



Juego proyectivo sistematizado de evaluación familiar. Aplicación clínica del Modelo del Rompecabezas.

Dra. Edith Eleonora De Petre¹

*Psiquiatra infanto-juvenil, terapeuta familiar. Hospital de Niños Ricardo Gutiérrez,
Ciudad de Buenos Aires, Argentina*

A partir de un caso clínico se presenta un trabajo que tiene como objetivo dar a conocer el test proyectivo sistematizado de evaluación familiar, que es la herramienta central del modelo del rompecabezas. Este modelo es una intervención diagnóstico terapéutica que toma como foco a la familia y cuya finalidad es determinar el grado de participación de la dinámica familiar en los síntomas presentados por el niño. El test presentado explora el universo relacional familiar a partir del juego proyectivo del niño y las asociaciones que las imágenes y las estructuras armadas y animadas por éste evocan en sus padres. El marco teórico para el análisis del test toma como base la terapia familiar sistémica y el psicoanálisis contemporáneo.

Palabras clave: test proyectivo, intervención familiar, psicoanálisis relacional.

The objective of this paper is to present the family evaluation systematized projective test based on a clinical case. This test is the central tool of the puzzled model, which is a diagnostic and therapeutic intervention focused on the family. It is aimed to determine the impact of family dynamics on eliciting and developing the child's symptoms. The above mentioned test explores the family relational universe. It is revealed from the patient's projective play and the associations that the child's animated images and created structures evoke in the parents. The theoretical frameworks of the test are the family systemic therapy and contemporary psychoanalysis.

Key Words: projective test, family intervention, relational psychoanalysis.

English Title: Projective family game systematized evaluation. Clinical application of the pattern puzzle.

Cita bibliográfica / Reference citation:

De Petre, E. E. (2014). Juego proyectivo sistematizado de evaluación familiar. Aplicación clínica del Modelo del Rompecabezas. *Clínica e Investigación Relacional*, 8 (3): 476-494. [ISSN 1988-2939] [Recuperado de www.ceir.org.es]

Introducción

Se presenta el test proyectivo sistematizado de evaluación familiar con foco en el niño (dentro del modelo del rompecabezas) y se ejemplifica a partir de un caso clínico (De Petre, 2013). También se desarrollan los fundamentos teóricos del mismo y sus potenciales aportes a la terapia familiar sistémica (Andolfi, 2007; Minuchin, 1992 y Minuchin y Fishman, 2006) y al psicoanálisis relacional (Riera, 2011). El modelo del rompecabezas es una intervención diagnóstico-terapéutica, que toma como foco a la familia. Su finalidad es determinar el grado de participación de la dinámica familiar en la generación y desarrollo del síntoma presentado por el niño. Participan de manera conjunta el adulto mediante el discurso y el niño mediante juegos cognitivos y proyectivos que permiten, a través de las emociones (Greenberg, 2000) desencadenadas por la interacción mutua, descubrir la estructura y la dinámica familiar.

El test explora el universo relacional del niño y su familia, estructurando la entrevista familiar y permitiendo a través de su interpretación arribar a una hipótesis necesaria para la vehiculización del cambio (De Petre, 2013). Se lo define como test proyectivo (Bell, 1992), ya que partir de una situación o representación no estructurada aunque estandarizada con tan pocas restricciones como sea posible y se observa una conducta o respuesta, que está más determinada por la realidad interna del sujeto que por el estímulo mismo. En este caso, tanto el niño como los padres participan del proceso proyectivo en etapas diferentes. El niño proyecta su manera de ver o sentir es decir su mundo interno lo cual nos permite explorar aspectos inconscientes, que luego podrán ser explicitados en palabras. Cuando finaliza el juego infantil, los padres son invitados a participar de los mismos juegos. La producción gráfica animada por el niño constituye un disparador de asociaciones en los padres que son estimulados a verbalizar aquello que los induce a pensar o que les llama la atención.

Sin proponérselo, cuando observamos una imagen o representación determinada, se activan circuitos neuronales cerebrales relacionados con emociones que determinan distintas respuestas. El sujeto percibe la realidad en función de las experiencias adquiridas en el pasado, es decir de su conocimiento relacional implícito y de sus características internas. Los aspectos inconscientes explorados están relacionados con aquel cúmulo de información acerca de cómo es el mundo, de cómo somos nosotros (el sentimiento que tenemos de nosotros mismos), y de cómo nos podemos relacionar con los demás (conocimiento relacional implícito) (Riera, 2011). El inconsciente se almacena en el sistema de memoria implícita, es decir que no es una información sobre la que el mismo individuo pueda reflexionar o expresar con palabras.

