



**TERAPIA DE JUEGO SIMBÓLICA CON NIÑOS,  
ADOLESCENTES Y SUS FAMILIAS:  
Habilidades y Herramientas para su Uso y Creación...**

# CONTENIDO



<b>DÍA 1</b>	<b>DÍA 2</b>
<b>EL JUEGO METÁFORICO: FUNDAMENTOS Y EXPLORACIÓN</b>	<b>JUEGO METÁFORICO: ADAPTACIÓN A TODAS LAS EDADES Y CUIDADORES</b>
<b>JUEGO METÁFORICO: EXPLORACIÓN Y AMPLIACIÓN</b>	<b>JUEGO E INTERVENCIÓN REMOTA: ADAPTACIÓN A LA DISTANCIA</b>

**¿QUÉ HACE AL JUEGO TAN PODEROSO?**



# EL SUPERPODER DEL JUEGO



Jugar... expresa...

## **PODERES EXPRESIVOS:**

Autoexpresión  
Creatividad  
Desahogo  
Catarsis  
Sublimación  
Comunicar sentimientos  
Comunicar ideas  
Experimentar emociones  
Expresión de temas clínicos...

# EL SUPERPODER DEL JUEGO

El juego es una ventana  
a la mente...

## **PODERES MENTALISTAS:**

- Acceso al inconsciente
- Conocimiento de fantasías y conflictos
- Acceso a representaciones internas
- Desarrollo de la mentalización
- Promueve el insight
- Fomenta el sentido de sí mismo
- Reconocimiento de traumas
- Acceso al mundo simbólico...



# EL SUPERPODER DEL JUEGO



*El juego puede ser como un escudo...*

## **PODERES PROTECTORES:**

- No amenazante
- Comunicación mediada
- Descubrimiento indirecto
- Jugar con las fantasías de compensación
- Expresar con los opuestos
- Decir sin “decirlo” en serio
- Mantiene algunas defensas
- Metáfora o lenguaje de “como si” ...

# EL SUPERPODER DEL JUEGO

## **PODERES DE EMPODERAMIENTO:**

Dominio de temores  
Agenciamiento de experiencias pasadas  
Sentido de competencia  
Auto-control  
Enfrentamiento de afectos negativos  
Inoculación del estrés  
Experiencia de poder y control...



El juego entrega poder...

# EL SUPERPODER DEL JUEGO



*El juego puede tejer  
redes...*

## **PODERES DE RELACIÓN:**

Facilita el vínculo terapéutico  
Permite interacciones positivas en una familia  
Fomenta un apego seguro  
Mejora las relaciones y la comunicación  
Fomenta la empatía y el juicio moral  
Reconoce al niño/a como legítimo otro  
Acerca al mundo infantil  
Genera apertura para escuchar...

# EL SUPERPODER DEL JUEGO

## PODERES DE DESCUBRIMIENTO:

Facilita la educación  
Ensayos conductuales  
Rol Playing  
Testeo de la realidad  
Aprendizaje directo  
Aprendizaje sensorial y multimodal  
Perspectivismo  
Razonamiento y resolución de problemas  
Experticia del niño/a  
Apertura de ideas...



*El juego activa el  
intelecto...*

# EL SUPERPODER DEL JUEGO



El juego regenera lo  
dañado...

## **PODERES CURATIVOS:**

Facilita la reparación del cerebro  
Permite el desarrollo óptimo  
Acelera el desarrollo  
Permite la reparación de traumas  
Facilita la auto-sanación...

# LA TERAPIA DE JUEGO

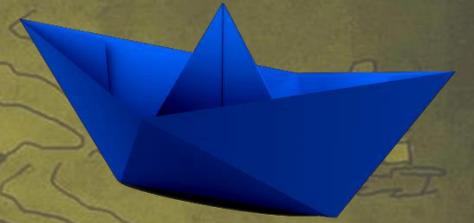
**“Uso sistemático de un modelo teórico, para establecer un proceso interpersonal en el que terapeutas entrenados usan los poderes terapéuticos del juego para ayudar a sus clientes a prevenir o resolver sus dificultades psicosociales y activar un crecimiento o desarrollo óptimo”**

**(Association for Play Therapy, 1997, p. 4).**

- ✓ **DENTRO DE LAS TERAPIAS EXPRESIVO/CREATIVAS.**
- ✓ **MODALIDAD MULTIMODAL, INTEGRAL VERBAL Y NO VERBAL.**
- ✓ **EVIDENCIA DE SU EFECTIVIDAD EN MÚLTIPLES SITUACIONES.**
- ✓ **EN UN CONJUNTO AMPLIO DE ENFOQUES Y CORRIENTES.**



