

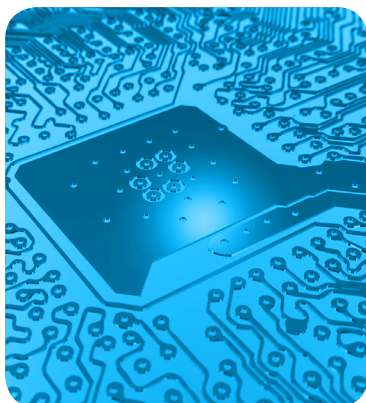
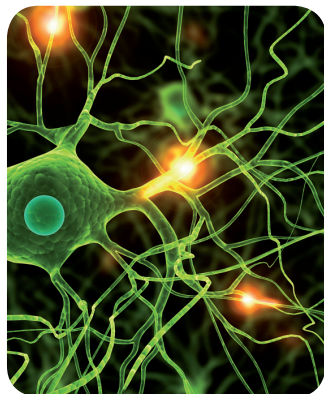
MÁSTERES de la UAM

Facultad de Formación
de Profesorado
y Educación / 14-15

Arteterapia y Educación
Artística para
la Inclusión Social



**Atmósfera de Juego.
Práctica
de Arteterapia en
Acogimiento
Residencial**
Marina López Casuso





UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID



Universidad de Valladolid

**MÁSTER EN ARTETERAPIA Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA
PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL**

Atmósfera de Juego

Práctica de Arteterapia en Acogimiento Residencial

Trabajo fin de Máster

Curso 2014-2015

Especialidad: Ámbitos psicosociales, clínicos y educativos.

López Casuso, Marina

Mayo 2015

DNI: 72179399V

Tutora: Dra. Estefanía Sanz Lobo

Departamento de Educación Artística

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Universidad Autónoma de Madrid

Los niños pueden hacer todo de todo.

Goethe.

I. RESUMEN

El presente trabajo busca profundizar en la creación y/o juego simbólico infantil, como dinámicas a desarrollar dentro de las sesiones de Arteterapia, a partir de un ambiente facilitador y una experiencia vincular-relacional positiva, que permitan que aflore la singularidad, y un espacio para la elaboración y exploración simbólica.

Para ello se ha escogido el estudio de caso *intrínseco*, sobre un proceso arteterapéutico individual, con un niño de siete años que se encuentra bajo la medida de protección de menores, en un hogar de acogida para niños, niñas y adolescentes tutelados de la Comunidad Autónoma de Madrid. El caso se analiza a través de la relación triangular: obra-participante-arteterapeuta, y en torno a la actividad lúdico-simbólica del menor.

Palabras clave: Arteterapia, acogimiento residencial de menores, creación libre, juego simbólico.

Abstract:

The aim of this study is to deepen in the creation and/or child symbolic play, as dynamic to develop within the art therapy sessions, from a facilitating environment and a positive link-relational experience, enabling you to surface singularity, and a space for development and symbolic exploration.

The study of intrinsic case, involving a process art therapeutic process, with a child of seven years old under the measure of protection of children, in a home of shelters for children and adolescents protected of the Autonomous Community of Madrid has been chosen for this. The case is analyzed through the triangular relationship: art work -patient - art therapist, and around the symbolic play activity of the child.

Keywords: Art therapy, children in foster home, free creation, symbolic play.

II. ÍNDICE

1. Introducción	Pág. 1
2. Preguntas de investigación y objetivos	Pág. 4
3. Marco teórico	Pág. 4
3.1 El juego simbólico	Pág. 4
3.1.1 Piaget: "acomodación" - "asimilación"	Pág. 5
3.1.2 Vygotski: "zona de desarrollo próximo"	Pág. 7
3.1.3 Bruner: "el escenario"	Pág. 8
3.1.4 Winnicott: "objeto transicional"	Pág.10
3.2 El juego como elemento terapéutico y el ambiente facilitador	Pág.12
3.2.1 Winnicott	Pág.12
3.2.2 Klein	Pág.13
3.2.3 Erikson	Pág.14
3.2.4 Gutton	Pág.14
4. Metodología	Pág.15
4.1. Aspectos metodológicos	Pág.15
4.2. Técnicas e instrumentos de observación y registro	Pág.15
4.3. Técnicas de análisis de datos	Pág.16
5. Estudio de caso	Pág.18
5.1. Contextualización. Acogimiento residencial y protección de menores	Pág.18
5.1.1. Hogar de acogida San Mateo	Pág.20
5.2. Encuadre y posicionamiento de las sesiones de Arteterapia	Pág.21
5.3. Descripción caso	Pág.22
5.3.1 Arón	Pág.22
5.3.2 Desarrollo caso	Pág.23
6. Análisis y discusión de resultados	Pág.37
6.1. Análisis de las producciones: la casa.	Pág.37
6.2. Significado simbólico de la figura de la casa.	Pág.38
6.3. Análisis del proceso arteterapéutico.	Pág.41
7. Conclusiones	Pág.44
8. Bibliografía	Pág.52
9. Anexos:	Pág.54

ANEXO I: Extracto de registro de diario de campo.	Pág.54
ANEXO II: Índice de figuras.	Pág.56
ANEXO III: Imágenes de figuras.	Pág.57
ANEXO IV: Cuadro 1 y Tabla 1.	Pág.59
ANEXO V: Obras artistas concepto casa	Pág.63
ANEXO VI: Plano distribución Hogar San Mateo	Pág.64

En este trabajo se utilizará el masculino por defecto para simplificar la escritura.

1. INTRODUCCIÓN

Según los últimos datos publicados por el Boletín de Datos Estadísticos de Medidas de Protección a la Infancia, correspondientes al año 2012¹, el número de medidas de protección adoptadas por Comunidades y Ciudades Autónomas fue de 33.897. El 39% de la infancia bajo medida de protección se encontraba en acogimiento residencial (13.703 niños) y el 61% en acogimiento familiar, ya sea administrativo o judicial (21.127 niños). En la Comunidad de Madrid el número de menores en acogimiento residencial, este mismo año fue de (1.708 niños). Siguiendo la línea del año anterior, en 2012 continuó una tendencia descendente tanto en los expedientes abiertos de Guardas como de Tutelas. Se trata de un descenso muy leve, pero progresivo. De acuerdo a estos datos sería importante incluir propuestas terapéuticas dentro del contexto de acogimiento residencial a menores. Una de estas propuestas incluye el Arteterapia.

En el Hogar de acogida San Mateo, se encuentran menores bajo la medida de protección de acogimiento residencial. En él, durante ocho meses de sesiones de Arteterapia con un menor de siete años, he observado cómo se manifiesta el juego a lo largo del proceso, y cómo el menor en su acción creadora a través del juego y la imaginación, ha ido explorando sus experiencias, conflictos, miedos, deseos, dudas, etc. re-construyendo así su mundo interno.

Jugar es una actividad liberada de consecuencias y los niños conscientes de la simulación disfrutan, el juego les resulta agradable, maravilloso a veces. Encuentran en el juego genuino una manera de comunicarse, el lenguaje del juego, su propia voz.

Por ello considero necesario profundizar en la función de lo simbólico y cómo a través del juego y el arte, (si es que es posible separarlo a esta edad), los niños encuentran una vía de comunicación y expresión. Sin olvidar tampoco la vital importancia que tiene el papel del juego en su desarrollo integral. Un proceso que reafirma su individualidad y autonomía. Durante el juego exploran y se enfrentan a sus sentimientos, experimentan, viven situaciones simuladas,

¹ En 2014, la "Estadística Básica de Medidas Protección a la Infancia" EBMPI ha sufrido un proceso de actualización y revisión de su contenido. Los resultados de esta actualización y mejora se harán públicos en el boletín 16, a lo largo de los primeros meses de 2015, con datos correspondientes al año 2013.

"otros yo"; solucionan problemas ensayando ideas y formas de pensar, descargan tensiones, promueve su conducta prosocial, etc. Estas actividades favorecen el sano desarrollo de sus capacidades. Aunque sin embargo no se tratarán todas ellas en este TFM por lo limitado de su extensión, si no que este trabajo se centrará en lo referente al juego simbólico durante el proceso de Arteterapia.

Para una mayor claridad y comprensión del presente trabajo se ha estructurado en seis apartados principales: las preguntas y objetivos de investigación, el marco teórico de referencia, el marco metodológico, el estudio de caso en sí mismo, el análisis y discusión de los resultados y las conclusiones.

Con la intención de guiar el proceso arteterapéutico que se ha llevado a cabo con este menor, se plantean cuestiones de investigación en relación al vínculo terapéutico que permita una experiencia de creación propia y genuina con el participante, así como cuestiones en relación con las aportaciones de la creación artística y el juego simbólico al menor durante las sesiones de Arteterapia.

Se desarrolla un marco teórico, que abarca aspectos que ayudan a comprender mejor las características del colectivo social en el que se ha trabajado y en particular el caso expuesto de las sesiones. Se ha puesto especial atención a todos aquellos aspectos relevantes en relación con la práctica de Arteterapia. Por estas razones se abordan conceptos claves como el ambiente facilitador, el juego simbólico, el espacio y objeto transicional, etc.

En el tercer apartado se presenta la metodología utilizada y el proceso de investigación. Se ha optado por una metodología de investigación cualitativa a partir de un estudio de caso intrínseco. Se ha considerado que este es el marco metodológico más adecuado en las circunstancias de este proceso arteterapéutico con un menor. Se describen los instrumentos de recogida de información como: la observación participante, el diario de campo y la documentación fotográfica. También se especifica la técnica empleada para el tratamiento de datos que consistió en análisis de contenido y las consecuentes categorías halladas, que se han representado gráficamente.

Dentro del apartado del estudio de caso, se expone el contexto particular, la descripción del mismo y su desarrollo. El caso se presenta diferenciado en tres etapas, atendiendo a las 29 sesiones realizadas, tomando como elemento estructural la relación obra-participante-arteterapeuta. Esta relación triangular dentro del encuadre arteterapéutico es un concepto elemental en Arteterapia, por lo que no se desarrolló en un apartado específico. Sin embargo, esta idea ha empapado de manera transversal todo el desarrollo de esta investigación. En palabras de Klein: " (...) no se centra en el intercambio intersubjetivo de palabras, sino en la circulación en torno a un objeto, que es la producción de uno de ellos, sostenida por el otro" (Klein 2006, citado por López, 2009, p.36)

El desarrollo del estudio de caso es descrito a través de las narraciones del diario de campo, ejemplificando momentos relevantes para su análisis e incluyendo frases textuales del menor.

En el quinto apartado, se exponen los datos recogidos y su análisis. Se presenta una discusión de resultados, mediante comparación con la literatura disponible. Se opta por esta vía de validación dada la naturaleza del caso analizado, puesto que no ha habido otros profesionales que hayan participado en las sesiones y puedan colaborar en una triangulación, y el menor tampoco está en edad de proporcionarla.

Es destacable el hallazgo, en este apartado, de un símbolo que el menor utiliza repetidamente: la casa. Se analiza también este elemento simbólico relacionado con el caso descrito.

Y por último, en el apartado de conclusiones se valora si se han logrado responder las preguntas planteadas y si se han cumplido los objetivos propuestos. Así como las posibles limitaciones que se hayan presentado a lo largo de la investigación y nuevas vías de indagación que han quedado abiertas durante el proceso.

2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

A raíz de lo expuesto con anterioridad, se perfilan las siguientes preguntas de investigación:

1. Cómo se genera a través del Arteterapia un ambiente facilitador (espacio y vínculo) para la creación simbólica en un niño de siete años.
2. Qué le aportan a un menor de siete años el arte y el juego en las sesiones de Arteterapia.

De dichas preguntas se derivan los siguientes objetivos de investigación:

- Observar y comprender las funciones del juego simbólico en las sesiones de Arteterapia con un menor en un hogar de acogida.
- Explorar cómo se trata el juego simbólico desde la creación de la obra y la relación con los materiales.
- Explorar cómo puede crearse un espacio de sostén y vínculo en Arteterapia con menores a través del juego.

3. MARCO TEÓRICO

Al tratar de buscar un hilo conductor que ayudara a guiar el marco teórico de este trabajo, ha resultado fundamental trazar el pilar en torno al que ha girado el desarrollo de la intervención arteterapéutica a la que me referiré al describir el caso: el juego simbólico infantil.

Es destacable la importancia del juego dentro de las sesiones de Arteterapia con menores, y tiene íntima relación con lo vivido en la práctica realizada. Por esta razón, como primer punto se toma el juego simbólico desde diferentes enfoques de estudio.

Por otra parte, siempre con la dinámica del juego como eje principal, se plantean diferentes vías de entenderlo como elemento terapéutico y los logros que se le atribuyen.

3.1 El juego simbólico

3.1.1 Piaget y "acomodación" - "asimilación".

La teoría de carácter cognitivista en torno al juego infantil, que desarrolla Piaget (1961) estudia la psicología del juego del niño como parte orgánica de la teoría del desarrollo del intelecto.

Plantea este autor, que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y que el juego es una relación entre el niño y el entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo, de construirlo. Por esta razón, considera el juego como la actividad propia del niño, a la vez que la forma más natural y espontánea de adaptación de éste al medio, siendo esta necesidad que tiene el niño de jugar, la forma que tiene de interaccionar con la realidad que le rodea y le desborda. Observa en el juego infantil las tendencias evolutivas, siendo el juego en sí mismo, una fuente de evolución integral del niño.

Este autor, (1961) estudia la adaptación del niño al entorno, así como sus esquemas de comportamiento. Concluye planteando que hay dos dimensiones dentro de la adaptación: la "*acomodación*" y la "*asimilación*"

La *acomodación*: proporciona los primeros significantes y supondrá la adaptación del organismo al medio.

La *asimilación*: implica la transformación de la información recibida, proporcionando el significado al significante. Plantea que el juego es pura asimilación, que cambia la información de entrada con las exigencias del niño propias. Sitúa al juego en el momento asimilador en el que el niño relaciona lo que capta, con sus experiencias previas, adaptándolo así a sus necesidades. Por tanto, el juego comienza en el momento en el que la asimilación supera la acomodación.

Para este autor, el papel del juego toma una vital importancia en el desarrollo intelectual del niño y propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, según sea la estructura del pensamiento en cada etapa del desarrollo infantil. Desde esta posición evolutivo-cognitiva elabora la siguiente clasificación del juego, en la que existen tres categorías: el juego de ejercicio

(de 0 a 2 años), el juego simbólico (de 2 a 7 años) y el juego reglado (de 7 a 12...años), que se podrán presentar simultáneamente en el juego del niño. (Piaget, 1961)

Dado el objetivo de esta investigación, me centraré únicamente en el desarrollo del juego simbólico y en aquellas partes que sirvan para la posterior comprensión de la descripción del caso (véase punto 6.3.2.)

Piaget dirá al respecto: " El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil (...) El niño obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siendo exteriores, y a un mundo físico que aún no comprende, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su Yo.(...). Resulta por tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual, disponer de un sector de su actividad, cuya motivación no sea adaptarse a lo real, sino lo contrario, la asimilación de lo real al Yo " (Piaget, 2000, p.65) De esta manera, a través del juego, el niño obtiene un medio propio para expresar lo que siente, lo que anhela, etc., ya que Piaget (2000) afirma que el lenguaje es un instrumento de adaptación que no le permite al niño expresar las necesidades y las experiencias de su Yo.

El juego simbólico es un sistema de significantes construidos por el niño y adaptables a sus deseos, de esta manera, este juego, va abriendo las condiciones para una representación de la realidad derivada de sus impresiones subjetivas. Dirá Piaget (2000, p.166): "El juego simbólico se interesa por las realidades simbolizadas y el símbolo le sirve para evocarlas".