El test proyectivo utilizado en el modelo del rompecabezas es un test diagnóstico

terapéutico (De Petre, 2013). Consta, por un lado, de rompecabezas que al ser armados representan una escena cuasi onírica a partir de la cual el sujeto es estimulado a ubicar personajes o a relatar una historia utilizando su imaginación, constituyéndose en un test temático de estímulo visual. Esto significa que estimula la evocación mediante la asociación perceptiva. Por otro lado, consta de cubos o muñecos de madera (reproducciones a escala) a los cuales el sujeto les da una forma o estructura particular que luego debe interpretar, constituyéndose en un test de estímulo concreto, estructural de producción (Vives Gomila, 2005). Muchas veces éstos dan lugar a una descarga de sentimientos, ya que los muñecos cobran vida y la producción se dinamiza dando lugar a una tarea de reordenamiento emocional y expresiva con función terapéutica. Los juegos se ofrecen en determinado orden. El niño es invitado a armar los rompecabezas que se le van ofreciendo y luego, a partir de ellos, el terapeuta los induce a jugar con su imaginación. El material está estandarizado en cuanto a consigna, procedimiento y obtención de datos. Cada uno de los rompecabezas evalúa aspectos diferentes del niño y de la dinámica familiar.

El psicoanálisis relacional aporta el basamento teórico para el análisis del contenido y el simbolismo de las respuestas.

Descripción del Test Proyectivo

Se trata de 14 juegos sistematizados, con la definición previa de qué explora cada uno. En la presentación del caso clínico acompañan las imágenes correspondientes a cada juego.

	Nombre del Juego	Contenido explorado
1	Figura	Conservación de la identidad.
2	Gallina con pollito	Vínculo materno.
3	Nenes en diferentes posiciones	Sensación sobre sí mismo. Intencionalidad.
4	Familia ampliada	Presencia o ausencia de figuras parentales, roles, conocimiento relacional implícito a partir de la ubicación de las figuras. Se evalúan la representación simbólica de una familia ampliada.
5	Casa	Existencia de un lugar de pertenencia y percepción de sí mismo en el hogar. La representación de sí mismo para el otro significativo: compañía, cuidados maternos. Necesidades afectivas.
6	Barrio	Capacidades afectivas propias y del entorno, temores.

7	Ciudad	Subsistemas, capacidades ejecutivas red social. Liderazgo y capacidad de cambio.
8	Circo	Conocimiento relacional implícito: modos de relación intrafamiliar. Distancias afectivas.
9	Zoológico y granja	Subsistemas, identificaciones, actitudes, peligros y bloqueos afectivos.
10	Osos	Emociones captadas por el niño. Permite expresar sentimientos de tristeza, alegría placer o displacer de sí mismo de sus padres o de las personas significativas que él mismo elija, así como poner de manifiesto valores familiares.
11	Cubos y muñecos	Estructura familiar.
12	Pingüinos	Integración familiar. Sentido de pertenencia .Relación con sus pares.
13	Paisaje campestre montañoso	Conexión afectiva. Amenazas.
14	Juego libre integrado	Capacidad de reelaboración e integración.

Estandarización del Test Proyectivo

En los dos primeros rompecabezas el terapeuta participa sólo mediante la observación. A partir del tercero, el terapeuta interviene de manera directa dirigiendo la trama que relata el niño.

1. Figura. Se observa el armado completo o incompleto. Grado de dificultad.
2. Gallina con pollito. Se observa en especial la inclusión o no del huevo y el pollito dentro de la gallina.
3. Nenes en diferentes posiciones. Se induce al paciente a elegir el nene que le guste más y se le pregunta qué podría estar haciendo.
4. Familia ampliada. Se le propone al nene desordenar las figuras y pararlas en un nuevo orden. Luego debe ubicarse a sí mismo entre ellas y ubicar por nombre al resto de las figuras
5. Casa. Se invita al niño a pensar que está frente a una casa imaginaria. Se le pregunta si quiere entrar. En caso afirmativo se quitan las paredes del rompecabezas y quedan al descubierto los diferentes ambientes que el niño comenzará a recorrer, realizando

diferentes actividades y con diversas compañías. Ejemplo: ¿Quiénes están en la mesa sentados con él? ¿Quién está dentro de la casa? ¿Qué programa de televisión miró y qué capítulo es? Se le induce a pedir un deseo a la estrellita que se ve desde las habitaciones. Se presentan dos cajas cerradas con regalos que el niño definirá para quién son y quién los dejó y qué hay adentro.