# LA TIERRA DEL JUEGO



Psicoanálisis

Humanista

Cognitivista

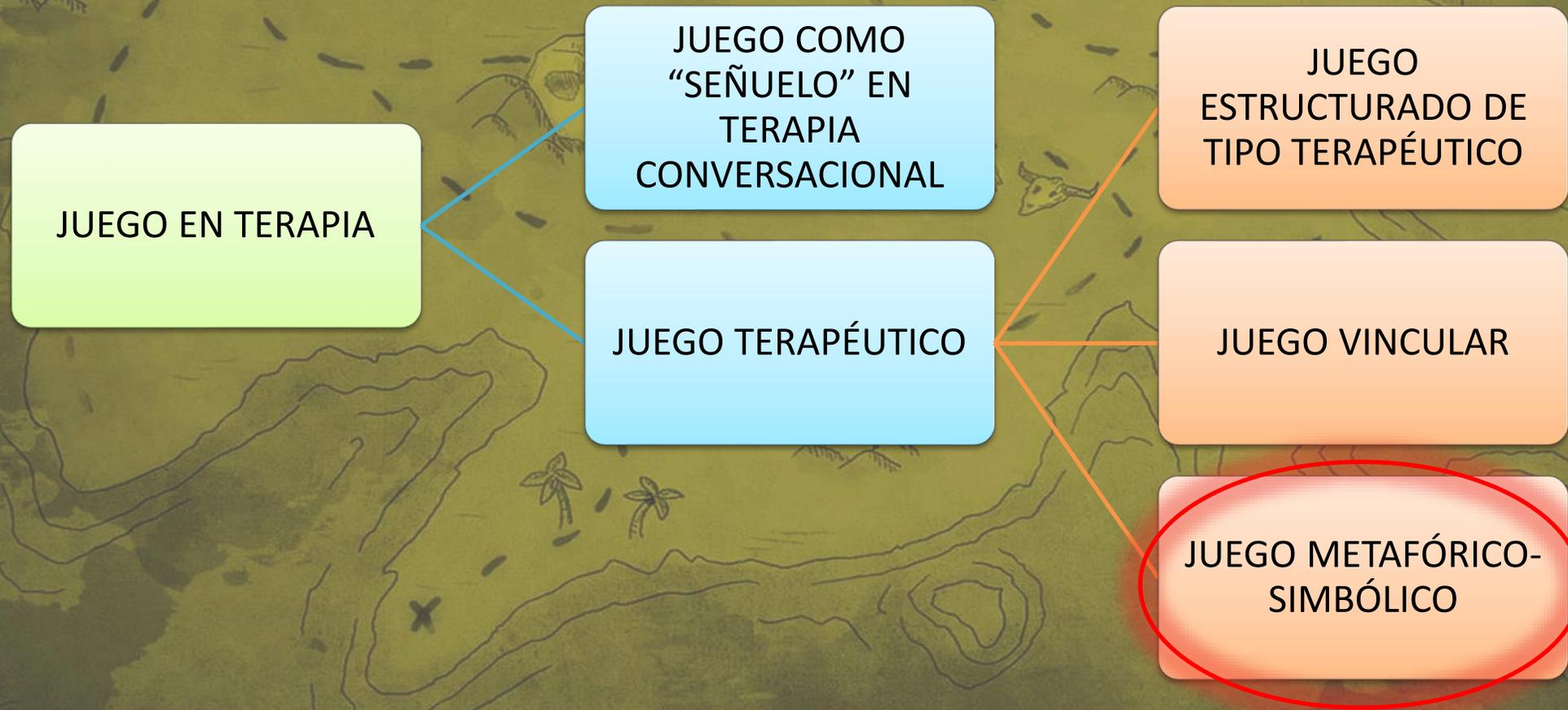
Sistémico

Constructivista

Posmoderno

# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN METODOLOGÍA DEL  
TERAPEUTA



# LA METÁFORA

“Asociación semántica (de significados) y de uso de referencias que mantiene una base sensible que nos permite conectar con lo visual, táctil, auditivo, olfativo, etc. Tiene una utilidad de transportar significados. (Quix, 2010)”

“Formas de hablar en qué una forma se expresa a través de otra. (Knopp, 1979)”



**Razón – Emoción**  
**Mente – Cuerpo**  
**H. Izquierdo – H. Derecho**  
**Consiente – Inconsciente**

# HABILIDADES TERAPÉUTICAS

## MOVIMIENTO... USO DE METÁFORAS

EL ARTE DE...

NO ENTRAR,

ENTRAR, **ESTAR**, Y (SALIR)

DE LAS METÁFORAS...





# HABILIDADES

## ESTILOS DE JUEGO

---

Juego Solitario / Colaborador

---

Juego Silencioso / Hablado

---

Juego Breve / Extenso

---

Juego Múltiple / Único

---

Juego Mundo Real / Fantasía

---

Juego con Saltos a Cc / sin Saltos a lo Consciente

# HABILIDADES COMPRENDER TEMAS CLÍNICOS

Disminuido Insatisfecho

Exagerado Radical

Compensatorio Opuesto

	TEMAS CENTRALES DEL JUEGO	VARIACIONES DEL TEMA CENTRAL		
		INSATISFECHO / DISMINUIDO Es la expresión de una carencia, la falta de algo o la necesidad descontenta de un tema central	EXAGERADO / RADICAL Es una expresión desmedida y problemática que busca satisfacer un tema central	OPUESTO / COMPENSATORIO Es la expresión contraria a un tema, es una fantasía sobre no necesitar un tema central
TEMAS DE COMUNIÓN	<b>Conexión:</b> <i>Estoy cerca de otras, me siento conectado a otras personas...</i>	<b>Soledad:</b> <i>Me siento solo y distante, necesito compañía...</i>	<b>Fusión:</b> <i>Necesito ser parte de otro, unificarme con alguien...</i>	<b>Aislamiento:</b> <i>Necesito estar distanciado, no tolero la intimidad con otros...</i>
	<b>Cohesión:</b> <i>Formo parte de un grupo, pertenezco a una comunidad...</i>	<b>Exclusión:</b> <i>Me siento abandonado, He sido expulsado de un grupo...</i>	<b>Coalición:</b> <i>Soy leal a algo que no me gusta, pero no lo puedo traicionar...</i>	<b>Auto-suficiencia:</b> <i>No necesito de nadie... Es mejor estar solo...</i>
	<b>Colaboración:</b> <i>Puedo entregarles algo a otros, deseo cuidar y ayudar...</i>	<b>Auto-conservación:</b> <i>Mis necesidades son primero, me urge recibir de otros...</i>	<b>Abnegación:</b> <i>Necesito sacrificarme por otros, sólo así seré valioso...</i>	<b>Venganza:</b> <i>Necesito dañar para equilibrar, devolver lo malo que viví...</i>
	<b>Confianza:</b> <i>Me esperan cosas buenas, el futuro puede ser mejor...</i>	<b>Desesperanza:</b> <i>Nada, ni nadie tiene algo que ofrecerme, nada mejorará...</i>	<b>Idealización:</b> <i>Todo es perfecto para mí. No estoy dispuesto a ver lo malo...</i>	<b>Recelo:</b> <i>Percibo malas intenciones en los otros, todo es sospechoso...</i>
	<b>Seguridad:</b> <i>Me siento cuidado y protegido de las amenazas...</i>	<b>Peligro:</b> <i>Necesito encontrar formas de no ser dañado...</i>	<b>Rigidez:</b> <i>Necesito un mundo muy estructurado, sin movimientos...</i>	<b>Ofensiva:</b> <i>Necesito ser una fuente de destrucción y amenaza...</i>
	<b>Justicia:</b> <i>Cada quien recibe en igualdad y según lo que se merece...</i>	<b>Inequidad:</b> <i>Existen tratos injustos, alguien tiene lo que no se merece...</i>	<b>Legalismo:</b> <i>Las cosas se deben dar en un orden estricto, sin excepciones...</i>	<b>Privilegio:</b> <i>Merezco un trato mejor, me siento superior a los demás...</i>
TEMAS DE AGENCIA	<b>Poder:</b> <i>Puedo manejar mi entorno, Enfrentar mi mundo...</i>	<b>Dificultad:</b> <i>Intento enfrentar o lograr algo, pero me resulta difícil...</i>	<b>Omnipotencia:</b> <i>Tengo el control de todo, todo el poder es mío...</i>	<b>Pasividad:</b> <i>No debo actuar en el mundo, necesito estar quieta, invisible...</i>
	<b>Libertad:</b> <i>Expreso mis deseos y mi voluntad. Soy yo mismo...</i>	<b>Emancipación:</b> <i>Necesito quitar las exigencias, ser valioso por yo mismo...</i>	<b>Transgresión:</b> <i>Necesito que mis deseos estén sobre los derechos de otros...</i>	<b>Complacencia:</b> <i>Sólo soy valioso si cumplo las expectativas externas...</i>
	<b>Productividad:</b> <i>Puedo hacer cosas por mí mismo...</i>	<b>Infructuosidad:</b> <i>Intento hacer cosas por mí mismo, pero no me gustan...</i>	<b>Desafío:</b> <i>Necesito ser presionado a rendir, competir siempre...</i>	<b>Dependencia:</b> <i>Necesito sólo de algo externo, nada más me puede satisfacer...</i>
	<b>Control:</b> <i>Me siento seguro cuando controlo...</i>	<b>Impotencia:</b> <i>Me siento inseguro cuando no controlo...</i>	<b>Certidumbre:</b> <i>Lo he aprendido todo, no me puedes enseñar nada...</i>	<b>Secreto:</b> <i>Necesito ocultar algo y que no sea conocido, debo esconderlo...</i>
	<b>Autoprotección:</b> <i>Me siento seguro cuando me protejo...</i>	<b>Vulnerabilidad:</b> <i>Me siento inseguro cuando me expongo...</i>	<b>Invulnerabilidad:</b> <i>Nada me puede dañar. Nunca he sido lastimado...</i>	<b>Culpa:</b> <i>Merezco el sufrimiento por mis errores, yo cause este dolor...</i>
	<b>Importancia:</b> <i>Me siento importante, soy importante...</i>	<b>Importancia:</b> <i>Me siento importante, soy importante...</i>	<b>Conformismo:</b> <i>Me resigno a lo ocurrido... Soy obediente ante mi destino...</i>	<b>Negación:</b> <i>Todo sigue como antes, nada ha cambiado, ni va a cambiar...</i>

