

## EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA LA ORIENTACIÓN DE LOS NIÑOS

*María Luisa Naranjo Pereira*

### Introducción

La orientación y la enseñanza forman parte de un mismo proceso, que tiene como propósito fundamental facilitar al educando su realización como persona. Por lo tanto, de acuerdo con Delgado y otros (1982), una de las principales tareas que se deben cumplir es la identificación y la atención apropiada de aquellos niños que enfrentan situaciones emocionales o sociales difíciles y por ende, el reconocimiento de aquellas necesidades o motivos que impulsan sus manifestaciones de comportamiento. De esta manera se les podrá ayudar adecuadamente en su ajuste social, emocional y educativo, para que una vez resueltas sus situaciones vitales pueda tener más accesibilidad a las experiencias de aprendizaje.

Autores como Adrados (1973) y Hurlock (1978), mencionan que los desajustes sociales o emocionales en los niños se manifiestan de múltiples maneras y surgen continuamente a causa de las variadas condiciones que deben enfrentar en los ambientes en que se desenvuelven. Algunos de estos desajustes pueden ser transitorios, pero otros pueden estar más arraigados y extenderse a diferentes áreas de la vida del niño.

Al orientador, principalmente, le corresponde atender aquellos alumnos referidos por el maestro, cuando por la naturaleza de la situación planteada le corresponda y coordinar con el maestro, involucrando a los padres de familia si fuera necesario y posible, para la realización de las acciones adecuadas para su tratamiento.

Es por lo anterior que en este artículo se presentan dos enfoques, la Terapia de Juego Jugniana y el Juego de Arena como formas de terapia de juego, con el objetivo de ofrecer a

los orientadores de escuela primaria dos herramientas que pueden resultar muy útiles para la delicada e importante tarea de brindar atención a los niños.

Un programa de orientación mediante el juego debe ser considerado como una parte vital e integrada al proceso educativo total y tan importante como cualquier otra experiencia de aprendizaje provista por la escuela. Es por ello que el orientador escolar que usa la terapia de juego necesitará desarrollar relaciones de trabajo con maestros y padres, con el propósito de que las acciones sean más eficaces y las experiencias de aprendizaje resulten más significativas para el desarrollo de los niños.

Por ser los padres los primeros orientadores de sus hijos, forman el núcleo más fuerte y determinante en su formación. De ahí la necesidad de que la escuela se abra y les de el lugar que les corresponde dentro de la comunidad educativa, como participantes activos en los programas que se desarrollan o impulsan. Además, la incorporación de los padres de familia como agentes terapéuticos permite fomentar en ellos un sentimiento de compromiso con el tratamiento, convirtiéndose en un aliado para el éxito de la terapia.

Por otra parte, como se señaló, la participación del maestro es muy importante ya que puede ofrecer aportes valiosos; por ejemplo, observando a sus alumnos durante sus actividades cotidianas, tanto dentro como fuera del aula, tomando nota de comportamientos significativos en diferentes situaciones, tanto colectivas como individuales, conociendo aspectos de la personalidad del niño mediante su relación personal y manteniendo comunicación con los padres y el orientador.

Asimismo, el asesoramiento que el orientador pueda brindar a los maestros es de gran relevancia, considerando que es el maestro quien mantiene en calidad de persona y guía del grupo, un contacto más estrecho con sus alumnos. Por lo tanto su influencia en ellos, sea ésta positiva o negativa, puede ser de mayor impacto que aquella que puedan recibir los niños de otras personas con quienes mantienen contactos más esporádicos. Esto implica que todo incremento en las habilidades de guía del maestro redundará en beneficio de su grupo de alumnos.

Al respecto, refiriéndose al papel del maestro, Castro (1974) señala que:

"... ciertamente su capacidad o falta de ella para relacionarse en forma genuina y positiva con el niño, afectará la salud mental de éste y ayudará a estimular o entorpecer la capacidad del niño para crecer en forma espontánea y constructiva". (p.5).

Y más adelante manifiesta que:

"... la maestra puede aumentar su efectividad en el aula de clase si se le ofrece la oportunidad, información y entrenamiento en servicios necesarios". (p.40).

En cuanto al primer enfoque que presenta este artículo, la Terapia de Juego Jugniana, puede decirse en términos generales que aplicado a la escuela trata de balancear las necesidades del niño con las de la institución educativa, relacionando las sesiones de trabajo con la vida en la escuela. Además toma en cuenta la consulta con padres y maestros, la información a éstos sobre el progreso del niño y cómo actuar con éste en la escuela y en el hogar. Por lo tanto, basa el éxito en la alianza terapéutica, es decir en la calidad de la relación entre orientador - niño - padres y maestros.