Para Piaget, el juego simbólico tiene gran transcendencia en el desarrollo intelectual del niño, ya que considera que con este juego se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar. Este autor, observa dos etapas diferenciadas en los juegos simbólicos de los 2 a los 7 años, por la evolución del símbolo:

De los 2 a los 4 años, se caracteriza habitualmente por ser un juego individual, con un simbolismo egocéntrico. "El símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginario" (Piaget, 1961, p.155).

Se distingue en los juegos como ejercicio, el hacer "como si", el niño hace "como si" ejerciera una de sus acciones habituales, como por ejemplo, hace como que duerme, como que come, etc. Estos actos, como dormir y comer en tanto que se ejercen simbólicamente se convierten en formas de actividades lúdicas.

El juego se va enriqueciendo, "se construyen escenas enteras y complejas, que van de la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios" (Piaget, 1961, p.180) En el periodo de los 4 a los 7 años comienza el simbolismo colectivo, con diferenciación y adecuación de papeles. Las construcciones en el juego se hacen más ordenadas y coherentes, dando lugar a secuencias lúdicas más extensas, y la simbolización se va transformando progresivamente en representación imitativa de la realidad.

Estos ejercicios de "como sí" y juego simbólico colectivo con separación de papeles y personajes, que representan complicadas escenas, se verán más adelante desarrollados en el caso descrito, mediante ejemplos concretos. (véase punto 6.3.2.)

3.1.2 Vygotsky y "zona de desarrollo próximo"

Por otra parte, Vygotski plantea el juego desde un enfoque esencialmente culturalista. Para Vygotski, el juego simbólico es una de las necesidades psicológicas del niño. Este juego, aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. El impulso del juego simbólico le permite al niño crear situaciones fingidas, siendo la transferencia de las significaciones de un objeto a otro lo típico de la situación ficticia. Mediante la actividad lúdico-simbólica le permite la realización de sus deseos insatisfechos, realización de un mundo a su medida. Esta actividad lúdica en una situación ficticia, libera al niño de la constricción de la situación real. Con su planteamiento, hace una crítica a Piaget, al no ser posible considerar el desarrollo del niño sólo en términos de las estructuras de conocimiento, dando de lado la satisfacción de necesidades psicológicas que el niño realiza a través del juego.

El juego simbólico, dice Vygotski (1932) crea una *"zona de desarrollo próximo"* en el niño, que manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades; el niño se *"adelanta a sí mismo"*. En el juego el niño está siempre por encima de su edad, por encima de su comportamiento cotidiano. "Dicha zona no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz" (Vygotski, 1932, p.133)

En su conducta adaptativa, el niño utiliza símbolos culturales para reproducir situaciones que no conoce del todo, aunque sí lo suficiente para interpretarlas en cierto sentido a la medida de sus posibilidades conceptuales, mentales y experimentales.

El juego es el escenario de actuación de la imaginación de la vida mental. "La imaginación nace en el juego, y antes del juego no hay imaginación. En el juego se inicia y desarrolla la imaginación y la creatividad porque cada juego contiene elementos de la experiencia pasada, brindando así un estímulo a la creatividad intelectual" (Vygotski, 1932, p.77) Según la opinión de Vygotski, en la base del juego está la libertad. Lo importante para el juego es la regla interna propia, personal. En el juego se toma conciencia del "Yo", y conciencia del pensamiento: "yo quiero".

3.1.3 Bruner y "el escenario"

Otro exponente de la teoría cognitiva del juego, que nos ayudará a comprender mejor las funciones que tiene el juego relacionado con el caso analizado en esta investigación, es Bruner.

Según Bruner (1984) el niño experimenta con el juego formas de combinar pensamiento, lenguaje y fantasía, lo que supone un estímulo importante para el desarrollo de las funciones cognoscitivas. Para este autor, la actividad lúdico-simbólica está caracterizada por una serie de funciones que ayudan al desarrollo de las potencialidades del niño.

Bruner (1984) presenta cinco características identificables en el juego infantil:

1. El juego es una actividad seria e irreal, en la que se disminuye la gravedad de las consecuencias y de los errores. Por ello, este autor ve en el juego un excelente medio de exploración y de intervención.

2. Se distingue por la habitual pérdida de vinculación entre medios y fines, por la razón de no estar condicionado a unos resultados. El niño durante la acción de su juego, está modificando, constantemente, con su fantasía, para adaptarse a aquello que trata de lograr, que normalmente cambia a medida que actúa.

3. La autonomía del juego, parece seguir un guión y desarrollarse en un escenario propio. El juego obedece a un plan, y raramente es aleatorio o casual, sino que emerge en función de lo que Bruner llama "*un escenario*" (Prieto García, 2005). El escenario lúdico tiene que ver con las situaciones que acontecen en la vida cotidiana y que el niño con su fantasía las convierte, aproxima e idealiza.

4. El juego simbólico es una actividad de la propia subjetividad; es actividad de uno mismo y para uno mismo. Esto recuerda a la dialéctica piagetiana "asimilación-acomodación" que se expuso anteriormente. Bruner (1984) considera que en el juego simbólico el niño transforma el mundo exterior de acuerdo con sus deseos, mientras en el aprendizaje se transforma a sí mismo para acomodarse mejor a la estructura real de ese mundo externo.

5. Por último, este autor destaca el placer en la situación de juego: "Si no consideramos que el juego es una fuente de diversión, no entenderemos realmente de qué se trata" (Bruner, 1984, p.67)

Retomando el concepto: "*escenario*" (Bruner, 1983, citado por Prieto García, 2005, p.70) con relación al caso presentado en este trabajo, Bruner dirá que las experiencias más ricas y elaboradas de juego infantil, serán aquellas que provengan de la interacción del niño con el adulto, donde este último ayude a dar una estructura, le asegure un ambiente estable, en el que sintonice con el niño, y sea capaz de crearle *el escenario* de juego. Puede que el niño jugando sólo, tenga dificultades para sostener el escenario en el que la actividad lúdica

se desarrolla, y tender a juegos cortos, empobrecidos, excesivamente cambiantes o reiterativos.

Este *escenario* que plantea Bruner, es tratado desde una mirada arteterapéutica durante la práctica realizada con un menor en situación de acogimiento residencial, como un escenario confiable, un ambiente facilitador que permita un juego auténtico y libre al participante (como veremos en distintos puntos a lo largo del presente trabajo).

3.1.4 Winnicott y "objeto transicional"

Desde un contexto psicoanalítico, Winnicott (2008), considera que la actividad lúdica está vinculada a la vida afectiva de la persona. Este autor, ve en el juego la capacidad de crear un *espacio intermedio* de experiencia, entre la vida interna y el mundo externo del sujeto. A este espacio lo denominará espacio simbólico, espacio en el que se desarrolla el juego, y en el que se realiza la experiencia cultural del ser humano: el arte, la ciencia, la religión...

Winnicott es el primero en conceptualizar el espacio de juego, expresando que el juego se realiza en un espacio intermedio de experiencia, en el espacio simbólico: "Para asignar un lugar al juego postulé la existencia de un espacio potencial entre el bebé y la madre" Winnicott (2008, p.64) Al respecto, este autor dirá: "Introduzco los términos *"objetos transicionales"* y *"fenómenos transicionales"* para designar la zona intermedia de experiencia" (2008, p.18) Estos *"objetos transicionales"* que Winnicott plantea, son representantes de las emociones y afectos que el vínculo materno ha provocado en el niño, si éste ha mantenido con la madre la relación esperada de afecto, en circunstancias favorables, lo que permitirá, el trasvase simbólico a este objeto transicional. De esta manera Winnicott, establece una relación entre el objeto transicional y el inicio de la simbolización del bebé. El objeto transicional desplaza al primer objeto de relación (la figura materna) que precede a la toma de contacto con la realidad. De este modo, el origen del símbolo estaría en la vinculación afectiva y en la manipulación de los objetos preferidos del niño.

El *objeto transicional*, explica Winnicott, es la primera posesión del niño que le lleva al apego hacia ese objeto, el cual cobra todo su valor, al ser usado por el

niño como inicio de un distanciamiento sin ruptura, entre el "yo" (vinculado a la afectividad de la madre) y el "no yo" (inicio de su estado de separación). Cuando este distanciamiento ocurre, da lugar al primer empleo de un símbolo y al inicio de la experiencia de juego del bebé. El objeto transicional, es un objeto cargado de subjetividad y significado, una mantita, un chupete, un peluche, su pulgar, etc., cualquier objeto en el que deposite las atenciones que la figura materna le proporciona, que le calma y le protege, le da seguridad cuando ella no está presente. En el objeto transicional interaccionan el espacio interno y el espacio externo, el bebé pone en él parte de sí mismo y de su madre.

Para que esto pueda realizarse, y el niño pueda encararse a la realidad con el uso de *objetos transicionales* y *fenómenos transicionales*, es necesario que haya existido primero, una adaptación total por parte de figura de la madre a las necesidades del bebé, y que le haya ofrecido todos los cuidados de atención. Creando así, un ambiente facilitador y de seguridad afectiva. El primer periodo de su nacimiento, el bebé se encuentra en una situación de máxima dependencia que poco a poco, va disminuyendo, en proporción a la capacidad del niño para enfrentarse con la realidad y los efectos de la frustración. En esa adaptación gradual a la realidad exterior, el bebé pasará de un estado de fusión con la madre a una relación con ella como algo ya separado, iniciándose los fenómenos transicionales. Los objetos y fenómenos transicionales constituyen, esa zona intermedia, compartida, zona límite entre el mundo subjetivo y objetivo. Zona que facilita la adaptación gradual a la realidad y es un vehículo para establecer relaciones con el entorno, zona dónde recae la vital importancia, del inicio del uso del símbolo, de resonancia afectiva, y la aparición del juego simbólico.

Winnicott (Garaigordobil, 2003) dirá que el juego implica confianza y que la utilización del espacio de juego estará determinada por las experiencias vitales que se dan en las primeras etapas de su existencia. Así, la falta de confiabilidad en la madre significa para el niño la pérdida de la zona de juego, la del símbolo significativo. "En circunstancias favorables, el espacio potencial se llena de los productos de la imaginación creadora del bebé. En las desfavorables, falta o es más o menos incierto el uso creador de los objetos" (2008, p.137). Porque la capacidad de crear depende de la capacidad del

individuo para confiar. El juego se produce en el niño si éste ha tenido experiencias de confiabilidad con la figura materna, destacando de éste modo la naturaleza social del juego.

“Un niño que juega puede estar tratando de exhibir, parte del mundo interior, así como del exterior, a personas elegidas del ambiente” (Winnicott, 1942, p. 157)

Esta teoría que postula Winnicott, tiene gran importancia en el contexto social de menores en situación de acogimiento residencial, tanto en las circunstancias desfavorables, como en la capacidad de confiar, en la separación del *yo*, *no yo*, y demás conceptos que plantea este autor, se verá que tienen gran relación con el caso descrito a lo largo del trabajo.

3.2 El juego como elemento terapéutico y el ambiente facilitador

Este modelo de intervención psicológica, basado en el juego simbólico-creativo para desarrollar la personalidad infantil, es entendida y fundamentada teóricamente desde distintos enfoques, como una terapia excepcional, pues en todo caso, el juego y la infancia son dos realidades profundamente vinculadas.

3.2.1 Para **Winnicott** el juego tiene el valor terapéutico de poner en marcha el proceso analítico, es la creación de un área simbólica de juego la que permite este desarrollo, al ser en esta donde es posible el descubrimiento. (citado por Garaigordobil M., 2003, p.38)

Winnicott (2008) considera el juego como una actividad creadora con un papel relevante en el desarrollo de la personalidad, como vimos anteriormente, ya que el vivir creador que se desarrolla en esta zona intermedia de experiencia, permite el sentimiento de que la vida y las personas son valiosas. "Lo universal es el juego, y corresponde a la salud, facilita el crecimiento y por tanto ésta última; conduce a relaciones de grupo" (Winnicott 2008, p.65)

En la superposición de dos zonas de juego, es decir, en esa zona de superposición entre el juego del niño y el de otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimientos, y por ello el juego es terapéutico en sí mismo. "Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación

inmediata y universal e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto al juego" (Winnicott 2008, p.75)

"El individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador" (Winnicott 2008, p.80)

La visión que Winnicott expone acerca del tratamiento y la relación terapéutica como "*segunda oportunidad en el desarrollo*" es de gran importancia dentro del ámbito con menores en situación de acogimiento residencial. Situaciones en que las condiciones ambientales no han sido "*suficientemente buenas*", proporcionar una experiencia vincular-relacional positiva, a partir de una atenta escucha a las necesidades del menor y su satisfacción, al cuidado, y protección de éste.

"Con un niño que no ha experimentado cuidados en términos de sostén –de confiabilidad humana- (...) lo único que por lógica puede hacerse por él es prodigarle amor: amor en términos de cuidado materno y protección". (Winnicott, 1990, p. 170) Se toman de Winnicott (Ávila, 2008) la importancia del sostenimiento en el desarrollo afectivo temprano, la importancia de las características de la provisión ambiental y la representación que la persona logra de sí misma, así como el tipo de vínculo que establecerá con los otros. La sensibilidad facilitadora del crecimiento que se expresa en la preocupación materna primaria, la madre suficientemente buena, los fenómenos y objetos transicionales, y cómo estos procesos son recreables en la relación terapéutica. "La terapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas" (Winnicott, 2008, p.61)

Winnicott nos habla del espacio potencial donde bajo la garantía relacional que ofrece la madre-cuidador-terapeuta, el niño puede ensayar sus descubrimientos, donde puede darse el encuentro con el otro y con sí mismo. Desde esta idea, Winnicott proporciona una indicación para el proceso terapéutico: "Ofrecer oportunidades para la experiencia y para los impulsos creadores, motores y sensoriales, que constituyen la materia del juego" (Winnicott, 2008, p.91) La relación terapéutica es en sí misma experiencia mutua, ámbito de observación, zona de juego y desarrollo potencial.

3.2.2 Continuando con el valor terapéutico del juego, otra autora que reflexiona acerca de ello, es **Klein** (1980) que subrayó el juego como una forma de expresión natural del niño, un medio a través del cual expresar fantasías, deseos, temores y experiencias de forma simbólica. Equipara el juego a la asociación libre del adulto y plantea que es un medio susceptible de ser analizado con el mismo método que se analizan los sueños.

Desde esta perspectiva (Garaigordobil, 2003) propone que el transcurso de la sesión terapéutica se ha de observar: la conducta general del niño y cómo empieza a jugar, así como los juegos que realiza, su actitud hacia los juguetes, los roles determinados que asigna al terapeuta o los cambios de un juego a otro. Según el punto de vista de Klein, el juego es una forma que tiene el "Yo" infantil para dominar la ansiedad, y por intermediario de esta actividad, el niño transforma experiencias sufridas pasivamente, en activas, cambiando el dolor por placer, dando a estas experiencias un final feliz.

3.2.3 Desde otra visión terapéutica del juego, **Erikson** (1950, citado por Garaigordobil, 2003, p.36) lo considera como la actividad terapéutica por excelencia de la infancia, y describiendo casos, ofrece ejemplos del modo en el que el "Yo" infantil, inundado por el temor, puede recuperar su poder sintetizador a través de la posibilidad de entrar y salir de la situación lúdica. Ilustra la tendencia autocurativa del juego espontáneo, mostrando como la actividad lúdica infantil tiene gran relación con el sentimiento de identidad, que le conlleva a plantear la idea de que mediante el juego, se puede ayudar al niño a ayudarse a sí mismo.

3.2.4 Por otra parte, **Gutton** (1976) considera el juego simbólico "una terapia excepcional para compensar situaciones carenciales y viabilizar el futuro" Dirá como la representación de papeles y roles dentro del juego, proyecta intereses y anhelos, y que el juego contiene situaciones carenciales, al ser un vehículo de exteriorización que ayuda al niño a progresar hacia una mayor autonomía y seguridad básica.

"Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer" (Winnicott 2008, p.64)

4. METODOLOGIA

4.1. Aspectos metodológicos

Teniendo en cuenta la finalidad de esta investigación: explorar, analizar y comprender la experiencia de Arteterapia desarrollada con un niño de siete años en situación de acogimiento residencial, se ha considerado como opción más enriquecedora optar por un diseño de carácter cualitativo.

Siguiendo a Marshall y Rossman (1999), este tipo de investigación, permite ahondar en la vida cotidiana de la realidad a estudiar y valorar la perspectiva del participante en relación a su propio mundo. Además, considera la investigación como un proceso interactivo entre el investigador y el participante, en la que se privilegian como datos primarios las palabras de la persona y su comportamiento observable.

Se ha elegido el método de análisis de caso intrínseco (Stake, 1998), porque es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias concretas.

Este trabajo se construye sobre la experiencia vivida; por esta razón se ha optado por un estudio de caso único, ya que el caso en concreto abarca una amplia visión de temas interesantes para estudiar con la finalidad esencial de conseguir una mejor comprensión de lo ocurrido. Consideramos que, con un estudio de caso, no se puede generar ninguna teoría ni generalizar los datos obtenidos; sin embargo, la intención no es obtener representatividad, sino que el interés, precisamente, reside en entender e interpretar el caso desde su singularidad, sin olvidar el aprendizaje que se pueda obtener de su indagación. Por ello, se ha valorado este tipo de investigación como la más adecuada, dadas las características naturales de la experiencia y los objetivos que con ella se plantean.

4.2. Técnicas e instrumentos de observación y registro

Durante todo el proceso arteterapéutico, la posición de la arteterapeuta ha sido participativa en el desarrollo de la intervención, y también ha tenido el papel de

observadora, por lo que la información obtenida se encuadra dentro del formato de observación participante mediante la observación directa de la acción.

Retomando a Stake (1998), la recogida de datos no empieza en un momento determinado, sino que su inicio es de modo informal durante los primeros contactos con el caso, antes de la dedicación plena al estudio. De esta manera, la recogida de datos del presente trabajo comenzó con las primeras visitas al hogar de acogida, al tener un primer contacto con el contexto y su propia realidad, así como también con la información que me iba facilitando la tutora del centro acerca de los participantes que acudirían a las sesiones de Arteterapia. Al comenzar la intervención en sí misma, se siguió con la recogida de datos de tipo narrativo, en forma de diario de campo. Dado que la importancia residía en la acción y en la atención al proceso dentro de la sesión, los datos se han registrado posteriormente a las sesiones, de manera minuciosa y descriptiva. En el cuaderno de campo también se han anotado impresiones y reflexiones personales de la arteterapeuta, y se ha ido incorporando lo tratado en supervisiones académicas y reuniones con la tutora profesional del centro de acogida.

A estos datos de carácter narrativo, hay que añadir un registro visual a partir de documentación fotográfica que se realizaba durante las sesiones.

4.3. Técnicas de análisis de datos

Para apoyar mis conclusiones, me propongo desarrollar un análisis de contenido cualitativo, que parta de la lectura del diario de campo (prestando especial atención a las verbalizaciones del participante), como medio de recogida de información y elaboración de categorías. Este instrumento de recogida de información combina la observación, la producción de los datos, y la interpretación o análisis de ellos.

Para el correspondiente análisis de contenido se partió de un pequeño grupo de temas orientativos; a partir de la información surgida durante el proceso, se clasificaron los datos obtenidos en categorías, buscando repeticiones y elementos en común que permitieran un agrupamiento. Así, inicialmente el criterio de clasificación de categorías partió del registro de actitudes del

participante, de comportamientos, de temas de juego, de sus producciones artísticas, de los materiales empleados durante el proceso creativo, sus palabras y gestos, etc. Sin embargo, durante el análisis del diario de campo aparecieron temas emergentes e inesperados, que se clasificaron en nuevas categorías a las que prestar atención e ir incluyendo en el análisis. En este sentido, tras el procedimiento de análisis, es destacable el hallazgo del uso reiterado de la figura de la casa en los temas y verbalizaciones repetidas del participante durante las sesiones de Arteterapia. Esta constatación se produce a través del estudio de los datos recogidos y, por ello, se establece la siguiente categoría: CASA, como punto de partida para describir la interpretación de datos.

En resumen, en función de los datos extraídos se han elaborado categorías de análisis, consideradas clave para esta investigación, a partir de las cuales se ha realizado una tabla en forma de cuadro para facilitar su análisis (véase Anexo III).

Se ha elaborado una tabla compleja con muchas categorías diferentes, como las antes mencionadas. Sin embargo, sólo se mostrarán en el presente trabajo aquellas consideradas relevantes y relacionadas con la casa, por ser el eje central dentro del proceso creativo del participante y en el que se centra parte de este trabajo. Entendemos que de este modo se ayudará a su mejor comprensión.

En torno a la categoría casa, se despliegan tres subcategorías que atienden a la frecuencia con que el niño ha hecho referencia a la casa de manera verbal, las veces que ha producido una casa a través de distintos materiales artísticos, y por último, las producciones de "casas habitables" (que se abordarán y explicarán en el punto 6.3.2.).

De esta manera, se persigue cuantificar la frecuencia con que aparece el concepto de casa en sus diversas manifestaciones, a lo largo de las 29 sesiones que tuvieron lugar en el proceso arteterapéutico, y sus resultados se mostrarán en porcentajes en el apartado de análisis de resultados (véase punto 7.1.) y gráficas (véase Anexo III).

Por otra parte, se analizan los distintos materiales con que el niño representó la casa, que se mostrarán en representación gráfica, para facilitar la visión de los resultados obtenidos (véase Anexo III).

5. ESTUDIO DE CASO

Para dar una idea más completa del caso que se presenta, comenzaré exponiendo el contexto en el que se ha llevado a cabo la intervención arteterapéutica.

5.1. CONTEXTO. ACOGIMIENTO RESIDENCIAL Y PROTECCIÓN DE MENORES

Las Residencias de Atención a la Infancia son un recurso de Servicios Sociales que forman parte de una Red de Centros planificada, supervisada y coordinada por el Instituto Madrileño de la Familia y el Menor (IMFM). Los niños que se encuentran bajo el Acogimiento Residencial proceden de familias con diversas y complejas problemáticas, menores que se encuentra en una situación de riesgo, desamparo y/o negligencia, menores desprotegidos que no pueden continuar la convivencia con su familia de origen por circunstancias que suponen un riesgo para su desarrollo.

A las residencias de acogimiento son derivados aquellos menores cuyos padres o tutores lo solicitan, al no poder cuidar de él por circunstancias graves, o bien cuya tutela ha sido asumida por la entidad pública como consecuencia de la declaración de desamparo del menor por esta misma.

A partir de aquí se adoptarán las medidas de protección necesarias para su guarda. Estas medidas las ejecutará y dictaminará la Comisión de Tutela del Menor (CTM), de acuerdo a la Tutela, que suspende provisionalmente la patria potestad de los padres o del tutor, que es asumida por la entidad pública, o de Guarda donde la administración ejerce las funciones guardadoras cuando los padres o los tutores lo solicitan. En ambos casos, se favorecerá la atención del menor en su propia familia, siempre que sea posible y se procurará que el menor permanezca en un centro residencial el mínimo tiempo posible, hasta que se restablezcan las condiciones básicas de idoneidad en su entorno, o se

barajen otras posibilidades. En función de las necesidades específicas del niño (hogares infantiles, hogares para adolescentes, hogares para adolescentes con problemas conductuales, hogares de primera acogida y emergencia, hogares de convivencia familiar, hogares de preparación a la vida adulta e independiente, acogimiento familiar). También habrá de tener en cuenta que para algunos menores las instituciones deberán convertirse en lugares de vida donde poder tener otra oportunidad distinta a la marcada por el entorno familiar hasta cumplida la mayoría de edad.

El desarrollo histórico del acogimiento residencial cuenta con una larga trayectoria, que ha evolucionado notablemente en las últimas décadas. En su origen comenzaron denominándose instituciones de menores, desde las cuales se proporcionaban las necesidades básicas de alimento e higiene; eran grandes centros que se encontraban generalmente alejados del resto de la población y dirigidos por personal sin ninguna formación determinada. Como muestra Fernández del Valle (2009), en los años cuarenta surge un movimiento crítico acerca de estas instituciones y su manera de atender a los menores, tras el impacto que tuvieron los primeros estudios realizados por Spitz, en 1945 y Bowlby, en 1951, sobre los peligrosos y perjudiciales efectos en el desarrollo de los menores institucionalizados; reivindicando con ello una atención y unos cuidados que no olvidasen la dimensión vincular y afectiva.

Señala Fernández del Valle (2000) que esto hizo que a partir de los años setenta se comenzara a reducir el tamaño de las residencias y se procurase la profesionalización del servicio. Se buscaba con ello una semejanza a la organización familiar, a partir de hogares de acogida más pequeños donde vivieran en torno a diez menores, situados dentro del resto de la población, y que proporcionaran una crianza más individualizada y adaptada a las necesidades propias de cada menor.

La importancia de la calidad de las relaciones tempranas, del amor y los cuidados recibidos en la infancia, tiene influencia en el desarrollo del niño, en su personalidad y futuras relaciones sociales, hacia los otros y hacia su ambiente. Modelan las bases de la expresión emocional y conductual del menor y proporcionan las bases para la resiliencia.

Una relación cálida entre el niño y su cuidador primario es crucial para su desarrollo saludable, vivir y construirse en un ambiente familiar adecuado, que cubra sus necesidades biológicas, afectivas y sociales en condiciones de seguridad, estabilidad y protección. La falta de experiencia vincular de confianza y seguridad, conlleva a sentir el ambiente como amenazante y dañino, teniendo que mantenerse alerta para defenderse.

Sin generalizar, y entendiendo cada historia de vida y cada persona como única, estas condiciones de crianza no adecuadas, pueden desencadenar en los niños personalidades fuertemente blindadas, con dificultades en la regulación de sus emociones, con baja confianza en sí mismos, en los demás y en el mundo en general. Estas circunstancias se han valorado al plantear las sesiones de Arteterapia con el menor, y como se verá más adelante, estas características guardan relación con el caso descrito (véase punto 5.3.1).

La dimensión vincular y relacional, así como la propia identidad, la expresión y el conocimiento de las emociones vividas en cada momento son aspectos fundamentales que suelen estar presentes en las distintas terapias con este colectivo.

5.1.1. El Hogar de acogida San Mateo

Los hogares de acogida como ya se mencionó en el apartado anterior, surgen con idea de procurar a los menores tutelados un hogar más ajustado a una estructura y a un ambiente familiar. El Hogar de acogida es una mini-residencia de pequeño tamaño que acoge, atiende y educa a menores en edades comprendidas entre los 3 y los 18 años de edad. El hogar de acogida suele encontrarse en una vivienda vecinal, pensado generalmente para los menores con los que se prevé mayor tiempo de estancia bajo la medida de protección por la dificultad de sus situaciones. Este recurso residencial permite una mayor vinculación con los adultos y los menores con los que se convive, siendo adecuado para la atención de grupos de hermanos.

La Residencia de menores en Acogimiento Residencial San Mateo está gestionada por la Asociación de Desarrollo e Investigación Abrazo (ADI), concertada con la Comunidad de Madrid.

En el Hogar San Mateo viven actualmente diez menores, entre 7 años y 17 años de edad. El equipo educativo del hogar está compuesto por diez profesionales, que se relevan por parejas en diferentes turnos de hora y día. Además, los menores cuentan con psicólogos, profesores de apoyo escolar, psicomotricistas y acuden a actividades extraescolares.

El equipo profesional vela por la atención y los cuidados individuales de cada niño, de manera integral buscando cubrir sus necesidades en los diferentes ámbitos vitales. El hogar se caracteriza por el ambiente familiar que promueve y el entorno normalizado, en relación a otras residencias de acogimiento de mayor tamaño. Se encuentra situado en un barrio residencial con edificios de dos plantas de casas bajas, apreciándose como una vivienda más, ya que no cuenta con ningún elemento indicativo de su función (cartel, etc.).(véase Anexo VI)

5.2. ENCUADRE Y POSICIONAMIENTO DE LAS SESIONES DE ARTETERAPIA

Las sesiones de Arteterapia en el hogar San Mateo han tenido lugar desde el mes de Octubre 2014 hasta finales de Mayo 2015. Se han realizado en formato de sesiones individuales de una hora cada una, una vez a la semana, con un niño de siete años, una niña de once y una adolescente de trece años.

El caso que describiré es el de Arón, uno de los menores que acuden a Arteterapia. Arón es un niño de siete años, con el que se realizaron un total de 29 sesiones.

La dinámica empleada en las sesiones es la creación libre, sin propuestas marcadas ni consignas directivas por mi parte, con la finalidad de dar la posibilidad al niño de decidir qué hacer en cada momento a través de los materiales con que se contaba. Esta metodología de trabajo permitió a Arón tomar sus propias decisiones, contribuyó a que tomara consciencia de su capacidad de decisión y acción, aumentando con ello su confianza y por tanto su nivel de autonomía. Esto contribuye a validar sus ideas, sus iniciativas, respetarlas y acogerlas, darles valor; todos ellos, elementos de gran importancia en el trabajo en acogimiento residencial, por las características de

personalidad que puede desencadenar en los menores esta situación de acogimiento, características que se han mencionado en el punto 4.1., es por estas razones, que se optó por dicha dinámica dentro de las sesiones de Arteterapia.

La creación libre favorece en el menor expresar, explorar y desarrollar su vida interna, que afloren sus gustos, sus recursos, sus habilidades propias y así acoger lo espontáneo surgido de su necesidad e incluirlo en sesión. Esta forma de trabajo me permitió un conocimiento de Arón más profundo, escuchar sus demandas y acercarme a él.

Para que esto pudiera darse, se partió de un encuadre sólido, persiguiendo desde un primer momento generar un espacio estable, seguro y controlado, y la imprescindible gestación de un vínculo sano y confiable, que permitiera a Arón un espacio de expresión y libertad, que a su vez fuera estimulante y generador de experiencias, donde poco a poco él pudiera ir desplegándose.

5.3. DESCRIPCIÓN DEL CASO

A continuación se presenta el caso de Arón. Consiste en un estudio de caso único, con las características que ya se han mencionado en el epígrafe 5.1.

Como muestra del tipo de registro utilizado y para construir una idea más detallada de las dinámicas de las sesiones y de la actitud y comportamiento de Arón en estas, se incluye en el ANEXO I las páginas del diario de campo correspondientes a algunas de las sesiones analizadas.

5.3.1 ARÓN

Aron es un niño de siete años de edad. Lleva tutelado desde los cinco años y vive desde entonces en el Hogar San Mateo. Es acogido bajo la protección de menores por una situación de negligencia, en una familia de muy pocos recursos. De muy pequeño fue testigo de episodios de violencia familiar. En el hogar San Mateo vive con su hermano dos años mayor que él. Arón está en contacto con su madre desde que vive en el hogar San Mateo, y la ve semanalmente, actualmente también ve a su padre una vez a la semana.

Arón apenas expresa nada de sus circunstancias familiares, emocionalmente se encuentra contenido, exterioriza poco sus sentimientos y tiene dificultades en la regulación de sus emociones, este blindaje emocional puede haber sido desencadenado por sus vivencias personales y por la situación de acogimiento residencial en la que se encuentra. Acude a psicoterapia semanalmente desde hace un año.

Por parte del equipo de educadores se consideró que la actividad de Arteterapia con Arón podría ser un recurso desde el que encontrar una vía de expresión, que le ayudase a integrar todo lo que estaba sintiendo. Con la información recibida me planteé como objetivos iniciales a desarrollar con él en las sesiones de Arteterapia:

- generar un espacio de recogimiento y elaboración desde el que construir su imaginación.
- sostener su tendencia a la destrucción y hacerle consciente de sus movimientos de descarga².