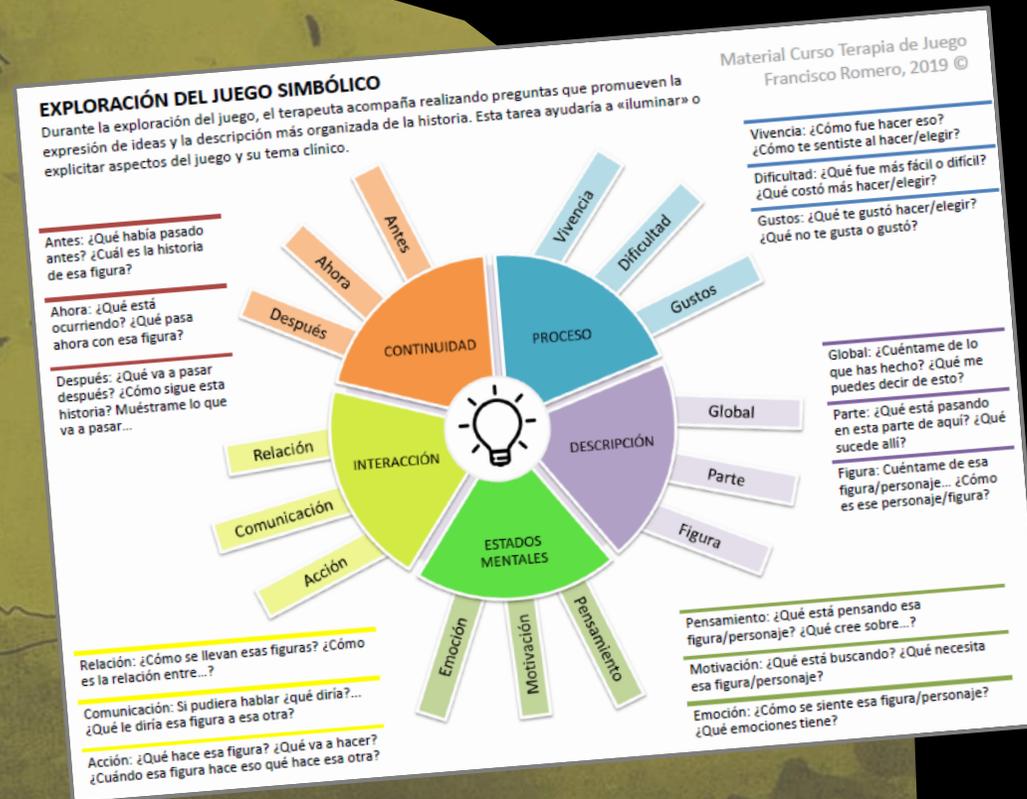
TEMAS CENTRALES DEL JUEGO		VARIACIONES DEL TEMA CENTRAL		
		INSATISFECHO / DISMINUIDO Es la expresión de una carencia, la falta de algo o la necesidad descontenta de un tema central	EXAGERADO / RADICAL Es una expresión desmedida y problemática que busca satisfacer un tema central	OPUESTO / COMPENSATORIO Es la expresión contraria a un tema, es una fantasía sobre no necesitar un tema central
TEMAS DE COMUNIÓN	<b>Conexión:</b> <i>Estoy cerca de otras, me siento conectado a otras personas...</i>	<b>Soledad:</b> <i>Me siento solo y distante, necesito compañía...</i>	<b>Fusión:</b> <i>Necesito ser parte de otro, unificarme con alguien...</i>	<b>Aislamiento:</b> <i>Necesito estar distanciado, no tolero la intimidad con otros...</i>
	<b>Cohesión:</b> <i>Formo parte de un grupo, pertenezco a una comunidad...</i>	<b>Exclusión:</b> <i>Me siento abandonado, He sido expulsado de un grupo...</i>	<b>Coalición:</b> <i>Soy leal a algo que no me gusta, pero no lo puedo traicionar...</i>	<b>Auto-suficiencia:</b> <i>No necesito de nadie... Es mejor estar solo...</i>
	<b>Colaboración:</b> <i>Puedo entregarles algo a otras, deseo cuidar y ayudar...</i>	<b>Auto-conservación:</b> <i>Mis necesidades son primero, me urge recibir de otros...</i>	<b>Abnegación:</b> <i>Necesito sacrificarme por otras, sólo así seré valioso...</i>	<b>Venganza:</b> <i>Necesito dañar para equilibrar, devolver lo malo que viví...</i>
	<b>Confianza:</b> <i>Me esperan cosas buenas, el futuro puede ser mejor...</i>	<b>Desesperanza:</b> <i>Nada, ni nadie tiene algo que ofrecerme, nada mejorará...</i>	<b>Idealización:</b> <i>Todo es perfecto para mí. No estoy dispuesto a ver lo malo...</i>	<b>Recelo:</b> <i>Percibo malas intenciones en los otros, todo es sospechoso...</i>
	<b>Seguridad:</b> <i>Me siento cuidado y protegido de las amenazas...</i>	<b>Peligro:</b> <i>Necesito encontrar formas de no ser dañado...</i>	<b>Rigidez:</b> <i>Necesito un mundo muy estructurado, sin movimientos...</i>	<b>Ofensiva:</b> <i>Necesito ser una fuente de destrucción y amenaza...</i>
	<b>Justicia:</b> <i>Cada quien recibe en igualdad y según lo que se merece...</i>	<b>Inequidad:</b> <i>Existen tratos injustos, alguien tiene lo que no se merece...</i>	<b>Legalismo:</b> <i>Las cosas se deben dar en un orden estricto, sin excepciones...</i>	<b>Privilegio:</b> <i>Merezco un trato mejor, me siento superior a los demás...</i>
TEMAS DE AGENCIA	<b>Poder:</b> <i>Puedo manejar mi entorno, Enfrentar mi mundo...</i>	<b>Dificultad:</b> <i>Intento enfrentar o lograr algo, pero me resulta difícil...</i>	<b>Omnipotencia:</b> <i>Tengo el control de todo, todo el poder es mío...</i>	<b>Pasividad:</b> <i>No debo actuar en el mundo, necesito estar quieta, invisible...</i>
	<b>Libertad:</b> <i>Expreso mis deseos y mi voluntad. Soy yo mismo...</i>	<b>Emancipación:</b> <i>Necesito quitar las exigencias, ser valioso siendo yo mismo...</i>	<b>Transgresión:</b> <i>Necesito que mis deseos estén sobre los derechos de otros...</i>	<b>Complacencia:</b> <i>Sólo soy valioso si cumpla las expectativas externas...</i>
	<b>Productividad:</b> <i>Puedo crear, mis acciones tienen frutos valiosos...</i>	<b>Inferioridad:</b> <i>Mis acciones son infructíferas, los resultados no me gustan...</i>	<b>Desafío:</b> <i>Necesito ser presionado a rendir, competir siempre...</i>	<b>Dependencia:</b> <i>Necesito sólo de algo externo, nada más me puede satisfacer...</i>
	<b>Exploración:</b> <i>Voy comprendiendo y conociendo el mundo...</i>	<b>Confusión:</b> <i>Percibo algo de caos, siento algo desconocido o extraño...</i>	<b>Certidumbre:</b> <i>Lo he aprendido todo, no me puedes enseñar nada...</i>	<b>Secreto:</b> <i>Necesito ocultar algo y que no sea conocido, debo esconderlo...</i>
	<b>Resiliencia:</b> <i>Puedo mejorar las cosas, puedo sanar mis heridas...</i>	<b>Daño:</b> <i>Estoy sufriendo, estoy herida, me han lastimado...</i>	<b>Invulnerabilidad:</b> <i>Nada me puede dañar. Nunca he sido lastimado...</i>	<b>Culpa:</b> <i>Merezco el sufrimiento por mis errores, yo cause este dolor...</i>
	<b>Acomodación:</b> <i>Puedo aceptar los cambios y adaptarme a las pérdidas...</i>	<b>Duelo:</b> <i>He perdido algo importante, algo cambio y estoy sufriendo...</i>	<b>Conformismo:</b> <i>Me resigno a lo ocurrido... Soy obediente ante mi destino...</i>	<b>Negación:</b> <i>Todo sigue como antes, nada ha cambiado, ni va a cambiar...</i>