Respecto al Juego de Arena empleado como terapia de juego, cabe mencionar que puede ser usado por orientadores con diferentes enfoques u orientaciones teóricas, para enfrentar diversas situaciones de los niños. Muchos autores como Allan y Berry (1987), Allan y Brown (1993) y Vinturella y James (1987) se refieren a su empleo como medio terapéutico y los principales requisitos que se piden para un orientador que desea emplear el juego de arena son buena observación, capacidad de escucha y habilidades de respuesta.

A continuación se ofrece una visión más amplia y detallada de los dos enfoques en cuestión.

### Terapia de juego Jugniana

De acuerdo con Allan y Brown (1993), Carlos Gustavo Jung fue un psiquiatra suizo que formó parte del círculo de Sigmund Freud de 1907 a 1913, con el cual rompió por desacuerdos respecto a la naturaleza de la libido. El consideraba que la mente inconsciente contiene fuerzas creativas y provechosas, y que el principal impulso de la psique era hacia la plenitud, el crecimiento y la individuación, entendida ésta como el impulso por desarrollar el potencial personal único. Jung, citado por Cueli y Reidl (1977) creía que el mejoramiento del hombre no afloraba de un esfuerzo de las masas, sino del propio individuo. Así, la individuación dentro del sujeto y de los individuos como entidades separadas, son los puntos claves del progreso del ser humano como totalidad, por lo tanto cualquier mejoramiento del grupo es solo la acumulación de sus diversas partes, constituidas por los individuos. Entonces el énfasis para Jung reside en la personalidad única.

De cierta manera, dicen Allan y Brown (1993), Jung fue el primer psicoterapeuta humanista. Él pensaba que la psique humana era una estructura auto reguladora que sabía como curarse y que hablaba a través de los sueños y mediante el proceso creativo y por eso hacía que las personas escribieran, pintaran, dibujaran, esculpieran y trabajaran en sus propios símbolos y fantasías internas. Así, el crecimiento y la transformación resultan de seguir los propios procesos internos en un ambiente terapéutico protegido y seguro.

Estos mismos autores señalan que para Jung, la psique está integrada por tres áreas principales: a) el ego, es decir, la mente consciente; b) el inconsciente personal, que consiste en todas las experiencias personales que están reprimidas o almacenadas debajo del nivel de la conciencia, incluido el potencial no desarrollado; y c) el inconsciente colectivo, que contiene varios arquetipos. De acuerdo con Samuels, Shorten y Plaut, mencionados por Allan y Brown (1993), los arquetipos son estructuras psicológicas innatas que relacionan

cuerpo y psique, instinto e imagen y que se agrupan alrededor de experiencias básicas y universales de la vida, tales como el nacimiento, el matrimonio, la maternidad, la muerte y la separación. Para Jung, la psique del niño no es una "pizarra vacía" sino que contiene muchos arquetipos potenciales que lo programan para la supervivencia y el crecimiento. Él estableció un arquetipo central al que designó como "arquetipo de sí mismo" y que contiene la capacidad de mediar la tensión entre contrarios. Al respecto, Allan y Brown (1993) señalan:

Esta habilidad de luchar con los sentimientos buenos y malos dentro de uno mismo y de integrar los sentimientos dolorosos en la conciencia del ego, es lo que conduce al crecimiento y a la maduración psicológica (p.31).

Allan y Clark (1984) y Allan y Berry (1987), han notado que cuando se permite al niño la expresión libre de su inconsciente, a través, por ejemplo, de la dramatización y los juegos de fantasía, los temas tienden a desarrollarse en tres etapas principales llamadas de caos, lucha y resolución. Señalan estos autores que el niño en primera instancia tiende a externalizar su estado emocional interno de caos y confusión y que esta externalización y proyección de los conflictos en el salón de juego, con los juguetes y en la relación con el orientador parecen ayudar al niño a enfrentarse de una forma tangible con las luchas dolorosas de su inconsciente y con los sentimientos negativos. Por ejemplo, en una primera sesión, los juguetes pueden ser amontonados caóticamente, sin aparente organización alguna. Luego, a medida que el niño ordena y estructura el juego, comienza a desarrollar lentamente cierto sentido de control y dominio sobre los "tipos buenos" y los "tipos malos"; es decir, sobre los sentimientos buenos y los malos. Por ejemplo, Allan y Berry (1987) comentan respecto a una sesión de juego con un niño:

Se usaron muchos de los mismos objetos, pero esta vez hubo orden y regulación. Los aviones y el helicóptero policía estaban listos para despegar. Los carros y los camiones estaban alineados como si esperaran una señal para marcharse. Una ambulancia estaba lista en una esquina. (p. 303-304).