5.3.2. DESARROLLO DEL CASO

A continuación, y para responder a las preguntas de investigación y los objetivos planteados en el punto 2, se describirá lo más relevante de este caso, encontrando que en el proceso creador desarrollado por Arón, destaca la repetida representación del concepto de casa.

El caso se argumenta a través de las narraciones del diario de campo y de las categorías extraídas del análisis de contenido de este mismo, de donde se ha recogido la información para dividir en tres fases la actividad lúdico-simbólica de Arón y la relación vincular, eligiendo ambos elementos como punto de partida.

Para exponer con mayor claridad el caso he decidido diferenciar tres etapas, atendiendo a las 29 sesiones realizadas y tomando como elemento estructural la relación triangular: obra- participante-arteterapeuta.

² En el trabajo arteterapéutico se desarrolló este segundo objetivo; sin embargo, con el fin de dar coherencia a la descripción de este caso, nos centraremos únicamente en el primero.

- Primera etapa, en la que se destaca el comienzo de la relación arteterapéutica, la escucha mutua y la creación de vínculo. También se aprecian diferentes producciones a través de materiales artísticos y/o juego entre las que se distinguen casas hechas con diferentes técnicas.
- Segunda etapa, en la que destacan entre sus producciones artísticas las casas tridimensionales y habitables. También se aprecia diferentes modos en que Arón mostró sus emociones, pensamientos y sentimientos a través de estas producciones y/o juegos.
- Tercera y última etapa, donde se identifica la reacción de Arón durante el periodo de cierre y despedida de las sesiones de Arteterapia, y cómo lo acogió. En esta etapa también estuvo presente la idea de casa y su representación.

En la descripción de cada etapa, me centraré en dos ejes: el primero, la relación arteterapéutica y el vínculo, y cómo se fueron estableciendo y desarrollando. Y el segundo, que son las diversas producciones de Arón en torno a la idea de casa. Estos ejes se describirán por separado dentro de cada etapa.

1. PRIMERA ETAPA: Conociendo a Arón y elaborando la relación vincular. (Sesiones 1 a 14)

1.1. Relación arteterapéutica:

A lo largo de estas sesiones dediqué tiempo a construir y asentar la relación de confianza, a generar unas condiciones que permitían la gestación de un vínculo seguro en un espacio de encuentro común con Arón, donde la escucha mutua fue necesaria. Esta escucha hizo que la relación arteterapéutica evolucionara a lo largo de todo el proceso y se produjeran cambios de manera natural³.

La construcción de un espacio confiable permitió a Arón poco a poco ir desplegándose, y así pude empezar a conocerle, a acercarme a él, a favorecer un encuentro con él y con su mundo. Para ello, comencé observando cómo era su actitud, cómo se comportaba y relacionaba conmigo, cómo era su relación

³ El momento de creación del vínculo, sin embargo, nunca se dio por cerrado y la relación siguió consolidándose conforme avanzaban las sesiones. He preferido mostrarla aparte para mayor claridad en la exposición del caso.

con los materiales y los objetos a lo largo de estas sesiones, para con esto conocer sus emociones y el contenido de su pensamiento, e ir desarrollando la relación arteterapéutica.

Para acceder a todo lo anterior, se optó por una propuesta metodológica de creación libre durante las sesiones de Arteterapia. Esto implicó por mi parte acoger sus ideas para que él pudiera expresar sus necesidades, sus deseos, etc. y poder llevarlas a cabo dentro de un encuadre seguro con unos límites establecidos, en un espacio acompañado. Esta situación no podría producirse más que a través de la creación libre, con una mirada atenta por mi parte y una escucha directa a Arón.

A continuación con el fin de situar al lector y delinear una primera visión más cercana del caso, se mostrarán características de la actitud, las acciones, el comportamiento y el proceso creativo de Arón en estas primeras sesiones. Me ha parecido interesante añadir una parte extraída de la narración del diario de campo de la primera sesión (véase completo en el Anexo I) en el que se muestra cómo es el primer encuentro entre Arón y la arteterapeuta, y cómo acoge el espacio de Arteterapia:.

El primer día Arón entra tranquilo y decidido a la sala destinada a Arteterapia. Reposado, investiga los materiales que hay encima de la mesa y comienza a usarlos. Su gesto es serio, mientras dibuja va contándome y explicando con todo detalle cada acción que realiza. Parece contento, canturrea mientras trabaja en su obra. Hasta ahora no me ha mirado, ni ha levantado la vista del papel, el primer contacto visual surge a través del juego con los pinceles, que da lugar a la risa de ambos. Este es el primer encuentro significativo.

(Diario de campo, sesión 1; véase Anexo I y Figura 1; Anexo IV)

Arón generalmente, entró en cada sesión dispuesto y decidido a hacer lo que había pensado, solía ser un recuerdo de algo realizado durante la sesión anterior, que posteriormente le permitía poder realizar más y más cosas.

Durante las sesiones Arón tuvo el control y tomó las decisiones de lo que sucedía. Lo hacía desde una posición aparentemente segura con necesidad de

controlarlo todo y con una actitud de mando respecto a mí dentro del juego que él proponía. Observé que esta postura suya se repetía durante las sesiones.

Al principio, Arón tenía una mirada esquiva, miraba hacia el suelo y pocas veces mantenía el contacto visual. Esto poco a poco fue cambiando, buscaba de manera sutil el contacto físico y afectivo conmigo; con el tiempo presentó muestras de afecto hacia mí y permitió paulatinamente un acercamiento por mi parte. A Arón le costaba exteriorizar verbalmente sus sentimientos. En las primeras sesiones, sobre todo, se presentaba sereno y serio, no se permitía mostrar la emoción de cada momento. Como dejó claro por ejemplo en la sesión séptima con lo siguiente descrito en el diario de campo:

Mientras Arón está pintando, muestro un: "¡Ala! " con sorpresa y agrado al ver lo que está pintando, a lo que me responde: "Cómo te emocionas". Al poco vuelvo a decir algo parecido y me lo vuelve a repetir. Le digo que claro, y le pregunto que si él no se emociona, a lo que me responde: "No", "Nunca" mirando hacia otro lado.

(Diario de campo, sesión 7)

Aquí empiezo a plantearme la cuestión relacional, cómo reacciona él a mis respuestas y actitudes espontáneas, cómo actúa cuando le sorprendo con cosas que no espera. A partir del juego y del vínculo que se generó, los mecanismos de defensa que mostraba en las primeras sesiones dejaron de estar tan presentes, ya no eran tan necesarios, no actuaba tan reactivamente y se permitió aparentar pequeñas muestras de emoción y cariño.

Arón mostraba una vitalidad que desplegaba por la sala con cada acción que realizaba, poseía una imaginación muy amplia y una gran capacidad para enlazar y vincular materiales, objetos, acciones, narraciones, etc. Mostró gran curiosidad por los materiales nuevos y ganas de aprender y conocer. En su hacer presentó momentos de destrucción y movimientos de descarga, en los que generalmente los personajes que creó lucharon, donde uno de ellos, el malo, siempre moría. Durante el juego simbólico en ocasiones me mató a mí, a su hermano, al padre del personaje, al enemigo, etc. pero así como realizo la acción de matar simbólica también revivió a sus personajes, reparó el "daño

hecho” a nivel fantasía y apareció en muchas ocasiones lo contrario: el amor, el cuidado y el cariño. Como ocurrió por ejemplo en esta sesión, relatada en el diario de campo:

Arón pinta la galaxia y al mismo tiempo narra la siguiente historia: "Las estrellas se matan y viene "el mal" y tapa el sol". Cubre todo el dibujo de témpera negra. Seguidamente, integra estrellitas de sopa y un abalorio con forma de corazón y dice muy bajito: "Qué bonito, la estrellita se ha enamorado de la estrella fugaz". Menciona en voz baja y con la mirada hacia abajo dice: "Te quiero" y se sonroja.

(Diario de campo: sesión 3) (véase figura 2; Anexo IV)

Contemplé en varias ocasiones que Arón al inicio de la sesión se mostró activado y excitado, presentaba ritmos de ansiedad que descargaba generalmente con juegos físicos tras una explosión de energía y sentimientos contenidos. Una vez que exteriorizaba la energía mostró ritmos calmados, que dieron lugar a otro tipo de juegos en los que se concentraba completamente en la actividad que fue desarrollando aparentemente con tranquilidad y totalmente sumergido en ella, reclamándome la misma involucración a mí.

1. 2. Tipo de producciones:

A lo largo de esta etapa percibí cómo Arón se expresó a través de historias que escenificaba y narraba verbalmente, tanto al dibujar como al escenificarlas por la sala. Esta dinámica también la adoptó a lo largo de las siguientes etapas. A través de estas producciones habló del yo metafóricamente, él encontró una vía de expresión que daba salida a su mundo interno y forma a su imaginación. En muchas ocasiones, por ejemplo, mientras narraba las aventuras de un león, de un gorila, de un tiburón o de un hombre, se le escapaba un "yo" y decía rectificando: "o sea, el hombre".

Desde la primera sesión, (véase tabla 1; Anexo III) Arón hizo referencia a la idea de casa y todo lo relacionado con este concepto. Este tema siguió presente manifestándose en las siguientes sesiones y lo representó de diversas maneras a través de la simbolización. En esta etapa la mayoría de sus producciones giraron en torno a la casa y sus variantes: a la guarida, a la

cueva, en las que se desarrollaba la historia. Comenzó representándolas a través de distintas técnicas y materiales artísticos.

Durante la sesión número dos y a través del juego con módulos de gomaespuma que se encontraban en la sala, Arón dijo: *"esta es mi casa de siempre"*. Y comenzó a jugar a su alrededor, mientras decía: *"me voy al salón"* o *"me voy a mi cuarto"*. En este caso, la casa no tuvo una estructura física clara ni concreta, jugó a estar en su casa pero sin realizar la construcción de esta como tal. Al acabar la sesión me pidió: *"guardar la casa"* y me dijo le comunicara a M. (menor que también acude a Arteterapia) que: *"no juegue aquí que es mi casa"*, en sus palabras.

En sesiones posteriores, Arón siguió utilizando los módulos de psicomotricidad para representar el lugar que hacía referencia a su casa, donde jugar a las diferentes historias que de ella surgían, así como para retirarse en alguna ocasión a modo de rabieta diciéndome: *"¡pues me voy a mi casa!"*

Más adelante, como se explica en la segunda etapa, los módulos serán empleados de otra manera, tomando el valor de elementos para la construcción pensada y planificada de la casa.

A lo largo de las demás sesiones Arón realizará una cueva con arcilla donde vive un dragón, otro día dibujará una guarida, donde vive él cuando se transforma en león (véase figura 3).

En otra ocasión realizó su casa con plastilina, sobre la que escribió con grandes letras su nombre y *"No"*, que me explica que quiere decir: *"prohibido pasar"*, *"prohibido entrar a mi casa"*, en sus palabras. En torno a esta casa se lleva a cabo una historia que le representaba a él y a mí mediante dos pinceles, ambos personajes actuados por él mismo. En este momento empezó a introducir a la arteterapeuta dentro del juego como un personaje dentro del escenario, en el que interactuarían solamente el personaje de Arón y el personaje de la arteterapeuta. Es importante mencionar que en un primer momento me limito a estar presente en su juego, hasta que poco a poco Arón permite mi participación activa, en el sentido de que también actué junto con Arón, posibilitando que él diera vida a sus personajes junto a los míos.

2. SEGUNDA ETAPA: Evolución del acto creador en torno a casas "habitables" (Sesiones 15 a 25)

Los eventos que indican el comienzo de esta segunda etapa son dos; por una parte, la primera construcción de una casa habitable, y por otra, la transformación del saludo inicial en un susto por parte de Arón.

2.1 Relación arteterapéutica

A lo largo de esta etapa, una vez establecido el vínculo y a través de la confianza que se fue generando, se produjo un cambio en la actitud de Arón, en la forma de hacer sus producciones y en la manera de interactuar conmigo. Remontándonos a la primera sesión de la etapa anterior, y tomando una frase textual suya, me comentó: *"A mí me encanta Arteterapia porque me gusta pintar"*. Arón al principio se comportó de manera convencional con respecto a la utilización de los materiales artísticos, la actividad arteterapéutica y lo que se le ofreció. Es decir, utilizó las pinturas y el carrito de materiales que se le ofrecían para expresarse artísticamente. La posibilidad de libre creación en las que se basó la dinámica de las sesiones, rompió sus esquemas preconcebidos sobre lo que podría pensar hacerse en Arteterapia; entendió que la arteterapeuta no le imponía la utilización de materiales artísticos (témpera, plastilina, etc.) ni el modo de crear con ellos. Arón entendiendo que la relación era diferente en función a sus necesidades, a partir de entonces, aumentó su capacidad de elección, la confianza en sí mismo, disminuyó la dependencia y empezó a tomar decisiones como: no ponerse la camiseta blanca para no mancharse la ropa, porque decide en un gran número de ocasiones que: *"hoy no voy a pintar"*; decirme que: *"nunca más va voy a pintar"*, o *"no saques la caja⁴, que no voy a pintar"*, así como apartar el carro donde se encontraban los materiales plásticos y llevarlo hasta un rincón de la sala, donde no molestase para la realización de sus producciones de casas, de guaridas a partir de módulos de psicomotricidad y/o cartones, para la consecuente escenificación de la historia que surge de ellas, que se relata más adelante.

⁴ Caja donde se guardan sus obras plásticas.

Entonces Arón empieza a expresarse de otra manera más acorde con él en cada momento, y a relacionarse por medio de la obra y los materiales de otra manera con la arteterapeuta, como veremos a continuación. De todos modos no abandonará por completo los materiales plásticos y enlazará, aunque en menor medida, las construcciones de casas con experimentos con masa de sal y colores de témperas.

Estas decisiones le permitieron ir apropiándose del espacio y sentirlo como algo propio; observé que en esta etapa, Arón otorgó más importancia a su espacio de Arteterapia, y cómo lo sentía, según se puede deducir a través de verbalizaciones como estas en distintas circunstancias: Durante una sesión se cuela en la sala su hermano y Arón le grita: "*¡maleducado! ¡sal de aquí!*". En otra ocasión quiere guardar una producción y dice refiriéndose al espacio de Arteterapia: "*lo guardo aquí, en secreto*".

A partir del primer día de esta etapa hasta el último, Arón inició la sesión dándome un susto a su llegada. Ante mi reacción positiva a su juego y la aceptación de este gesto, Arón repitió la acción durante todas las siguientes sesiones. Este gesto se convirtió en una muestra de complicidad, a partir del que ambos dábamos inicio a su hora de Arteterapia. Este gesto se interpreta como una muestra de la evolución de la relación de confianza que se ha ido gestando desde un inicio, y que ha sido acogida en el espacio de Arteterapia, permitiendo de igual modo sentir ese espacio y tiempo propio.

El juego que surgió con las producciones le permitió una nueva manera de interactuar conmigo, de manera no directa y expuesta, sino a través de gestos simbólicos durante las representaciones de las historias; así, en una ocasión me regaló por ejemplo "dinero para que te compres lo que quieras", en sus palabras, acción que repetirá de manera reiterativa, en otras ocasiones.

En esta segunda etapa, Arón empezó a marcar su espacio; por ejemplo durante una sesión, sin preguntarme, eliminó de la cámara fotográfica que siempre se encuentra entre los materiales, las fotos que M. hizo durante su sesión en la hora anterior. Celos propios de esta edad, que en este caso buscan su reconocimiento dentro del espacio de Arteterapia como único para él. Durante esta etapa Arón buscó la complicidad y se relacionó conmigo

queriendo agradarme, enseñando lo bueno que él era en tal o cual cosa, reflejando con el tiempo pequeñas muestras de afecto, pidiendo mi disponibilidad, mi presencia, su espacio y su reconocimiento, sentirse valorado y único.