# EXPLORACIÓN



# Juego

✓ Ir paulatinamente ayudando a expresar y describir. Esto puede ser suficiente.



## EXPLORACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Durante la exploración del juego, el terapeuta acompaña realizando preguntas que promueven la expresión de ideas y la descripción más organizada de la historia. Esta tarea ayudaría a «iluminar» o explicitar aspectos del juego y su tema clínico.

Material Curso Terapia de Juego  
Francisco Romero, 2019 ©

Antes: ¿Qué había pasado antes? ¿Cuál es la historia de esa figura?

Ahora: ¿Qué está ocurriendo? ¿Qué pasa ahora con esa figura?

Después: ¿Qué va a pasar después? ¿Cómo sigue esta historia? Muéstrame lo que va a pasar...

Relación: ¿Cómo se llevan esas figuras? ¿Cómo es la relación entre...?

Comunicación: Si pudiera hablar ¿qué diría?... ¿Qué le diría esa figura a esa otra?

Acción: ¿Qué hace esa figura? ¿Qué va a hacer? ¿Cuándo esa figura hace eso qué hace esa otra?



Vivencia: ¿Cómo fue hacer eso?  
¿Cómo te sentiste al hacer/elegir?

Dificultad: ¿Qué fue más fácil o difícil?  
¿Qué costó más hacer/elegir?

Gustos: ¿Qué te gustó hacer/elegir?  
¿Qué no te gusta o gustó?

Global: ¿Cuéntame de lo que has hecho? ¿Qué me puedes decir de esto?

Parte: ¿Qué está pasando en esta parte de aquí? ¿Qué sucede allí?

Figura: Cuéntame de esa figura/personaje... ¿Cómo es ese personaje/figura?

Pensamiento: ¿Qué está pensando esa figura/personaje? ¿Qué cree sobre...?

Motivación: ¿Qué está buscando? ¿Qué necesita esa figura/personaje?

Emoción: ¿Cómo se siente esa figura/personaje? ¿Qué emociones tiene?

## CIERRE DE UNA SESIÓN JUEGO SIMBÓLICO

Una sesión de juego simbólico puede finalizar con o sin una resolución clara. Es importante al momento de cerrar la sesión incluir los siguientes 5 puntos.

2

- ¿Qué podemos valorar de esa figura/personaje? ¿Qué se puede aprender de esta historia?
- Tal vez esa figura ha sido capaz de... Puede ser que el desafío sea... En otra sesión podemos descubrir como...

3

- ¿Cómo te has sentido? ¿Qué te ha gustado y qué no? ¿Qué fue más fácil o difícil?
- ¿Con qué asocias este juego? ¿En qué piensas o qué recuerdas al ver esta historia?

4

- Gracias por jugar conmigo...
- Gracias por contarme de tu juego/obra...

1

- Hoy me has contado la historia de...
- ¿Cómo podríamos resumir esta historia?
- ¿Qué título le pondrías?

SÍNTESIS

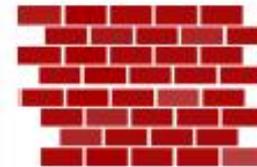
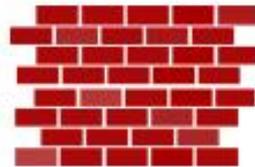
EXPLORAR  
PROCESO

AGRADECER

5

- ¿Prefieres guardar tú los materiales, los guardamos juntos o prefieres que lo haga yo?
- ¿Te gustaría si sacamos una foto de tu obra?