Al avanzar las sesiones los tipos o sentimientos buenos ganan control, lo cual refleja un desarrollo positivo del ego del niño, quien

ahora se siente menos abrumado internamente. Por ejemplo, el niño puede variar el juego desde un combate entre policías y ladrones, a un partido de fútbol donde los "buenos" derrotan a los "malos" pero de una manera aceptable, mediante la anotación de goles. En la fase final de orientación generalmente son representados los temas de construcción, reparación y sanación.

Por ejemplo, Allan y Brown (1993) narran en un estudio de caso, como un niño, durante las dos últimas sesiones representa estos aspectos:

La escena de la sesión 14 estaba dividida entre los "buenos" y los "malos", los buenos ocupaban tres cuartas partes del espacio y los malos la cuarta parte; las dos áreas estaban divididas por una cerca. Ocurrió una pequeña confrontación, pero Darren se aseguró de que cualquier cosa que pasara en un lado también pasara en el otro. En un lado había un camión que se usaba para curar a los malos cuando eran heridos y en el otro lado, había una tienda en la que se devolvía la vida a los buenos. Darren decía que las figuras no morían en realidad. La agresión estaba considerablemente neutralizada, y en general los sentimientos buenos dominaban sobre los sentimientos malos. Esto es lo que uno tendría que esperar ver en las etapas finales de la terapia de juego. (p. 40).

Al adaptar los principios de Jung y al aplicarlos en el contexto escolar, comentan Allan y Clark (1984), hemos sido más directivos en nuestro estilo de orientación; en lugar de solo contemplar el juego conforme se desarrolla, a veces hacemos sugerencias y damos direcciones al niño. Por ejemplo, el orientador puede pedirle al niño dibujar una situación concreta y contar una historia acerca de esta. Sin embargo, las intervenciones se basan en los temas e imágenes que van emergiendo durante el proceso de juego del niño. Al respecto, Allan y Brown (1993) indican:

El objetivo de las intervenciones está dirigido generalmente a profundizar la expresión afectiva, a proveer una comprensión más profunda y a enfocar en ayudar al niño a moverse hacia su desarrollo. (p.32).

De acuerdo con estos mismos autores, el método de Jung para la orientación escolar da énfasis a la importancia de la alianza terapéutica positiva a fin de activar el arquetipo autosanador del niño. Una vez activado, el niño representará situaciones significativas de sus propias luchas mediante el juego. Por

ejemplo, un niño puede jugar al enfrentamiento de buenos y malos, en el cual se percibe a sí mismo como el bueno y a sus iguales y maestros como los malos, siendo este un problema que está experimentando en su vida real. En las primeras etapas de la terapia, el orientador observa esas representaciones, establece límites, redirige algunas actividades y comenta acerca de su actividad. Posteriormente, en las etapas medias, cuando el niño parece enfrascado en la lucha de personajes buenos y malos, el orientador pone esas luchas en palabras en un intento de que el niño obtenga una mayor conciencia de sus sentimientos. Por ejemplo el orientador puede reflejar acciones o sentimientos con algunas palabras como: "ese camión parecía enojado cuando chocó ese carro. De esta forma puede empezar a entender lo que le ha ocurrido y a desarrollar un lenguaje para expresar sus sentimientos y problemas a las personas significativas. Se establece así una relación óptima entre el mundo consciente e inconsciente y las realidades internas y externas del niño.

Según se ha mencionado, un tema central en la teoría de Jung es la lucha entre contrarios, es decir, el niño vive siempre en dos mundos, uno interior de sentimientos, impulsos y deseos y otro exterior conformado por familia, escuela y compañeros. Una persona saludable debe entonces mediar entre estos dos mundos, tratando de lograr una relación aceptable. Esta consideración tiene implicaciones importantes para el orientador jungiano quien debe tratar de balancear las necesidades del niño con las de la escuela. Así, la orientación debe enfocarse tanto en el mundo interior como exterior; por ello, una parte de la sesión se dedicará a seguir el juego del niño y la otra a tratar asuntos presentados por padres y maestros. Asimismo, el orientador podrá informarles acerca del progreso del niño, temas generales que se estén trabajando con el y sobre cómo seguir actuando con el niño en la escuela y en el hogar. Allan y Brown (1993) afirman que:

El éxito del tratamiento se basa no solo en la alianza terapéutica positiva que tiene el orientador con el niño, sino también en la alianza positiva con padres y maestros (p.32).

Siguiendo a estos autores, ellos señalan que la orientación jungiana conlleva la trans-

formación de emociones difíciles y el desarrollo de nuevas actitudes hacia sí mismo, el mundo y los demás. Y establecen que para que ocurra un cambio es importante tomar en cuenta algunas variables, entre las que citan la alianza terapéutica, el tiempo y lugar, el contenido de pinturas y dibujos y la relación de las sesiones de trabajo con la vida en la escuela.