Al comienzo de esta etapa detecté el rol que estaba ejerciendo en las sesiones y decidí cambiar mi posicionamiento respecto a Arón, procurando un distanciamiento profesional ante mi implicación emocional a nivel contratransferencial. Me planteé ajustar mi posición con relación a Arón marcando el límite, la diferencia, dónde estaba yo y dónde no lo estaba. Así pude trabajar con Arón el límite entre el *yo* y el *no yo*, es decir el otro, para propiciar la independencia.

2.2. Tipo de producciones:

Durante esta etapa, Arón siguió haciendo mención a sus creaciones plásticas y juegos en relación al concepto de casa, de cueva, de guarida. Por este motivo, a continuación se abordará la evolución del hacer creativo de Arón y los juegos simbólicos que en él se dan en torno a la idea de casa representada.

Se observó una evolución de las diversas maneras en que Arón representó la casa a lo largo de las sesiones de Arteterapia. Debido a la importancia de este elemento, se mostrará una clasificación de las casas que ha realizado Arón, ejemplificando momentos llamativos e importantes dentro de su desarrollo creativo e incluyendo expresiones textuales de él que sirvan para comprender el valor que le da a sus producciones de casas.

Se diferencian tres tipos⁵:

- La primera categoría: casas a las que hace alusión verbalmente,
- La segunda categoría: casas representadas de manera gráfico-plástica, (ambas categorías se han mencionado en la etapa anterior) y por último,
- La construcción de casas "habitables", categoría que inicia en la segunda etapa y se explicará a continuación.

⁵ En el apartado 7 se ofrece una valoración más detallada de la incidencia de cada uno de los tipos de casa, junto con una interpretación y discusión de su importancia.

A través de un juego genuino , un juego auténtico, propio y espontáneo, Arón transformó el espacio; la sala de Arteterapia se convirtió en un lugar donde edificar su casa, un fuerte para defenderse de la guerra, una guarida donde, agazapado, acecha un león, etc., Realizó una transformación de los objetos, de los materiales artísticos, de los cartones, de los módulos de psicomotricidad, que se tornaron puertas de la casa, pasadizos secretos, camas dentro de la vivienda, televisores en los que ver dibujos, etc., Arón, en su acción creadora, también transformó su propio cuerpo, se convirtió en león, en gorila, en "mono loco", en zombi, en dueño de la casa creada, en hombre adulto, etc., tomando así un nuevo rol y significado dentro del juego simbólico.

Mediante estas producciones han aflorado las emociones de Arón, los miedos, las inquietudes, los deseos a los que ha podido dar forma, con los que ha podido experimentar y a los que ha hecho frente, de manera simbólica.

Es en la sesión número catorce, que da inicio a esta etapa, se muestra un cambio significativo en la manera en que Arón emplea el material. Los módulos de gomaespuma fueron empleados como elementos para la construcción de sus casas, no como hizo anteriormente al azar, sino que en esta ocasión realizó una estructura específica que se acomodó a la idea mental de casa que quiso edificar. (véase figura 4) La acción que Arón llevó a cabo a partir de este momento, se caracterizó por levantar construcciones. Casas fabricadas con módulos de psicomotricidad que dieron forma, contuvieron y delimitaron un espacio propio al que era posible acceder, dentro de una escena física.

Arón creó casas para habitarlas y un escenario para la representación de una historia, que narró y actuó al mismo tiempo, en la que convivíamos Arón en su casa propia, y yo en la mía. La casa tomó un uso distinto, dar cabida física a los personajes que actuaron en ella. Pasó del plano al volumen, de un tamaño pequeño a una estructura lo bastante grande como para adentrarse en ella y recorrerla físicamente, poniendo de manifiesto la importancia del cuerpo en acción y del cuerpo como desencadenante de la producción creativa.

Se trata, en resumen, de una casa habitable, vivida como real, en la que Arón desempeñó un papel determinado en relación al ambiente y a la narración que creó.

En este nuevo proceso creador de Arón, su actividad se puede dividir en dos momentos:

1. Un primer tiempo, destinado a la creación de construcción de la casa y
2. Un segundo tiempo en el que se llevan a cabo las diferentes acciones de la historia representada.

El primer momento es empleado para alzar la estructura de la casa. Primero Arón prepara el lugar, aparta la mesa, las sillas y el carro de materiales y los empuja al fondo de la sala. Seguidamente extiende por el suelo una alfombra que cubre todo el ancho de la habitación. Entonces tira los módulos de psicomotricidad al suelo y empieza el juego. Reparte los módulos en dos partes, unos para él y otros para mí, para que también construya mi propia casa. Me hace partícipe del juego, que da lugar a una nueva manera de relacionarse conmigo y a observar el modo en que me coloca dentro de la historia que crea. Inicia otra manera de interactuar entre ambos, me invita a su casa y viene a la mía por distintas razones. Generalmente, me invita a comer, a ver la tele sentados en el sofá; me invita porque es mi cumpleaños y lo vamos a celebrar en su casa; también perseguimos y mata ratas que se cuelan en las casas. Estos son algunos ejemplos de las actividades que realizamos, normalmente escenas de la vida cotidiana.

Estos juegos abren una nueva experiencia de encuentro, tomando unos roles que no nos corresponden en la vida real. En otra ocasión la representación tiene lugar en *"una vida irreal"*, en sus palabras, a la que somos conducidos a través de un *"teletransportador"* y en esta vida Arón puede hacerse *"invisible"* gracias *"a un anillo"* que posee, en sus palabras, que le proporciona este poder. (véase Anexo I; sesión 14)

En ocasiones da importancia a la forma y a la estética de la producción, recoloca la casa hasta que queda contento con el resultado, y me pide ayuda, se interesa por cómo la he realizado yo y me pregunta cuál de las dos es más bonita. Otorga gran valor a la construcción de la casa como se aprecia en esta narración del diario de campo:

En un principio vamos a jugar a la guerra, delimita la frontera y cada uno realiza su fuerte para protegernos de las balas. Cuando ambos fuertes están formados, Arón se queda pensativo y me dice: "es muy bonito, mejor que no juguemos a la guerra para no destruirlo, es mi casa mejor", "la única casa después de la guerra". Y empieza el juego en torno a nuestras casas.

(Diario de campo, sesión 14 véase completa; Anexo I)

El acceso a la casa construida por Arón siempre es difícil y complicado, para abrir la puerta se necesita una larga contraseña (véase figura 5; Anexo IV), o es un pasadizo secreto que sólo Arón y yo conocemos, o una puerta invisible. La puerta como elemento de seguridad que da acceso a la casa cobra mucha importancia; la puerta separa el espacio interno y propio del espacio externo y común, y protege de los peligros de éste. También recurre a poner el nombre del dueño de la casa, para señalar la propiedad.

A través del juego Arón se cuida, crea un hogar protegido y confiable, pero también muestra actitudes de protección hacia el otro, como vemos en lo descrito en este párrafo del diario de campo:

Arón comienza a construir su casa, yo la mía con cajas y un cartón que simulaba el techo de ésta. Al ver el cartón me lo pide y coge una pintura de cera. "Voy a poner tu nombre" me dice, y se marcha a su casa con el cartón. Al cabo de un rato, mientras escucho cómo pinta, viene a "mi casa" y me lo enseña. Pone mi nombre unas cuantas veces, también pone "mira en la esquina" donde pone mi nombre otra vez y "noche" todo esto me lo va explicando a medida que lo miramos. "¿Por qué pone noche?" le pregunto: "Porque por la noche hay lobos, para que no se acerquen" me contesta él, me dice que el cartón es la puerta de mi casa y lo coloca como tal (véase figuras 6 y 7; Anexo IVI) (Diario de campo, sesión 23).

Mediante el juego Arón experimenta una relación de afecto y muestra de cuidado y protección, de manera simbólica, que le permite expresarlo de modo indirecto. Arón volverá a pedirme, como ya ocurrió en otra ocasión durante la primera etapa, "no recojas la casa" construida o, como en otra sesión, tras realizar "la casa mágica" en sus palabras, con piezas de construcción, me

preguntó si tenía que recogerla; al decirle que sí, dijo: *"pues voy a sacarla mil fotos"* (véase figura 8; Anexo IV) Después de hacer la foto me indicó: *"Tenemos que quitar las piezas una a una"*.

3. TERCERA ETAPA: Cierre y despedida (Sesión 26 a 29)

Esta tercera etapa comienza con el anuncio por mi parte del final de las sesiones de Arteterapia, lo que provoca ciertos cambios que se describirán a continuación. El día en que se lo comuniqué a Arón, me dijo: *"pues el último día voy a pintar"*.

3.1. Relación arteterapéutica:

Me planteo iniciar el cierre un mes antes del término de las sesiones de Arteterapia, con el objetivo fundamental de preparar el proceso de separación con Arón. Para esto, hicimos un recorrido sobre las cosas que Arón ha elaborado a lo largo de este tiempo, buscando focalizar en sus recursos, sus capacidades, los afectos, etc., que han tenido lugar en las sesiones, para que los reconociera, que se instalasen en él y pudiera aceptarlos como algo propio. Al mismo tiempo, se promovió el aspecto relacional centrándome en la despedida para que Arón pudiera ir entendiendo y sosteniéndola a lo largo de las sesiones que quedaban. Es decir, preparar a Arón para la separación y la ausencia; potenciar el momento de transición del estar al no estar, para que pudiera asimilarlo, y para que no lo viviera como un abandono. Dado todo el proceso que se llevó con él, fue importante que lo pudiera elaborar y que entendiera que sería una separación con una despedida.

Tras comunicarle que se acerca el final de las sesiones de Arteterapia, me dijo que no quería y que ¿porqué?, a continuación reacciona con una explosión de energía, de movimientos bruscos y de descarga, de ritmos muy activados, verbalización de palabrotas, etc., ante esto, para intentar contener y mostrarle lo que está sucediendo, le pregunto si está enfadado conmigo; entonces me mira por primera vez desde que se lo comunico y, extrañado, me dice: *"no"*. A partir de aquí, poco a poco Arón se va calmando y empezamos a jugar. Brota de nuevo la risa y retoma la idea de casa y su juego. Estos ritmos de explosión se repitieron en las siguientes sesiones hasta finalizar Arteterapia. Durante esta

etapa Arón continuó entrando en la sala con un susto y preguntándome cuántos días de Arteterapia quedaban; algo que me preguntó en varias ocasiones durante la hora y también cada vez que acababa la sesión, antes de marcharse.

En la sesión 28 el hermano de Arón se coló en la sala, a lo que Arón le grito enfadado: "*¡Fuera de mi casa!*".

3.2. Tipo de producciones:

En la primera sesión de esta etapa, Arón continuó con la representación de la casa, pero en esta ocasión no dio importancia a la construcción de la estructura de la vivienda, si bien dio forma a la cama, como se muestra en este párrafo del diario de campo:

De los módulos de gomaespuma surge su casa. Tras darme dinero dice: "para que no te quedes pobre" me comenta que: "es de noche" y que "vamos a dormir". Habla en alto y dice: "hago mi cama", "estiro bien mi cama" mientras coloca unos módulos simulándola. Me pide que yo también haga la mía, entonces pongo un cartón en el suelo. Arón se tumba en la cama que ha construido y se tapa con un pañuelo. Hay un rato de silencio, tras el que Arón bosteza y dice: "voy a despertarla" y viene donde yo estoy y me despierta con un: "¡arriba ya!". Esta acción de dormir, silencio, bostezo y decir: "voy a despertarla", se repite cuatro veces más, una detrás de otra. La segunda vez, me pregunta si tengo manta para taparme, y me invita a su casa para coger una, me da el pañuelo con el que se tapaba él. La siguiente vez mientras "duerme" "se cae de la cama", me lo va contando mientras sucede, y me pide ayuda. La tercera vez que viene a despertarme, se encoge cerca de mí dentro del cartón en la producción de mi casa, y me dice que ahora esta es su casa y que yo me vaya a la suya. Y la última vez antes de que acabe la sesión, me dice que duerma un rato más, que él me despierta y se sienta en un módulo al lado mío,

(Diario de campo, sesión 26)

El hecho de dormir, y la construcción de una cama acogedora, es una acción que necesita de una cierta confianza, confianza que necesita tiempo y

dedicación para que se dé. La acción de dormir, es la primera vez que Arón la representa durante el juego, se puede atribuir a esta nueva confianza que se ha generado entre ambos y que lo permite.

6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

6.1. Análisis de las producciones: la casa.

Como se indicó en el apartado 4.3. de metodología, se ha utilizado un procedimiento de análisis de contenido del diario de campo para seleccionar y valorar los datos. En relación a las categorías de análisis escogidas para la mejor comprensión de este trabajo, se presentan los siguientes datos y porcentajes obtenidos (véase Anexo III; cuadro 1)

Por una parte, la primera categoría que se analiza es la categoría: CASA, que es un elemento sobresaliente entre los datos obtenidos del caso. Como ya se avanzó en el apartado 5.3.2., ésta se ha subdividido en tres subcategorías:

- La primera subcategoría contemplada es denominada como referencia de manera verbal a la casa y contabilizada en 22 sesiones de las 29 realizadas (75,8%). Se ha podido cuantificar a través de las verbalizaciones de Arón recogidas en el diario de campo. Esta categoría ha sido valorada con un punto si ha aparecido durante una sesión, independientemente del número de veces que se repitiera.
- La segunda subcategoría descrita como una producción de casa con distintos materiales empleados en la realización. Esta subcategoría se ha cuantificado en 16 sesiones de 29 (55%). De igual manera se ha atendido y registrado como una sola vez, aunque en el mismo día Arón produjera más de una casa.
- La tercera subcategoría analizada se refiere a las veces que Arón ha construido una casa habitable; esta producción, como se ha visto en el punto 6.3.2., comenzó a darse cuando la relación y el vínculo de confianza ya estaba asentado. Arón ha realizado el concepto de casa habitable en 5 sesiones de 29 (17,2%).

Como se puede ver, el número de veces que aparece el concepto de casa durante todo el proceso arteterapéutico es elevado, y podemos apreciar (véase tabla 1, Anexo III) como desde la primera sesión está presente, pero que a medida que pasa el tiempo y se establece la confianza y la seguridad, Arón va dando distinta forma a sus casas de manera cada vez más personal de acuerdo a sus recursos y necesidades.

Otro dato destacable obtenido tras realizar la tabla de categorías, es que a partir de la sesión número catorce hasta el final de la intervención arteterapéutica, Arón marca su entrada a la sesión con la realización de un gesto de juego (un susto). (Véase Anexo III; grafica 2 y tabla 1). Este gesto se convirtió en una muestra de complicidad, a partir del que ambos dimos inicio a su hora de Arteterapia. Se interpreta como una muestra de la evolución de la relación de confianza que se ha ido gestando desde un inicio, y que ha sido acogido en el espacio de Arteterapia, permitiendo de igual modo, que Arón sintiera ese espacio y tiempo propio.

Observando la gráfica que atiende a la segunda categoría: MATERIALES PARA LA PRODUCCIÓN DE CASAS, (Véase Anexo III; Figura 2) es llamativo el porcentaje correspondiente a los módulos de gomaespuma y/o cartones, dentro de los datos. Este material es empleado en 16 sesiones (72,7%). El (27,2%) corresponde a 6 sesiones en las que se emplearon: pinturas, plastilina, arcilla, piezas de construcción, masa de sal (una sesión cada material). A raíz de estos datos, podemos intuir la importancia que cobra la acción y la involucración del cuerpo. A través de los módulos y/o cartones Arón ha podido construir un espacio, al que poder acceder. Casas fabricadas que dieron forma, contuvieron y delimitaron un espacio propio al que era posible adentrarse, dentro de una escena física. Arón creó casas para "habitarlas". Esta posibilidad, de jugar a la casa, y su construcción le dio la oportunidad a Arón de crear un espacio, donde los objetos tomaron otro significado, entrando en un escenario de carácter dramático de puesta en escena, a través de las historias fielmente representadas; un espacio por el que moverse, desenvolverse y recorrer físicamente la figura de la casa. A esta casa Arón se adaptó como una estructura que le envolvió, y en donde la ficción sabida, se tornó en aparente realidad.

