

# El juguete como sostén de representaciones en la relación terapéutica: Construcciones a partir de la experiencia de psicoterapeutas

## Toys as representations support in the therapeutic relationship: Constructions from the psychotherapists experience

---

**Paulina Vélez Gómez, Diana Maria Loaiza Tangarife**

Psicólogas, Grupo de Investigación Psicología, Salud y Sociedad - Facultad de Psicología - Universidad CES.

---

**Diego Alveiro Restrepo Ochoa**

Magister en Psicología, Grupo de Investigación Psicología, Salud y Sociedad - Facultad de Psicología - Universidad CES.

---

**Maria Elena Botero Tobón y Manuela Vélez Londoño**

Psicólogas, Universidad CES.

**Correspondencia:**

[drestrepo@ces.edu.co](mailto:drestrepo@ces.edu.co)

### RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es describir las condiciones de transformación de los objetos presemánticos en juguetes terapéuticos y su constitución como sostén de representaciones en el contexto de la psicoterapia con niños. El enfoque metodológico fue la investigación clínica cualitativa mediante entrevistas en profundidad a terapeutas con amplia experiencia en psicoterapia con niños; la estrategia metodológica para la construcción y análisis de los datos fue la teoría fundamentada. En los hallazgos se describen las condiciones de los objetos de los que dispone el terapeuta de niños para la construcción simbólica de los juguetes en el contexto de la relación terapéutica y se expone una categorización de dichos objetos a partir de la experiencia de los participantes en la investigación.

**Palabras clave:** Psicoterapia con niños - Juguetes - Juego - Representaciones.

## ABSTRACT

This paper describes the transformation conditions of the pre semantic objects into therapeutic toys, and their constitution as a structure for representations within the child psychotherapy scenario. The methodological approach was the clinical qualitative research through in-depth interviews with therapists who have wide professional background in psychotherapy with children. And the Grounded therapy was the methodological strategy for the construction and the analysis of the data. The object conditions used by the children's therapist for the symbolic construction of the toys in the context of the therapeutic relationship are described in the findings. And also it is presented, a categorization of these objects based on the participants' experience from the research.

**Key words:** Child Psychotherapy - Toys - Games - Representations.

## INTRODUCCIÓN

El juguete constituye uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos y se presenta como el microcosmos de nuestro universo, del que es, a la vez, portavoz y eco (Denieul, 1981a); y se erige, no solamente como un instrumento para los juegos, sino como un mediador de las relaciones entre el niño y su mundo.

En psicoterapia infantil, desde diferentes orientaciones, los juguetes se han utilizado para el diagnóstico y tratamiento de los niños bajo la premisa que la manipulación de los juguetes permite la expresión de los significados que los niños atribuyen a las personas y eventos de su vida, de mejor manera que mediante las

palabras: los juegos de los niños son su mejor lenguaje, y los juguetes son sus palabras (Ginott, 1960).

Sin embargo, a pesar de que los juguetes han ocupado un lugar casi natural en el *setting* terapéutico en psicoterapia infantil, el tema ha recibido una escasa atención en la literatura científica; aunque en los últimos años se han publicado varios artículos sobre el tema (Chang, Ritter & Hays, 2005; Salmon, 2006; Smirnova, Salmina & Tihanova, 2005).

En muchas ocasiones, la elección de los juguetes y su disposición en el espacio terapéutico obedece a predilecciones personales de los terapeutas o a la dotación arbitraria de las instituciones, más a que razones

clínicas basadas en la investigación que fundamenten su elección y utilización (Ginnot, 1960)

Dado que los juguetes son objetos que hacen y han hecho parte de la cotidianidad de la mayoría de las personas (incluyendo a los terapeutas y a los investigadores), pareciera innecesaria una definición de los mismos; no obstante, en el contexto terapéutico, el juguete tiene unas connotaciones particulares que es importante precisar para diferenciarlo del juguete en los escenarios cotidianos. Usualmente la noción de juguete se le atribuye a un objeto destinado a la actividad del juego por parte de un adulto que lo ha diseñado, construido, vendido o comprado; es decir, el juguete existe como tal incluso antes de que el niño entre en contacto con él; sin embargo, desde una perspectiva clínica, el juguete constituye una construcción del niño, lo cual implica que su riqueza simbólica no está en su naturaleza material sino que se despliega en la transformación que puede operar quien lo manipula con el propósito de expresar sus necesidades, sentimientos y experiencias (Landreth & Sweeney, 1997). De acuerdo con Santos y Saragossi (2000) el juguete es *sostén de representaciones*, es decir, se presta para tomar en él la significación que el niño quiera darle, siendo de ese modo incorporado a una legalidad distinta.

