

ANEXOS

CASO EZEQUIEL

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Habían tres pollitos que estaban comiendo, y después ahí estaba su mamá con el plato lleno que estaba ahí pa que coman los tres pollitos, pero ahí falta alguien, el gallo, ahí estaban comiendo pero ya no está, y después van a tener que ir a jugar los pollitos.*

Lámina 2: *Aquí había en el cerro los tres osos que jugaban a estirar la cuerda, el pequeño osito estira más, pero el otro oso está solo, es que nadie le ayuda, por eso está triste, y porque van a vencer los otros, ellos están felices, pero tendrían que ayudarlo al otro.*

Lámina 3: *Estaba un león herido, herido y con un bastón, y un ratón que lo veía, que estaba sentado en una silla y agarraba una de esas cosas, una pipa, y lo veía que está triste, porque le duele lo que está, lo que está la herida, solo eso.*

Lámina 4: *Aquí hay un canguro, su mamá está saltando y el bebé está aquí adentro y el otro cangurito, su hijito, lo que estaba crecido un poco más está en una bicicleta. Están corriendo a la tienda, tienen que comprar helados, o frutas o verduras.*

Lámina 5: *Aquí había una cama, una ventana, y pal bebé y la cama para dos, para que duerman el papá y aquí el hijo, aquí el bebé duerme y allí papá y mamá durmiendo después de pasear.*

Lámina 6: *Están el hijo, el papá y la mamá, y ellos están durmiendo, y el hijo está despierto, están durmiendo en una cueva oscura. El bebé está despierto para salir, está echado. Los papás duermen porque tienen sueño, y después tienen que salir a cazar peces.*

Lámina 7: *Hay un tigre que está cazando a un mono, el tigre abre su boca, y el mono se está ocultando, le ha hecho asustar y el mono se ha soltado, pero se va a agarrar y se va a colgar y el tigre no lo va a atrapar porque ya va a llegar arriba, se va a salvar.*

Lámina 8: *Están el hijo, la mamá y la abuela, (tartamudea diciendo "el pap..." pero decide decir el abuelo) y el abuelo, y están hablando los dos (se refiere al abuelo y el niño), y ellos también los dos, y están hablando, después van a comer.*

Lámina 9: *Aquí hay una puerta abierto, y con de la coneja está en su cama, está descansando es que está descansando, él se ha ido solito para jugar después.*

Lámina 10: *Están su mamá y su perro, que su perrito quiere hacer el uno o dos en el baño y luego se va a lavar las manos, se va a limpiar y luego se va a ir a descansar, y después a dormir.*

La hora de juego diagnóstica

Desarrollo:

1. **Inicio del juego:** Elige inicialmente los legos y comienza a construir una especie de tren enlazando todos los legos con rueditas, indica que le gustan los coches.
2. **Evolución del juego:**

Posteriormente observa los muñecos y toma un muñeco grande al que llama *el papá*, construye un refugio con los bloques de madera y lo deja ahí, *está trabajando* indica.

Toma otro muñeco grande y la llama *la mamá*. Indica, *ella no puede estar aquí* y la aleja, la pone frente a él en una silla de forma en que parece estar observando, se le pregunta por qué no puede estar ahí y responde *ella no puede estar aquí, porque se ha ido...* hace un breve silencio y retoma, *ha ido a la chajkra a trabajar*. Derrama trozos de papel simulando la lluvia, *ha empezado a llover no creo que vuelva, ya es tarde*.

3. Narrativa durante el juego:

Ezequiel comenta que la lluvia, *moja todo y no me deja salir a jugar*. A medida que avanza la hora, introduce un papel que simula una bolsa, *es una bolsa para no mojarse, hay que taparse bien, o podemos enfermarnos*.

También indica, *a veces también se puede jugar en la lluvia, pero puede ser peligroso, no sabemos lo que puede pasar, siendo que nos podemos resbalar*.

CASO CELIA

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Unos pollitos con su mamá están comiendo comida en una mesa con su mamá y con cucharitas, los pollitos están con sus platitos, y la mamá le tenía que servir la comida de lo que está en ese plato grande, a los pollitos para que coman, para que disfruten su comida y nunca tengan hambre y que disfruten su comida para que puedan sobrevivir y para que no mueran nunca.*

Lámina 2: *Ellos están jugando a los esfuerzos, si tienen fuerza estos dos o este lado, tal vez gane el pequeño y el grande, o el otro del otro lado, o los de este lado ya están por ceder y este por ganar es un oso de nueve o 10 años, el pequeño cinco añitos o cuatro añitos y el grande tiene 11 años o 12, y no sé si tienen nombres. Pero van a terminar felices para siempre.*

Lámina 3: *Este está sentado en una silla, con... está agarrando un cosito (se refiere a la pipa), y en su lado está su bastón y está viendo algo por delante, y en el tronco hay una ratita en un agujerito. El león está sentado, está descansando y después va a jugar, él es el rey león.*

Lámina 4: *Ahí está su mamá con su hijito, y está llevando en una canasta, llevando algo hasta el bosque y en una..., el pequeño está yendo en una bicicleta y la mamá está yendo caminando hasta el bosque, sino el pequeño se puede cansar, por eso está en la bicicleta.*

Lámina 5: *Ahí está un osito durmiendo en su camita, y los otros en las otras camas están, otros ositos están durmiendo ahí y el osito tal vez tenga miedo, porque está oscuro y no tienen techo, no tienen puerta para cerrar, no tienen luz tampoco.*

Lámina 6: *Ahí está unos osos durmiendo en una cueva, uno es pequeño y dos son grandes, los grandes están durmiendo más adelante y el otro es pequeño y ahí todos tienen todo, pero menos no tienen luz, pero si tienen techo, puerta para que abran y cierren. El osito se siente triste, porque no sabe qué hacer, no sabe qué hacer durmiendo ahí, porque no puede dormir toda la noche, parece que los otros están jugando y no le dejan dormir al osito.*

Lámina 7: *inicia esta lámina con un comentario, esa película yo he visto, he visto con la E (E es una de sus educadoras). Ahí estaban un tigre y un monito y el monito se está yendo colgando para que el tigre no le atrape, porque el monito tiene miedo al tigre y el tigre solo está jugando con el monito, están jugando a atraparse, lo atrapa y luego a las tulas, el tigre gana y el monito pierde, porque no le puede tular al tigre, porque el tigre corre rápido. Se pregunta sobre el significado de "tular" (primero tenemos estaban, el tigre tiene que, hay esquinas donde toca y ahí ya no le pueden tular, y cuando no estén en las esquinas si le pueden tular. Tular es cuando una persona tiene que tularse a nosotros, digamos hay 3 o 4 esquinas y luego tenemos que empezar a jugar - es lo que responde ante la pregunta de qué significa tular)*

Lámina 8: *Ahí están dos monos, en la silla grande y la mujer le está diciendo un secreto al mono, al macho que es este, le está diciendo un secreto mientras que los otros están hablando, y que su mamá del monito le está cuidando y de eso se están haciendo la burla los demás, le está diciendo que... (No termina de hablar y retoma con otra narración). Le está haciendo sentar en su manito al monito pequeño, le está diciendo algo, los otros se están burlando de lo que le está diciendo al monito pequeño.*

Lámina 9: *Hay un conejito con su puerta con su techo y con todo, y ahí toditos están durmiendo pero igual puede tener miedo de lo que la puerta está abierta, no le han cerrado se han olvidado de cerrar la puerta y por eso, la luna digamos le está alumbrando grave al conejito y por eso no puede dormir, tiene miedo de, tal vez puede venir algo a su cuarto, una fantasma así, le atraparía y le llevara a su casa a donde todos los fantasmas y ahí al conejito también lo pueden convertir en fantasma.*

Lámina 10: *Ahí los perritos están jugando en el baño, uno es mayor y el otro pequeño tal vez tiene 10 años y el otro cinco, no sé si tienen nombre, están jugando a las atrapadas, no sé si le atrapan, en el baño están jugando pero, tal vez hagan algo y les rete su familia, les retaría, ahí están jugando los dos perritos bonitos, porque si arruinan algo les puede retar su familia, le dirían -porque han hecho esto, no deben hacer esto- y así. Su familia les puede decir vayan a descansar y ellos pueden ir a descansar, los perritos, gracias.*

La hora de juego diagnóstica:

Desarrollo:

- 1. Inicio del juego:** Elige inicialmente la plastilina y construye una figura humana y después toma los bloques de madera y comienza a construir lo que ella llama la “alfa wasi” (casa de alfa) y otro un poco más alejado “la casa”, indica, *la lluvia va llegar y necesita una casa, y tiene que ser pequeño si no, no entraría.*

- 2. Evolución del juego:**

Posteriormente observa los muñecos y toma un muñeco grande al que llama "el fantasma". Sitúa a la figura de plastilina dentro de “alfa wasi” y a “el fantasma” fuera de esta construcción. Pasa a los legos y construye diferentes animales, un pato, un perro (se llama Tarzan), un gato y un dinosaurio. Después los pone en fila en la mesa.

Pasa a construir casas para los animales en el piso, construye una especie de tres corrales y ordena a los animales vacas y ovejas en uno, aves en otro y cerdos en el último. No vuelve a tocar los animales contruidos con lego y se centra en los otros animales en corrales.

