego de ejercicio

Son aquellos juegos que corresponden al período sensoriomotor, y, por tanto, abarcan aproximadamente los dos primeros años de vida. Se caracterizan por la repetición de acciones con el fin de obtener un placer inmediato. Landeira explica:

Este juego alcanza en su desarrollo, en el quinto estadio del período sensoriomotor, esa organización lúdica que Piaget llama ritualización. Ésta consiste en la reproducción de una secuencia de actividad, siguiendo todos los pasos, únicamente con el objetivo de completar esos pasos, y no al servicio de buscar variaciones sobre un resultado final” (2)[12].

El juego de ejercicio puede realizarse: a) Con el cuerpo; gatear, correr, brincar, caminar o balancearse, estos movimientos permiten dominar el espacio a través de la experiencia motriz. b) Con objetos; morder, chupar, lanzar, agitar o manipular objetos para explorar sus cualidades sensoriales. c) Con personas; sonreír, tocar, esconderse o interactuar con otros, tales juegos promueven la socialización y el vínculo afectivo [13].

2. Juego simbólico

El juego simbólico permite al niño manifestar sus deseos, fantasías y experiencias relacionadas consigo mismo y con su entorno. Es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes ausentes, reflejando su comprensión de la realidad que los rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan [13].

El juego simbólico facilita la expresión indirecta y la toma de distancia psíquica necesaria respecto de la realidad para que el niño no se sienta abrumado por afectos negativos o sentimientos que le producen vergüenza o culpa. Por ejemplo, un niño víctima de violencia física puede jugar a que los “padres-muñeco” golpean a los “niños-muñeco”, y más tarde estos últimos se desquitan. Ese juego despliega de manera simbólica escenas que no podrían ser expresadas verbalmente.

Pero ¿qué es lo simbólico para el psicoanálisis?

la simbolización se refiere a usar cosas concretas para representar un concepto abstracto (ejemplo, un esqueleto para representar la muerte, o también, un volcán para representar sentimientos hostiles). El proceso de simbolización permite al terapeuta establecer conexiones significativas con base en la proximidad y la semejanza. En concreto, los símbolos permiten expresar lo que no se puede formular con palabras (35) [8].

Para Winnicott [6], cuando el niño emplea el simbolismo en el juego, ya distingue entre fantasía y realidad, entre objetos internos y externos, entre creatividad primaria y percepción. De este modo, el simbolismo abre el camino hacia una mayor capacidad de reconocer diferencias y semejanzas en su mundo emocional.

3. Juego de reglas

Aunque el juego se caracteriza por su libertad, el elemento normativo está presente en muchas de sus modalidades. La regla organiza la acción y estructura la interacción entre jugadores. Existen dos niveles principales: a) Juego de reglas en niños pequeños, aquí el niño juega por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás. “Ganar” solo sirve para reiniciar el juego. b) Juego de reglas en niños mayores, aquí los participantes se organizan para alcanzar una meta, consideran las acciones de los otros e intentan impedirlos o dificultarlas. La regla, para ser operativa, debe ser escuchada, aceptada y asumida por todos los jugadores [13].

Los poderes terapéuticos del juego

Los poderes terapéuticos del juego hacen referencia a los aspectos específicos que, dentro de un tratamiento infantil, permiten que el juego inicie, facilite o refuerce el proceso terapéutico. Estos poderes actúan como mediadores que inciden de manera positiva en el estado emocional del niño. En otras palabras, promueven cambios en sus sentimientos, pensamientos y conductas durante la intervención[8].

O'Connor y colaboradores (2017), mencionan que entre estos poderes terapéuticos destacan aquellos que facilitan la comunicación, fomentan el bienestar emocional, mejoran las relaciones sociales y fortalecen los recursos internos del niño [8]. A través del juego, los niños expresan de manera indirecta aquello que aún no pueden comunicar verbalmente, elaboran emociones intensas y desarrollan estrategias para relacionarse con el otro y consigo mismos.