Lo anterior no quiere decir, necesariamente, que el niño construye el objeto en su materialidad (balón, muñeco, carro), sino que a partir de un objeto protosemántico (el objeto destinado por el adulto con la finalidad

de ser usado por el niño como instrumento del juego) construye el juguete como objeto semántico (simbólico), teniendo como escenario de dicha creación la relación terapéutica. Si se comprende el juguete como construcción del niño al interior de un dispositivo terapéutico, la pregunta entonces no sería ¿qué juguetes debe tener un terapeuta en su consultorio? sino ¿cuáles son los objetos que posibilitan la constitución de un sostén de representaciones en el contexto de la psicoterapia infantil?

Desde esta perspectiva, el objetivo del presente trabajo es describir las condiciones de transformación del objeto protosemántico en juguete terapéutico y su constitución como sostén de representaciones en el contexto de la psicoterapia con niños.

## MÉTODO

Este trabajo se acoge a los principios de la investigación clínica expuesta por Chenail (1992). De acuerdo con este autor, los clínicos están organizados en torno a una praxis que busca ser comprendida y mejorada mediante la investigación, por tanto, sus métodos deben permitir la toma de decisiones y la solución de problemas propios de su quehacer clínico. La particularidad de este tipo de investigación clínica, o también llamada “investigación centrada en el profesional”, frente a otras modalidades como la investigación interactiva o participativa, es su interés específico por el estudio de los fenómenos que se refieren a una práctica singular: la

práctica clínica.

Para el proceso de recolección, organización, transformación y conceptualización de los datos se han seguido los procedimientos de la teoría fundada (Strauss & Corbin, 2002).

### ***Procedimientos para la selección de los participantes y la construcción de los datos.***

En la investigación participaron seis psicoterapeutas de diferentes orientaciones epistemológicas con experiencia en intervención psicoterapéutica con población infantil en el ámbito privado y/o institucional, seleccionados mediante un muestreo teórico.

La recolección de los datos se realizó mediante entrevistas en profundidad, previa exposición de las consideraciones éticas y la firma del consentimiento informado.

Cada una de las entrevistas fue registrada en audio y luego transcrita para su análisis posterior.

### ***Proceso de análisis***

El procedimiento fundamental para el análisis de los datos fue el método de comparación constante, por el cual se analizaron de manera recursiva cada una de las entrevistas. Las formas primarias de registro de los datos (transcripciones) fueron asignadas y analizadas haciendo uso del software para análisis cualitativo de datos textuales ATLAS/ti v. 6.0.

## **RESULTADOS**

### ***Del objeto protosemántico al juguete terapéutico***

El juguete, del mismo modo que los demás objetos, dice algo diferente que él mismo y remite a la totalidad cultural y tecnológica que lo ha engendrado (Denieul, 1981a); la “elección” del objeto/juguete por parte de los adultos no es un acto ingenuo y desinteresado, pues al atribuir a un objeto la naturaleza de juguete, tienen ya cifrada allí una expectativa de que el niño o quien quiera que juegue con él se comporte de una manera establecida de acuerdo a la función predeterminada de dicho objeto. La “elección” del juguete remite a las fantasías, ideologías y representaciones socio simbólicas del adulto que los “ofrece” (Santos & Saragossi, 2000). A propósito de lo anterior, la participante S.J afirma:

“Alguna vez escuché a [...] que es un psiquiatra infantil, que había que introducir elementos de las realidades de los niños y que él tenía a Bugs Bunny, que él tenía al Hombre Araña, a los superhéroes... yo al principio pues estaba como muy... yo por ejemplo, por políticas, serán socialistas, no tengo Barbies en el consultorio; porque me parece que es un asunto muy consumista y que es un asunto muy devaluador, y los juguetes que tengo de Fischer-Price no los he comprado yo, me los han regalado. Porque también pienso pues como que es ese asunto capitalista, entonces pensaba igual con los superhéroes” (S.J.).