- 3. Narrativa durante el juego:**

Celia comenta que la figura de plastilina podría ser ella, *seria yo... podría*, indica que después de la escuela no ha podido llegar a casa, *estaba yendo a su casa era, pero ha visto el cielo era, y las nubes,*

hay lluvia... una tormenta, se queda en alfa wasi, tiene que esperar, señala la construcción y dice, esto no tiene puerta. Después señala a “el fantasma” y dice, está esperando la lluvia, parece que quiere entrar por la puerta, porque los papás estaban en la otra casa era y también tenía miedo... y frío también.

Al construir los animales con legos indica, *a mí me gustan mucho esto, los animales y construir con estos* (señalando los legos) y pregunta *¿A vos te gusta? debíamos jugar más era ¿y?*. Después los pone en una fila cerca de la punta de la mesa y no los vuelve a tocar.

Al construir los corrales de los animales indica, *hay que tener, casita para ellitos también, sino llorarían será* (señalando a los animales), los agrupa en tres corrales y termina diciendo *ahí van a vivir felices*, toma unas hojas de papel y las pone sobre los bloques de madera simulando un techo, *así la lluvia pasa, y se esconden para que no les moje.*

CASO BRISA

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Un pollito está comiendo, están en la mesa, está viendo la gallina, ellos, los gallitos van a comer y van a lavarse sus manos.*

Lámina 2: *Un oso, los osos están estirando la soga, el otro les está queriendo tirar abajo, el osito le está salvando, estaban peleando de la soga.*

Lámina 3: *Es el león, el león está sentado en la silla con esto, con el bastón, está mal, de que le está viendo este (se refiere al ratón), esta triste, él es un ratón, solo está viendo. Van a jugar después, solos.*

Lámina 4: *Uno está en la bici, uno caminando a su casa, están apurados, van a la casa a comer.*

Lámina 5: *Es una cama, con las cunas, aquí hay los ositos (se refiere a la cuna), y las mamás aquí están (se refiere a la cama), el papa y la mamá, están jugando a las camas (yo me escondo en mi cama abajo y ellos cuentan uno, dos) y después los osos están en sus cunas.*

Lámina 6: *Los osos están ahí, en los árboles, durmiendo, el otro está triste, ellos no quieren dormir con su hijo, la papa y la mama, no quieren dormir con el osito, él no quiere dormir porque está triste.*

Lámina 7: *Un mono le está pegando al tigre, le está comiendo casi, le quería comer, y le pega (refiere al mono pegando al tigre) y sube arriba, se escapa, y el tigre se corre, se escapa).*

Lámina 8: *El oso, y los monos, uno está hablando a su monito, a su mama de ahí, el monito, el hijo, de que su... –pensó a tu cabeza– le ha dicho, y a su abuelita le están viendo, los otros están tomando te. Y se van a sus camas, y están en su cama echados.*

Lámina 9: *Un conejito está solito en su cama, su mamá le ha dejado con su papá. A prepararse frutas y va a su cama, camina a su camino y está comiendo zanahorias.*

Lámina 10: *Es un perrito, y su mamá le lleva al baño a hacer pis, hecha agua y se van a sus camas.*

La hora de juego diagnóstica

Desarrollo:

1. **Inicio del juego:** Elige inicialmente un muñeco grande la llama “mamá” y la mantiene todo el tiempo abrazada. Observa los juguetes parece indecisa y pregunta, *¿con cuál puedo jugar?*, y repite la pregunta *¿con esto puedo?*, cada que quiere tomar otro juguete.

2. **Evolución del juego:**

Al tomar al muñeco que representa a la madre la abraza y no la suelta hasta terminar la sesión, pasa de los bloques de madera apilados sin ninguna forma a los legos que encajan unos con otros en una columna, para volver a los bloques de madera e indica que quiere jugar a armar (se refiere al jenga) pero no sabe cómo apilar los bloques, necesita ayuda y después de algunas instrucciones empieza al armado, pero tiene dificultades, arma y desarma para asegurarse que están en la posición correcta.

Señala: *yo grande estoy*, cuando se le indica que también puede jugar con los muñecos.

Indica que prefiere jugar con los bloques de madera.

CASO SANTIAGO

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: Los tres pollitos estaban comiendo su almuerzo, la gallina estaba viendo por ahí si estaban comiendo nomas, siendo que tienen el plato lleno de sopa y su mami le ha dicho y mostrado que no se olvide, porque estaba lleno el plato hondo. Estaban contando que; yo pido la comida. Su mamá le ha visto y le ha gritado y reñido, porque están gritándose.

Lámina 2: Estaban estirando los osos, el de uno solo para que pierda, para que gane siendo el pequeño el que ha ayudado y le ha podido ganar a él. Un oso, que no tiene nombre.

Lámina 3: El rey león estaba sentado en el sillón porque estaba aburrido, y en un barco, porque estaba aburrido mucho, porque no tenía ningún amigo, porque él comía carne. Él estaba con esto (se refiere a la pipa) agarrando, porque está muy, mucho aburrido.

Lámina 4: Un burro chiquito estaba caminando con su bicicleta, pero una señora ha pasado por ahí y su pequeño, porque estaba yendo a su casa con su cesto lleno de frutas.

Lámina 5: Un bebé está durmiendo en su cuna y los padres están durmiendo en su propia cama, con la habitación a oscuras.

Lámina 6: Dos osos durmiendo en un hueco, porque no tienen casa, escapan del león que les quiere matar, porque le ha matado a un hermano, porque no quería jugar y él le ha atacado y el oso lo ha matado y es todo.

Lámina 7: Un tigre atrapando a un mono, el tigre quiere carne para comer, a los tigres les gusta la carne, el mono le quería molestar y el tigre le quería atrapar. El mono estaba subiendo la cuerda.

Lámina 8: Cuatro monos que dos grandes se estaban diciendo, y su mamá estaba jugando con su hijo sentado en el sofá se estaban jugando, de lo que la mamá estaba jugando con su monito, porque a ella le gusta jugar con él.

Lámina 9: Su papá de la coneja dejaba abierto, porque hacía calor, en las noches hace calor y por eso está abierto.

Lámina 10: Dos perritos jugando en el baño, y entonces uno se estaba riendo y uno le estaba haciendo cosquillas, siendo que casi se cae y estaba escapando. Estaban destrozando todo, porque a ellos les gustaba, porque son perros.

La hora de juego diagnostica

Desarrollo del juego

1. **Inicio del juego.** En un primer momento, opta por trabajar con los bloques de construcción (legos). Se observa que comienza a crear una figura de forma rápida, sin mucha reflexión. La figura

que crea parece ser una "casa", y luego agrega muñecos pequeños, posicionándolos alrededor de la casa, como si se tratara de una escena cotidiana

2. Evolución del juego

La dinámica del juego inicia con Santiago comentando que está construyendo una casa en la que se encuentran algunos personajes. A medida que juega, parece disfrutar del proceso, pero también comienza a añadir detalles que reflejan su mundo interno. Se observa que empieza a incluir figuras de animales dentro de la casa, y coloca a algunos de los muñecos en situaciones que reflejan conflicto o caos, como si estuvieran discutiendo o peleando.

Se muestra muy involucrado en el juego, aunque su atención varía entre los muñecos y los bloques de construcción. Su discurso comienza a ser más acelerado conforme va interactuando con los personajes. Reflejando un comportamiento impulsivo, lo que podría estar relacionado con su tendencia a actuar sin reflexionar, tal como lo mencionó su cuidadora (inquietud y deseos de pelear). Indica: *Este es el perro, y este es el hombre, pero están peleando porque el hombre no les hizo caso. El hombre siempre dice que no lo puede hacer, pero no importa, yo hago lo que quiero.* A medida que avanza el tiempo, el juego parece volverse más complejo. Introduce más muñecos y figuras, y coloca a varios de ellos en escenas de lluvia, mostrándolos vulnerables, pero a la vez resistentes. Indica: *La lluvia no para, pero él (el hombre) no tiene miedo. Solo se pone triste porque está solo, pero él sigue adelante, porque él no se va a ir.*

3. Narrativa del juego

La narrativa del juego involucra situaciones de conflicto y resolución, en las que sus personajes son responsables de enfrentar dificultades, como lo es la lluvia, que en este contexto, puede interpretarse como una representación de sus emociones internas reprimidas (posiblemente relacionadas con el abandono y la separación de sus padres), mientras que los personajes que resisten, como el hombre bajo la lluvia y peleando, enfrentándose a las dificultades, muestran una capacidad para lidiar con la adversidad, aunque también se observa que en sus muñecos hay una clara indicación de vulnerabilidad, como si estuvieran siendo castigados por algo fuera de su control.