Un aspecto central de estos poderes terapéuticos de juego es la posibilidad de acceder al inconsciente. Freud nos propone que, tanto en el trabajo del sueño, como en el trabajo del juego disminuye la censura del superyó, lo que favorece el despliegue de mecanismos de defensa como la proyección, desplazamiento, simbolización, sublimación y compensación en la fantasía [8]. El juego, por su carácter simbólico, abre un espacio donde el niño puede representar sus deseos, conflictos y miedos sin sentirse abrumado por ellos.

A manera de cierre, puede apreciarse el alcance que tiene el juego como herramienta en el espacio psicoanalítico infantil, pues permite al analista ingresar a un mundo interno que los niños comparten con espontaneidad, seguridad y transparencia, siempre que encuentren un ambiente de sostén, un espacio adecuado y un analista capaz de contenerlos.

En este breve recorrido teórico queda claro que, en la intervención psicoanalítica infantil, el niño no juega únicamente para divertirse. Al jugar, fortalece su yo, amplía su creatividad, comunica sus deseos y fantasías, elabora angustias y se enfrenta a sus miedos más profundos. En el juego busca representar aspectos de su experiencia

interna, y el analista, atento a estas manifestaciones simbólicas, puede captar significados, acompañar el proceso y, cuando es pertinente, interpretarlos.

En este sentido, el psicoanalista infantil tiene la responsabilidad no solo de formarse teóricamente, sino también de conocer y manejar una amplia variedad de juegos de mesa: damas chinas, ajedrez, o distintos juegos contemporáneos (por ejemplo: virus, UNO no mercy, entre otros), así como historietas, cuentos, revistas, series de televisión, personajes y temas que forman parte del universo cultural de los niños. Todo ello contribuye a sostener la práctica clínica y a ofrecer al paciente un espacio donde se sienta comprendido, acompañado y contenido.

Caso Tito

Tito es un niño de 11 años con un desarrollo del lenguaje acorde a su edad. Es llevado a consulta por su madre, quien ha notado que con frecuencia expresa preocupación por la salud de su padre, asegurando que “está enfermo”. Sin embargo, tras acudir al médico, se le informa al padre que no presenta ninguna enfermedad orgánica. La madre observa que la preocupación constante de su hijo por la salud de su padre ha afectado la capacidad de Tito para concentrarse en actividades escolares y domésticas.

Los padres de Tito se separaron hace aproximadamente seis años. Él convive con su mamá durante la semana y pasa algunos fines de semana con ella. Con su padre sólo convive un fin de semana cada quince días. Esta separación conlleva una presencia limitada del padre, vivida por Tito como una "pérdida" que deja una marca en su mundo psíquico. La posibilidad fantaseada de que su padre "enferme" -y por ende desaparezca- incrementa un temor previo, el miedo a una pérdida definitiva.

En su vida cotidiana, Tito tiende a enojarse mucho cuando no lo dejan salir a jugar y en ocasiones discute con su madre cuando ella le repite instrucciones. Le gustan los juegos de construcción, las mini patinetas y los juegos de mesa como lotería. Estos intereses resultan significativos, como se verá más adelante.

Unos días antes de la primera sesión el padre de Tito presentó una crisis. Así lo relató Tito: *“lo llevamos al doctor, lo revisaron, ellos dicen que no está enfermo, pero ¿cómo*

no va a estar enfermo?”. La madre refiere que el padre teme sufrir un infarto, pues presenta mareos, sudoración en las manos, taquicardia y sensación de desmayo; un cuadro compatible con un trastorno de ansiedad. Aunque no se pretende diagnosticar al padre dentro de este artículo, su sintomatología ayuda a comprender la angustia de Tito. De algún modo, Tito tiene razón, su padre experimenta un malestar auténtico; se trata de una enfermedad sin etiología médica, y pudiera inclinarse más hacia la existencia de una carga psicoemocional que el niño logra intuir.