Los objetos de los que dispone el terapeuta en el espacio terapéutico con

niños, nos hablan, en primer lugar, del terapeuta y de su propia cosmovisión e ideologías; la preocupación por *cómo debe ser* el juguete, e incluso el juego del niño, responde, finalmente, a una intencionalidad del adulto respecto al mismo para que cumpla las expectativas depositadas en él (Santos & Saragossi, 2000).

El dispositivo terapéutico con niños precisa un trabajo del propio terapeuta en torno a las fantasías y expectativas subyacentes a la elección de los objetos/juguetes, de tal modo que no se restrinja el potencial creativo por parte del niño y la posibilidad de proyectar en los objetos/juguetes sus propias fantasías, necesidades y ansiedades. Esta posición “desinteresada” frente al objeto/juguete, constituye una primera diferencia importante en torno al lugar del objeto/juguete en el espacio terapéutico y el objeto/juguete en la vida cotidiana: no es el objeto el que se constituye en “terapéutico” sino la posición del terapeuta con relación al mismo.

Lo anterior precisa una actitud hermenéutica del terapeuta frente a los objetos, personajes y símbolos que hacen parte del universo infantil en el contexto del niño y al tiempo que entienda que éstos difieren de los objetos, personajes y símbolos que configuran su propio universo infantil. El juguete no es un objeto en sí, sino un nudo de funciones y de relaciones que solamente puede comprenderse con referencia a la totalidad de un medio y en el marco de la relación específica con la infancia (Denieul, 1981a):

“Había que aprender qué era Yugui Oh y cómo se jugaba, para poder también saber, cuando el niño te dice qué personaje quiere, entonces a qué personaje se estaba refiriendo” (A.C.).

“Hay que estar enterado de juegos, programas infantiles, personajes, videojuegos y demás características del mundo infantil actual” (J.C.).

El juguete no existe per se, sino que representa un conjunto de relaciones afectivas, imaginarias y simbólicas depositadas sobre él en su utilización cotidiana (Denieul, 1981b). En atención a lo anterior, es preciso definir la diferencia entre el objeto protosemántico y el juguete terapéutico. Lo que constituye el “juguete terapéutico” no es el objeto en su materialidad ni tampoco en la intencionalidad del terapeuta, sino las atribuciones de sentido del niño a dicho objeto como instrumento del juego en una relación terapéutica. Antes de dicha atribución de sentido por parte del niño, el “juguete” no es otra cosa que un objeto “protosemántico”, cuyas cualidades materiales (material, forma, etc.) pueden ser una condición necesaria para constituirse en sostén de representaciones por parte de los niños, pero en ningún caso condición suficiente:

“Yo no compro juegos porque tenga una aplicación específica, porque a la mayoría de juegos son los niños los que le han puesto un significado o [dado] una aplicación específica” (A.C.).

De acuerdo a lo anterior, no existe un juguete para cada niño, sino que existen objetos y un dispositivo relacional que permite su construcción como juguetes y su utilización dentro

de un juego:

“Yo no tengo ningún juguete, juguete pa’ ningún niño; yo tengo juguetes y los niños saben que pueden estar ahí” (S.J.)

El niño tiende a convertir el juguete en lugar de proyecciones imaginativas, transformando su “significado” o “función” original como juguete específico y, por tanto, “el juguete no es un simple objeto, sino un lugar de acumulación simbólica, el vehículo del ‘sentido’” (Denieul, 1981b, p. 45). Esta construcción de significados en torno a los objetos/juguetes es un proceso relacional del cual el terapeuta participa aportando elementos de su propio horizonte y propiciando una fusión de horizontes -en el sentido Gadameriano- que haga posible la comprensión del mundo interno del niño:

"Pero entonces ellos tienen Spiderman, pero este Spiderman me pareció muy bonito porque le prende una lucecita en el corazón, y la historia de Spiderman es [que es] huérfano, lo cuidan los abuelitos, tiene una máscara, una parte oscura, igual que Batman, entonces tiene que ver con la dimensión de la agresión; entonces yo puedo construir significados eh... con las historias que ellos llevan" (S.J.).