6. Barrio. Se sitúa al niño dentro de este paisaje y se le pide que imagine dónde podría estar él o quién podría ser de las personas que allí aparecen. Se le pide que ponga su atención en el personaje disimulado delante del árbol al que debe otorgarle una actitud benévola o intimidante. En contraste, con respecto al personaje de la nena vestida de blanco llevando flores, le adjudicará la capacidad de dirigir afectos mediante la distribución que hará de las flores. Ubicará a la mascota como parte integrante o no de la familia. Con el auto indicará la llegada o la partida de alguien (aquellos que se desplazan).
7. Ciudad. Situado en este nuevo contexto elegirá adonde situarse, el lugar para ir a vivir y la compañía que desearía tener. En las casas de al lado ubicará a otras personas (conocidas o desconocidas). Se lo invita a dar un paseo con los autos, evaluando así aspectos recreativos. En los autos irán distribuidos de forma particular las distintas personas significativas para el niño (formando diferentes subsistemas). Al llegar a la costa estas mismas personas se distribuirán para dar un paseo en barco. El niño indicará quien viaja en remolcador y quien viaja en barco.
8. Circo. Se lo invita a formar parte del plantel de un circo junto con toda su familia a la que ubicará en los distintos personajes: equilibrista, malabarista, payaso con globos, payaso con pelotas, domador, león, elefante o mago.
9. Zoológico. Realizará identificaciones entre los animales y sí mismo y la familia, atribuyéndoles características específicas a cada animal. Se observará con especial atención a quienes representan los animales que se encuentran enjaulados y serán invitados a quedar o no en libertad justificando su motivo. Se prestará especial atención a la distribución espacial (posiciones centrales o periféricas, cercanías y medios que habitan acuoso, tierra, aire) en que ubicará a cada uno. Los animales serán invitados a desplazarse buscando la compañía de otros.
10. Osos. Se lo invita a armar una planchuela con tres osos: dos adultos y uno pequeño en el medio. Entre las caras de los osos adultos habrá cuatro opciones de cara femenina y cuatro masculina que representan distintos estados de ánimo alegría tristeza, miedo enojo e indiferencia. El niño completará la planchuela con la libertad de elegir quienes la forman con sus respectivos estados de ánimo y luego los vestirán con distintas opciones de ropa. Una vez concluido se ubicará a sí mismo y dirá a quien representan los demás. Nos contará como se siente cada uno y tratará de

imaginar porqué. Podrá jugar con éstos las veces que desee formando distintas alternativas que le permitan reelaborar situaciones implícitamente percibidas al poder verbalizarlo.

11. Cubos. Representa mediante cubos y muñecos de madera su particular e irrepetible estructura familiar, roles, jerarquías, alianzas, proximidad o distancias afectivas. Los muñecos representan un padre, una madre, una nena, un nene y un bebé. Se le ofrece agregar más muñecos en caso de que así lo deseara. Luego al finalizar el armado deberá ubicarse a sí mismo primero y luego dirá quienes son lo demás. Es importante saber que en muchos casos el padre o la madre muñecos pueden representar al propio paciente o el bebé representar a alguno de sus padres. Esta elección permite evaluar los roles dentro de la familia. Así mismo la altura a la que ubica a cada uno se relaciona con las jerarquías o importancias dentro de la familia. La distribución espacial nos indica las distancias afectivas.
12. Pingüinos. este rompecabezas se caracteriza por presentar a un conjunto de animales entre los cuales sólo uno tiene una familia y es el pingüino. Se destaca claramente la pingüina mamá protegiendo a su pingüinito. También éste animal se encuentra representado formando un grupo de pares que se ven a la distancia. El resto de los animales está representado por una gaviota, un pajarito y una ballena. El niño deberá identificarse con un animal y luego poder decirnos a quien podrían representar los demás.
13. Paisaje montañoso. Es un paisaje campestre que está dividido por un río y a ambos lados se distribuyen animales con características particulares. Un tigre peligroso y agresivo, una mulita que puede encerrarse en su caparazón y no aparecer, una llamita inofensiva y mullida que ofrece contención, un lobito y un oso hormiguero que busca alimento con su trompa. El niño se ubicará a sí mismo en este paisaje identificándose o no con alguno de estos animales. En caso de así hacerlo también realizará identificaciones con el resto de su familia. Quedarán de este modo los mismos divididos a uno u otro lado del río formando subsistemas determinados por su conexión afectiva.
14. 14) Juego integrativo libre de reelaboración emocional. No pautado.