En cuanto a la alianza terapéutica, es decir, la calidad de la relación entre el niño y el orientador, se comenta que ésta es el factor fundamental para un jungiano. En este enfoque el orientador es un observador participante que comenta sobre el juego del niño a medida que éste se desarrolla. Por ejemplo: "parece que el perrito se siente triste y necesita de otros perritos que los hagan sentirse feliz. Me pregunto si algunas veces te sientes así". Además, puede representar diferentes papeles si el niño así lo desea y establecerá límites, por ejemplo: "los juguetes no son para romperse". Los sentimientos que el orientador experimente puede expresarlos, dentro del contexto, a través de los personajes en la representación.

Referente al tiempo y lugar, se sugiere regularidad en las sesiones, por ejemplo, una vez a la semana durante cuarenta minutos y un lugar estable, idealmente un cuarto de juego. Algunas de las condiciones y materiales de juego que se sugieren para esta habitación son: equipada con muebles para niños, con dos cajas grandes de arena, una para arena húmeda y otra para arena seca, un fregadero, una casa de muñecas, y una mesa pequeña para hacer trabajos de arte. Este cuarto de juego debe representar un lugar seguro y protegido donde el niño pueda liberarse, sanar sus heridas y desarrollar un sentido de competencia. Todo tipo de interferencias debe ser evitado mientras se realizan las sesiones de terapia de juego.

En cuanto al contenido de dibujos y pinturas, el orientador jungiano debe tener especial cuidado con esas producciones simbólicas de los niños. Los autores recomiendan que todos los dibujos y creaciones se mantengan en un archivo, el cual se muestra al niño durante la primera sesión, indicándole que es su propiedad privada, que ningún otro niño puede verlo y que los padres o el maestro podrán verlo solo si el concede permiso. Al finalizar la

orientación, el archivo se devuelve al niño, o el orientador lo conserva si así lo prefiere aquel. El niño puede guardar sus dibujos después de cada sesión o mirar el archivo cuando lo desee durante el tratamiento. El orientador o el niño escriben en la parte de atrás del dibujo la historia relacionada con éste, el título y la fecha.

Cuando el niño insiste en sacar el dibujo del cuarto, se discuten con él sus razones y se le otorga el permiso, asegurándose de guardar una fotocopia. Si el niño pide ver su archivo, puede aprovecharse la oportunidad para una revisión autodirigida del material lo cual parece tener un efecto integrador y estabilizador en la vida interior del niño, especialmente al terminar el proceso de terapia, cuando el orientador muestra al niño sus creaciones en orden cronológico.

Allan y Brown (1993) señalan:

Las imágenes ofrecen una evaluación proyectiva del modelo interior del mundo que ha trabajado el niño. A menudo se ve una transformación desde los primeros dibujos de caos, enojo y daño a imágenes que reflejan confianza, autoestima positiva y dominio del ambiente. (p.34).

Lo más importante del cuidado del material producido por el niño es que ayuda a éste a sentirse valorado y a que valore sus esfuerzos y trabajo.

Finalmente, Allan y Brown (1993) se refieren a la importancia de relacionar las sesiones de trabajo con la vida en la escuela. Para esto, ellos sugieren que en una hoja de papel, el orientador trace una línea vertical y coloque un signo más y un signo menos, uno en cada lado de la línea y que le pida al niño que mencione aquellas cosas que no le gustan o le parezcan injustas en la escuela. Estas se colocarán debajo del signo menos. Después se le pide que mencione las cosas positivas y se procede de la misma manera. Por último, se pregunta al niño si hay alguna cosa que él pueda hacer para que la semana vaya bien.

Esta pregunta tiene como propósito activar la creencia de que el niño puede ser responsable y puede involucrarse en el proceso de cambio. Usualmente, al inicio de la terapia, la lista parece estar llena de aspectos negativos, situación que tiende a cambiar hacia el final.

Si durante el proceso el niño desarrolla afinidad con una actividad o juguete (tal vez

un animal) en especial y estos representan un símbolo positivo, el orientador puede mencionar esto al maestro y pedirle que lo integre en su clase, por ejemplo desarrollando un tema o sugiriendo lecturas o algún proyecto relacionados con estos para que el niño realice.