### ***Tipología de los objetos protosemánticos***

Las consideraciones previas sobre los objetos protosemánticos y los juguetes terapéuticos, ponen en cuestión la posibilidad de afirmar la existencia de “juguetes adecuados” para la psicoterapia infantil. El “buen juguete”

es el resultado de una red de confluencias y, por tanto, la relación que el niño establece con él se nutre de infinidad de azares y episodios: “ocasión fortuita de juego o fuente de gran pasión, el juguete es entonces más o menos cargado de una riqueza simbólica que no tenía en su origen, pero que conforma en adelante todo su valor” (Denieul, 1981b, p. 32). En definitiva, casi cualquier objeto, incluso aquellos que los adultos jamás han concebido como juguetes, pueden llegar a constituirse como tales, como resultado de la acción creativa y simbólica del niño:

“el niño empieza a mover la pata de la silla, se va por allá a ver buscando una pelusita, y a esa pelusita a hacerle así con la uña, es un juguete” (S.J.).

No obstante la imposibilidad de una elección a priori de los juguetes terapéuticos, los terapeutas entrevistados han identificado unos objetos que resultan favorables como sostén de representaciones para el juego en el ámbito terapéutico. Es posible definir entonces una tipología de objetos protosemánticos que incluye cinco categorías: objetos del universo a escala, objetos de (para) construcción, objetos didácticos, cuentos y videojuegos.

**1. Objetos del universo a escala:** Son objetos que presentan elementos del universo del niño, bien sean cotidianos (tales como un carro, una muñeca) o fantásticos (un superhéroe, una nave espacial) y que permiten representar situaciones, eventos y roles del mundo del niño. El universo de los juguetes se constituye en el microcosmos del mundo de los adultos, que permite,

bajo la forma de simulación un “hacerlo mismo” y con la complicidad del “como si”, poner la vida cotidiana de los adultos al alcance de los niños y de esta manera participar en ella (Denieul, 1981b).

“Debería incluir... una familia, una casa con habitaciones, camas, bebés, más personas, objetos de la casa como cocina, baño, computador, TV., entre otros” (J.C.).

“Soy abierta con el tema de los juguetes, trato de elegir una variedad de elementos que se asemejen a espacios conocidos y a personas importantes para los niños, como una casa con objetos, con personas, cocina, baño, carros, bebés..., es decir, que el niño pueda elegir y nombrar aspectos relevantes de su vida, además que reconozca por asociación y pueda interactuar con ellos” (J.C.).

Estos objetos/juguetes del universo a escala pueden clasificarse en:

**- Objetos/juguetes antropomórficos:**

Son aquellos objetos con formas de personas, tanto superhéroes o personajes fantásticos como personas de la cotidianidad (el papá, la mamá, el niño, el profesor, el médico, etc.). Para los terapeutas entrevistados, este tipo de objetos resulta fundamental en el proceso terapéutico con niños y debe abarcar la mayor diversidad posible de características en lo referente a edad, raza, roles, etc.

“Los muñecos que ojalá sean pues de la figura humana, y que haya pues entre esos muñecos, muñecos adultos, muñecos niños; los peluches también tienen una posibilidad si son

acogedores, “abrazables”, suaves, en un momento determinado son útiles desde la... porque no le hacen daño pues como al niño, además si lo va a abrazar es acogedor y suave” (B.N.).

“Entonces tengo Caballeros del Zodíaco, y tengo algunos pues de Manga, porque no me sé todas las historias... ehh y tengo algunos Drangones Ball Z” (S.J.).

“Por esto pienso que es importante tener varios tipos de familias, muñecos de diferentes rasgos físicos, esto genera elección y la elección para mí no es al azar, es por un motivo en relación a su mundo” (J.C.).

Otra estrategia utilizada por los terapeutas dentro de los objetos/juguetes antropomórficos, es la introducción de elementos tales como disfraces o máscaras asociados con personajes del mundo infantil, que les permitan a los niños representar o personificar dichos personajes:

“[...] y otro baúl que contenga disfraces de puede ser de cuentos clásicos, caperucita roja, o disfraces de todo tipo, porque es muy importante la representación y dramatización” (H.H.).