Análisis del Test Proyectivo

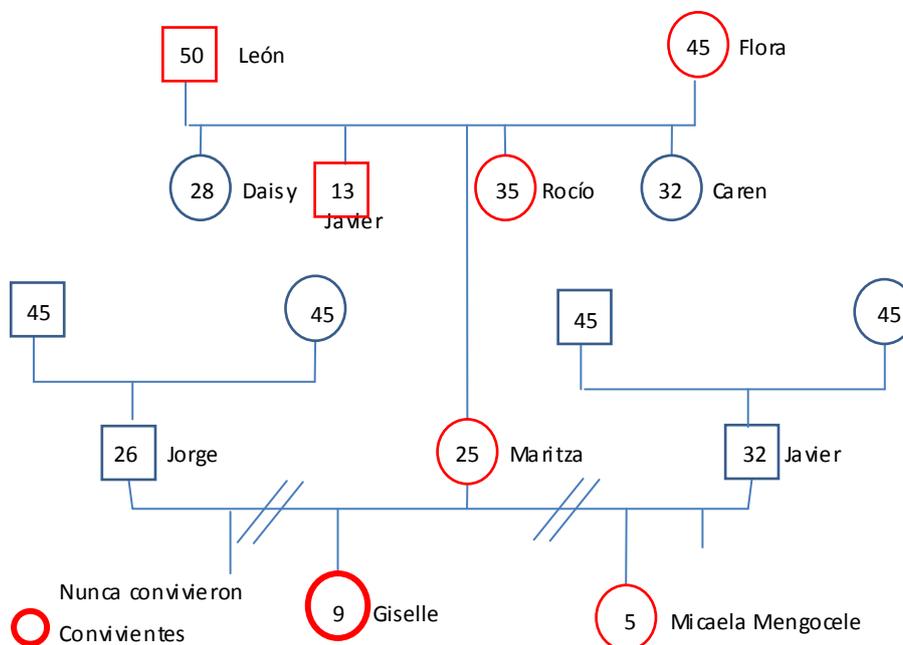
Para poder realizar un trabajo sistemático de análisis e integración del material utilizamos para la interpretación de los datos, el método de recurrencias y convergencias (Veccia, 2008). Definimos como recurrencia a la reiteración de un mismo indicador en un mismo juego o en distintos juegos (intratest o intertest), y convergencia a la reiteración de una secuencia dinámica que expresa una misma conflictiva y se puede manifestar a través de

indicadores disímiles y a veces opuestos.

El juego es contrastado con la mirada que de ellos hace el adulto significativo. Las diferencias encontradas entre las dos realidades percibidas, las razones que puedan explicarlas así como las emociones o recuerdos que la imagen les evoca permiten descubrir los puntos claves de la dinámica familiar y arribar a una hipótesis que luego será puesta a prueba.

Caso Clínico

Genograma



Llega a mi consulta una paciente de 9 años que presentaba pérdida de peso en los dos últimos meses sin causa orgánica detectada, derivada por el pediatra. La mamá me cuenta que le preocupa que Gisele se sienta en la mesa y llora y que refiere que tiene miedo de que le pueda pasar algo malo a su mamá o a su hermanita.

Gisele vive con su mamá y su hermana menor en una habitación edificada sobre la casa de los abuelos maternos. Cuando Gisele nació, su mamá tenía 16 años y su papá 17. El padre fue encarcelado por cometer un delito y la familia de la mamá se opuso a que continuaran la relación. Gisele no conoce a su papá pues sus padres dejaron de verse cuando ella tenía 7 meses.

La mamá se casó nuevamente cuando Gisele tenía 2 años. Hasta hace menos de un año vivían con el papá de de su hermanita, pero se separaron por problemas de alcoholismo y

violencia familiar.

La hermanita de Gisele tiene una enfermedad congénita por lo que debió ser internada en numerosas ocasiones y requiere cuidados permanentes. Gisele quedaba siempre al cuidado de su abuela.

En la primera entrevista Gisele se muestra dispuesta a jugar.