CASO MARTA

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Había una gallina que tenía tres hijitos y ella ha cocinado era, tenían comida y los tres pollitos querían comer y les ha dicho que coman con las cucharas, y van a ir a jugar y dormir después porque han cenado.*

Lámina 2: *Habían tres osos, dos eran un equipo y han empezado a estirar la cuerda para ver quién gana. Y ha ganado los dos que estaban de este lado.*

Lámina 3: *Había una vez un rey león que les decía que hagan las cosas a los animales, y él se sentaba en su banco, se creía rey y el los veía a los animales siempre cada día, y a los animales les daba miedo, de lo que podía matarlos.*

Lámina 4: *Había una mama canguro con su hijito en la bolsita y el otro, está llevando una canasta con dulces, estaba yendo al bosque a comer para que nadie les quite.*

Lámina 5: *Habían dos ositos, estaban durmiendo en una cuna y al día siguiente se despiertan a jugar. Los ositos todavía eran pequeñitos. Había árboles y un cuarto, estaban echados en la cuna porque eran bebecitos, su mamá los ha dejado, ha ido al bosque a buscar comida, para darles a sus hijos.*

Lámina 6: *Hay tres osos ahí, un hijito, dos son su papá y mamá del oso chiquitito, están durmiendo en su casa en el bosque porque estaban cansados, y después, después van a ir a buscar comida.*

Lámina 7: *El puma le quería comer al monito en la selva porque le ha molestado o quería buscar comida, va a terminar comiéndole porque el monito estaba en el bosque ahí lo ha encontrado.*

Lámina 8: *Aquí hay tres monos y uno pequeñito, hay uno que está con el pequeñito diciéndole que tiene que hacer y los de atrás están chismoseando en sus orejas. Este era el papá y él su hijo, y los otros son sus tíos.*

Lámina 9: *Había una conejita en una hamaca, está viendo a la puerta luego se duerme, fin.*

Lámina 10: *Hay dos perritos y uno es chiquitito y su mamá le quiere ir a bañar para que esté limpio, él no quiere bañarse pero va a terminar bañándose.*

La hora de juego diagnostica

Desarrollo del juego

1. Inicio del juego

La sesión inicia con Marta observando los materiales dispuestos sobre la mesa. Ella no toma inmediatamente ninguno, sino que parece estar analizando qué utilizar. Al principio, se nota su timidez y cierta indecisión. Comienza con los bloques de madera, al tomarlos, se muestra tranquila, pero evita el contacto visual y mantiene su tono de voz bajo.

Durante este inicio, apenas habla, aunque en ocasiones lanza una pequeña risa nerviosa cuando se le pregunta si está lista para comenzar. Sin embargo, su interés crece poco a poco, conforme va avanzando el tiempo. No realiza una acción específica, pero empieza a apilar los bloques uno encima de otro, de manera meticulosa.

2. Evolución del Juego

A medida que avanzaba el tiempo demuestra sentirse más cómoda, comienza a incorporar más elementos en su juego. Primero, agrega algunos muñecos pequeños a la estructura de bloques. Coloca un muñeco en el centro de la “construcción” de bloques y otro al margen, como si estuviera creando dos mundos separados. Mira los muñecos de manera pensativa y, en un susurro, dice: *Este es mi mamá... y este es mi papá*. Demuestra duda en si continuar por un momento, y cambia la postura de los muñecos, separándolos aún más. Luego, coloca un muñeco en el centro y dice, *este soy yo... yo estoy aquí*. La estructura que crea con los bloques parece ser una especie de casa o refugio. Esta "casa" con los bloques de madera, gradualmente va tomando la forma de una estructura algo cerrada, en la que ella coloca a los muñecos más cercanos a su "hogar" mientras mantiene otros alejados.

3. Narrativa del Juego

Marta ha creado una “familia” ficticia dentro de su mundo de juego. En un momento, suspira y dice tranquilamente: *Me gustaría tener una familia como antes, cuando vivíamos con mi madrina, ella me quería mucho y me cuidaba, me daba comida... me decía que me cuide... y también me daba abrazos... era bonita*. Luego, rápidamente, cambia de tema para evitar profundizar más en ese recuerdo, y dice: *Ellos (los muñecos) están muy contentos, ahora viven juntos*.

Observaciones: La estructura creada en el juego refleja una relación idealizada con figuras de cuidado (como su madrina) y una posible frustración con las circunstancias actuales de su vida, representadas por los muñecos alejados (representando a su padre y la situación difícil).

CASO NADIA

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: Ellos están comiendo, los pollos, y la gallina está viendo, después van a lavar los platos, porque estaban sentados en la silla sin hacer nada.

Lámina 2: Ellos son monitos que están estirando una soga, porque tienen que llevar a su casa, los tres, porque tienen que llevar a su casa para sus ropas, para hacer secar.

Lámina 3: Un zorro (el león) está estudiando sentado, haciendo sus tareas, y después triste se ha colocado porque no ha podido sus tareas hacer, ya está por llorar.

Lámina 4: Está yendo en bicicleta, el otro va al colegio a estudiar, lleva su bolsa. Él está manejando porque están yendo los dos al colegio a estudiar, porque estaban jugando.

Lámina 5: Estaba un catre hay adentro está un león, porque está durmiendo, se despierta y va a ir al colegio, es el mismo del otro, después va a estudiar al colegio.

Lámina 6: Están durmiendo, los dos están durmiendo y el otro está despierto, son gatitos, cuando despierten van a ir al colegio, les gusta ir al colegio, porque quieren completar su carpeta sino no va a pasar de curso, estaban jugando antes, a la pelota. Él está despierto porque tiene que lavar su cara.

Lámina 7: Está renegando el cocodrilo (tigre), porque a él lo quiere comer, está renegando porque este (refiere al mono) lo está molestando, y él (el mono) escapa y ya no reniega (el cocodrilo-tigre).

Lámina 8: Un mono está hablando con este, porque quiere hablar con este, porque no ha limpiado su casa -porque no has limpiado la casa- y el otro le está diciendo -porque no has hecho la tarea- y él le dice -porque mi profe no estaba-.

Lámina 9: Es una casa, está durmiendo (no nombra el personaje, pero se refiere al conejo en la cuna) porque ya esta noche, porque su puerta está abierto, es malo porque algunos pueden entrar, el zorro es malo, porque va a pegar a ese (señala al conejo), vive solito.

Lámina 10: Es un perro, su hijito aquí está, ella es la mamá, están jugando con ese perrito chiquitito con peluches y después van dormir.

La hora de juego diagnostica

Desarrollo:

- 1. Inicio del Juego.** Al principio de la sesión, Nadia se muestra algo distante y cauteloso, observando los objetos sin tocarlos de inmediato. Su mirada evita el contacto directo, y permanece quieta mientras decide qué material usar como si preguntara implícitamente. Finalmente, toma los bloques de madera. Comienza a apilar algunos, sin ningún patrón específico, de manera dispersa y parece más concentrada en la acción de apilar.

2. Evolución del Juego

Poco después, pasa a los legos y arma el abecedario completo y dice: *a mí me gusta mucho esto... armar estos en fila*, después empieza a utilizar los muñecos pequeños. Coloca dos muñecos, uno al lado del otro, y los mueve como si estuvieran hablando. En este punto, sus palabras son limitadas y, aunque no hay una conversación explícita entre los muñecos, el hecho de que los mueva sugiere que está comenzando a darles vida y a proyectar una historia.

En un momento, se le pregunta si los muñecos están haciendo algo interesante. Y responde con una sonrisa tímida: *Este es el niño y esta la niña... viven juntos, pero el niño se va*. Y a medida que el juego avanza, comienza a involucrar más materiales. Añade los animales de juguete, creando una especie de "pueblo" alrededor de la construcción con bloques. Los animales están distribuidos por el espacio y algunos están "escondidos" en rincones dentro de la estructura que ella ha creado. Señala a los animales y dice: *Estos animales, son malos... se esconden, pero luego salen cuando el niño va a buscar comida... le pegan, porque son malos*. Después, se queda en silencio por un rato y expresa: *El niño regresa a la casa, pero ya no le duele cuando lo pegan. Ya no llora*.

A medida que avanza el juego, se muestra más activa en poner a los juguetes en diferentes situaciones dentro del "pueblo" que ha creado, aleja al "niño" fuera del pueblo, pone a los "animales" del pueblo luchando con "el niño" y se muestra preocupada por el destino de los muñecos y animales, como si estuviera tratando de imaginar su futuro o cómo podrían sobrevivir en su mundo.

3. Narrativa del Juego

La narrativa se estructura de manera que el muñeco "el niño" es el protagonista, pasando por diferentes situaciones dentro del "pueblo" parece estar representando su propia historia a través de los muñecos, los animales y la construcción que crea. Indica: *el (el niño) se escapa de su casa y vuelve en las noches... se va lejos, al cerro*.

"Los animales" parecen representar a los pobladores del pueblo, los describe como malos y los pone en una situación de lucha contra el niño, *ellos están esperando a que el (el niño) vuelva para pegarle, porque son malos*, esconde a los animales en los rincones del pueblo, *pero él (el niño) se ha escapado, lejos... donde el río ha ido a esconder el tesoro... para que nadie le quite ni tampoco la niña*. Explica que la niña vivía con el niño, pero terminaron separándose mueve a los muñecos a diferentes lugares de la "casa" que construye con los bloques. Luego uno de los muñecos se aleja, mientras el otro se queda en casa, *ella (la niña) también mala era, se ha unido dice a ellos (los animales) para pegarle al niño... con piedras y todo, porque no le ha dado el tesoro y después se ha escapado el (el niño)*. Y ahora ya no le pueden pegar, *ni tampoco le duele eso... todo está bien ahora, está feliz*.

Esta narrativa de "supervivencia" parece un intento de Nadia por encontrar control sobre las circunstancias que la afectan, al igual que el muñeco que decide, al final, encontrar un lugar donde ya no sienta dolor.