OPCIÓN GUARDAR /  
DOCUMENTAR

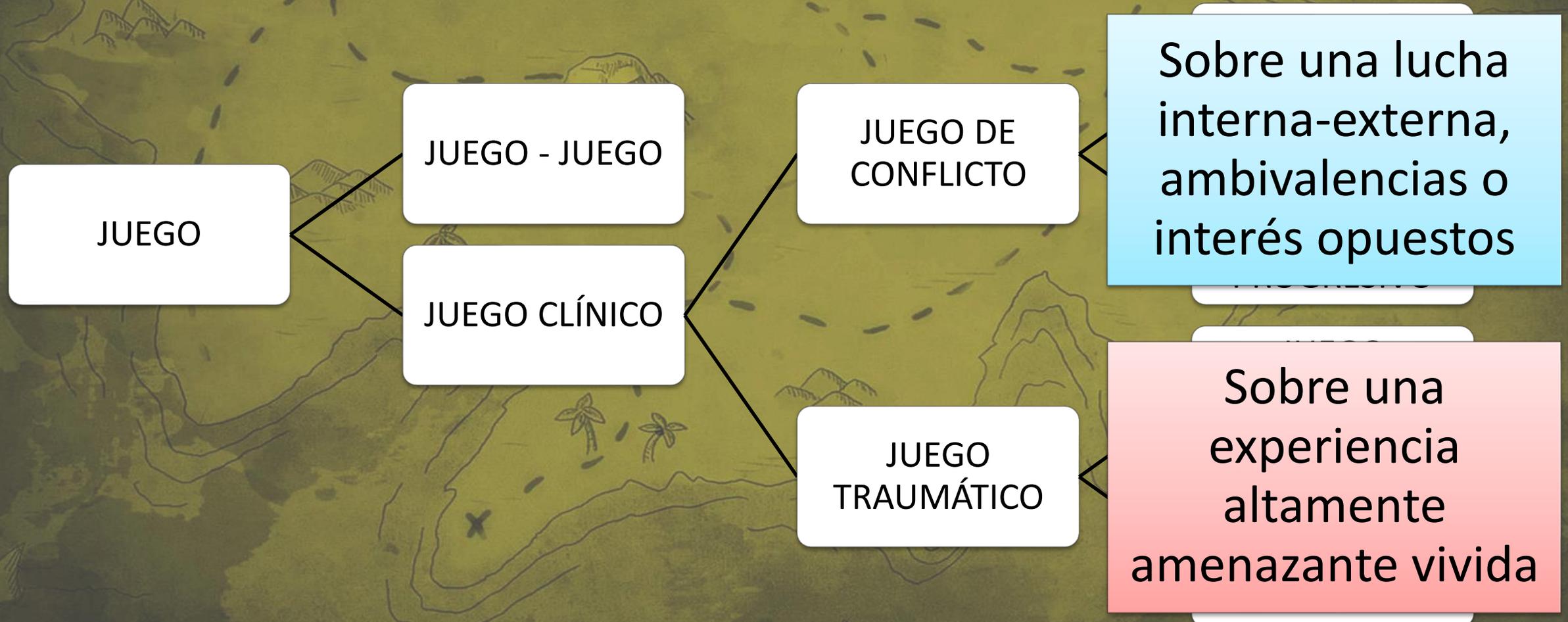




**TERAPIA DE JUEGO SIMBÓLICA CON NIÑOS,  
ADOLESCENTES Y SUS FAMILIAS:  
Habilidades y Herramientas para su Uso y Creación...**

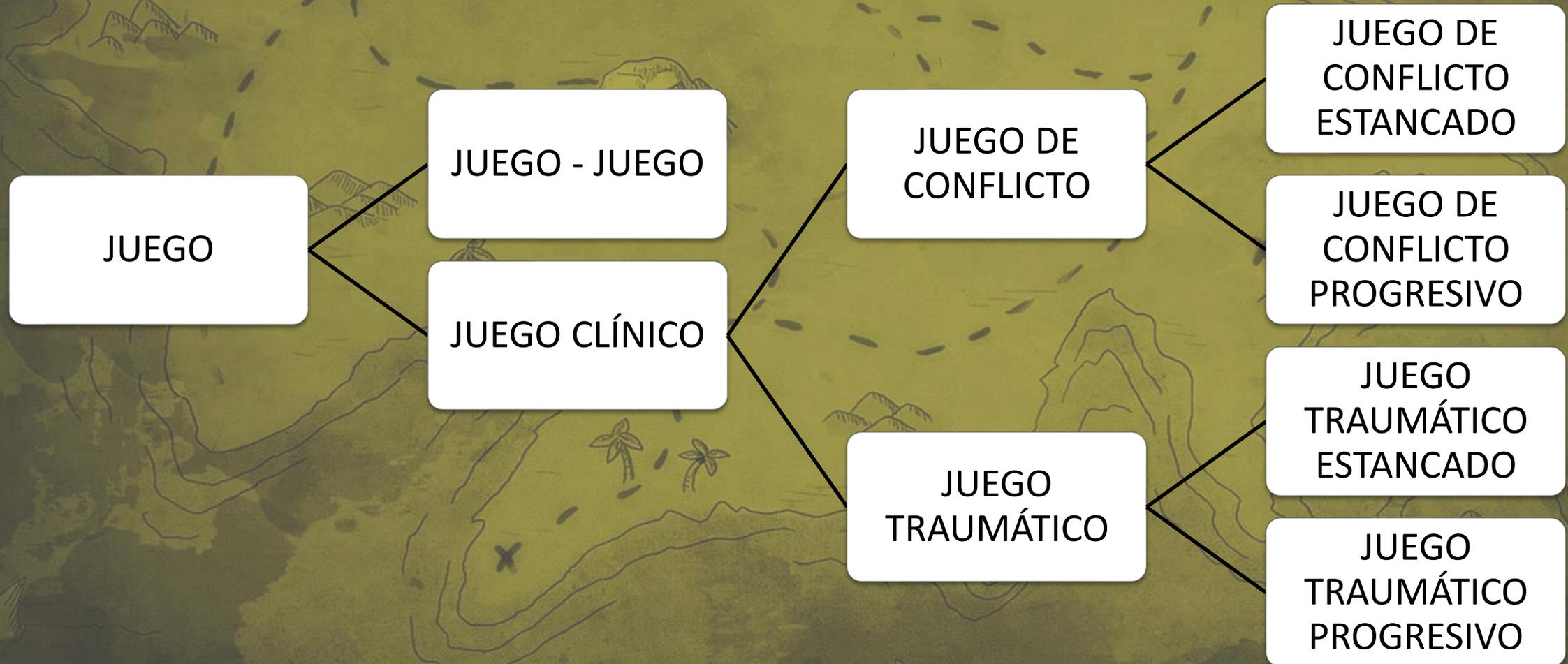
# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN  
CONTENIDO DEL JUEGO



# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN  
CONTENIDO DEL JUEGO



# DIFERENCIAS EVOLUTIVAS



## Niños/as

- Juego espontaneo (Crear condiciones)
- Permanecen en lo implícito
- Mayor consignas amplias
- El dialogo puede ser menor
- Necesidad de respuestas de indicar, mover o cambiar
- Invitan a jugar con ellos (desde dentro)



## Adolescentes

- Juego voluntario (Invitaciones)
- Hacen saltos a lo explícito
- Interesan por consignas más específicas
- Mayor conversación al crear y explorar
- Invitan a explorar con ellos (desde afuera)
- Comenzar con técnicas centradas en recursos

# HABILIDADES

## RECONOCIMIENTO DE TEMAS

### *SE SUMA:*

Plano Afectivamente

Finales Catastróficos

Desregulaciones más Evidentes

Temas Bizarros, Violentos o Sexuales

Mayor Estancamiento

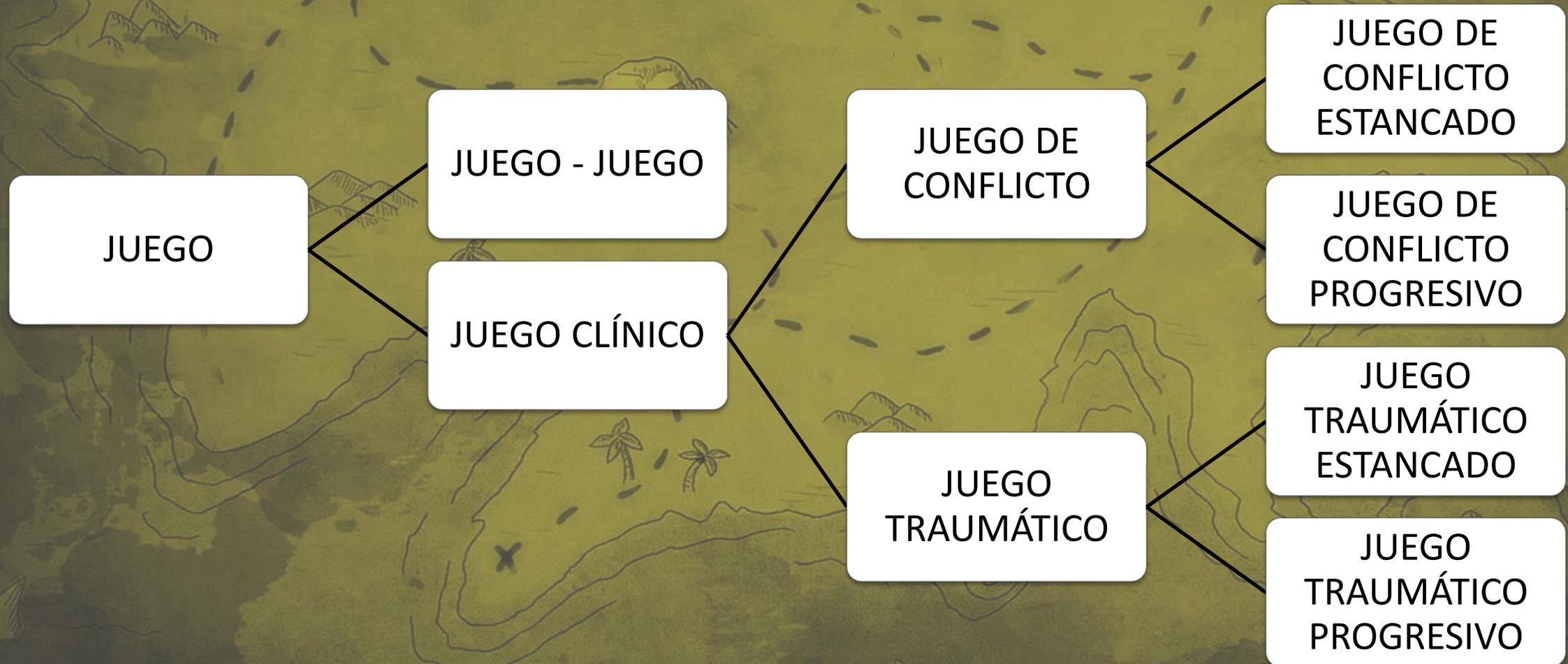
Mayor “Literalidad”