En cuanto a la aplicación de la terapia Jugniana y del juego de arena, del que se hablará a continuación, pueden ser utilizados en una gran variedad de situaciones que pueden enfrentar los niños. Para mencionar algunas, de acuerdo con Allan y Brown (1993) y Allan y Berry (1987): Problemas en las relaciones padres-hijos; situaciones de conflicto o rivalidad entre hermanos; niños que están viviendo la experiencia de la separación o divorcio de sus padres; temores generados por alguna situación como la muerte o distanciamiento de alguna persona significativa; sentimientos de ser rechazado o conflictos con los iguales o maestros; temores generados por algún cambio en el ambiente como el traslado a otra comunidad o escuela.

### **EL juego de arena como una forma de terapia de juego**

Diversos autores, tales como Allan y Berry (1987), Allan y Clark (1984) Vinturella y James (1987) entre otros, se refieren al empleo del juego de arena como un medio terapéutico. Al respecto, Allan y Berry (1987) dicen:

A menudo la arena actúa como un imán para los niños y antes que se den cuenta sus manos están ciniendo, haciendo túneles, formando montañas, carreteras y cauces de ríos. Cuando se añaden juguetes diminutos, aparece un mundo entero, surge el drama y la absorción es total (p.300).

De acuerdo con Steward, citado por esos mismos autores (1987), la primera descripción del juego de arena como una técnica de orientación fue dada por la pediatra británica Margaret Lowenfeld en 1939. Así, en el Instituto Lowenfeld se añadió al cuarto de juego dos bandejas con arena hasta la mitad, agua e implementos para hacer formas. Se pusieron juguetes en una caja y los niños que llegaban combinaban estos con el juego de arena y empezaron a llamar a esa caja de juguetes "el mundo". Posteriormente, el método fue llevado a los Estados

Unidos por Buhler en 1951, quien lo empleó para diagnóstico e investigación principalmente. No obstante, se considera que ha sido la analista sueca jugniana Dora Kalff quien ha tenido el mayor impacto al formular los principios teóricos referentes a esta técnica.

Vinturella y James (1987), mencionan a varios autores, entre ellos a Amster, Lowenfeld, Kalff, Oaklander, Axline y Orgun, quienes señalan el juego de arena como una forma de terapia de juego que puede ser usada en una variedad de formas y por orientadores con diferentes enfoques terapéuticos. De esta manera, mencionan, se puede emplear el juego de arena como un instrumento de diagnóstico para obtener información para valorar la conducta inadaptada de un niño, los terapeutas psicoanalíticos pueden detectar conflictos inconscientes con el juego de arena. Por otra parte, los analistas jugnianos pueden emplearlo para dirigir el proceso de individuación y los orientadores de la Gestalt para separar figura de fondo y resolver polaridades mediante la interpretación. Asimismo, los orientadores centrados en el niño pueden crear un clima de aceptación en el cual son utilizados el yo regulador y las tendencias reales del niño y los orientadores familiares pueden elegir el juego de arena como un vehículo para que los niños exploren los límites en la familia, la estructura y los patrones disfuncionales de interacción en el sistema familiar.

Cuando el juego de arena se usa como una técnica de orientación, puede tener dos propósitos principales; primero, puede servir como instrumento de diagnóstico y segundo como medio de intervención terapéutica. Allan y Berry (1987) comentan que el juego de arena le brinda al niño la oportunidad de resolver traumas exteriorizando las fantasías y desarrollando un sentido de dominio y control sobre sus impulsos interiores.

Según Vinturella y James (1987), debido a la variedad de modalidades en la cual esta técnica puede ser utilizada, tiene muchas virtudes como medio terapéutico. Así, citan a Craig, la analista jugniana, quien considera que debido a que ambas manos son usadas simultáneamente en el juego de arena, el niño emplea ambos lóbulos del cerebro, existiendo por lo tanto el beneficio de un involucramiento más completo de la personalidad en la tera-

pia. Por otra parte, también citan a Johnson, una trabajadora social terapeuta del arte, quien afirma que el juego de arena es un medio terapéutico fácilmente accesible por cuanto no requiere habilidades o talentos especiales.

Schemel y Borbely en Vinturella y James, (1987), explican que un niño con orientación introvertida, debido al gusto que experimenta por el procesamiento interno de sus ideas y sentimientos, se manifiesta activo en la realización solitaria de un dibujo o en la tarea de construir una representación con arena. Por el contrario, un niño cuya orientación principal es extrovertida podría sentirse a gusto contando su historia, al experimentar la necesidad de hablar acerca de la representación de arena para ordenar sus pensamientos y sentimientos.