**- Objetos/juguetes animales:**

Los objetos que presentan formas de animales resultan de gran importancia en el proceso terapéutico, ya que posibilitan la proyección de conflictos y fantasías en las relaciones del niño consigo mismo, con los otros y con el entorno; adicionalmente, estos objetos resultan particularmente llamativos y familiares para muchos niños, lo cual facilita el juego. Al igual que sucede con los objetos/juguetes

antropomórficos, debe procurarse la diversidad de objetos (animales domésticos, salvajes, terrestres, acuáticos, voladores, entre otros) y la existencia de varios animales de cada especie, de tal modo que los niños puedan representar dimensiones relacionales (e.g. las familias de animales).

“Ehh... yo creo que muchos animales; para los niños los animales son muy importantes y cosas del mundo humano que le permitan representar, pues como lo que ellos necesitan decir, expresar” (S.J.).

“Tengo una granja donde hay animales, familias de animales, tengo un caballo, una yegua, dos potricos, un marrano, una marrana, y un marranito, un gallo, una gallina, y unos pollitos, intentado pues como que estén todos lo animales y que cada uno tenga su familia, cierto un granjero, una granjera y los dos niños” (A.C.)

- **Objetos/juguetes referidos a cosas del entorno:** Todos aquellos objetos que presentan cosas que hacen parte de la cotidianidad del niño y de las tradiciones propias de su cultura (medios de transporte, herramientas, etc.).

“Una caja que contenga todo al interior de una casa, todo lo que se usa de muebles, de elementos de cocina, de ropa, eh, comidas de la región como la bandeja paisa en este caso” (HH).

“En elementos de la cultura entran sombreros, la bandeja paisa, todos aquellos elementos mitológicos, y dependiendo de estas condiciones que mencionaste un objeto llamará más la atención para determinadas edades que otros dependiendo su estadio de

desarrollo” (H.H.).

Algunas técnicas terapéuticas introducen los diferentes objetos/juguetes del universo a escala dentro de un esquema unitario de trabajo, tal es el caso del Sand Play o Juego de la Caja de Arena, en el cual el niño es conminado a “crear” un mundo a partir de una serie de objetos/juguetes en miniatura sobre una caja de arena:

“Un test que se llama el World Test que es una caja que tiene arena y en el fondo está pintada de azul y otra caja que contienen objetos miniaturas que comprenden los cinco reinos: mineral, vegetal, animal, personal y objetos de la cultura (H.H.).

“Con la caja de arena tengo objetos miniaturas que representan los cinco reinos y llaman mucho más la atención que otros juegos (H.H.).

## 2. Juguetes de (para) construcción:

Son aquellos elementos que le permiten al niño crear sus propios objetos mediante una actividad de transformación u organización y, eventualmente, “convertirlos” en juguetes. Entre ellos se encuentran:

- **Objetos para armar:** Elementos que le permiten al niño crear objetos a través de la organización de piezas o elementos. Ejemplo de este tipo de objeto/juguete son los Legos, aunque no solamente aquellos que se consiguen en el mercado, sino también los que pueden construirse con diversos materiales (plástico, madera, entre otros).

“Y ya de juegos tengo... un, eso como se



llama, eso no se llama un arma todo, un Lego pues, tengo un Lego” (A.C.)

- **Rompecabezas:** Este tipo de objeto/juego le permite al terapeuta explorar e intervenir procesos relacionados con la forma como los niños organizan el mundo. Por tal motivo, además de sus características materiales, resulta importante que el terapeuta elija cuidadosamente aquellos “temas” del rompecabezas, de acuerdo a los objetivos terapéuticos:

“Tengo un rompecabezas de la figura humana. Eh... de un hombre y una mujer ambos desnudos, otros rompecabezas que también es una actividad chévere, un test es uno que es un rompecabezas” (A.C.).