Para Tito, los síntomas de su padre son angustiantes, dado que le preocupa que su padre pueda morir. Sabemos que la angustia funciona como señal de alarma ante un peligro, en este caso, la amenaza fantaseada de la pérdida del padre. Freud en 1926 escribe que, “el factor determinante de la angustia automática es una situación traumática, y esta es, esencialmente, una vivencia de desvalimiento del yo frente a una acumulación de excitación” (77)[14]. Tito ha vivido ya una pérdida significativa, su abuela materna murió cuando él tenía aproximadamente 6 años, ella fue una figura de importancia, pues cuidaba de él mientras los padres trabajaban. Esta experiencia temprana parece haber establecido una ecuación simbólica en la mente del niño: “si alguien enferma, morirá”. Es decir, desde el eje psicoanalítico se puede considerar que, en Tito se ha creado una equivalencia absoluta y rígida en su psiquismo, donde el concepto de enfermedad queda ligado de forma automática e inevitable al desenlace de la muerte.

En este sentido, tanto la separación de los padres como la muerte de su abuela materna fueron vivencias que coincidieron en esta etapa crucial de estructuración psíquica. Sin embargo, no se descarta, que este pensamiento sea una construcción subjetiva influida por las propias pérdidas experimentadas a su temprana edad.

El juego de Tito: construir, reparar y controlar

Aunque los juegos que prefiere Tito: armar, construir, diseñar mundos en Minecraft, no son en sí mismos simbólicos, el uso que él hace del juego sí lo es. Durante las sesiones dice: *“voy a armar una resbaladilla y con la masa haré un muñeco”*, *“puedo invitarla a jugar en mi juego de Minecraft, puede entrar a mi mundo, ahí construyo*

algunas cosas para mis aldeanos, las puedo ir mejorando” , “me gusta jugar esto porque es imaginativo, bueno puedo imaginar lo que yo quiera y construirlo”.

En estos juegos, Tito elabora inconscientemente su angustia. Construir y reparar pueden pensarse como intentos de restaurar algo dañado; en este caso, la salud del padre, la estabilidad perdida y el propio mundo interno desorganizado por el temor. Al construir “su mundo” en el juego de Minecraft, él intenta reparar su mundo interno y externo y a la vez controlarlo. La frase *“con la masa haré un muñeco”* revela un acto creativo, una forma de responder a la amenaza de destrucción y, en términos psicoanalíticos, una vía de sublimación.

La Dra. Concepción Rabadán (2019) en su libro “Más allá de la terapia de juego” señala que para Melanie Klein el mecanismo de reparación favorece los procesos de integración del yo [15]. Desde la teoría Kleniana (1937), el impulso de construir o mejorar puede interpretarse como una manifestación del mecanismo de reparación, en el cual el niño intenta recomponer a su objeto amado y restaurarlo internamente [16]. Tito intenta reparar al padre enfermo y, al mismo tiempo, reparar su mundo emocional.

Para Melanie Klein [16], la reparación se hace posible cuando existe una fuerte identificación con el objeto amado, en este caso, el padre. Esta identificación, es fundamental para las relaciones humanas, en tanto permite al sujeto sacrificar temporalmente deseos propios en favor del bienestar del otro, pues al identificarse con él también participa de su alivio y satisfacción.

El control onnipotente y el espacio transicional

La afirmación que realiza Tito *“puedo imaginar lo que yo quiera y construirlo”* es la clave para entender otra función del juego: el control. En el mundo interno del niño, la enfermedad del padre y la separación escapan totalmente de su control.

Retomando a Winnicott [6], el juego le proporciona un espacio transicional, donde puede ejercer un control onnipotente sobre su realidad, un control que no tiene en su realidad externa, ahí donde no puede “curar” a su padre ni revertir la separación. En

Minecraft, Tito no solo construye edificios, construye una realidad psíquica en la que puede ordenar, reparar y manejar aquello que en el mundo externo lo desborda.

CONCLUSIONES

Sin duda el juego es la actividad u ocupación favorita de los niños. Cuando un niño juega deja volar su imaginación y, de manera simbólica, expresa sus afectos: angustia, temor, amor, aceptación, así como otros matices de su vida emocional. Las precisiones teóricas que se presentan a lo largo de este artículo muestran la importancia de esta herramienta en la psicoterapia analítica infantil. Y el caso clínico ilustra cómo, a través del juego, el niño despliega significados profundos y escenas simbólicas que permiten acceder a su mundo interno.