CASO JOSÉ

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Son tres pollitos, y no sé qué cosa (referido a la imagen borrosa de la gallina grande) más será... Están agarrados con sus cucharas, uno está con pañuelo y uno está sin pañuelo, están queriendo comer comida, pero eso no entiendo... qué cosa está ahí (señala el plato grande), estaban peinando antes, y después van a rezar.*

Lámina 2: *Ahí están jugando con cuerdas, al que se cae primero. Antes estaban pensando a qué jugar, luego han encontrado una sogá y se han dado cuenta a qué jugar, y se han comenzado a estirar... los dos ositos, el oso pequeñín y el oso grande ganan porque son una familia, una familia jugando.*

Lámina 3: *Es un león con una pipa y su bastón, y el ratón en su casa viendo al león con su asiento... el león está como patrón, debe ser un rey. El ratón está viendo eso como su enemigo. El león va a comenzar a atrapar al ratón y el ratón no se va a dejar agarrar. El ratón le lleva al agua y el león se va a caer... al agua, como una trampa del ratón.*

Lámina 4: *Ahí está su mamá canguro, llevando a su hijo en su bolsa, llevando comida y su otro hijo estaba con bicicleta caminando, estaban corriendo hacia su casa a cocinar rápido.*

Lámina 5: *Una cama... su mamá y su papá durmiendo en su cama... y su hermana se mete en su cama, están hablando ellos (refiere al oso en la cuna y la hermana), mientras que su mamá y su papá duermen, luego... empiezan a charlar y su papá y su mamá se despiertan, les dice -qué cosa están haciendo- y los chicos se ríen durmiendo y creo que está lloviendo ahí.*

Lámina 6: *Ahí está su hijo... Está durmiendo, donde la puerta esta, se está saliendo ya, y su mamá y su papá están al rincón bien acomodado, mientras que su hijo está por salirse por el viento, y es que está haciendo frío luego, ahí están las ramas que les está atajando. Tal vez se puede perder (el osito despierto) porque está haciendo viento... tormenta, mientras que sus padres están durmiendo. Se puede caer también su casa, porque está hecho de tierra... cuando llueve.*

Lámina 7: *Ahí veo al tigre queriendo cazar, queriendo matar al mono, y el mono se comienza a defender, pero el tigre quiere comérselo y el mono intenta enfrentarse pero... el mono estaba subiendo por los árboles y el león comienza a perseguirlo y luego de pronto la rama se rompe, luego el tigre se comienza a caer al piso y el mono se ríe... así termina.*

Lámina 8: *Hay un mono... una mono... y luego está ahí un señor aconsejándole al niño, a que haga cosas buenas y no haga cosas malas. Es un señor... Creo que es como su amigo de sus padres, y ellos (referido a los monos en el sillón) son los padres del niño, ellos están tomando café, no están viendo a su propio amigo, que está haciendo a su hijo. Su hijo esta... escucha nomas lo que le dice su tío.*

Lámina 9: *Hay un conejo que está medio asustado... está asustado, ve sombras y parece se ve la lámpara, la lámpara comienza a moverse... como se comienza a mover pensando que es una animal, una víbora o una... y un lobo, luego el conejo se para asustado y se va a su cama, se entra bien... se tapa bien, su ojo, toda su cara para que no vea que cosa esta pasando. El conejo es un niño que estaba solo, que sus papas habían salido y estaba durmiendo, mientras que estaba viendo otras cosas de lejos, se está asustando.*

Lámina 10: *Ahí está su madre que está castigando a su hijo porque no había echado agua al baño, luego su hijo se comienza a enojar, a llorar, gritar. Y luego su mamá al último se arrepiente porque le había castigado su hijo se había escapado de su casa, porque mucho le maltrataban, luego su mamá se había arrepentido, luego les ha ido a buscar y les ha encontrado y luego ya no les pegaba.*

La Hora de juego diagnostica

Desarrollo del Juego

- 1. Inicio del juego.** El niño se sienta frente a los materiales sin mostrar mucho entusiasmo, mira los objetos en silencio y toca algunos bloques sin armar nada durante un tiempo. Luego elige unos animales de granja y los ordena cuidadosamente en fila, sin decir palabra. Se le pregunta qué está haciendo, y responde en voz baja: *Ellos están esperando.*

No utiliza onomatopeyas ni sonidos, se concentra en colocar los animales mirando hacia una dirección. Luego de un rato añade: *Tienen que hacer fila para comer... si no, se pelean.* No mira al terapeuta durante la actividad y no solicita ayuda, aunque asiente si se le pregunta si puede uno acompañarlo en la actividad. Permite que le pase una vaca, la toma y la pone al final de la fila.

- 2. Evolución del juego**

Pasado un tiempo, coloca una figura humana a un lado, a la que llama “el hombre”, y dice que él da de comer a los animales. *Si uno se porta mal, no le da nada.* Luego toma una figura más pequeña (un niño) y dice que ese ayuda al hombre, pero a veces “se olvida”. Se pregunta si el niño se parece a él y responde: *No sé... a veces no hago caso, a veces me olvido igual.* Cuando se pregunta qué pasa cuando se olvida, responde: *El abuelo se enoja, dice que los animales no esperan, que se les va el hambre.*

Después, reorganiza a los animales y quita a uno de ellos (una oveja) y la pone aparte. Se le pregunta por qué, y responde: *Esa ya no sirve... se cayó y se rompió la pata... el abuelo dice que hay que dejarla nomás.* Se le pregunta qué piensa él de eso, y luego de una pausa responde: *Es que ya no camina, ¿qué va a hacer?* Empieza a mover la figura del niño con lentitud alrededor de la oveja herida y dice en voz baja: *Él la cuidaba nomás en secreto... no decía nada, solo la daba pasto en la noche.*

- 3. Narrativa del juego**

Se le pregunta si él alguna vez cuidó algo en secreto, y tras unos segundos dice: *Una vez... mi gallina. La que picó a mi hermano. Iban a matarla... pero yo la escondí. Luego se murió igual.*

Mira hacia el suelo y mantiene silencio. Se le pregunta si se sintió mal por eso, y responde: *Sí, pero no he dicho nada. Me he callado nomas*. Luego toma al “niño” del juego, lo acuesta al lado de la oveja y dice: *Ya se cansó. Se duerme con ella*. Se le pregunta si a veces se cansa también, y tras una larga pausa dice: *A veces... cuando no me entienden*. Agacha la cabeza y empieza a jugar con una cuerda que estaba sobre la mesa, enrollándola en su dedo.

Se le pregunta si siente que a veces no lo entienden, y dice: *Sí, cuando me enojo no hablo. Pero después me arrepiento*. La figura del niño se queda acostada, y no vuelve a moverla.

4. Observaciones

Muestra escasa expresividad verbal y emocional, sin embargo, a través del se observa una capacidad de reflexión interna y análisis de sus actos. Utiliza figuras animales y humanas para proyectar conflictos internos, como la culpa por no cumplir con las expectativas o por actos que no logra reparar. Se percibe una necesidad de contención emocional, aunque no es expresada de forma directa. El niño parece tener un mundo interno rico, pero poco verbalizado, que se puede acceder de forma progresiva mediante símbolos y metáforas vinculadas a su cotidianidad rural.

CASO FELIX

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *De los pollitos del gallo y de sus platos. Con sus cucharas están agarrando, están queriendo comer, y aquí está su mamá, el único que no está tapado con eso (refiere a la servilleta) es este, porque ya es grande. Si es grande pueden nadar pero en el agua, después de comer se van a ir a cepillar, y antes estaban esperando la comida, porque todavía no estaba servido los platos.*

Lámina 2: *De los osos que están estirando la soga. Si uno se cae pierde, cuando pierde y muere, porque está solito él, y ahí están dos, estos van a ganar porque están dos, están haciendo una ganadita (para ganar un premio), pero este está solito y ahí están dos, están jugando o peleando estarán, no sé. Han agarrado una soga y ahí le ha pasado esta soga a él y han dicho hay que estirar y están estirando. Los osos que viven en él, que viven donde hay nieve, en hay.*

Lámina 3: *Es un cuento del tigre. Un ratón estaba en esta cueva y el tigre estaba en su silla, de ahí su bastón estaba en aquí pero, y de ahí su bastón estaba aquí y el tigre estaba, estaba sentado, tranquilito estaba, pero que el ratón ha salido de su huequito y de ahí en aquí se ha ocultado (se refiere bajo la silla, donde los pies del león), creo que quiere molestarle al tigre, porque estaba descansando y estaba agarrando algo en su mano, pero la molestado el león. El ratoncito le ha molestado y el tigre ha visto bajo de sus pies y le ha asustado porque se ha corrido el ratón a su cueva, se ha escondido, es veloz.*

Lámina 4: *Ahí están los árboles y los pastos, pero de nieve están, el canguro está saltando y el otro canguro estaba manejando su bici, como estaba manejando y su mamá estaba llevando su canastilla con su sombrero y su cangurito, su cangurito de su mamá estaba mirando afuera, de ahí han llegado a una casa creo, creo que van a dejar sus cosas, creo que van a romper los arboles porque creo que ya van a ser la navidad.*

Lámina 5: *Ahí está la casa y sus camitas unos osos están durmiendo en esta cunita, cuando estaba durmiendo no había nadies en ahí, cuando se han despertado nadies estaba, su papá ni su mamá no estaba. Esa es la cama de su papá y de su mamá (refiere a la cama) y se harán ido, no sé a dónde. Ahí sus bebecitos estaban durmiendo de ahí se han despertado y no había nadies en su cama de su mamá y de sus papá y de ahí nomás. De madera estaba hecho pero sus casas. Los ositos han llorado.*