A medida que Gisele arma los rompecabezas, su mamá participa observando y de esta participación surge que ella, desde su separación, no tiene ganas de salir. Lloro y está triste porque además se peleó con la abuela y ya no se hablan. Gisele no quiere que su mamá baje para que no la traten mal. La mamá cuenta: antes me daban todo y ahora no me dan nada. Un día la mamá estuvo enferma y la abuela no la quiso ayudar

Cuando su mamá se separó, Gisele dijo: al fin las tres solas así no nos reta más. El papá la busca a Micaela pero Gisele no quiere ir con él. La mamá cuenta que hacía diferencias entre las dos.

Gisele quiere crecer para ser grande y ayudar a su mamá y a su hermanita.

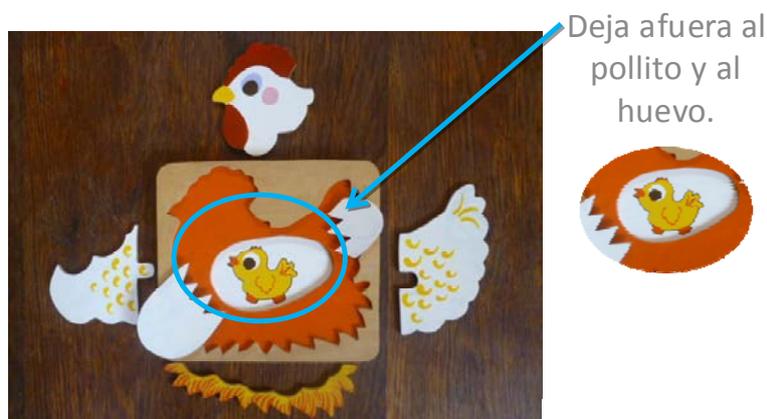
También nos cuenta que dos años atrás intentaron mudarse a Bolivia, donde vivía la familia del papá de Micaela pero una noche en que el papá volvió alcoholizado le pegó a la madre y tuvieron que escapar bajo la lluvia sin saber adónde ir.

La tía materna y su familia son los únicos con los que se relacionan en este momento.

Primera Entrevista

El juego de la figura es armado correctamente y sin dificultades.

Juego de la gallina



Nenes



Elige el nene con los brazos abiertos.

Se esta relajando mirando el agua de un río pequeño e inspirando aire.

Familia ampliada

Abuelo Abuela Gisele Hermanita Mamá Javier



La Casa



La hermanita duerme

Le pide a la estrellita que sean felices estando las tres todos los días juntas.

Va al sillón a mirar la tele. Mira Violeta. Violeta canta y todos la miran.

Mamá cocina

El Barrio

La casa es una iglesia con personas desconocidas.



La figura es un varón malo

Ella junta las flores para ir a vender.

Con la plata de las flores ahorraría para comprar cosas para comer.

Falta de alimento en la casa

Falta de amparo de los tres.

Paisaje montañoso

En Bolivia. El paisaje es lindo. Hay sol

Giselle se queda al lado del agua



La casa estaría donde están los cactus amarillos.

Está con la mamá y la hermana sólo de día porque hay animales malos. Hay más animales malos que buenos y a la noche hay que irse. La abuela paterna (madre de Javier) le pellizcaba las manos a Giselle. Javier le pegó a la mamá de noche. Pelea entre los padres.

La ciudad

Ella estaría caminando. Viviría en la casa grande con la abuela, tíos, abuelo, la mamá y la hermanita.



En el auto naranja va gente desconocida

En el auto amarillo van el padrino, la madrina, tía Daisy y los hijos.

Sube al auto azul con la mamá y la hermana Giselle

Se van lejos pero vuelven para trabajar y ella para ir a la escuela.

La granja

Se fueron de viaje a una ciudad encantada. Se transforman en animales.

Mamá: vaca.
Cocina, da de comer,
tranquila, se pelean con las gallinas.

Prima Guadalupe: conejito.

Otra prima.
Monito travieso.