# TRAUMA



# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN  
CONTENIDO DEL JUEGO



# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN  
CONTENIDO DEL JUEGO

## Estancado

Rigidez

Desregulación

Sin Resolución / Resolución  
No Adaptativa Fija

Niño/a Tenso, Asustado



## Progresivo

Flexibilidad

Regulación

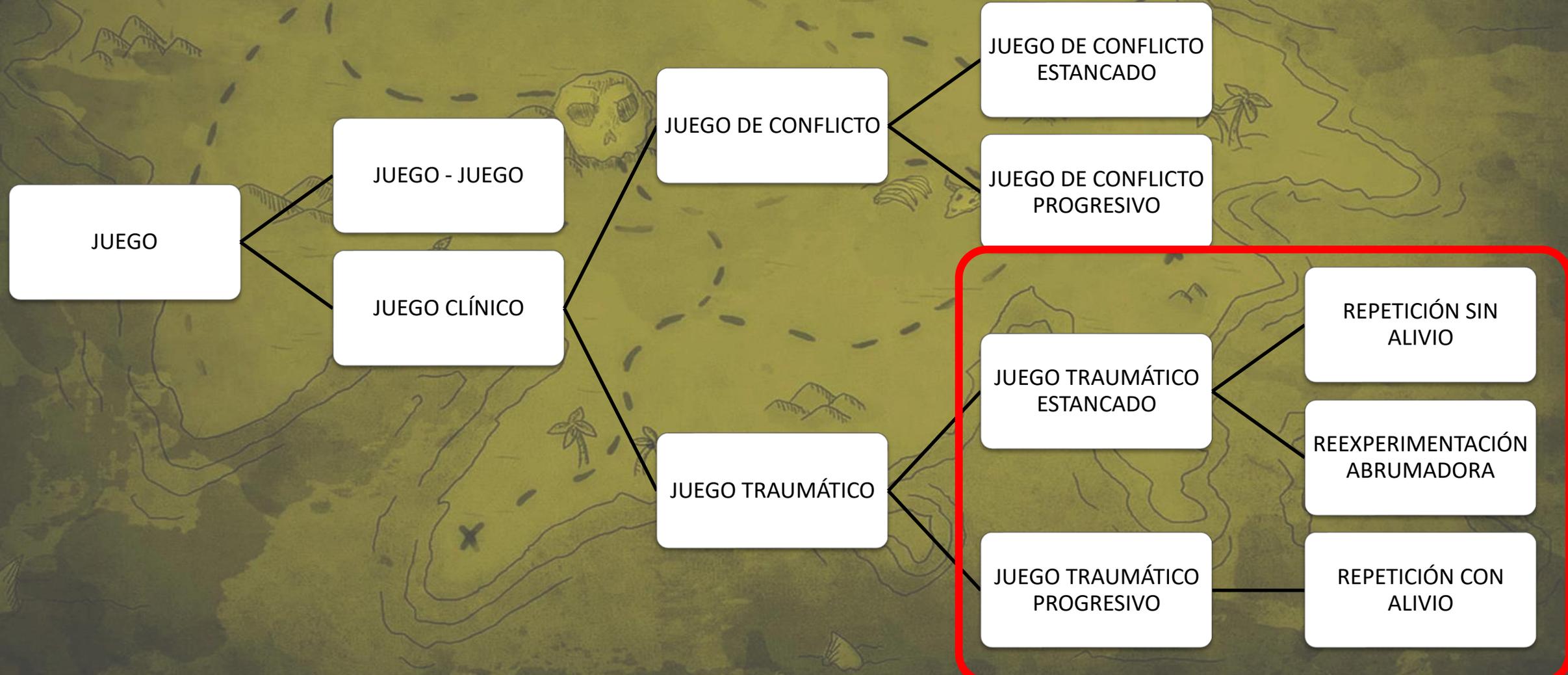
Resolución por Agencia o  
Colaboración

Celebraciones del Juego



# TIPOS DE JUEGO

SEGÚN  
CONTENIDO DEL JUEGO

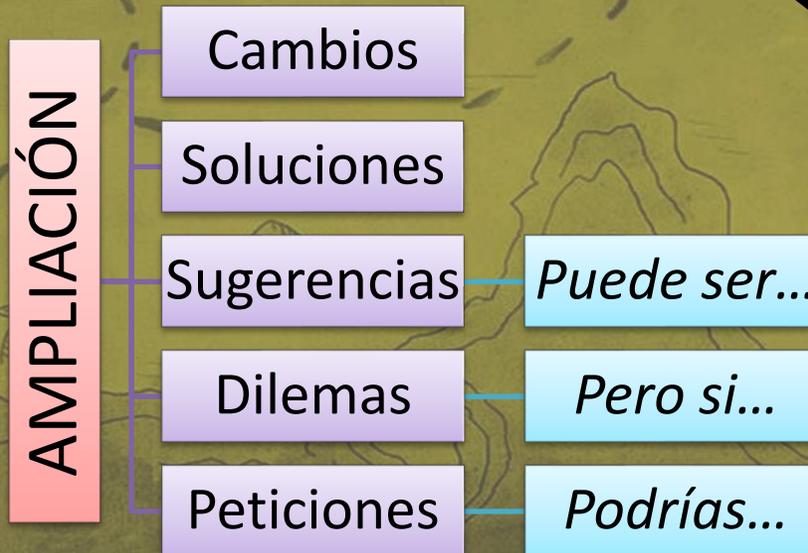


# Juego

## EXPLORACIÓN



## AMPLIACIÓN



- ✓ Ir paulatinamente, favoreciendo la integración, el progreso y resolución (no mágica).

## AMPLIACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Durante la ampliación del juego, el terapeuta asume un rol más directivo realizando preguntas o sugerencias que ayuden a avanzar la historia hacia una resolución o aprendizaje.

¿Qué cambio harías?  
¿Qué ayudaría a...?

CAMBIO/  
SOLUCIÓN

Puede ser que... Tal vez pasa  
que la figura/personaje...

SUGERENCIA

Pero si la figura /personaje hace eso...  
Tal vez tiene que aprender a...  
Necesitamos encontrar una forma de...

DILEMA/  
DESAFÍO

RECURSO/  
CONCLUSIÓN  
POSITIVA

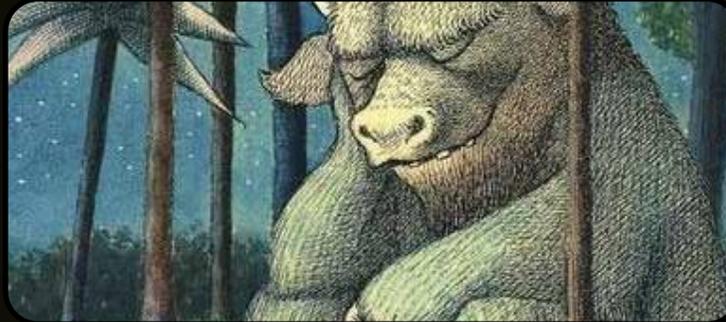
DESPLAZA-  
MIENTO

Parece que la figura es muy...  
Ha logrado...  
Son capaces de...

Y si pintamos, dibujamos  
o creamos...  
Podrías mostrarme una  
escena / dibujo en que...



# ¿EXPLORAR O AMPLIAR?



## Explorar

- Describir y Expresar
- A veces es suficiente para el progreso
- Ayuda a identificar TEMAS
- Es el centro 80%

## Ampliar

- Apoyo en resolución
- Apoyo en aprendizajes
- Requiere conocer los TEMAS
- Se evita, No más del 20%

# DIFERENCIAS **EXP/AMP**

<b>DIFERENCIAS</b>	<b>EXPLORACIÓN</b>	<b>AMPLIACIÓN</b>
<b>SIMILITUDES</b>	Son modos de acompañar el juego clínico significativo. Formas de intervención que fortalecen y emplean los poderes del juego (expresión, descubrimiento, empoderamiento, etc.)	
<b>OBJETIVOS</b>	Promover la expresión de sentimientos o necesidades / ayudar en la organización de la experiencia expresada en el juego	Promover aprendizajes y descubrimientos / ayudar en la búsqueda de soluciones a la experiencia expresada en el juego
<b>ROL DEL TERAPEUTA</b>	Preguntar sobre el contenido del juego y reflejar lo señalado por niño/a	Proponer nuevos contenidos al juego, mayor directividad
<b>USO</b>	Es lo mayoritariamente realizado. A veces puede ser suficiente cuando el juego es progresivo	Se utiliza en menor medida. Especialmente útil cuando el juego está estancado



# ruta de movimiento



# INDICADORES EN ADOLESCENTES

## Repetición

- Retoman personajes de otros miembros de la familia (sesiones familiares).
- Retoman figuras de sus actividades anteriores.
- Repetición es más sobre los «temas» de los juegos.

## Pre-juego

- Más tiempo para elegir.
- Elecciones dobles o triples en lugar de una.
- Reflexionan en la casa. Traen ideas sobre las metáforas que han surgido.
- Espontáneamente toman el material (figuras, cartas, etc.) utilizado en sesiones previas.