Lámina 6: *Ahí están los osos en su cueva, pero de hielo está hecho, tienen hambre, y su hijito el mayorcito y su papá y su mamá estaban en una cueva tranquilos, de ahí su hijito estaba despierto pero, estaba despierto y creo que se arrastrado y se ha salido, está viendo si hay alguien afuera, porque unos cazadores en ahí hay, cazadores. Les van a matar si les encuentran, le están vigilando. El osito les va a llamar a su papá y se van a despertar y van a correr.*

Lámina 7: *Ahí están en la selva, luego un mono, el león estaba queriendo comer al monito y el monito se ha subido hasta su sogá, el león estaba queriendo comer, pero le ha comido. Después de comérselo ha ido a buscar más monos y de ahí a todos los monos le ha matado.*

Lámina 8: *Ahí están los otros monitos, en su casa están, su espejo y su colcha y su silla, con sus hijitos estaban viviendo, de ahí harán salido de su casa y a la selva harán ido a verlo al otro monito, si está muerto, porque ese mono se han separado de él, él solito en la selva se ha quedado.*

Lámina 9: *Ahí están los conejitos, el bebé estaba echado y pero la puerta estaba abierta, pero su casa era de cemento era, nadie había también en su casa, estaba solo, se harán ido era, a donde será han ido, creo que ha querido cerrar la puerta porque quiere dormir, él solito era.*

Lámina 10: *Esos perros estaban queriendo ir al baño, su toalla y su baño, y pero estaba sentado en la silla, su mamá o su papá debe ser, y ahí momas ya quiere ir al baño, pero no lo quiere dejar creó, el perro grande, su mayor es, su hermano, creo que después sus dueños harán venido porque los perros siempre tienen dueños.*

La hora de juego diagnostica

Desarrollo del Juego

1. Inicio del juego. Felix inicia el juego de forma activa y entusiasta. Elige los bloques e indica *me gustan mucho estos (señalando los lego)* empezando a armar un tren, para después hacerlo correr por el piso, mientras hace sonidos de movimientos, velocidad y vapor (usa onomatopeyas). Se muestra entretenido y mantiene los movimientos sin pedir ayuda ni pedir interacción.

2. Evolución del juego

Al pasar el tiempo elige un muñeco, pero no lo introduce al juego, mantiene el movimiento del tren y va haciendo algunas preguntas como: *¿vos de dónde eres? ¿Vienes de muy lejos? ¿Solita vienes? ¿Cuánto tiempo te vas a quedar aquí?*

Parece apurado en obtener repuestas, pero a dichas preguntas no se le da respuestas directas, sino que se las redirige con calma para que el niño pueda hablar sobre el mismo. Y responde: *yo vivía en Betanzos, yo vengo de lejos nomas, no sé cuánto será, pero en auto nos han traído. Yo estoy con mis hermanos, hemos venido los tres primero, pero estamos todos aquí. Aquí algunos están mucho tiempo ya, años ya, todos se conocen, nosotros nomas creo que somos... por eso se deben llevar bien.*

Después de dar una respuesta sonríe como señal de cierre y cambia de tema, y después de un tiempo hace otra pregunta con un tono más calmado *¿Y tienes hermanos?* A lo que se le responde “tú me has dicho que tus hermanos están aquí *¿Cómo te llevas con ellos?* Y responde: *Ellos son grandes, jugamos mucho, pero a veces, se pelean igual* indicando que sus dos hermanos mayores en ocasiones pelean, pero que él no se involucra porque es más pequeño que ellos y solo les dice que no peleen y que eso está bien, porque no lo gusta ver a su hermanita menor llorar, *ella llora cuando se pegan.*

Detiene el movimiento del tren y pide ayuda para subirlo a la mesa y expresa que ahora quiere sentarse, mantiene al muñeco en su regazo. Y después pregunta *¿y tú mamá, dónde está?* a lo cual se le pregunta si está pensando en su madre y responde *Si, también, pero... ella está trabajando mucho ahora, para ganar dinero y llevarnos a la casa*, Se pregunta si ha hablado con ella, y dice *no, pero yo sé, ella trabaja mucho y ya nos vamos a ir de aquí. Es todo.*

Hace una pausa larga, continua manipulando el tren, pero ya no lo hace correr y comenta, *creo que es muy largo para la mesa*, los separa y pasa una parte al terapeuta diciendo, *también puedes jugar vos, a mí me gusta.*

Finalmente pregunta con un tono de voz suave *¿Y tu papá?*

Se le pregunta si también está pensando en su padre y responde: *tal vez... no sé.* Al preguntarle qué lo hace pensar en su padre ahora, responde que la última vez que lo vio no pudo despedirse de él, deja de lado el tren y procede a manejar al muñeco en la mesa, como si estuviera caminando. Y empieza a hablar de su padre.

3. Narrativa del juego

Deja de prestar atención a los otros materiales y mantiene su atención en el movimiento del muñeco que camina sobre la mesa, el niño empieza a relatar la historia de su padre, ya no sonríe y muestra seriedad y frustración conforme va pasando el tiempo.

Relata: *Mi papá, ha muerto, cuando... una noche han entrado ladrones a la casa, en la noche me he dormido era y después estaba parado... me he despertado, y mi papa ha escuchado algo... yo he escuchado algo era, y han dicho; ¡ataquen, ataquen! alguien ha dicho, yo he salido afuera y personas donde mi chajkra estaban con una pistola, pero... yo he corrido a mi cama y me he tapado, no he visto a mi papá, eran unos malos que mataban, no le han matado a mi papá pero. Solamente con la vacuna ha muerto.*

Se le pregunta por la vacuna y responde: *Era amarillo esa vacuna, y le ha vacunado*, al preguntar sobre quién era el que traía la vacuna y dice: *porque ha venido mi tío y le ha vacunado, ha venido era y le ha vacunado para que muera... para eso era la vacuna, solamente con la vacuna ha muerto.*

Su vos que se mantenía firme y con un tono que ha ido subiendo se quiebra y baja la mirada, mantiene al muñeco quieto, ya no lo mueve y continua. *Ellos (padre y tío) trabajaban en construcción de casas era... yo creía que era el hermano de mi papá... mi tío, eran amigos, pero ya no son.* Se muestra más angustiado y empieza a llorar al decir: *Yo no he salido era... tenía miedo, me he tapado la cabeza con la sábana. No me he podido despedir de mi papá... ya no está...*

Se acompaña al niño en el llanto, no se lo interrumpe y tras un momento se le pregunta “no pudiste despedirte ¿eso es lo que más te duele?” y responde, *lo extraño.*

Después se para y pide un abrazo, que se le brinda, se calma y comenta: *no les digas a ellos* (sus hermanos) *que he llorado*, se le responde con una validación diciendo que es valiente hablar sobre lo que duele y más si se ha guardado mucho tiempo, se le dice también que probablemente su padre lo escuchó hoy desde donde se encuentre en este momento.

5. Observaciones: Se observa angustia al evocar la muerte del padre y una narrativa disociada que contiene elementos reales como fantasiosos, existe una vivencia traumática sin elaborar en torno a la muerte del padre, acompañada de culpa, miedo confusión persecutoria. Así mismo se observa una necesidad de contención emocional, expresada en la petición de abrazo como en la petición de no ser delatado frente a los hermanos.

CASO EFRAÍN

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Hay pollitos comiendo... y su mamá está detrás, están comiendo en una mesa... sopa, antes estaban rezando y van comer, después se cepillan los dientes. Falta el papá gallo, dónde habrá ido.*

Lámina 2: *Están jugando los osos... están jugando a la soga. Uno es fuerzudo y los otros son no tan fuerzudos. Ellos ganan porque están dos... y el pierde y se pone enojado, se enoja y les empieza a pegar... porque está enojado.*

Lámina 3: *Un león viejo con su bastón está sentado como rey. Y ahí está un ratoncito. El león se está poniendo triste... no sé, tal vez está extrañando a alguien. Y el ratón está atento y tiene miedo de pasar a la cocina, porque le va comer. El león tiene cien años, es un carnívoro.*

Lámina 4: *Está la mamá canguro, y está el pequeño canguro y está su bebe canguro, la mamá canguro está yendo a buscar comida con su canasta y le está llevando a su hijo, y el canguro niño está manejando la bicicleta. Y encuentran lo que estaban buscando... y antes estaban saltando.*

Lámina 5: *Esta una cama y un peluche con dientes fillos (eso me da miedo) les ha llevado un demonio ahí (señala la cuna). Ahí tienen miedo los niños, están tapados (señala que están en la cama), son dos niños, se han tapado la cara porque tenía miedo. Y cuando sea de día ya no va a aparecer eso (refiere al peluche con dientes afilados).*

Lamina 6: *Ahí está la osa mamá y el osito pequeño, la osa mamá está comiendo y al osito su mamá no le deja comer... este es su papá y su mamá (señala a los osos en el fondo) y el osito no está comiendo nada, esta solito... le ha hecho renegar, es un castigo, y se va a poner triste... y los papás igual se van a poner tristes porque les da pena castigarlo así.*

Lamina 7: *Está un tigre cazando un mono. El tigre le quiere rascar y el mono igual. El tigre estaba escondido y el mono estaba jugando y después el tigre de repente ha saltado y le ha comido, fin.*

Lamina 8: *Ahí está su mamá mona y su hijito, y este es su abuelo y su abuela (refiere a los monos sentados en el sillón). Su abuelo y su abuela están hablando y su mamá le está diciendo que entre a su cuarto y el monito le está mirando cara triste, no quiere entrar a su cuarto... el monito debe tener diez años y entra a su cuarto, hace caso porque están hablando de un asunto privado.*