Gisele: Caballo.
Es lindo, salta,
corre, es manso

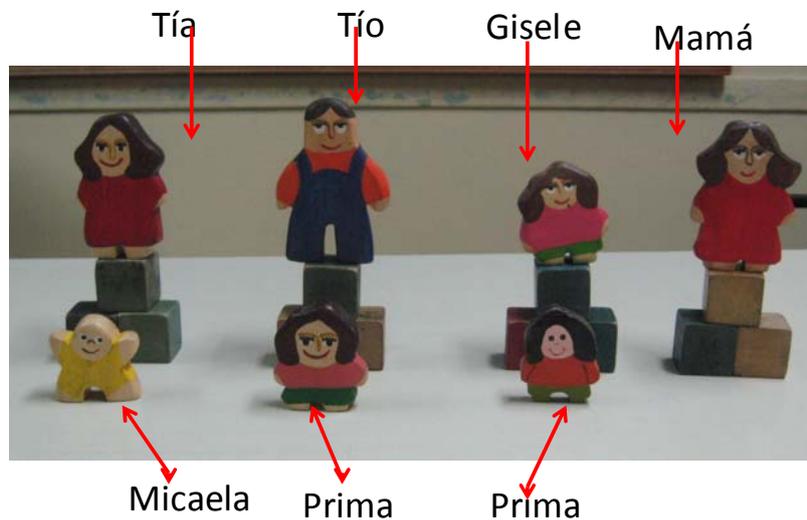
Hermana: oveja.
Juguetona, se revuelca y come mucho.

Tía Daisy: cebra.
...colores

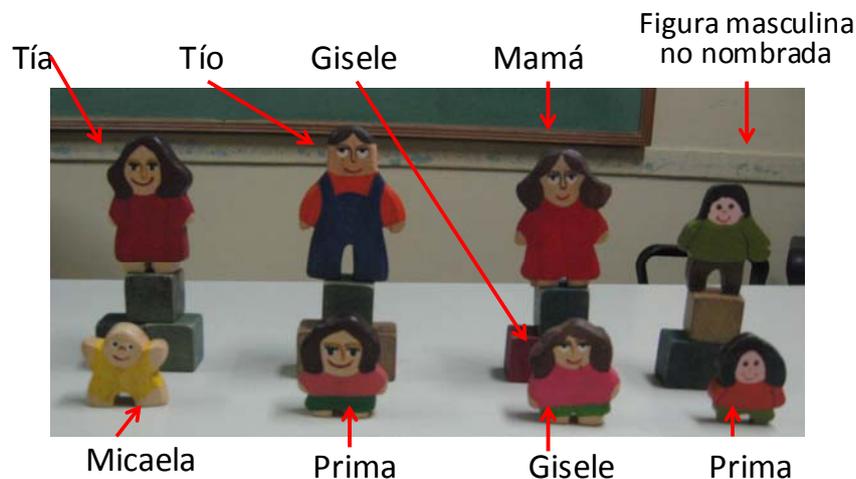
Tío peter: Primero dice que es el hipopótamo luego es el león. Lo libera porque no es peligroso.



Juego de los cubos y figuras



Rearmado del juego de los cubos y figuras



A partir de las convergencias y concurrencias, el terapeuta deduce:

1. Conflicto con la figura paterna: No aparece el padre adoptivo como figura paterna sino el tío (juego de los cubos). Aparece un varón malo (juego de las flores). En la casa viven sólo las tres (madre y dos nenas). Viven juntas ellas, los abuelos y los tíos sin el papá (ciudad). En el juego del desierto Gisele dice que es Bolivia y que hay malos peligrosos.
2. Conflicto con los abuelos convivientes: Se pone a llorar al nombrar la casa donde viviría con los abuelos (juego de la ciudad). La vaca se pelea con las gallinas. En el auto azul van las tres solas. En el juego de los cubos no aparecen los abuelos
3. Gisele ocupa un lugar parentalizado: El pollito y el huevo quedan afuera de la gallina. En el bote remolcador va Gisele sola. Se ubica como nena en el juego de los cubos pero incluida en el grupo de los mayores. Ella es la nena que lleva las flores y son para vender y conseguir plata para comer. Vuelve del paseo rápido para trabajar.

Confirmación y ampliación de las deducciones a partir del relato materno:

1. Los padres se separaron por que Javier le pagaba Maritza y Gisele comenzó a tenerle miedo. Episodio traumático en Bolivia. El padre no mantiene económicamente a las hijas. El padre la visita solamente a Micaela. Cuando vivía juntos hacían diferencias entre las dos nenas. Cuando se separaron, Gisele dijo: al fin las tres así no nos reta.
2. Maritza está peleada con sus padres. No la quieren ayudar. La culpan por haberse juntado con una mala persona. Gisele tiene que comprar el jugo en el kiosco de la

abuela.