Los límites físicos de la bandeja de arena ofrecen la ventaja de evitar distracciones a la actividad del niño. Otro beneficio adicional que se menciona, experimentado frecuentemente por los niños involucrados en el juego de arena, es un alivio de la tensión. En este sentido puede ser empleado como una terapia de liberación. Levy (1982) expresa que una de las premisas básicas de ese tipo de terapia es la creencia de que el niño maneja las dificultades emocionales utilizando el juego imaginativo como un método para liberarse de las tensiones originadas por la ansiedad. Por su parte, Allan y Berry (1987) mencionan que los maestros a menudo comentan sobre el modo relajado del niño y su habilidad para llegar a participar en el trabajo escolar, después de su regreso de una sesión de juego de arena. El niño parece más calmado, feliz y de mejor humor. Después del tratamiento hay una mejoría importante y empieza a responder a los controles y limitaciones establecidos por el maestro.

Oaklander, citado por Vinturella y James (1987), explica que cuando un niño no se comunica verbalmente o su comunicación es confusa, el juego de arena puede convertirse en un lenguaje mediante el cual el niño expresa su mundo al orientador. En este sentido, sirve como un vínculo entre ambos. Es una forma de ingresar al mundo interior del niño por un medio con el que está familiarizado, la caja de arena y los materiales de juego, lo cual ofrece a la vez una salida segura para expresar y representar necesidades agresivas reprimidas, y se transforma en un medio

terapéutico para trabajar a través de ansiedades, confusiones y conflictos.

Por otra parte, debido a que se considera que el juego es el lenguaje de los niños, su observación puede convertirse en un buen instrumento de diagnóstico. De esta forma, la habilidad intelectual, la creatividad, las habilidades para la solución de problemas, el estado emocional, el desarrollo cognitivo y las habilidades para interactuar pueden ser valoradas mediante el juego; al igual que la distractibilidad, las áreas de preocupación las áreas de inhibición, la dirección de la agresión, los deseos, las percepciones de las otras personas y su auto-percepción.

Vinturella y James (1987) destacan que:

Aunque el juego de arena puede ser usado en varias formas para muchos propósitos, este no es mágico. Su efectividad terapéutica depende de la facilidad del orientador con el medio y de su habilidad para modificarlo y usarlo de acuerdo con su orientación y las necesidades del niño (p. 231).

En cuanto a los materiales empleados en la terapia de juego de arena, Allan y Berry (1987) ofrecen una descripción detallada. De esta forma, explican que la bandeja con arena es un recipiente aproximadamente de 20x30x3 pulgadas. Usualmente se dispone de dos bandejas a prueba de agua, una con arena seca y otra con húmeda. El interior se pinta de azul para simular el agua cuando la arena se hace a un lado. Las dimensiones son muy importantes, pues permiten ver el mundo de arena con solo una mirada, sin mover la cabeza. Se debe disponer de muchos juguetes y objetos miniatura para que el niño pueda seleccionar. Las categorías para la selección de esos juguetes y objetos incluye: a) personas: domésticas, militares, fantásticas, mitológicas; b) edificios: casas, escuelas, iglesias, castillos; c) animales: domésticos, salvajes, del zoológico, prehistóricos y marinos; d) vehículos: de tierra, aire, agua y espacio; e) vegetación: árboles, arbustos, plantas, vegetales; f) estructuras: puentes, cercas, entradas, portales, corrales; g) objetos naturales: conchas, madera, piedras, huesos, huevos; y h) objetos simbólicos: pozos de los deseos, cofres con tesoros y joyería.

Algunos orientadores colocan los objetos en estantes según las categorías y otros los presentan sobre una mesa grande acomoda-

dos sin ningún orden específico. Según estos autores, el juego de arena es el proceso, la bandeja con arena es el medio y el mundo de arena es el producto final.

Respecto a las etapas en el juego de arena, Vinturella y James (1987) indican que hay dos y la primera de ellas incluye la construcción de la representación de arena por el niño. Por su parte, Allan y Berry (1987) explican que el proceso comienza cuando el orientador invita a jugar al niño con la arena y le pone a escoger entre las miniaturas. El orientador, señalan estos autores, desempeña un papel clave en suministrar un espacio seguro y protegido donde se pueda exponer el drama interno y el potencial curativo de la psique. Ese espacio es la bandeja con arena y la relación terapéutica. Se enfatiza el valor de una consideración positiva e incondicional y se sugieren verbalizaciones mínimas del orientador. Asimismo, se indica que las interpretaciones no son necesarias por cuanto los problemas psicológicos se resuelven o se entienden en un nivel básicamente simbólico e inconsciente. El orientador está ahí como un testigo del proceso de juego, el cual hace visible el problema interno y permite el movimiento terapéutico y el crecimiento.