Lamina 9: *Ahí está abierta la cortina y hay un muñeco sentado y está abierta la puerta, así aparecen los muñecos, se paran. El demonio o el diablo le han puesto ahí, está viendo oscuridad. Y tienen miedo a entrar al cuarto los niños, están afuera.*

Lamina 10: *Su mamá le está rascando a su hijito, le estaba friccionando porque le duele su espalda, y al perrito le duele, se ha caído de la tasa ¡pummm...! de espalda y le duele. Cuando le ha friccionado se ha sanado.*

La hora de juego diagnostica

Desarrollo del Juego

- 1. Inicio del juego.** Al ingresar, Efraín se muestra reservado. Se mueve lentamente, con las manos detrás de la espalda y expresión seria. Observa con detenimiento los materiales dispuestos sobre la mesa, sin tocarlos en un primer momento. Luego de unos segundos, pregunta con voz baja: *¿Por qué estamos aquí? ¿Qué tengo que hacer?* Se le brinda un encuadre: *Estamos aquí para conocernos un poco. No hay algo que tengas que hacer de forma específica. Puedes usar los juguetes, dibujar o simplemente mirar. Yo estoy aquí para acompañarte.*

Ante la aclaración, Efraín continúa mostrando cierta confusión y pregunta: *¿Solo hay que jugar?* Se le reafirma que sí, que el juego puede ayudar a conocerse, y que él puede elegir libremente qué hacer. Muestra gestos de duda, pero luego dice: *No sé exactamente en qué jugar... ¿Podría dibujar mejor?* Se le ofrece entonces papel, lápices, crayones y se le recuerda que puede elegir lo que prefiera.

- 2. Evolución del juego**

Efraín se sienta a la mesa. Elige una hoja tamaño carta y la acomoda en posición vertical. Ordena cuidadosamente los materiales: alinea los colores en el lado izquierdo, los crayones en la parte superior de la hoja y sostiene un lápiz negro en su mano durante unos minutos sin iniciar aún. Mientras prepara el espacio, lanza algunas miradas de reojo al terapeuta, sin establecer contacto visual directo. Luego de este tiempo, comienza a dibujar. Trabaja en silencio, con concentración sostenida y movimientos lentos pero decididos. Se inclina hacia la hoja y mantiene una postura levemente encorvada.

El dibujo representa la “cabeza del personaje Stitch”, de la película “Lilo & Stitch”, ocupando casi toda la hoja. Emplea principalmente lápiz negro, azul y rosa, cuidando detalles como el contorno de los ojos, las orejas y la expresión facial. No dibuja fondo ni otros elementos. Utiliza el color seleccionando cuidadosamente los tonos para cada parte del personaje.

Durante el desarrollo del dibujo, menciona sin dejar de trabajar: *Me gusta dibujar... aunque no soy tan bueno como otros. Hay algunos que dibujan más bien.* Añade luego: *Es más fácil dibujar. Me gusta dibujar muchas cosas... Yo puedo jugar también, pero hay veces que no sé... algunos no quieren, se enojan. Ellos nomás juegan muchas veces.*

Un momento después, se refiere a su hermano menor: *Solo el Pachito juega conmigo. A veces me da pena... creo que me preocupo por él. No sé cómo decir... es mucho.* Su tono de voz se torna más bajo y su expresión facial más contenida, aunque no rompe en llanto. Continúa dibujando algunos detalles en las orejas del personaje, como sosteniéndose en la actividad ante la carga emocional de lo mencionado. No responde a las preguntas posteriores cuando se intenta continuar, y se mantiene repitiendo: *no sé... solo siento mucho, creo,* y después de terminar su dibujo lo entrega: *Ya he terminado, ahora tengo que*

ir a ayudar en las tareas de la casa y... también tengo que escribir mis tarea. Se despidió haciendo referencia a que quizás en la siguiente sesión pueda jugar a otra cosa.

3. Narrativa del juego

Aunque no hay una narrativa lúdica construida a través del juego simbólico con juguetes, el relato emerge durante el dibujo. El personaje elegido, “Stitch”, es significativo: se trata de una figura con apariencia peculiar, inicialmente incomprendida, que busca pertenencia y afecto. La elección de representar solo su rostro, en gran tamaño y sin otros elementos, puede interpretarse como un foco en la identidad, la expresión emocional y la búsqueda de reconocimiento.

En paralelo, Efraín verbaliza experiencias de dificultad en la interacción con sus pares, *algunos no quieren... se enojan*, sentimientos de exclusión y una relación importante con su hermano menor, con quien sí logra compartir. La expresión: *me da pena... creo que me preocupo por él*, sugiere una vivencia de sobre-responsabilidad afectiva, posiblemente internalizada como parte de su rol dentro del grupo familiar.

El dibujo sirve así como vía de expresión simbólica, organizadora y emocional, en lugar de un juego dramático o simbólico clásico. A través de él, proyecta aspectos de su mundo interno: la comparación con otros, la necesidad de contención, y el lugar que ocupa en su vínculo fraterno.

4. Observaciones

Muestra una actitud general reservada, con tendencia a la organización y al control del entorno. Muestra dificultad para iniciar espontáneamente el juego, pero logra involucrarse cuando se le ofrece una actividad estructurada (dibujo). hace contacto visual escaso, tono de voz bajo, postura contenida. Realiza miradas de reojo al adulto, buscando validación indirecta.

Elige el dibujo como forma preferida de expresión. Se observa planificación, orden y detalle en su forma de trabajar. Manifiesta sensibilidad estética y cuidado por la presentación.

CASO PABLO

1. APLICACIÓN DEL CAT-A

Lámina 1: *Los pollos estaban comiendo su... quieren comida, la gallina les dice esperen un momento. Estaban esperando la comida, estaban esperando otra vez porque tenían mucha hambre, mientras ya les estaba sirviendo (la gallina), después ya les ha servido se han ido, era el cumpleaños de alguien... de los pequeños... de él (señala al pollito sin servilleta en el cuello), no se quién es pero, no se sus nombre. Mientras la gallina ha hecho un huevo, pero pequeño, y después se han burlado todos... todos los animales. Luego era su cumpleaños de su hijo, de él (señala al pollito sin servilleta en el cuello) y han hecho sus tortas, luego ha escondido en algún lado la gallina y ellos (los pollitos) se han cerrado sus ojitos así (se tapa los ojos con las manos), y han buscado, han buscado y el (señala al pollito sin servilleta en el cuello) ha encontrado. Y al encontrarle han venido todos los animales, solo porque ha encontrado y han dicho, ¿podemos comer contigo?, ya ha dicho y han comido. Ella es su mamá gallina, les ha dado permiso y después estaban comiendo felices y luego ahí se ha acabado.*

Lámina 2: *Son dos osos contra un oso, estaban estirando la soga. Si el pierde le ayuda el (referido a los dos osos juntos en un extremo). Estaban jugando felices y le ha avisado al papa (el papá es el oso solitario y los dos osos juntos son hermanos, mayor y menor) y está estirando con su hijo y luego él ha ganado (el papá) porque estaba estirando bien cada rato, mientras ellos no, han soltado y seguían agarrando pero con una mano nomas, ahí seria... se ha acabado.*

Lámina 3: *Hay un canguro, están yendo al bosque a comprar comida, mientras estaban yendo al bosque aquí sus dos hijos están (señala al canguro en la bicicleta y al pequeño canguro en la bolsa del canguro). Estaban yendo a comer mientras el lobo se lo ha llevado a él (canguro en la bicicleta), le ha dicho el lobo ¿me lo puedes ir a recoger una fruta? mientras él (canguro en la bicicleta) le ha hecho caso y ha ido por la pera y en vez de comer la pera se lo ha tragado a él –el lobo se ha tragado al canguro mientras recoge la pera– porque le ha mentido el lobo. Y su mamá le estaba buscando grave, mientras su hijito estaba ahí en su bolsa, él no se ha perdido. Mientras el lobo se lo había tragado entero... ellos (mamá e hijo) mientras estaban buscando se tenían que ir a su casa, porque de noche no pueden ir, porque el lobo puede salir. Después estaban buscando y había un lobo que estaba grande y ellos su panza (del lobo) estaban viendo moviéndose a su hijo, y después han traído su cierre y han cortado su panza, luego le habían metido una piedra y sacado a su hijo y se han ido. Después el lobo quería ir a tomar agua, se ha caído, auxilio ha dicho, y se ha ahogado, fin.*

Lámina 4: *El rey león... el rey león ya era viejo, mientras los animales (el ratón y otros) veían al rey león, cuando había guerra habían peleado y el rey león no, porque tenía una manada de leones y de tigres, mientras tenían su pelea con hienas. Y uno igual que él (rey león) es y estaban peleando y la*

segunda guerra mas era y han peleado, y luego la tercera más y luego ya no más guerra. Por pelear más, se ha vuelto viejo, después al pasar de los años se ha muerto y después le han enterrado.