6.2. Significado simbólico de la figura de la casa

En el proceso creador desarrollado por Arón aparece en la mayoría de las sesiones la figura de la casa, como se ha visto hasta ahora. Este interés continuado de Arón por la creación de casas y la continua mención que hace de ellas, demuestran que este símbolo tiene importancia para él. Posiblemente, la casa puede ser entendida como un espacio de protección. Según Bachelard (2000) la figura de la casa nos remonta a aquel espacio del vientre materno, dónde sentimos nuestro primer universo, un paraíso del bienestar donde todas nuestras necesidades estaban satisfechas, donde nos sentíamos cuidados y resguardados⁶. "La vida empieza encerrada, protegida, toda tibia en el regazo de una casa"(2000, p.30). También la casa desempeña el papel de espacio personal, individual, creado por uno mismo. "Si nos preguntamos cual es el beneficio más precioso de la casa, diríamos: la casa alberga el sueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz" (Bachelard, 2000, p.62).

Esta visión de Bachelard según la cual la casa es el lugar donde muchos de nuestros recuerdos encuentran albergue, se refugian en los espacios de ella; espacios donde hemos disfrutado o sufrido, recuerdos que la ocupan y que no queremos desahuciar, porque volver a ellos siempre es consolador. Desde ese punto de vista, cabe preguntarse si el centro de acogimiento de menores puede ser percibido por Arón como un espacio de tránsito, y de ahí su necesidad de construir casas como espacios de identidad⁷.

"Sin la casa el hombre sería un ser disperso. Lo sostiene a través de las tormentas del cielo y de la vida" (Bachelard, 2000, p.73).

En la misma línea que Bachelard se sitúa Otto F. Bollnow (1969), cuando dice que necesitamos un refugio donde volver a curarnos las heridas de enfrentarnos al mundo, un lugar seguro, estable. La casa es un punto de referencia dónde el hombre sitúa su relación con el espacio, es el centro de donde parten sus coordenadas. También es un espacio interior donde habita lo

⁶ Los arquetipos culturales se manifiestan de manera tradicional en diversas prácticas y creencias; así, es interesante la relación de este significado de casa con la Casa IV de la carta astrológica. A esta casa se la relaciona con la madre, como figura de los primeros cuidados recibidos, en ella nos sentimos protegidos y en intimidad, a la que nos sentimos vinculados porque a ella pertenecemos.

⁷ El concepto de no-lugar de Marc Augé (1992) se relaciona con espacios de tránsito, en los que un individuo no halla pertenencia, sentido ni identidad personal.

íntimo, el núcleo del yo desde donde la persona va y siempre vuelve de los sucesos, frontera del dentro y del afuera.

La conformación de la casa obedece al orden del mundo pero también a un orden particular propio de quién la habita. La casa es nuestro interior y nuestra intimidad. Estar en casa es estar en ese punto enraizado en el espacio, es pertenecer. Vivir la casa en todas sus posibilidades reales o soñadas, ahora y en el recuerdo, origina el desarrollo de la identidad.

En cuanto a su sentido arquetípico⁸, la casa desde los orígenes de la vivienda: (la cueva), hasta los modelos actuales, siempre la hemos considerado el verdadero refugio del cuerpo, donde siempre volvemos.

La importancia del símbolo de la casa ha producido, entre otras cosas, un test proyectivo, el test H.T.P⁹. (Casa-Árbol-Persona). Este tipo de prueba, es una técnica proyectiva que se utiliza en población infanto-juvenil (también en población adulta) para evaluar diferentes aspectos emocionales, conductuales y también intelectuales de los niños, que brinda información acerca de la manera en que el individuo experimenta su yo en relación con los demás y con su ambiente familiar.

Arón utiliza la casa para realizar un símbolo que le ofrece un espacio de refugio personal; este símbolo, que separa lo propio de lo de todos. Encuentra en su simbolización un lugar de posesión, seguro, que le ampara de los peligros del exterior; íntimo, en el que busca protección y cuidado. En el que sentirse único y especial. De alguna manera, simbolizar este espacio de estar en casa le sirve para regular sus emociones, para aliviar y compensar su situación. La representación repetida de casas puede evidenciar una necesidad de Arón,

⁸ Los místicos, según Cirlot (1969), han relacionado el elemento femenino del universo con la casa, muro, arca, jardín cerrado, continente de sabiduría. Por su parte, el simbolismo arquitectónico de la casa atribuye simbologías a cada elemento, Ania Teillard (citada por Cirlot) dice que las distintas partes de la casa se corresponden con distintos espacios de la psique. Pero además de simbolizar por separado sus elementos, por su condición de vivienda, se establece una relación lógica entre continente cuerpo y contenido alma, comprobada esta asociación por los psicoanalistas.

⁹ El test proyectivo H.T.P. (Casa-Árbol-Persona) fué realizado por John N. Buck y W.L. Warren en el año 1947.

derivada de su historia personal: conflictos familiares, pérdida del hogar familiar y separación.

6.3. Análisis del proceso arteterapéutico.

Por otra parte, en cuanto al análisis del proceso arteterapéutico descrito en el punto 5.3.2. se puede observar, como ha ido cambiando la relación obra-participante-arteterapeuta a medida que el vínculo estable y confiable se ha ido consolidando.

En un principio, Arón en sus juegos quiso ser quien tuviera el control de la actividad en todo momento, quien dictaba el guión de sus historias, y decidía en la actuación de los personajes. Según su educadora, podía corresponder con una actitud de defensa y supervivencia adoptada por las experiencias vividas; esta falta de confianza, basada en una necesidad de defensa, desde la que no parecer vulnerable. Con el tiempo, como vimos en el punto 5.3.2 esto fue variando, y Arón buscó de manera sutil el contacto físico y afectivo conmigo y poco a poco permitió mi participación activa, representando mi propio guión y posibilitando que él diera vida a sus personajes junto a los míos. Estos juegos abren una nueva experiencia de encuentro, tomando "otros yo" que no corresponden en la vida cotidiana, unos roles, que en el caso de Arón están por encima de su edad, pues el juego simbólico crea una zona de desarrollo próximo (Vygotski (1979), en la que Arón interpreta situaciones que no conoce del todo, pero que adapta a sus conocimientos y posibilidades, y de esta manera las adelanta y "experimenta".

A partir de la sesión catorce, y tras detectar el rol que estoy ejerciendo en las sesiones, decido ajustar mi posición con relación a Arón. Después de una primera fase, como hemos visto en el punto 5.2.3., que consistió en generar una experiencia relacional-vincular positiva con Arón, basada en la confianza, y en una posición de sostén por mi parte, atender de manera precisa a sus necesidades y demandas para construir de esta manera un ambiente facilitador y de seguridad afectiva. Para más tarde comenzar con otro periodo de desilusión gradual, de separación, que no podría tener lugar sin esa atmósfera segura construida en un principio. La *"madre suficientemente buena"*, que expone Winnicott (2008) evita adelantarse a satisfacer cada necesidad

inmediatamente y espera un gesto creativo de protesta. Entonces se rompe la unidad madre-bebé, y así, se empieza a trabajar el límite entre el yo y el no yo, es decir el otro, para propiciar la independencia. Las figuras de apego primarias que plantea Winnicott en su obra (1971), siguen estando ahí, sobreviven a pesar de los ataques destructivos del bebé, en este sentido, se puede decir que sobrevivir al ataque, significa no tomar represalias.

A partir de este momento, Arón empezó a encontrarse con un pequeño límite por mi parte, con mi "no" en ocasiones, o con pequeñas frustraciones incluidas dentro del juego. La separación, como comenta este autor, implica llanto, rabia; así, Arón reaccionó matándome, dentro del juego simbólico. Como ocurrió en una sesión, cuando me pidió ayuda dentro del juego y le respondí que él podía hacerlo solo, que no necesitaba que le ayudase, entonces, el módulo de forma alargada con el que estaba jugando, se convirtió en una víbora que me picó y me mató, en sus palabras, repetidas veces. Tras este "ataque destructivo" por parte de Arón, sobreviví, y seguimos jugando.

Estas experiencias en el juego generaron una experiencia relacional-vincular distinta en Arón, al matarme sin angustia, que yo siguiera ahí, que no me fuera, que no tomara represalias, ni cambios en mi actitud hacia él, por el hecho de "matarme". De esta manera se empezó a trabajar con Arón que la separación no era un abandono, sino una diferenciación, una separación no traumática; lo que se trabajó a partir de este momento y en concreto en la etapa de cierre. Dada la historia de vida de Arón, fue algo fundamental sobre lo que se hizo hincapié durante el proceso arteterapéutico.

En cuanto al papel simbólico de las casas realizadas por Arón, se retoman algunos ejemplos de lo sucedido ya descritos en el 5.3.2. Tras la construcción de su casa, Arón quiere guardarla, dejarla como está y que nadie se acerque, ni juegue allí, porque, en sus palabras, "*es mi casa*". Esto nos indica el gran valor que dio Arón a esta producción, y por tanto nos permite pensar que el tema de la casa tiene mucho a nivel afectivo.

Acerca de la actitud que Arón toma respecto a la producción de casa, se posiciona como dueño y protege su propiedad: escribe un cartel con su nombre y prohibido pasar. Podemos intuir en estos gestos una necesidad de un lugar

de pertenencia, un espacio privado, y propio, en el que sentirse seguro y protegido, un refugio o escondite. De esta manera, al construir la casa, Arón redefine el lugar y lo hace suyo.

En esta construcción busca seguridad, su rincón delimitado, que tiene difícil acceso, al que añade una puerta a veces "*invisible*", en sus palabras, una "*contraseña de seguridad*", un "*pasadizo secreto*", etc. (véase Anexo IV; figura 5). Elementos de separación de lo que es suyo y de lo que es común, una puerta que da inicio a la intimidad y resguarda del mundo exterior y a su vez elementos que fortalecen la seguridad para el que vive en la casa. Arón crea su espacio de protección, a través del juego se cuida, crea un hogar protegido y confiable, pero a la vez, esta dinámica lúdica le permite proteger al otro, preocuparse por otro y mostrarlo; a partir de la obra le permite relacionarse con la arteterapeuta de otra manera. Construye una puerta para su casa, poniendo su nombre, que asegure su propiedad, y a la vez, en palabras de Arón, que le proteja de los lobos que vienen por la noche (véase Anexo IV; figuras 6 y 7).

Las acciones que se llevan a cabo en el juego de casas con Arón son situaciones de la vida cotidiana, ejercicios de hacer "como sí" (Piaget, 1961). Jugamos a hacer como si comemos, dormimos, vemos los dibujos en la televisión, etc. Estas dinámicas Piaget las encuadra dentro de la primera fase del juego simbólico, aunque Arón las entrelazan con acciones lúdicas correspondientes a la segunda fase, en la que las representaciones se vuelven complejas, aparece el simbolismo colectivo, con adecuación de papeles, en este caso concreto entre Arón y arteterapeuta, dónde se unen personas con seres mágicos y "vidas irreales" como las nombra Arón en más de una ocasión. (véase Anexo I; sesión 14)

El espacio arteterapéutico, se ha podido convertir en un espacio simbólico al que hacer referencia de casa. Arón durante el anteúltimo día de Arteterapia, le dice a su hermano enfadado: *¡Fuera de mi casa!*, cuando este se cuela en mitad de la sesión.

7. CONCLUSIONES

A través de esta investigación se ha reflexionado acerca de la importancia de la experiencia vincular-relacional, como base segura e imprescindible dentro de las sesiones de Arteterapia, para que el niño a través de una creación libre pueda desplegarse y explorar su vida interior, mediante la creación y el juego auténtico y genuino.

Respecto a los objetivos planteados en el apartado 2, el caso de Arón me ha permitido observar y comprender las funciones del juego simbólico en las sesiones de Arteterapia en un hogar de acogida para menores, que era el primer objetivo que me planteaba. Entender que la condición fundamental de la actividad lúdica-simbólica es el interés creador, y cómo gracias a ella se desarrollan funciones como: elaborar sutilmente conflictos, la comprensión y asimilación del entorno, dominar la realidad mediante el experimento, el desarrollo de la imaginación, entender el proceso de juego como dinámica de transformación, expresión de renovación y creatividad, fuente de placer, medio para explorar etc. A lo largo de las conclusiones retomaré y describiré más profundamente estas ideas.

También he podido explorar cómo se desarrolla el juego simbólico desde la creación de la obra y la relación con los materiales, que era mi segundo objetivo; en este sentido, ha sido muy interesante observar cómo la presencia de módulos de gomaespuma y de embalajes dio pie a múltiples acciones y permitió a Arón, en la segunda parte de las sesiones de Arteterapia, completar un proceso creativo que había comenzado con los materiales plásticos en la primera parte.

En cuanto al tercer objetivo, explorar cómo puede crearse un espacio de sostén y vínculo en Arteterapia con menores a través del juego, he profundizado en las características de la creación libre y de la posición de respeto y acogimiento de la arteterapeuta ante la dinámica lúdica y las producciones artísticas desarrolladas por Arón. Estos hallazgos se describirán a continuación.

Para continuar estas conclusiones, retomaré las preguntas de investigación que se hicieron en el apartado 2. En lo referente a la primera pregunta, y

respecto al ambiente facilitador para la creación genuina, destaco la importancia que cobra el espacio arteterapéutico para la elaboración y exploración simbólica, así como la experiencia de vinculación positiva dentro de este contexto.

En el ámbito de acogimiento residencial, el Arteterapia con menores busca como base imprescindible gestar y asentar un vínculo confiable en un espacio de encuentro entre el menor y arteterapeuta. El formato individual de las sesiones implica al niño estar en presencia de un adulto con el que establecer una relación significativa. Bruner (1984) nos habla del escenario, afirmando que las experiencias más ricas del juego infantil son las que resultan de la interacción del niño con el adulto, y lo positivo que es para éste jugar en su compañía. Se trata de un espacio donde sentirse valorado, dentro un entorno seguro, confiable y estable, como una persona única. Esto permite que permanezca la posibilidad de nuevas formas de relación, a partir de una experiencia vincular positiva desde la cual el niño constituya su identidad.

Por parte del arteterapeuta, esto hace prioritario proteger el espacio de juego y una atmósfera que lo propicie, que facilite que el niño pueda ser.

“Jugar muestra que este niño es capaz si se le da un razonable y estable entorno, de desarrollar una manera personal de vivir y transformarse en una persona completa y bienvenida al mundo” (Winnicott. 1942, p.107)

El desarrollo de la intervención arteterapéutica con Arón fue posible gracias a la gestación de ese espacio común, un espacio de encuentro, de complicidad, un clima de seguridad afectiva, que contribuyó a que él bajara sus defensas, su actitud de vigilancia y la relación vincular se desarrollara abiertamente. Se favoreció de este modo que aflorara su mundo, la capacidad de confiar, de sentirse querido y cuidado.

También pude observar que la actitud abierta del niño durante el proceso dependió en parte de su experiencia positiva del espacio de Arteterapia, así como de la consolidación del vínculo que se fue fortaleciendo a lo largo de las sesiones. En este sentido se cumple la idea de ambiente facilitador que plantea Winnicott (1971) y que nos ha hecho situarnos en las sesiones de Arteterapia

en una posición de sostén de las emociones y experiencias de Arón. También como plantea este autor, se puede ver que el juego implica confianza, y cómo la capacidad de crear de Arón dependió de su capacidad de confiar en el espacio arteterapéutico.