- **Objetos para el dibujo - pintura:** Si bien el dibujo y la pintura puede ser introducida en la psicoterapia infantil de diversas formas y con intencionalidades diferentes por parte de los terapeutas, los materiales para el dibujo y la pintura se constituyen en objetos infaltables en los consultorios de los terapeutas de niños. Una pieza de papel u otra superficie, se convierten en un escenario en el cual el niño puede representar el mundo mediante la utilización de diversos objetos tales como lápices de grafito, lápices de colores, crayolas, marcadores, temperas, vinilos, etc.

“Papeles de colores, tijeras redondeadas para evitar que el niño se haga daño, eh, colores, crayolas, lápices, borradores, todo esos elementos porque también el dibujo es una proyección de la percepción que el niño tenga de su entorno entonces ese es como un material genérico” (B.N.).

“Además tengo una caja con gran variedad de colores, crayones, acuarelas, papeles de texturas y colores diferentes. Creo que la elección que haga el niño refleja muchos aspectos relacionales y cognitivos de su cotidianidad, es decir, por qué toma la acuarela y no el marcador” (J.C.).

- **Materiales para modelar:** Plastilina, arcilla, entre otros materiales para modelar, constituyen también un recurso importante en el trabajo con niños en psicoterapia, pues no solamente el contacto con el material puede resultar lúdico en sí mismo, sino que también las creaciones del niño se convierten en juguetes; de este modo, el niño puede participar activamente en el proceso de construcción del objeto/juguete, de lo cual emergen elementos importantes para el análisis clínico:

“Objetos para hacer bolas, aspectos blandos como plastilina, a veces barro, material de trabajo que tiene que ir con el tipo de edad” (H.H.).

“Hasta un pequeño hornito para ellos puedan poner sus cerámicas ahí y construir con eso pues como en lo ideal para trabajar lo de arcilla” (S.J.).

**3. Objetos didácticos:** Son aquellos objetos que fungen como mediadores en procesos de aprendizaje y que tienen como finalidad que el niño pueda desarrollar ciertas habilidades en torno a procesos específicos (cognitivos, sociales, etc.).

“En algunos momentos juegos de lógica, rompecabezas, o juegos que impliquen un procesamiento mental ya muy específico, también pueden ser útiles incluso para gente más grande, para

mayores de seis, siete años” (B.N.).

“Uh... tengo un estuche que se llama miniarco, el miniarco es un maletín que trae actividades que se hacen como en unas cajitas, entonces son actividades que se hacen de multiplicación, división, ortografía, lenguaje, un montón de cosas, para construir figuras. Entonces los niños tienen aquí esto, la cajita donde, van poniendo la respuesta que es la correcta, y uno entonces lo utiliza... se utiliza mucho para lo que es atención, concentración, y estas funciones básicas, y cuando los niños tienen problemas de hábito de estudio entonces, hay se corrigen como algunas cosas, eso es un material de aquí, hecho aquí no sé si aquí en Medellín, pero si es colombiano y trae un par de maletines uno con todos los juegos didácticos, y otro que es como con toda la teoría y todo el cuento” (A.C.).

**4. Cuentos:** Otro de los objetos que los terapeutas reconocen como fundamentales en la construcción del juego con niños son los cuentos. El juego es comunicación y relación con el mundo, en primera instancia, y después es aprendizaje de diversas cosas; de este modo, el libro puede reemplazar al juguete (Denieul, 1981b). El cuento no es un relato acabado, sino un insumo para la creación y recreación de historias, de juegos, etc.

“Pienso que los cuentos son muy importantes en especial en las psicoterapias breves” (S.J.).

**5. Videojuegos:** Si bien los videojuegos se han constituido en uno de los instrumentos lúdicos más difundidos entre los niños y adolescentes, su pertinencia en el dispositivo terapéutico genera muchos desacuerdos

y la investigación al respecto es aún escasa (Bellinson, 2005a; Bellinson, 2005b; Berger, 2005; Oren, 2008; Zelnick, 2005).

El primer elemento que se pone en juego al momento de optar por introducir elementos tecnológicos en el espacio terapéutico es la propia experiencia del terapeuta con este tipo de objetos:

“Por ejemplo no me gustan pues como los elementos técnicos, pero la vida me ha enseñado que el portátil para algunos niños es una cosa maravillosa” (S.J.).