Lámina 5: *Hay una cama... estaban aquí cuando se habían casado una pareja de dos y después habían tenido un bebe... después le han puesto en su cuna (al bebe) y pues estaba jugando y era bonito, mientras su papa no quería y se lo ha llevado, porque hay también unos bebes... puede ser viejo él bebe, así esta (hace una señal de arrugas en su rostro) y no le quería, mientras le ha llevado a un lugar debajo las escaleras y se ha ido... le ha dejado al bebe. Mientras le han adoptado, es que dicen que estaba todo arrugado y cuando ha crecido era viejo, pero no ha podido caminar, porque le ha pesado su pie, mientras a un circo ha ido y estaba en silla de ruedas, camina, camina le han dicho, se ha parado y se ha caído, luego ha subido (a la silla) se ha parado y estaba muriendo mientras el rico estaba riendo y ha muerto –el bebé arrugado que ha crecido– han tenido que llevar al hospital, después crecía y crecía y con muletas tenia y así estaba caminando, luego cuando ha crecido grande ya ha aprendido a caminar y era más joven, ha dejado su cuna y su cama, se ha ido a un país.*

Lámina 6: *De las ardillas... Érase una vez que habían dos ardillas que vivían en unas cuevas y después cada vez que gastaban su comida van a recoger queso, de la vaca pueden sacar, mientras hacían había un zorro y el niño dice que estaba ahí ¿me puedes ir a traer un queso? ha dicho, y él (la ardilla) no le ha hecho caso y (el zorro) le ha tragado y su panza estaba muy gorda. Y después su mama estaba buscando grave, grave y no habían (las ardillas) y ha visto al zorro que dormía. Le ha cortado su panza y ha salido la ardillita y le han costurado, le han puesto una piedra y le han costurado, estaba pesado, y quería ir a comer a las personas y ellos han saltado al agua y el zorro se ha ahogado.*

Lámina 7: *El tigre... erase una vez que el tigre que era muy malo, y cazaba cualquier cosa, cualquier animal. Después cada vez que comía dejaba huesos y un día al mono le había comido, mientras este mono se ha salvado el mismo, ha agarrado de la sogá y ha saltado, es que tiene cuatro manos y le ha dado ¡paaam, paaam! en las puntas de sus pies. Y después el tigre estaba saltando, saltando y seguía comiendo, él (mono) nomas se había salvado. Y después ya no podía correr (tigre), porque ya se ha vuelto viejo, pero cuando se ha renegado a aprendido a correr y luego se había caído al mar, los tiburones le han comido y luego han vivido felices los animales.*

Lámina 8: *De los monos. Érase una vez que habían visitas dos monos (los que están sentados en el sofá), y eran sus padres de él (refiere al mono grande junto al pequeño). La mujer le había dicho a su hijo (el mono pequeño) -anda traer más tecito- mientras ya le ha dicho su hijo mientras su mamá y su papá le han pegado, es que no les gusta mucho, él se portaba bien mientras que ellos (los abuelos) le pegaban grave, por eso le cuidaba su mama. Y al final el mono (la mamá) tenía que darle su merecido, le había amarrado... había traído un papel -casa en venta- decía y había puesto cables y le ha*

encadenado (a los abuelos), luego le ha puesto un candado y le ha pegado, para que aprendan ellos, y no han podido salir, fin.

Lámina 9: *El conejo bebe... había una vez, una mamá conejo y un papá conejo, querían tener un bebe, mientras su esposa había tenido un bebe. Mientras el papa conejo le pegaba a su mujer, luego después el crecía y crecía (el bebé) y cada vez que le pegaba a su mujer, su hija también le pegaba, le agarraban de dos y el conejo (el papá) estaba triste de lo que le ha tirado de su casa, luego se ha ido a conseguir otra casa pero, ya no tenía ni esposa. Ni hijo. Mientras su esposa han vivido felices le había encerrado su casa con llave y no han podido salir y por la ventana han podido salir, fin.*

Lámina 10: *Erase una vez, había mamá perro y habían dos perritos, que vivían muy felices y uno había fallecido, uno de los perritos. Mientras ella (mamá) le cuidaba bien y han ido a buscar comida y un lobo creo le quería comer a él (señala a la mamá perro) y no ha fallecido, y le ha tragado entero, mientras ella (el pequeño perrito) inteligente había sido y ha agarrado unas tijeras, lana y aguja y después le ha cortado su panza y han salido mama e hijo. Después le había puesto una piedra gigante, como era la mama gigante, y seguía durmiendo (el lobo), y después han ido a su casa (los tres perritos), y el lobo se ha levantado casi como si se estuviera derritiendo como un helado era, y quería ir a cazar otro perro más y quería tomar primero agua y no podía agacharse, se ha puesto de rodillas y se ha ahogado, fin.*

La hora de juego diagnostica

Desarrollo del Juego

- 1. Inicio del juego.** El niño inicia el juego de forma apresurada, explorando visualmente el entorno. Con entusiasmo expresa: *voy hacer una carreritas*, elige bloques de lego y construye tres “autitos” uno tras otro, hace ruidos mientras. Empuja dos de ellos por el suelo haciendo sonidos, el tercero lo deja junto al terapeuta, sin hacer comentarios, pero observando de vez en cuando. Se muestra entretenido y concentrado, no busca interacción ni solicita ayuda.

- 2. Evolución del juego**

Después de unos minutos, detiene el movimiento de los autos bruscamente y anuncia: *¡Chocaron!*, juntando los dos coches. Luego selecciona bloques de madera y arma un “puente”. Toma el coche que había dejado cerca del terapeuta y lo coloca debajo del puente diciendo: *este se esconde aquí para que no le choquen.*

Después toma una muñeca pequeña, la coloca alejada de la escena central y comenta: *ella está en la ciudad vendiendo, no puede venir porque estos (los autos) están en el camino.* Al intentar elegir otro muñeco, se detiene en voz baja dice: *no... él no*, lo deja en su lugar sin mirarlo nuevamente. Retoma los bloques de lego y empieza a armar una casa junto al puente. Toma una figura de perro y lo ubica frente a la casa explicando: *él está vigilando aquí, cuando vienen los ladrones los va morder.*

Durante todo el proceso, Pablo mantiene un lenguaje corporal activo, se mueve con agilidad y alterna momentos de expresión verbal con silencios prolongados. Sus gestos faciales cambian dependiendo de los personajes: se muestra animado con los autos, más serio con el hermano, y evita contacto visual al hablar de la muñeca y del muñeco rechazado.

3. Narrativa del juego

Una vez que termina sus construcciones, Pablo comienza a relatar con mayor detalle: *Aquí este (el auto) está escondido, le han dejado... su dueño, para que no le roben.* El terapeuta pregunta: *¿dónde ha ido su dueño?* y Pablo responde: *Ha ido a comprar porque tiene que volver rápido a su casa. Pero no había lugar para estacionar, está lleno, porque es la feria.*

Agrega bloques alrededor del puente diciendo que representan casas y autos. Señalando al perro, dice: *aquí también... a la señora de la casa le ha pedido que vigile su coche, por eso el perro está viendo. Es veloz para atrapar. Él está haciendo caso a su dueño, a la señora que vive aquí.* Expresa que en las ferias, *hay muchos ladrones, y que por eso, siempre hay que dejar cuidando los autos, porque si no, se lo pueden robar. Y al estar persiguiendo se pueden chocar como ellos (señala los autos del inicio).* Sugiere que los autos podrían haber chocado porque estaban, *persiguiendo a los ladrones.*

Cuando se le pregunta por la muñeca, responde: *Ella es una mamá. También ha ido a la ciudad... a vender... a vender huevitos de sus gallinas, porque ya van a ir al colegio sus hijos y tienen que comprar sus útiles.*

A medida que avanza la narración, Pablo muestra signos de cansancio. Disminuye la intensidad del juego y verbaliza: *nada más eso... ¿podríamos salir afuera a jugar con los otros? Parece que también están jugando... en qué será.*

Observaciones:

El final del juego muestra un quiebre en la implicación lúdica, coincidiendo con la posible emergencia de contenidos emocionales más complejos. El deseo de salir podría interpretarse como un corte defensivo o una necesidad de contención ante el acceso a material psíquico angustiante.