Sobre este mismo aspecto del proceso, Vinturella y James (1987) mencionan que el niño es libre de hacer un paisaje, esculpir una escena o simplemente jugar con la arena. No obstante, si el niño tiene dificultades para lograr crear, el orientador puede pedirle que cierre sus ojos y se imagine a sí mismo en su casa, y que luego construya una escena para representar lo que ve en su mente. Una vez que la escena está terminada, se inicia la segunda etapa indicada por estos autores. Esta se inicia cuando el orientador le pide al niño que le cuente una historia acerca de la escena. Sus comentarios pueden ser en forma simbólica o formulados en términos claros y concretos y pueden incluir asuntos pasados o presentes. Si el niño tiene problemas para verbalizar, el orientador puede extraer suavemente sus comentarios preguntándole sobre aspectos relevantes en cuanto a asociaciones entre las figuras y el mundo real. Algunas de las preguntas propuestas por estos autores para facilitar el relato de la historia son: ¿Cómo le recuerda esta escena su hogar? ¿Qué le

gustaría imaginar que ocurre? ¿Qué le gustaría cambiar o que fuera diferente en la escena?

De esta forma, el juego de arena le ofrece la oportunidad al niño de ordenar nuevamente las experiencias. Así, después de la interpretación inicial de la escena, éste puede decidir alterarla. Al reordenar las figuras el niño trata de controlar las complicaciones, las confusiones y los conflictos para vivir en el mundo de los adultos.

Allan y Berry (1997) señalan que:

Cada objeto tiene su propia estructura física y su significado simbólico y cada uno tiende a desencadenar una reacción de fantasía (p.301).

Vinturella y James (1987) concuerdan con esta posición al señalar que:

Un símbolo tiene un significado único propio para un individuo o grupo de individuos... un orientador no debe adherirse a una interpretación determinada de símbolos. Un símbolo puede tener varios significados, y su significado subjetivo para el niño necesita ser respetado. (p. 232).

Estos autores sugieren que para evitar el problema de hacerse propenso de ciertos significados simbólicos y no ser lo suficientemente flexible para relacionar el uso individual que hace el niño de los símbolos con el mundo real, el orientador puede emplear técnicas centradas en la persona tales como la reformulación de contenidos y el reflejo de sentimientos, a fin de identificar y clarificar el significado de la representación de arena tal como el niño la percibe.

Por su parte, Allan y Berry (1987) consideran que existen tres etapas comunes en el juego de arena, a las cuales denominan como caos, lucha y resolución y que explican de la siguiente forma:

**CAOS:** En esta etapa, a menudo la primera, el niño puede literalmente "lanzar" de 10 a 300 juguetes y objetos en la bandeja con arena. No hay orden, solo un levantamiento y una mezcla de arena y juguetes. Los juguetes no parecen ser escogidos deliberadamente. Puede haber ausencia de un animal, planta o de vida humana. La tierra puede ser estéril o seca, y a menudo están en ruinas las cosechas o la vegetación. Este estado refleja y objetiviza el desorden emocional y el caos en la vida del

niño. En otras palabras, el ego del niño puede estar colmado de emociones angustiantes. Muestras de este estado pueden ocurrir una vez o continuar durante dos o tres sesiones de orientación.

**LUCHA:** En esta etapa ocurren muchas luchas entre monstruos con otros monstruos, un hombre robot que elimina ejércitos y caballeros que participan en una justa difícil con otro. Cualquier cosa que se mueva recibe un disparo, se destruye o se elimina. Al principio, a menudo, se aniquilan ambos lados, no hay ganador y los muertos se dejan en una esquina. Al transcurrir las sesiones, las batallas llegan a ser más intensas y más organizadas y las luchas más balanceadas, no se mata a los adversarios, pero se hacen prisioneros, y emerge un héroe quien gana en la batalla contra las "fuerzas oscuras". (eso es, los impulsos destructivos).

**RESOLUCION:** En esta fase, la vida parece "regresar a lo normal". El orden se vuelve a imponer y hay un balance entre la naturaleza, las personas y el ritmo de la vida diaria. Los animales están en su hábitat correcto, así como las cercas, las cabras y el ganado. Las carreteras van uniformemente a través de la ciudad y el país, y las cosechas y los árboles tienen frutos. El orientador percibe que hay una solución al problema y el sentimiento de que el niño está aceptando un lugar en el mundo exterior. A menudo el niño dirá, "no necesito venir más", y esta oración la confirma generalmente el maestro.

En cuanto a las interpretaciones, Vinturella y James (1987), consideran que el orientador no debe empeñarse en la interpretación de la representación de arena y que debe reconocer que es el niño quien sabe lo que ésta significa realmente. Asimismo, no debe presionar por asociaciones ni confrontar al niño durante su actividad. La interpretación puede reprimir la libertad y creatividad necesitada por el niño en futuros intentos para hacer representaciones de arena. Al respecto, Allan y Berry (1987), señalan que lo esencial en la Terapia de Juego con arena no es que se deba interpretar, pero sí analizar respetuosamente. La actitud del orientador es de ser activo, más que de guía o dirección.