El juego ofrece un espacio donde los niños representan su conflicto interno, y en esa representación participan también las figuras parentales, ya sea por sus exigencias, ausencias o actitudes sobreprotectoras. Sin el juego, los niños se ven incapaces de ver creativamente el mundo y de transformar sus experiencias en algo pensable y elaborable.

Para el psicoanálisis infantil, el jugar de los pacientes es más importante que las interpretaciones del analista. El juego constituye el lenguaje principal y el medio natural de expresión de los niños. A través de él se revelan fantasías, temores, deseos y modos de relacionarse con los objetos internos y externos.

Un punto adicional por mencionar, y que podría dar lugar a un futuro artículo, se refiere a los desafíos que enfrenta el analista infantil cuando los padres u otras personas cercanas a los niños, cuestionan incrédulos la técnica del juego como forma de intervención, esperando que la terapia sirva para que sus hijos “se porten mejor”, “no sean agresivos” u “obedezcan”, entre otras frases que utilizan los padres al llevar a terapia a sus hijos. En estos casos, el psicoanalista infantil debe sostener con firmeza el valor del juego como materia prima de su práctica, pues es allí donde se alojan la angustia, el dolor, las fantasías, la creatividad y las emociones del niño. Jugar le permite al niño tener un espacio propio dentro de un mundo adulto que frecuentemente puede ser vivido como estricto, autoritario, indiferente o insensible.

Si los adultos se permitieran observar el juego como parte esencial del desarrollo de los niños, comprenderían que constituye una vía privilegiada para el aprendizaje, la simbolización y la preparación para la vida adulta. Jugar no es un acto trivial; es la forma en que los niños piensan, elaboran, crean y se forman como sujetos.

BIBLIOGRAFÍA

[1] FREUD, S. (1933[1932]). 34ª conferencia. Esclarecimientos, aplicaciones, orientaciones. O.C. Vol. XXII, Buenos Aires: Amorrortu, 1991.

[2] LUZZI, ANA M., BARDI DANIELA C (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. Anuario de Investigaciones [en línea]. 2009, XVI, (53-63) [fecha de Consulta 9 de diciembre de 2024]. ISSN: 0329-5885. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139945005> .

[3] MORDOH, E. (2014). El acto del Juego, La responsabilidad subjetiva en la infancia. Buenos Aires: Letra Viva.

[4] GIARDINI, A., BAIARDINI I., CACCIOLA, B., MAFFONI, M., RANZINI, L., Y SICURO, F. (2017). Melanie Klein, La relación madre-hijo, la envidia y los celos. Barcelona: Salvat.

[5] FREUD, S. (1920). Más allá del principio del placer. O.C. Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu, 1976.

[6] WINNICOTT, D. (1993). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.

[7] FREUD, S. (1908 [1907]). El creador literario y el fantaseo. O.C. Vol. IX. Buenos Aires: Amorrortu, 1976.

[8] O'CONNOR, K. SCHAEFER, C., Y BRAVERMAN, L. (2017). Manual de terapia de juego. Ciudad de México: Manual Moderno.

[9] VALLEJO, O.R. (2004). Hermine Hug-Hellmuth, geniuna pionera del psicoanálisis del niño. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, número 89. pp 131-142.

- [10] ABERASTURY, A. (1984). Teoría y técnica del psicoanálisis de niños. Barcelona: Paidós.
- [11] KLEIN, M. (1929). La personificación en el juego de los niños. O.C. Tomo 1. Paidós, 2008.
- [12] LANDEIRA, S. (1998). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. En: https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf . Consultado: 25 de enero de 2025.
- [13] MOZOS, A. LÓPEZ, M. PECCI. MA. Y HERRERO, T. (2010). El juego infantil y su metodología. Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. En: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> . Consultado: 31 enero de 2025.
- [14] FREUD, S. (1926 [1925]). Inhibición, síntoma y angustia. O.C. Vol. XX. Buenos Aires: Amorrortu, 1976.
- [15] RABADÁN, C. (2019). Más allá de la terapia de juego. Los fundadores. Ciudad de México: D'Jimena, Colegio Internacional de Educación Superior.
- [16] KLEIN, M. (1937). Amor, culpa y reparación. O.C. Tomo 1. Paidós, 2008