Asimismo, este caso ha demostrado que es fundamental la disposición receptiva del arteterapeuta hacia las necesidades del niño, la cual debe estar adaptada a sus ritmos; esto implica una atenta escucha en el plano verbal y no verbal. Concretamente, para entender el lenguaje de Arón tuve que posicionarme desde la actividad lúdica, es decir desde una capacidad para poder jugar con él, que me permitiera la comunicación en el mismo idioma del niño, el del juego, atendiendo así a su singularidad, y creando así, el campo de libre juego.

Se pudo ver como este espacio de protección, confiable y seguro para Arón, le permitió desarrollar sus conflictos de forma simbólica a través del juego y la creación con materiales, para atender a sus necesidades, desarrollar sus ideas y hacer tangible la realidad que imagina.

El juego, la creación, y la relación con la obra, permitieron establecer y dar continuidad al vínculo terapéutico desde una posición de confianza y de sutileza, entendiendo esta última como una comunicación respetuosa con Arón y una comprensión de los mensajes que indirectamente iba introduciendo en sus dinámicas de juego. Como se ha ejemplificado a lo largo de los apartados anteriores, el juego ha estado presente en todas las sesiones, y el hecho de aceptarlo como un elemento valioso de la expresión de Arón, hizo posible entender la relación íntima que tiene con la creatividad infantil. Al relacionarlo, de igual modo con la idea que desarrolló Vygotski (1979) al mencionar que en el juego se inicia y desarrolla la imaginación y la creatividad.

La creación libre dio lugar a que las dinámicas de juego fueran las que guiaran las sesiones, relegando a un segundo plano los materiales artísticos y que Arón expresara en varias ocasiones su decisión de no seguir pintando. Ante esta situación decidí no imponer a Arón una actividad plástica, y acoger sus iniciativas, ideas y demandas, continuar así en coherencia con la vía de trabajo planteada desde un inicio (creación libre). Al aceptar sus propuestas,

aparecieron los recursos y necesidades propias de Arón, mediante el juego simbólico espontáneo en su expresión más libre.

Esto me hizo plantearme la importancia de no poner límites a la creación, sino adaptarme como arteterapeuta a su lenguaje y condiciones naturales, para escucharlo, dando oportunidad a la expresión de sí mismo. Jugar libremente le permitió a Arón una nueva producción realizada desde su propio deseo y necesidad, y desarrollar el símbolo de la casa, que se convirtió en el núcleo de su acción creadora.

De esta manera, obtenemos la respuesta a la primera pregunta de investigación, y una primera conclusión: es importante identificar una vía de trabajo adecuada a las necesidades y recursos de cada niño, que le permita encontrar su manera propia de expresión y comunicación. En el caso de Arón fue a partir de la creación libre y el juego simbólico espontáneo.

En cuanto a la segunda pregunta de investigación, que se cuestiona acerca de las aportaciones a un menor de siete años, durante las sesiones de Arteterapia, el arte y el juego, se ha mostrado cómo ambas actividades son poderosas vías de expresión y experiencia que operan a través de la función simbólica.

Hemos visto como Arón en su acción creadora: desde el juego, desde las narraciones y las producciones artísticas, ha desarrollado un lenguaje metafórico, propio y personal, que le ha permitido simbolizar sus vivencias internas, elaborarlas y expresarlas de manera simbólica. Como plantea M. Klein (1980) en su teoría acerca del juego simbólico.

En las diversas historias que Arón protagoniza, en las que pone su energía, esfuerzo y atención, transforma los objetos, el espacio y su propio cuerpo; exterioriza sus emociones de una manera libre, pero sutil y metafórica, que no le enfrenta directamente con ellas. Pues jugar es una vía indirecta de comunicación, que le ha permitido elaborar y enfrentarse a dificultades y problemas desde una cierta distancia, de manera no frontal, de una forma más agradable que no le confrontaba directamente con el conflicto, y relacionarse con algo que no le sería fácil de otro modo y la vida cotidiana no le permitiría.

Con sus producciones, Arón recrea situaciones, adopta otros yo, que le sirven para explicarse la realidad y adaptarse a ella de forma natural y espontánea. Se facilita así lo que propone Cyrulnik¹⁰ (2002), cuando dice que es aconsejable enfrentarse a las situaciones adversas de manera indirecta mediante el arte y el juego, para evitar que su recuerdo y su recreación verbal directa las asienten como trauma.

El juego y las producciones de casas son los elementos protagonistas de la experiencia creadora de Arón durante las sesiones; con esta actividad lúdico-simbólica, ha dado forma y ha expresado su sentir respecto a algo importante para él, en torno a la figura de casa.

Arón ensaya, se prepara y enfrenta a algo significativo para él, a través del juego simbólico que carece de consecuencias y errores, y que se torna una experiencia divertida y muchas veces apasionante, a través del mágico mundo que el juego ofrece, función imprescindible que le atribuye Bruner(1984). La arteterapeuta debe comprender que el juego simbólico se sabe ficticio, aunque así todo, puede el niño involucrarse y dejarse llevar por la ilusión de su juego, que se vive como una experiencia real, que genera nuevos conocimientos que poder introducir en su día a día. Puede ser que Arón, explorando su imagen de casa, y produciéndola físicamente, haya encontrado una manera de elaborar y dar forma a este símbolo. Quizás en sus producciones, realizando casas, haya encontrado el refugio que desea e idealiza y de una manera simbólica se haya enfrentado a sus anhelos, a sus inquietudes, a los miedos que la situación personal en la que se encuentra pueden causarle y como plantea Gutton (1976), compensar situaciones carenciales. De esta manera, Arón ha podido negociar con circunstancias estresantes al haber perdido su hogar familiar, lo que implica por una parte la separación y por otra el habitar en un hogar que a su vez es casa también de otros menores, que se encuentran en situación de acogimiento residencial como Arón. Se ha analizado, el valor simbólico de la figura de casa, y se ha visto cómo ésta, separa lo propio e individual de lo de todos, del entorno, externo, como podría estar haciendo Arón con sus producciones al redefinir el lugar y hacerlo suyo. También la casa nos

¹⁰ Cyrulnik, B., (2002). Los patitos feos: Una infancia infeliz no determina la vida.

proporciona, un espacio dónde sentirnos resguardados y cuidados, espacio personal, donde habita lo íntimo y al que sentimos que pertenecemos, desarrollado por Bachelard (2000) y Bollnow (1969), que a su vez plantean la importancia que tiene este ambiente de crecer en el regazo de una casa, en el desarrollo de la identidad personal.

Las producciones artísticas también le han permitido a Arón apropiarse del espacio, hacerlo suyo. La apropiación del espacio significa construirlo: habitarlo¹¹, como ha hecho Arón a través de las casas "habitables" en su juego simbólico. En este caso, habitar no es sólo estar en un lugar, es un proceso mediante el cual, al relacionarse con el espacio, lo llena de significados.

En el desarrollo de este caso, se ha mostrado cómo el acto creador en las sesiones de Arteterapia, no se ha separado del juego, entiendo que un proceso terapéutico con menores no puede apartarse de él, ya que jugar es una actividad propia del niño y la forma más natural y espontánea de adaptarse al medio, como plantea Piaget (1961).

Respecto a la pertinencia o no de incluir el juego en las sesiones de Arteterapia con menores, hay que destacar que el arte y el juego forman parte de una misma actividad en el universo simbólico del niño (Ibáñez Zamora, 2003). Pero también en el ámbito del arte adulto encontramos manifestaciones muy próximas a los juegos realizados por Arón. Artistas que desarrollan su obra en torno a la figura de la casa a través de conceptos de arte contemporáneo, como las performances e instalaciones. Como por ejemplo la artista Pipilotti Rist, en su obra "Himalaya's sister's living room", donde recrea en la sala de un museo habitaciones de la casa de su infancia (véase figura 9). Otro ejemplo es el artista Paul Sermon, en su instalación "There is no simulation like home" obra que utiliza el concepto de casa para simular ambientes domésticos, en los que enlaza imágenes del exterior con proyecciones del interior de un hogar (véase figura 10).

¹¹ El filósofo Martin Heidegger desarrolló el concepto "habitar". Para Heidegger (1994): "No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan".

Tras lo desarrollado en el proceso arteterapéutico con Arón me pregunto si existen fronteras entre la creatividad del juego infantil y la creación plástica del niño. Las reflexiones que he realizado en el desarrollo del caso, junto con las aportaciones del marco teórico permiten afirmar que el límite es difuso, y que es la posición adulta la que pone esas fronteras, puesto que el niño se expresa y comunica mediante estas dos formas de libre acción creadora que muchas veces se producen simultáneamente, de manera indiferenciada. Así, Arón narraba historias inventadas mientras dibujaba, o jugaba con los pinceles sobre su creación plástica.

Por ello, valoro que es mucho lo que se puede conseguir con este enfoque arteterapéutico multidisciplinar, desde el que guiar al niño para que encuentre su manera de expresarse libre y auténtica, ya sea mediante plastilina, baile, dramatizaciones, construcciones, témperas, arcilla, etc. El arte y el juego comparten muchas características, en ellos, el tiempo es circular; en estas actividades el concepto del tiempo no es lineal, la motivación es intrínseca, se tiene la sensación de control sobre lo que se está desarrollando, son mundos de posibilidades, conforman un espacio propio, ajeno o libre, las normas que rigen lo habitual quedan temporalmente suspendidas, son dinámicas de transformación, y situaciones para el cambio, actividades libres que el sujeto elige, campos de libre acción creadora... (Huizinga¹², 2000; Csikszentmihaly¹³, . 1997).

Por tanto, entiendo el acto creador (arte y juego, en el caso de Arón) como una manera de desarrollar algo significativo a través de la simbolización, usando formas propias del lenguaje metafórico, que permite dar forma a eso que por su magnitud y complejidad nos resulta difícil descifrar a través del lenguaje lógico y verbal.

A través de un juego genuino como a través de un arte genuino, que impliquen la creación personal, y mediante la simbolización, se puede poner en relación la vida interna con la vida que nos ofrece/marca el exterior.

¹² Johan Huizinga, *Homo Ludens*: 1938. Obra dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural.

¹³ Mihaly Csikszentmihaly, 1997: *Fluir*. Una psicología de la felicidad.

Tras esta investigación, han ido emergiendo nuevas cuestiones y dudas, que podrían conformarse como nuevas vías de indagación, que han quedado abiertas durante este proceso y necesitan ser estudiadas en mayor profundidad. Como es la relación que tienen el arte y juego infantil, a partir de la descripción de un número mayor de casos, y analizar si todos los niños podrían beneficiarse de la creación libre o sería más acertada una metodología vinculada a las características del menor en cuanto a su estilo creativo o su personalidad.

Es la casa un palomar
y la cama un jazminero.
Las puertas de par en par
y en el fondo el mundo entero.

Miguel Hernández

8. BIBLIOGRAFÍA

- Abello, A & Liberman, A. (2008). Winnicott hoy. Su presencia en la clínica actual. Madrid: Psimática.
- Augé, Marc. (1992): Los "no lugares" espacios del anonimato. Una antropología de la Sobremodernidad, Barcelona, Gedisa S.A.
- Bachelard, Gaston. (2000) [primera edición: 1965]: La poética del espacio, Argentina, Fondo de cultura económica.
- Bollnow, Otto Friedrich, (1969): Hombre y espacio, Barcelona, Labor.
- Bravo, A., & del Valle, J. (2009): Intervención socioeducativa en acogimiento residencial. Gobierno de Cantabria. Recogido de [http://www.serviciosocialescantabria.org/uploads/documentos e informes/Interv Socioeducativa_Acogimiento Residencial. pdf](http://www.serviciosocialescantabria.org/uploads/documentos_e_informes/Interv_Socioeducativa_Acogimiento_Residencial.pdf).
- Bruner, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje, Madrid, Alianza.
- Cirlot, J. E. (1969): El diccionario de símbolos, Barcelona, Labor.
- Csikszentmihaly, M. (1997): Fluir. Una psicología de la felicidad, Barcelona Editorial Kairós.
- Cyrułnik, B., (2002). Los patitos feos: Una infancia infeliz no determina la vida. Barcelona: Gedisa.
- Dirección General de Servicios para la Familia y la Infancia (2012): Boletín de Datos Estadísticos de Medidas de Protección a la Infancia (Datos 2012), Boletín Estadístico nº 15, Madrid.
- Fernández del Valle, J./ Fuentes Zurita, J., (2000): El acogimiento residencial en la protección a la infancia. Madrid: Psicología Pirámide (Grupo Anaya)
- Garaigordobil, M. (2003): Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil, Madrid, Anaya S.A.
- Gutton, Ph. (1976): El juego de los niños, Barcelona, Nova Terra.
- Heidegger, Martin, (1994): "Construir, Habitar, Pensar" en Barcelona, Conferencias y Artículos Serval.

Huizinga, Johan. (2000), [primera publicación: 1938]: Homo Ludens, trad. Eugenio Imaz, Madrid, Alianza Editorial.

Ibáñez Zamora. (2013): Arteterapia y terapia de juego centradas en el niño. Una simbiosis destinada al éxito, Congresos Científicos Universidad de Murcia, I Internacional de Intervención Psicosocial, Arte Social y Arteterapia

Klein, M. (1980) [primera publicación: 1932]: Psicoanálisis de niños, Buenos Aires, Paidós Horne.

López Martínez, (2009) TESIS DOCTORAL La Intervención Arteterapéutica y su Metodología en el contexto Profesional Español Universidad de Murcia.

Marshall, C. y G. Rossman (1999), Designing qualitative research, Thousand Oaks, Sage.

Piaget, Jean. (1961) [primera publicación en francés: 1959]: La formación del símbolo en el niño, trad. José Gutierrez. México, D. F. Fondo De Cultura Económica.

Piaget, Jean. (2000) [primera publicación: 1969]: Psicología del niño, Madrid, Ediciones Morata.

Prieto García y Medina Rubio (2005): El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas, Madrid, UNED Ediciones.

Stake, R.E. (1998): Investigación con estudio de casos. Madrid: Morata.

Vygotski, L. S. (1979) [primera publicación: 1932]: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica Grijalbo.

Winnicott D. W. (1942): ¿Por qué juegan los niños? El niño y el mundo externo, Buenos Aires, Hormé S. A. E.

Winnicott, D.W. (2008) [Primera edición en inglés: 1971]: Realidad y juego, Barcelona, Gedisa, S.A.

Winnicott, W, D. (1990) [primera publicación: 1968]: "Los bebés y sus madres". Barcelona, Paidós.

ANEXO I: Extracto de registro de diario de campo.

(Sesión 1)

Arón entra en la sala, parece tranquilo. Decidido se sienta en la silla y se arrima a la mesa cuidadosamente. “Vaya la que ha liado M.”, “Yo soy muy cuidadoso” dice sin mirarme. La mesa está llena de pinturas, sal, abalorios.....distintos materiales de la sesión anterior, que no he podido recoger antes de que él entrara. Se queda quieto, cómo esperando que retire parte del material de la mesa para que pueda comenzar, esto entiendo yo.

Arón reposado, investiga los materiales que hay encima de la mesa y coge un folio y un papel de magdalena que empieza a pintar. “A mí me encanta Arteterapia”, “Porque me gusta mucho pintar” dice. Su gesto es serio, mientras trabaja va contándome y explicando con detalle cada paso que va dando, capas y capas de pintura, la incorporación de sal, de abalorios...

Hasta aquí no ha habido contacto visual. Parece contento, canturrea mientras trabaja. El papel se mueve todo el tiempo con sus trazos, asique pongo un dedo en la esquina para sujetarlo y así tratar de interactuar con él, a lo que él rápidamente responde pintándome el dedo con el pincel. Yo me hago la ofendida teatralmente y él sonrío y empieza a reírse por primera vez. Coloco otra vez el dedo y vuelve a mancharme, siguiendo con el juego, yo para su sorpresa le persigo con el dedo pintado para mancharle a él. Este juego da lugar al primer contacto visual y a la risa. Seguimos jugando con los materiales. Lo que vamos hablando o los comentarios que yo hago, los retiene y al rato en otro momento los repite.