Varios autores formulan algunas advertencias respecto al juego de arena; por ejemplo, Weinrib en Vinturella y James (1987) expresa que un niño no debe ser forzado a emplear el juego con arena si se resiste a su uso, por cuanto tal resistencia podría hacer pensar que no está preparado para enfrentarse con las tensiones, problemas y conflictos internos.

Por otra parte, Dallett, citado por estos mismos autores, manifiesta que los orientadores no deben usar el juego de arena con niños que estén en extremo perturbados emocionalmente, por cuanto existe el peligro de que éstos no puedan establecer bien la diferencia entre el mundo real y el mundo de la fantasía.

Respecto a la producciones del niño, Vinturella y James (1987) observan que una escena de arena nunca debe ser desarmada en presencia del niño, pues esto podría desvalorizar la creación terminada, rompiendo la relación entre la vida interna del niño y el orientador.

Estos autores y Allan y Berry (1987) concuerdan en sugerir que se tomen fotografías de cada escena de arena terminada para dar al niño un ejemplo gráfico de logro. Estas fotografías sirven de refuerzo positivo para el niño y pueden hablar de cualquier cambio o progreso realizado. Sirven también al orientador como un instrumento de valoración permitiéndole controlar las etapas de la terapia y el resultado terapéutico.

Finalmente, Allan y Berry (1987) expresan:

La orientación con el juego de arena es un reto y no tiene barreras de edad. Ha sido usada con niños de apenas dos años y con adultos de todas las edades. La liberación de la energía reprimida transforma a esta energía de manera que pueda funcionar productivamente para el desarrollo de la personalidad y un futuro aprendizaje. (p.306)

## Conclusiones

- Por ser de naturaleza expresiva, el juego se emplea tanto para revelar sentimientos como para facilitar el acercamiento del niño a la realidad.
- El juego da al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo, ya que en un situación de juego éste se comporta franca y honestamente.

- El tiempo de juego terapéutico le permite a los niños expresarse a ellos mismos totalmente y a su propio ritmo, con la certeza de que serán comprendidos y aceptados.
- En la terapia de Juego Jungiana se cree en el impulso humano hacia la plenitud, el crecimiento y la individuación, es decir, en el impulso hacia el logro del desarrollo del potencial personal único.
- Su énfasis por lo tanto, reside en la personalidad única.
- Pretende el desarrollo en el niño de nuevas actitudes hacia sí mismo, los demás y el mundo.
- El método de Jung para la orientación escolar enfatiza la importancia de la alianza terapéutica que impulsa el desarrollo del niño.
- Por otra parte, el Juego de Arena suministra un ambiente y un medio a través del cual los niños pueden expresar sin peligro situaciones y sentimientos que inicialmente podrían ser amenazantes de revelar a un adulto.
- Como medio terapéutico y técnica de orientación sirve a dos propósitos principales: como instrumento de diagnóstico y como medio de intervención terapéutico.
- Es una forma de ingresar al mundo interno del niño por un medio con el que está familiarizado.

## Bibliografía

- Adrados, Isabel. (1973). *La Orientación del Niño*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Allan, John and Berry, Pat, (1987). *Sandplay. Elementary School Guidance and Counseling*. Vol. 21. Nº 3. p.p. 300-306.
- Allan, John and Brown, Keith (1993). *Jungian play therapy in elementary schools*. Elementary School Guidance and Counseling. Vol. 28. Nº 1. p.p. 30-41.

- Allan, John and Clark, Mary. (1984). *Directed art counseling*.
- Elementary School Guidance and Counseling. Vol.19, Nº 2. p.p.116-124.
- Castro, Addis. (1974). *Maestras, alumnas y salud mental*. Instituto de Investigaciones Psicológicas. San José: Universidad de Costa Rica.
- Cueli, José y Reidl, Lucy. (1977). *Teorías de la personalidad*. México: Trillas.
- Delgado, Calderón Ma.de los Angeles y otros. (1982). *Problemas de comportamiento en niños escolares provenientes de familias desintegradas*. Tesis. San. Pedro de Montes de Oca. Universidad de Costa Rica.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Desarrollo Psicológico del niño*. México: Mc Graw-Hill.
- Schraml, Walter. (1971). *Psicología Profunda para Educadores*. Barcelona: Heider.
- Vinturella, Lucy and James, Richard. (1987). *Sand Play: a therapeutic medium with children*. Elementary School Guidance and Counseling. Vol. 21. Nº 3. p.p. 229-238.