Otro aspecto importante es el de las implicaciones que tienen los juguetes electrónicos dentro de la dinámica vincular y las consideraciones en torno a la virtualidad dentro del escenario terapéutico:

“Pues hasta ahora yo no sé cuál es el uso de la tecnología en el proceso terapéutico, porque yo trato como de seguir construyendo un espacio real, y la tecnología es un espacio real pero transmite cosas de la virtualidad. Dentro de los acercamientos que yo he tenido por ejemplo con los niños, pues, que llegan, los más chiquitos, porque los grandes pues habitualmente no lo hacen, cogen mi celular y se toman fotos, me dicen como cuál es mi teléfono, eso es como a [modo de] introducción pero mira que la tecnología es una proyección de lo vincular y así lo asumo yo. No tengo juegos de computador, figura humana, no, ni me mandan mensajes por correo electrónico, ni nada, lo mío es muy tradicional; lo máximo es lo que te digo, el juego con el celular pero yo lo interpreto como hay un representante tuyo donde yo puedo escuchar tu voz, y

me interesa tener tu teléfono para saber tu en donde vives, pues no me he puesto a pensar eso" (S.J.).

Sin embargo, es posible pesquisar algunas potencialidades de los objetos/juguetes electrónicos:

“entonces ehh... que jugar Solitario... y entonces ahí uno pregunta ¿y cuando juegas tú Solitario? (...) Eso está hablando también por qué Solitario y no minas quiebrapatras o yo no sé cómo es que se llama, buscaminas y todo eso. ¿Por qué solitario? (...) Pues como ciertas cosas que le van dando a uno mensajes... mmm... algunos por ejemplo cogen el computador y escriben cuentos, cuentos que no terminan... mmm” (S.J.).

Este intento de organización de una posible “tipología” de los objetos/juguetes, debe asumirse cautelosamente para evitar una normativa tanto de la elección (qué juguetes deben disponerse) como de la utilización de los mismos (Grange, 1981), que anule las posibilidades imaginativas del niño al momento de transformar simbólicamente un objeto en un juguete. Tal como lo afirma Denieul (1981b), todo objeto puede convertirse, en las manos de un niño, en pretexto de juego, puesto que el placer radica en la transformación de la función originaria del objeto mediante una transgresión imaginaria de su finalidad habitual.

## DISCUSIÓN

En el espacio terapéutico, el juguete no existe en tanto tal, sino hasta que el niño dirige su conciencia hacia un

determinado objeto y lo transforma simbólicamente, convirtiéndolo de este modo en un juguete. El juguete no es el objeto per se, sino la construcción semántica del niño en la relación con dicho objeto, el cual se erige, desde entonces, en un instrumento que le permite apropiarse simbólicamente de la realidad, al tiempo que se constituye como mediador en la relación entre sí mismo y el terapeuta. El juguete es el interlocutor de la infancia, tal como lo define Ridaó: “El juguete que acompaña la acción lúdica se convierte en elemento portador de símbolos y signos. Las sucesivas transformaciones reflejan cómo se fue constituyendo su morada en el mundo de las representaciones ideológicas, culturales, mentales y la influencia del avance tecnológico” (2008, p. 3). Desde esta perspectiva, el terapeuta de niños no dispone en su consultorio de juguetes en acto, sino de juguetes en potencia —en el sentido aristotélico—, objetos potencialmente susceptibles de convertirse en juguetes como resultado de la acción creadora del niño. El terapeuta dispone de unos objetos protosemánticos, pero es el niño el que crea los juguetes: los niños dotan de significado a los objetos echando mano de sus cualidades innatas de intuición y percepción, abriendo espacios de expresión y comunicación para iniciar otro viaje, aquel que conduce a nuevas realidades, a la ficción, donde se fundan relatos, sueños, palabras, ruidos, sonidos, cantos, signos y símbolos (Ridaó, 2008).

La pregunta entonces no ha de ser cuál es el mejor juguete, sino cuál es la carga simbólica invertida y contenida sobre dicho objeto, y la respuesta ha de situarse a nivel de lo

que el niño vive en su cotidianidad, de las relaciones que se urden sobre el objeto-juguete que aparece como nudo de múltiples relaciones entre individuos, relaciones afectivas, imaginarias, culturales, consigo mismo y con otros (Denieul, 1981b).

