

Actitudes Niño/a	Hipervigilancia / Ocultamiento: Estado de alerta al entorno, dificultad para concentrarse o fluir en el juego. Tendencia a ocultar o esconder lo que juega (jugar de espalda o cubrir).	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Rechazo al Juego / Juego Mecánico: Tendencia a ignorar el material de juego o descalificar el material. Ausencia de juego de representación. Sólo juego de ordenamiento o exploración.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Juego Destructivo: Tendencia a romper el material de juego (rayar, dividir, quebrar el material, lanzarlo). Agresiones al evaluador. Uso de fuerza desmedida al jugar y emociones de rabia.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
Afectividad Niño/a	Desconexión Emocional: Aplanamiento emocional. Juego serio o sin disfrute. También congelamiento o inmovilidad durante el juego (episodios de desconexión).	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Falta de Confianza / Vulnerabilidad: Tendencia a verbalizar cosas negativas sobre las propias habilidades. Tendencia a buscar aprobación constante.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Reactividad / Exageración Afectiva: Emociones intensas durante el juego (Ej. entusiasmo, alegría o rabia). Cambios repentinos de emociones durante el juego. Extrema familiaridad o desinhibición al jugar (llevarse cosas o traspasar límites personales).	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
Defensas en el Juego	Conductas regresivas: Tendencia a jugar o hablar como un niño de menor edad. Priorizar juego de ser cuidado o tratado como bebe (ser alimentado, arropado, acariciado, etc.).	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Rol agresivo (identificación): Preferencia por crear historias con un protagonista agresivo o amenazante. Preferencia por ser el villano de los juegos o la fuente de terror o destrucción.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Sumisión / Complacencia: Tendencia por esperar o seguir las ideas del evaluador. No inicia historias o juegos sin ayuda. Nunca rechaza las ideas del compañero de juego.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
Contenido del Juego	Juego Sexualizado: Historias que recrean situaciones sexuales, desnudos o interacciones con partes sexuales. Conductas sexuales o de exploración sexual durante la evaluación.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Juego de Desorganizado / Extraño: Juego sin hilo conductor. Con ideas extrañas inconexas. Historias no tienen resolución y quedan inacabadas (cambios recurrentes de juego e historias).	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente
	Juego Violento / Catastrófico: Historias con contenido centrado en el peligro o la amenaza. Tendencia a finales de muerte o destrucción. Contenidos de desastres naturales o accidentes.	<input type="checkbox"/> Claramente Presente <input type="checkbox"/> Parcialmente Presente <input type="checkbox"/> No Presente