- Gisele es muy ordenada mantiene el control de todo. Junta plata para comer y para alquilar otra casa cuando la mamá vende empanadas. Le dice a la mamá: “yo quiero ser grande de una para hacer las cosas”.

Hipótesis:

Gisele está angustiada y esto le impide comer. Esto se relaciona con la angustia e impotencia maternas que llevan al desamparo de las tres. El conflicto existente con el padre y los abuelos dejaron a la mamá sin recursos afectivos ni económicos y le impiden estar tranquila y poder ejercer el rol materno interpretando las necesidades de su hija (parentalización de Gisele). Gisele no puede jugar. Esta hipótesis se corrobora a partir del deseo de Gisele: poder relajarse (juego de los nenes), jugar, correr y saltar como un caballito (juego de la granja), y estar juntas y ser felices las tres (deseo a la estrellita).

Después de esta primera entrevista al comprender empáticamente las necesidades afectivas de su hija, la mamá se animó a reconstruir las relaciones con los abuelos pudiendo cuidar así mejor de Gisele. Recompuso su base de seguridad –“búsqueda de protección y apego”- (Marrone, 2001), lo cual le permitió calmar su angustia y después comer. Esto permitió que se puedan intentar entre los miembros del grupo nuevas formas de relacionarse. Y que el síntoma más preocupante por el que había consultado al pediatra se resolviera.

Resumen de las entrevistas subsiguientes

Juego de los pingüinos

Al mes de la primera entrevista Gisele aumentó dos kilos. La mamá resolvió el conflicto con los abuelos.



Evolución del juego de los pingüinos

El día está lindo.

Giselle: gaviota

Mamá:
pingüino
aislado

Hermana:
pichoncito

Abuela:
pingüin
o
pegado
a la tía
Rocío



Los dos nenas están separadas del resto. Giselle se siente sola, no interactúa con la mamá y aun debe cuidar a su hermanita. La mamá trabaja con la abuela en la panadería. Las nenas se quedan solas en la casa y son excluidas.

El Circo

Giselle: mago

Javier: equilibrista

Abuelo:
malaba-
rista

Abuela:
payaso

Hermana:
Payaso
con
pelota

Mamá:
domador
de
animales



El zoológico

Giselle sigue teniendo episodios de llanto y no sabe explicar por qué. La mamá piensa que Gisele necesita un padre.

Mamá: Jirafa. Tranquila alta. Come mucho

Javier: Elefante

Prima: monos

Abuela: Hipopótamo

Daisy (tía): pulpo.

Giselle: cebra. Come, es feliz y linda

Micaela. Gato. Travieso, juguetón, y llorón

Composición libre

Sin embargo el papá no está representado en la escena, Los abuelos están dentro de la casa. La mamá continua preocupada por la pelea con el papá. Gisele manifiesta la necesidad de acercarse afectivamente a su mamá a la que aún ve alejada.

Gisele: nena con flores se las da a su mamá

Adentro de la casa: Abuelo, abuela, primas y hermanita con un perro

La mamá está yendo a visitar a su comadre, está alejada

Afuera hay un tigre pero no es peligroso

Adentro del auto: su padrino y su madrina

Juego de los osos. Estados de ánimo

Gisele no tiene ganas de ir con el papa por que el no le transmite alegría y placer de estar con ella. La mamá se da cuenta de que la presencia de él no es fundamental para que las hijas se sientan bien. Gisele tiene ganas de jugar pero no encuentra donde.

Oso papá enojado:
Javier porque estar con las hijas le impide hacer otras cosas.