MATRIZ DE DATOS				
CASOS	CONTEXTO FAMILIAR	PERCEPCIÓN DE SÍ MISMO (Test de la figura humana)	MECANISMOS DE DEFENSA (Test de la persona bajo la lluvia – la hora de juego diagnóstica)	ASPECTOS AFECTIVOS Y EMOCIONALES (Test de apercepción infantil con figuras de animales CAT-A)
Ezequiel 10 años	Negligencia. Violencia intra-familiar. Abuso sexual. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Imagen corporal: No presenta claridad en la definición del sexo. Cabeza desproporcionada respecto al cuerpo. Orejas desiguales, cuello largo e incompleto. • Autoestima: Dibujo situado en el margen superior. • Identidad yoica: Presenta borraduras.	En el dibujo: • Represión: Demuestra incapacidad para el juego libre. • Aislamiento: Dibujo con borraduras y dibujo superpuesto. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: El juego es simple, no tiene demasiados elementos ni personificaciones. Y el juego es rígido. • Idealización: del padre como protector en el juego. • Negación: parcial de la madre. • Formación reactiva: protección exagerada hacia la hermana.	En las entrevistas y narraciones: • Sentimientos de frustración: Mantiene un fuerte vínculo de apego con su hermana menor Celia. Manifiesta emociones complejas de culpa, miedo y vergüenza. • Temor a la agresión paterna: Presenta recuerdos ambivalentes: “me gustaba más cuando mi mamá todavía no se ha ido”, “me obligaba a ir a dormir a la cocina, yo no quería” • Presenta conductas agresivas frecuentes.
Celia 8 años	Negligencia. Abuso sexual. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Identidad yoica: Omite rasgos faciales (nariz). El dibujo presenta borraduras. • Imagen corporal: Orejas de tamaño destacado. Brazos apretados al cuerpo. Dedos sin manos. • Autoestima: Posición del dibujo, más en el lado derecho • Seguridad del yo/inseguridad: temblor en líneas.	En el dibujo • Aislamiento: Dibujo con borraduras. • Represión: Dibujo sin componentes sexuales. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Idealización: De figuras protectoras (madre, padre y hermano). • Represión: El juego presenta muchas personificaciones. • Fijación en roles de dependencia o salvación (víctima, héroe, salvador). • Evasión: en narrativa verbal, cambiando de tema para no enfrentar lo doloroso, terminado con finales felices.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a quedarse sola: Mantiene vínculo cercano y protector con su hermano Eze, quien actúa como figura de cuidado. • Temor a la agresión paterna: Relación ambivalente con su padre: a veces figura protectora, otras ausente y con conductas negligentes. • Manifiesta episodios de irritabilidad y agresividad hacia sus compañeros.
Brisa 10 años	Negligencia. Violencia intra-familiar.. Desplazamientos reiterados. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo pequeño y ubicado en el margen superior izquierdo. • Imagen corporal: Cabeza grande, cabello destacado, brazos sin manos. • Identidad yoica: Cuerpo grande y piernas pequeñas. • Seguridad del yo/inseguridad: Trazo fuerte.	• Regresión: Dibujo pequeño ubicado en la parte superior izquierda de la hoja. • Evasión: Dificultades para comenzar y terminar el dibujo. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: Incapacidad para el juego. • Negación: Destruye sus elaboraciones lúdicas reiteradamente. • Regresión: El juego no corresponde a su edad cronológica.	En las entrevistas y narraciones: • Sentimientos de frustración: Expresa angustia ante recuerdos relacionados con su padre y madrastra. • Se muestra tímida, retraída, con dificultades para mantener la atención y pensamiento disperso. • Temor a quedarse sola: Ambivalencia afectiva: deseo de protección y al mismo tiempo miedo al abandono.

Santiago 9 años	Negligencia. Violencia intra-familiar. Abandono. Desplazamientos reiterados. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo pequeño y ubicado en el lado izquierdo de la hoja. • Imagen corporal: Cuello excesivamente grande, brazos cortos y el tamaño de las manos es exagerado. • Seguridad del yo/inseguridad: presión débil.	En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: El juego presenta muchas personificaciones. • “El hombre que no escucha y pelea con el perro. • “Personaje bajo la lluvia, triste pero que sigue adelante”. • Evasión: Para manejar emociones “No sé... no me acuerdo de mi mamá.”. • Presencia de impulsividad y confrontación, “me hago castigar porque quiero seguir jugando”.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a la agresión paterna: Las narrativas reflejan tensión con figuras de autoridad, competencia, dominación y conflictos. • Temor a quedarse solo: Presencia de soledad, aburrimiento, vulnerabilidad, miedo y amenaza en sus relatos. • Relación ambivalente con figuras parentales: función materna severa y ausencia paterna.
Marta 10 años	Violencia intra-familiar. Madre, víctima de feminicidio.	• Autoestima: Dibujo ubicado en la parte superior izquierda de la hoja. • Imagen corporal: La cabeza es grande y redonda. No dibuja los senos. Tiene menos de cinco dedos y en forma de pétalos. • Identidad yoica: Dibujo inclinado.	• Regresión: Dibujo pequeño y emplazado en el margen superior izquierdo. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: Tiene dificultades para el juego libre. • Idealización: Idealiza a la madrina como protectora y expresa deseos de tener una “familia feliz”. • Evasión: Cambio abrupto de tema para evitar profundizar en recuerdos dolorosos.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a quedarse sola: Expresa tristeza y nostalgia por la separación familiar, manifiesta afecto hacia la madrina como figura de cuidado. • Las narraciones reflejan sensaciones de soledad y miedo. • Temor a la agresión paterna: Ambivalencia entre deseo de protección y temor a la amenaza, así como ansiedad por separación y desarraigo.
Nadia 10 años	Negligencia. Abandono. Discapacidad intelectual. Robos reiterados a la comunidad.	• Imagen corporal: Dibujo en forma de robot. Cuello ancho, corto. Tronco cuadrado y brazos cortos • Autoestima: Ubicado en el margen izquierdo. • Identidad yoica: Trazo fuerte. Omite algunos rasgos faciales. • Seguridad del yo/inseguridad: Dibuja hombreras.	En el dibujo: • Regresión: Dibujo pequeño, emplazado en el margen inferior izquierdo. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: El juego tiene muchas personificaciones. • Proyección: De sus experiencias en las narrativas.. • Evasión: Evita hablar directamente sobre episodios de maltrato y abandono. • Idealización: En la narrativa idealiza la figura principal como alguien fuerte, valiente y que “ya no siente dolor”.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a la agresión paterna: Manifiesta tristeza profunda y temor ante figuras parentales ausentes o agresivas. • Sentimientos de frustración: Revela conductas de retraimiento y dificultades para expresar enojo o frustración. • Temor a quedarse sola: Las narraciones evidencian escenas de abandono, miedo y búsqueda de protección.
José 10 años	Negligencia. Abandono. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo ubicado en el margen superior. • Imagen corporal: Cabeza grande y redonda. Cuello alto y delgado. Brazos cortos, y dedos sin manos. Cuerpo grande y piernas pequeñas. • Seguridad del yo/inseguridad: Temblor en los trazos.	En el dibujo: • Regresión: Dibujo emplazado en el margen izquierdo. • Represión: Tiene dificultades para iniciar el dibujo. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: El juego presenta muchas personificaciones. • Evasión: Evita referirse directamente a episodios traumáticos, mostrando vergüenza y negación.	En las entrevistas y narraciones: • Temor al abandono materno: Manifiesta miedo y tristeza asociados a la ausencia materna. Y revela un vínculo significativo con la cuidadora, a quien busca para consuelo. • Sentimientos de frustración: Expresa dificultad para expresar ira o frustración de forma verbal. • Temor a la agresión paterna: Las narrativas

		Dibuja un sombrero.		reflejan temor, abandono y deseo de protección.
Felix 7 años	Negligencia. Abandono. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo ubicado en el margen superior. • Imagen corporal: Cabeza grande y cuello delgado. Brazos cortos y manos pequeñas. Cuerpo grande y piernas cortas. • Identidad yoica: Dibujo con fuerte presión. • Seguridad del yo/inseguridad: Dibuja bolsillos.	En la Hora de Juego Diagnóstica: • Aislamiento: El juego es rígido. • Negación: Se manifiesta una narración fantasiosa de un trauma. • Evasión: Evita enfrentar directamente el dolor de la muerte y ausencia paternas. • Silencios y cambios de tema ante emociones dolorosas. • Idealización: En su narrativa idealiza a su madre trabajando para reunir a la familia y a su padre como una figura “buena”.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a quedarse solo y al abandono materno: Expresa tristeza profunda, miedo y confusión en relación a la muerte de su padre y el abandono materno. • Temor a la agresión paterna: Se observa ambivalencia afectiva: anhela la protección y vínculo con sus figuras parentales pero también siente miedo y enojo (confusión persecutoria relacionada con la figura del tío).
Efraín 10 años	Negligencia. Violencia intra-familiar. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo pequeño y ubicado en el margen superior izquierdo. • Imagen corporal: Cabeza pequeña, cuello alto y delgado. Brazos anchos, no tiene manos. Cuerpo grande y piernas pequeñas. • Seguridad del yo/inseguridad: De trazo continuo.	En el dibujo: • Represión: Tiene dificultad para concluir y entregar el dibujo, realiza repaso de líneas. En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: Presenta incapacidad para el juego. Prefiere realizar un dibujo. • Evasión: Evita la expresión espontánea. • Expresa sobre-responsabilidad afectivo (a su hermano). • Manifiesta hipervigilancia y búsqueda de aprobación. • Expresa defensa contra la ansiedad mediante mecanismos rígidos que limitan la espontaneidad y el juego simbólico libre.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a quedarse solo: Presenta ansiedad, tristeza, y signos visibles de inseguridad emocional. • Expresa sentimientos de abandono, soledad y desilusión por falta de visitas familiares. • Sentimientos de frustración: Manifiesta frustración ante la exclusión social y dificultades para vincularse con pares.
Pablo 9 años	Negligencia. Violencia intra-familiar. Consumo de bebidas alcohólicas.	• Autoestima: Dibujo pequeño y ubicado en el margen superior izquierdo. • Identidad yoica: Omite rasgos faciales (la nariz). • Imagen corporal: Brazos cortos, manos pequeñas y dedos cortados o mutilados. Cuerpo grande y piernas pequeñas. • Seguridad del yo/inseguridad: Temblor en líneas.	En la Hora de Juego Diagnóstica: • Represión: El juego presenta muchas personificaciones. • Desplazamiento: Del conflicto hacia situaciones externas o resolución rápida con finales positivos en los relatos. • Idealización: En la narrativa idealiza a figuras protectoras, como la madre “trabajando para comprar lo necesario”. • Evasión: De figuras conflictivas en la narrativa. • Desconexión progresiva durante la hora de juego para evadir emociones.	En las entrevistas y narraciones: • Temor a la agresión paterna: Las narraciones reflejan ansiedad profunda por pérdida, abandono y amenaza constante. • Temor a quedarse solo: Se evidencia ansiedad frente a la pérdida definitiva y necesidad de restablecer vínculos mediante fantasías de rescate y expulsión del daño. • Se manifiesta vulnerabilidad emocional marcada.