## Intensidad

- Aumento de la concentración. Señales faciales de regulación. Emociones durante la simbolización.
- Señalan emocionados que no pueden seguir solos o hacen una pausa.
- Se enojan con la actividad (confrontación o retirada).

## Celebración

- Utilizar las metáforas al hablar con terapeuta.
- Agradecen o rescatan la actividad.
- Aumenta disposición y colaboración al simbolismo.
- Hacen asociaciones o descubrimiento fuera de la metáfora.
- Bromean con querer llevarse el trabajo o se lo llevan.



# CREAR CONDICIONES

## Adolescentes / Adultos

- Tener material cerca, expuesto y disponible.
- Permitir la exploración y preguntas al respecto.
- Invitar a probar “algo nuevo”.
- Invitar a hacer algo “que tal vez cuando niños no pudieron”.
- Incluir “juego” verbal (imaginación, escenarios hipotéticos, humor).
- Iniciar con juego estructurado.
- Indague a “qué juegan” y “a qué jugaban”.

## Familias

- Incluir al menos una actividad de juego en diagnóstico.
- Probar en sesiones separadas.
- Invitar a probar “algo nuevo”.
- Invitar a hacer algo “en familia” o “juntos”.
- Invitar a los cuidadores al “mundo de los niños” (así trabajamos).
- Iniciar con juego estructurado.



# CON LOS CUIDADORES



## Parentalidad (Reflexión)

- Actividades dirigidas a verse a sí mismos.
- Actividad dirigidas a ver a su hijo/a.
- Actividades focalizadas en la relación.

## Trauma Parental

- Pueden adaptarse a las condiciones de niños/as (consignas amplias con menor dialogo y más necesidad de ampliación)
- Pueden ir de lo implícito a lo explicito.

# CON LAS FAMILIAS



## Observar el Proceso:

- Comunicación y Negociación
- Involucramiento y Calidez
- Liderazgos y Poder
- Exclusión o Inclusión de Integrantes

## Elección / Acción

- Acordar con NNA y Adultos
- Actividades iniciadas en Equipo o actividades iniciadas por Separado y luego reunir
- Ojo con quienes se salen de la metáfora (regresar)

## Ante las “Salidas” en sesiones Familiares:

- Parafrasee en lenguaje simbólico...
- Explícite que hablamos de los personajes/figuras
- Indique una regla o condición
- Evalúe si es necesario separar el trabajo (dos escenas en silencio)
- Dirija el dialogo al terapeuta y no “entre la familia”
- Pida un tiempo para indicar regla a los adultos
- Considere finalizar la sesión (quedar a solas con NNA, luego adulto)
- Planifique trabajo simbólico en sesiones separadas (preparar condiciones y habilidades), luego sesiones conjuntas con trabajo simbólico dividido, luego trabajo simbólico conjunto...



# HABILIDADES TERAPÉUTICAS

## ¿SALIR? DE LA METÁFORA



ROMPER LA METÁFORA VS INVITAR FUERA DE LA METÁFORA

# HABILIDADES INVITACIONES...

1

**DESDE LOS PERSONAJES**  
(EXPLORACIÓN Y AMPLIACIÓN;  
Permanecer en la metáfora)

2

**DESDE OTROS HIPOTÉTICOS (3RA PERSONA)** “Las personas...” “Algunos niños...” “A veces en las familias...” “A veces en la escuela...”

3

**DESDE EL TERAPEUTA (RESONANCIA DEL TERAPEUTA O HISTORIA DE VIDA DEL TERAPEUTA)** “Al ver esa historia me pasa que...” “Me acuerdo cuando era niño/a y...”

4

**PREGUNTAS DE INVITACIÓN META-JUEGO** “¿Qué personaje te identifica?” “¿Te ha pasado algo como...?” “¿Alguna vez te has sentido como ese personaje?” “¿Qué recuerdas o asocias al ver esta escena?” “¿Se parece esa historia a algo de tu vida?”

5

**DESDE EL MISMO NIÑO/A** “Puede ser que sientas que...” “Tal vez te pasa que” “¿A veces sientes como...?”

# HABILIDADES

## INVITACIONES... ¿Cuándo?

Diferencias entre Modelos (Si es Necesario o No)

Desarrollar Expresión Abierta o Directa (Habilidades)

Nombrar Experiencias por su "Nombre"

Promover Consciencia de Aspectos Inconscientes

NNA acepta ampliación, hay celebración y resolución desde lo simbólico

NNA da saltos a los conscientes



# MOVIMIENTOS...

Modelo Integrativo Yasenik y Gardner (2012)

	<b>NO USAR SIMBOLISMO</b>	<b>ENTRAR AL SIMBOLISMO</b>	<b>PERMANECER EN SIMBOLISMO</b>	<b>INVITAR A SALIR</b>
<b>Continúe Aquí</b>	NNA parece cómodo con dialogo abierto y existen progresos	Es necesario promover novedad a las conversaciones o explorar indirectamente. Es necesario desarrollar habilidades de juego	NNA acepta el simbolismo. Surgen señales de celebración. Dentro del juego hay progreso.	NNA acepta interpretaciones, enriquece, o no interrumpe el juego. El mismo NNA hace saltos a lo consciente. Es necesario desarrollar habilidades de comunicación explícita
<b>Necesidad de Movimiento</b>	Las conversaciones abiertas son monótonas o redundantes. NNA rechaza el dialogo.	Si NNA rechaza las preguntas o ampliaciones del juego puede ser necesario disminuir la directividad. Si terapeuta no ha encontrado "temas" se sugiere permitir juego libre.		NNA rechaza las interpretaciones o abandona el juego si se hacen comentarios explícitos.
<b>OJO</b>	La terapia simbólica puede ser empleada como una forma de comunicar y elaborar. Pero si existen amenazas reales, necesidades básicas no satisfechas o ausencia de figuras de contención esos han de ser los focos de la intervención. En otros casos la terapia de juego simbólica puede ser empleada para el desarrollo de habilidades (en el presente) en lugar de la elaboración del pasado.			

## SEÑALES DE AVANCE EN EL JUEGO METÁFORICO

### EN EL JUEGO SÍMBOLICO

Repeticiones con variaciones como “ensayos de acción”  
Progresión en las historias y creaciones  
Resoluciones no mágicas: De “agencia” y “colaboración”  
Celebración del juego

### EN LAS SESIONES TERAPEUTICAS

Aumento de comunicación y expresión a terapeuta  
Mayor organización y participación del niño/familia en la terapia  
Saltos al abordaje consciente de los temas  
Preferencia por lo individual o colectivo según necesidad terapéutica

### EN LA VIDA DEL NIÑO O FAMILIA

Disminución de sintomatología  
Aumento de comunicación y expresión a otros  
Aparición de estrategias de afrontamientos adaptativas