Osita enojada por que tiene que cuidar a su hermana y no puede ir con su mamá

La osa está triste por que Javier la hace renegar



Sin embargo Gisele sigue triste. Se pone de manifiesto en el juego de los pingüinos que las nenas no forman parte de la misma familia. Es entonces que la mamá nos relata que para poder trabajar con la abuela debe dejar a Gisele sola, encerrada en la habitación cuidando a su hermanita. Por otra parte la convicción materna acerca de la tristeza de Gisele, que ella atribuía a la ausencia del padre se modificó al realizar el juego de los osos donde Gisele puso de manifiesto su vivencia al estar con él padre: poca disponibilidad afectiva del padre hacia ella y la interferencia que los problemas de relación entre éstos traía en su posibilidad de conectarse afectivamente con su mamá. Esta imagen se repite en el juego del zoológico adonde Gisele, cebrita y su mamá jirafa están separadas por la presencia del elefante Javier. En el juego del circo vuelve a manifestarse su posición al lado de su hermanita y separada de su mamá. Sin embargo el comienzo del proceso terapéutico le da confianza para poder verse a sí misma como un mago con capacidad de transformación. La acomodación patológica (Molet, 2014) que Gisele tuvo que realizar para poder seguir vinculándose con su mamá en la cual ella continuaba ocupando un rol parentalizado tardó un tiempo en acomodarse sin embargo a partir de la mirada conjunta mediante la intervención terapéutica la mamá pudo entender cuál era el efecto psicológico que esta situación provocaba en Gisele y buscar nuevas alternativas. La representación visual a través del rompecabezas posibilitó un impacto emocional directo en la mamá capaz de este modo de integrar el mundo implícito de su hija, manifestado a través del rompecabezas, y comprender que la solución estaba en

sus propias manos, dejando de atribuir la tristeza de Gisele a la ausencia del papá.

Podemos ver entonces cómo en la construcción armada en la última entrevista aparece la mamá ocupando su rol materno al lado de sus hijas. Gisele puede volver a jugar y ya no llora más.

Desapareció la necesidad de crecer rápidamente olvidando su ser infantil para poder modificar en su fantasía las situaciones que las mantenían atrapadas a ella, su mamá y su hermanita.

De esta forma fue la misma madre quien actuó regulando efectivamente las emociones de su hija.

Conclusión

El terapeuta trabajó como traductor de las emociones infantiles (mundo implícito representado por el niño a través de su juego) a la luz de las asociaciones paternas, expresándolas en palabras. Esto permitió por un lado al niño sentirse comprendido y de esta forma a partir de la conexión emocional con el terapeuta regular sus emociones. Al mismo tiempo actuó favoreciendo la conexión intersubjetiva intrafamiliar al ayudar a los padres a poder descubrir las emociones que se ocultan tras las conductas o los síntomas infantiles.

Composición libre final

La mamá la llevó a la plaza a patinar y a jugar con amigas.
Se comunica con su mamá. “Hablamos, caminamos y nos reímos. Es la primera vez. Come bien. No llora más.”



Gisele, Miela y la mamá

REFERENCIAS

- Andolfi M., Falcucci M., Mascellani A., Santona A., Sciamplicotti F. (2007). *Il bambino come risorsa nella terapia familiare*. I seminari di Maurizio Andolfi. Accademia di Psicoterapia della Famiglia.
- Bell JE. (1992). *Técnicas Proyectivas. Exploración de la dinámica de la personalidad*. 1era ed. Méjico: Ed. Paidós Mejjicana.
- De Petre Edith Eleonora (2013). Intervención familiar como complemento diagnóstico en el marco de la pediatría ampliada. Modelo del rompecabezas. *Arch Argent Pediatr*. Abril 2013;111(2). pp 128-139.
- Greenberg, L.S., Paivio SC. (2000). *Trabajar con las emociones en psicoterapia*. 1era ed. Paidós España, 2000.
- Marrone M. (2001). *La teoría del Apego. Un enfoque actual*. Madrid. Ed Psimática
- Minuchin Salvador. (4ta ed. 1992). *Familias y terapia familiar*. Barcelona: Gedisa.
- Minuchin Salvador, Fishman H. Charles. (2006). *Técnicas de terapia familiar*. 1er ed. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- Molet ,Laura (2013). Rompiendo el sistema de acomodación patológica. *CEIR* vol 7 (3), octubre 2013; pp 594-601.
- Riera i Alibés, Ramón (2011). *La conexión emocional*. Barcelona, España: Ed Octaedro.
- Veccia, Teresa Ana (2008). *Diagnóstico de la Personalidad. Desarrollos actuales y estrategias combinadas*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial.
- Vives Gomila María (2005). *Tests proyectivos: aplicación al diagnóstico y tratamiento* Barcelona, España: Edicions Universitat.

Original recibido con fecha: 9-8-2014 Revisado: 17-10-2014 Aceptado para publicación: 27-10-2014

NOTAS

¹ Médica pediatra, psiquiatra infante juvenil, terapeuta familiar. Hospital de Niños Ricardo Gutierrez, Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Autoría por: Concepción y diseño del estudio, recolección de los datos y análisis e interpretación de los mismos. Redacción del artículo. Aprobación de la versión final del manuscrito. Responsable de todos los aspectos del manuscrito. e-Mail: eledepetre@hotmail.com.ar