Mientras en el contexto comercial se busca que el juguete represente aspectos de la realidad del niño (objetos cerrados), en el ámbito terapéutico el juguete no representa sino que es sostén de representaciones, permitiendo así el despliegue del mundo interno del niño (objetos abiertos).

Por tal motivo, es importante señalar que la “elección” de los

objetos/juguetes por parte del terapeuta no debe ser un proceso arbitrario, orientado únicamente por la disponibilidad o accesibilidad de determinados objetos, sino que debe estar acompañado de una cuidadosa reflexión, basada en la experticia clínica del terapeuta y de la evidencia derivada de la investigación. Es menester ahondar en estudios sobre el tema, específicamente en aquellos aspectos relacionados con la utilización de videojuegos o juegos mediados por computadora, de tal modo que puedan identificarse sus riesgos, limitaciones y potencialidades en el trabajo terapéutico con niños.

## REFERENCIAS

- Bellinson, J. (2005a). Panel introduction: children, technology and psychotherapy. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 4(2), 209 - 217.
- Bellinson, J. (2005b). I beat the level: children's use of game boy as therapeutic communication. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 4(2), 198 - 208.
- Berger, N. (2005). New medium, new messages, new meanings: communication and interaction in child treatment in the age of technology. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 4(2), 209 - 217.
- Chang, C., Ritter, K., & Hays, D. (2005). Multicultural trends and toys in play therapy. *International Journal of Play Therapy*, 14(2), 69-85. doi:10.1037/h0088903.
- Chenail, R. J. (1992). A case for clinical qualitative research [version electrónica]. *The Qualitative Report*, 1(4). Recuperado el 2 de diciembre de 2004 de <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR1-4/clinqual.html>
- Denieul, P. (1981a). ¿A qué se juega?. En R. Jaulin (ed). *Juegos y Juguetes* (pp. 43 - 78). México: Siglo XXI.
- Denieul, P. (1981b). Etnotecnología del juego. En R. Jaulin (ed). *Juegos y Juguetes* (pp. 7 - 10). México : Siglo XXI.
- Ginott, H. (1960). A rationale for selecting toys in play therapy. *Journal of Consulting Psychology*, 24(3), 243-246. doi:10.1037/h0043980.
- Grange, J. (1981). La evolución actual del juguete: espacio y materia. En R. Jaulin (ed). *Juegos y Juguetes* (pp. 79 - 98). México : Siglo XXI.
- Landreth, G. & Sweeney, D. (1997). Child-centered play therapy. En K. J. O'Connor & L. M. Braverman (eds). *Play therapy: Theory and practice* (pp. 17-45). New York: John Wiley & Sons.
- Oren, A. (2008). The use of board games in child psychotherapy. *Journal of Child Psychotherapy*, 34(3), 364-383. doi:10.1080/00754170802472893.
- Ridao, A. (2008). El lenguaje secreto de los juguetes. X Congreso Nacional y II Congreso internacional Repensar la niñez en el siglo XXI - Mendoza. Recuperado el 10 de noviembre de 2009 de <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Ridao.pdf>
- Santos, G. & Saragossi, C. (2000). Juguete e infancia. *Revista de Psicoanálisis de las configuraciones vinculares de la AAPPG*, 23(2), 141 -156.

Paulina Vélez Gómez, Diana Maria Loaiza Tangarife, Diego Alveiro Restrepo Ochoa, Maria Elena Botero Tobón y Manuela Vélez Londoño

EL JUGUETE COMO SOSTEN DE REPRESENTACIONES EN LA RELACIÓN TERAPÉUTICA

Smirnova, E., Salmina, N., & Tihanova, I. (2008). Psychological expertise of a toy. (English). *Psychological Science & Education*, (3), 5-19. Retrieved from Academic Search Complete database.

Strauss, A & Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (E. Zimmerman, Trad). Medellín, Antioquia, Colombia : Universidad de Antioquia.

Zelnick, L. (2005). The computer as an object of play in child treatment. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 4(2), 209 - 217.

Artículo recibido: Agosto de 2010

Artículo aceptado: Octubre de 2010