A medida que juega con los materiales cuenta una historia, mientras retira con una regla una capa de pintura del papel dice: “¡Fuera de mi casa!”,” ¡Fuera de mi casa!”. (Véase figura 1)

(Sesión 14)

Al entrar, Arón se esconde detrás de la pared, y cuando cree que estoy despistada: ¡Uh! me da un susto, y se ríe.

Lo primero que me dice después del susto es: "No quiero pintar", se acerca a los módulos de gomaespuma, se quita las zapatillas y empieza a jugar entre ellos, "es mi guarida" me dice. Yo estoy sentada en un módulo y dice: "¡ala! ¡el módulo se ha enamorado de ti!" y me dice: "¡es la guerra!" y divide los módulos en dos partes para que cada uno construyamos nuestro fuerte, desde el que defendernos, de las pelotas que nos tiramos hasta que ambos fuertes caen. Entonces volvemos a construirlo, mientras estamos en ello Arón me dice que puedo cambiar el tema, yo no entiendo bien a qué se refiere y le pregunto, "para no repetir" me dice, sigo sin entenderle bien. Cuando termino mi fuerte, me pide ayuda con el suyo, entonces, cuando lo tenemos todo listo dice: "Es muy bonito, mejor que no juguemos a la guerra para no destruirlo", "es mi casa". "la única casa después de la guerra" (Ahora entiendo a qué se refería antes)

Asique los fuertes se convierten en casas, con un "pasadizo secreto" y una llave para entrar, que sólo él y yo conocemos. "Tu parte es hasta aquí" dice señalando la columna, "y la mía hasta aquí", "bueno da igual, podemos cruzar mejor" acaba diciendo. Entonces viene a mi casa, y yo a la suya, me habla de mi casa para cuando yo tenga hijos. En la historia que está construyendo, me cuenta que tiene un tele-transportador a la vida irreal y que es mi cumple y me invita a su casa. Le pregunto cuántos años cumplo," 38" dice, no "13" rectifica. ¿Y tú cuantos tienes tú? Le pregunto, "7" no "14", cuenta con los dedos, y dice: " 17, cinco años más que tú".

Me dice que tengo que ir a su casa porque tenemos que matar unas ratas que hay, "la más gorda" se resiste, pero acaba matándola, le veo concentrado y absorto en el papel. Después vamos a matar a las ratas que también hay en mi casa, sólo que son más pequeñas y fáciles de matar. Me enseña el pasadizo secreto que da al circo.

Me cuenta que tiene un anillo que le hace invisible cuando se le pone, y empieza a jugar ¡ahora me ves!, ¡ahora no! ¡me ves! ¡ya no! Le gusta la vida irreal me dice, porque se construye más rápido. Se ha pasado la hora y le digo que tiene que volver de la vida irreal, que tenemos que ir recogiendo, entonces surgen cosas importantísimas que hacer en las casas.

Cuando ya se va a ir me dice: "no quites esto" "no quites mi casita". Al decirle que tenemos que recogerla y darle la explicación de porqué, empieza a decirme "pues no me ves, ni te escucho, porque me he puesto el anillo" entonces miro por la sala como si no le viera y digo: "¡Arón....si me oyes, hasta el próximo día, me gustaría verte para despedirnos!". Arón se pone las zapatillas a todo correr y me dice: "¡no te escucho! ¡no te estoy escuchando!" "adios" y se va corriendo.

ANEXO II: Índice de figuras:

Figura 1: Obra realizada por Arón en la sesión 1.

Figura 2: "La galaxia" producción de Arón.

Figura 3: "La cueva" dibujo realizado por Arón.

Figura 4: Módulos de gomaespuma, fotografía realizada por Arón.

Figura 5: Contraseña para entrar en la construcción de la casa de Arón, realizada por él.

Figura 6: "Puerta" (cara A) realizada por Arón para mi casa construida.

Figura 7: "Puerta" (cara B) realizada por Arón para mi casa construida.

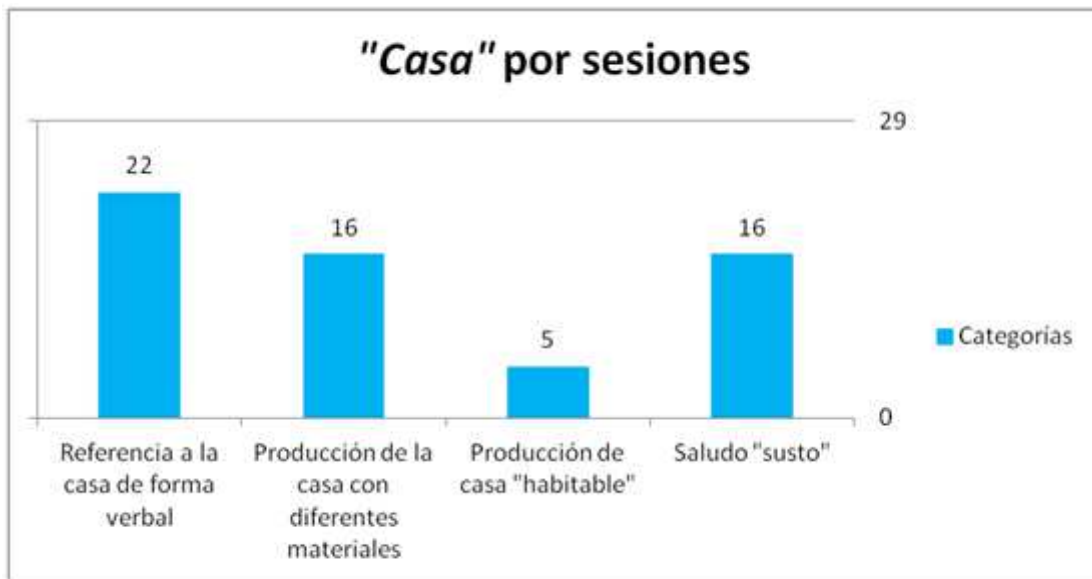
Figura 8: "La casa mágica" construida por Arón, fotografía realizada por él.

Figura 9: "Himalaya's sister's living room", Pipilotti Rist (2000).

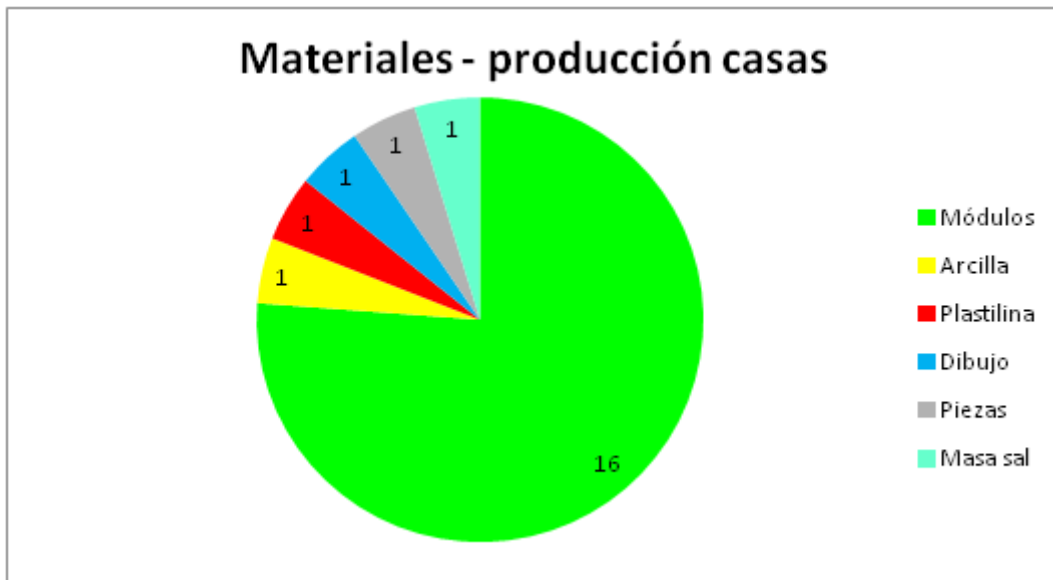
Figura 10: "There is no simulation like home", Paul Sermon (1999).

Figura 11: Plano de distribución Hogar San Mateo.

ANEXO III: Representaciones gráficas, tabla 1 y cuadro 1.



Gráfica 1: Categorías de análisis de contenido del diario de campo.



Gráfica 2: Materiales empleados para la producción de casas.

SESIONES		CATEGORÍAS		
No. De sesión	Referencia a la casa de forma verbal	Producción de la casa con diferentes materiales	Producción de casa "habitable"	Saludo "susto"
S1	1			
S2	1	1		
S3	1	1		
S4	1			
S5	1			
S6				
S7	1	1		
S8	1	1		
S9	1	1		
S10	1			
S11	1	1		
S12				
S13	1	1		
S14	1	1	1	1
S15	1	1	1	1
S16	1	1		1
S17	1	1		1
S18	1	1		1
S19	1			1
S20				1
S21				1
S22	1	1	1	1
S23	1	1	1	1
S24	1	1		1
S25				1
S26	1	1	1	1
S27				1
S28	1			1
S29				1
Total	22	16	5	16

	16	Módulos
	1	Arcilla
	1	Plastilina
	1	Dibujo
	1	Piezas
	1	Masa sal

Tabla 1: Categorías de análisis de contenido del diario de campo.

<p>1ª CATEGORIA: CASA (Ítem del que se han desplegado tres subcategorías):</p>	<p>Subcategoría 1: Referencia a la casa de forma verbal</p> <p>Subcategoría 2: Producción de casa con diferentes materiales</p> <p>Subcategoría 3: Producción de casa "habitable"</p>
<p>2ª CATEGORIA: MATERIALES PRODUCCIÓN CASA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dibujo -Plastilina -Arcilla -Bloques de madera -Masa de sal -Módulos/cartón

Cuadro 1: Categorías de análisis de contenido del diario de campo.

ANEXO IV: Imágenes de figuras:



Figura 1: Obra realizada por Arón en la sesión nº 1.



Figura 2: "La galaxia" producción de Arón.



Figura 3: "La cueva" dibujo realizado por Arón.



Figura 4: Módulos de gomaespuma, fotografía realizada por Arón.



Figura 5: Contraseña para entrar en la construcción de la casa de Arón, realizada por él.

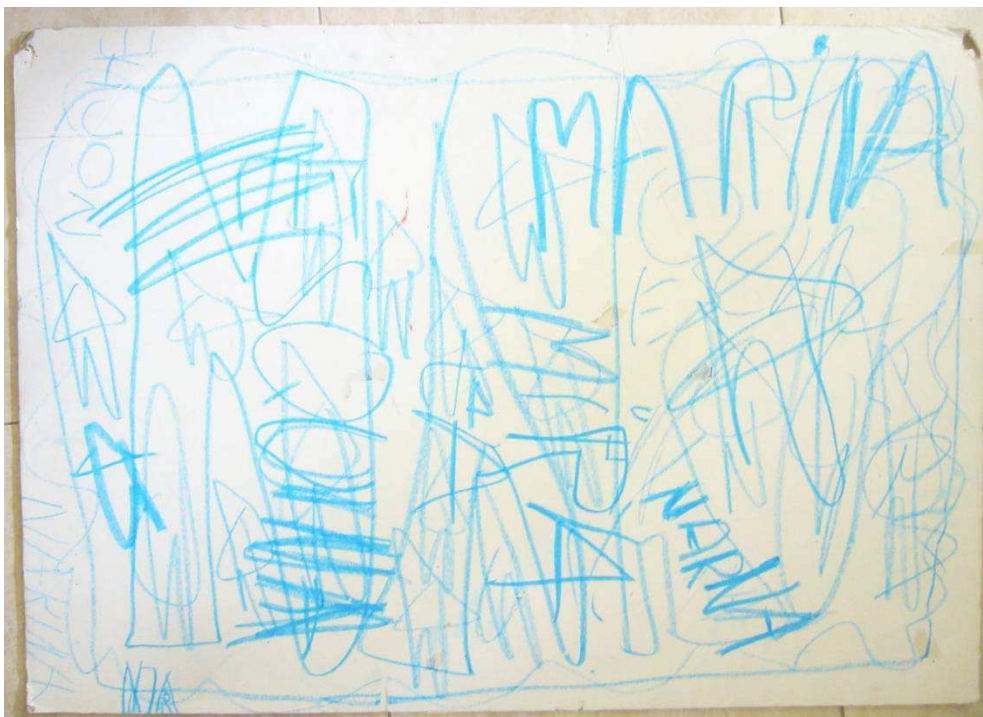


Figura 6: "Puerta" (cara A) realizada por Arón para mi casa construida.



Figura 7: "Puerta" (cara B) realizada por Arón para mi casa construida.

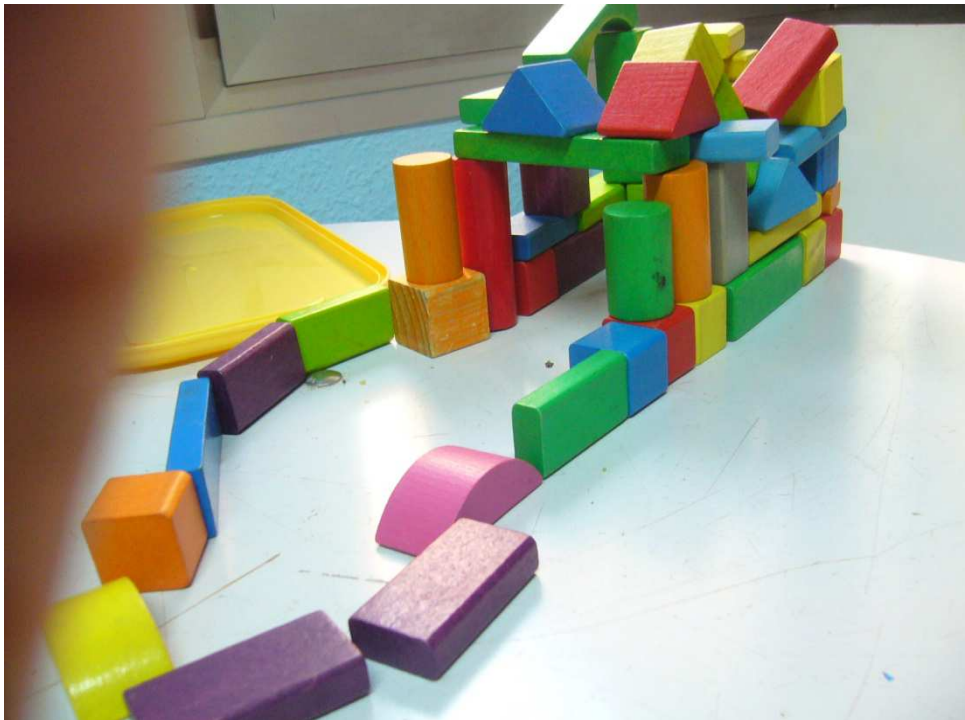


Figura 8: "La casa mágica" construida por Arón, fotografía realizada por él.

ANEXO V: Obras de artistas relacionadas con el concepto de casa.



Figura 9: "Himalaya's sister's living room", Pipilotti Rist (2000).



Figura 10: "There is no simulation like home", Paul Sermon (1999).

ANEXO VI: Plano de distribución Hogar San Mateo.



1. Cajas destinadas para guardar las obras
2. Carro con material de Arteterapia
3. Colchonetas
4. Módulos de psicomotricidad
5. Mesa y sillas

Esquema planta baja Hogar San Mateo

Plano Hogar San Mateo.

