

## RECONOCIMIENTO DE TEMAS EN TERAPIA DE JUEGO: IDENTIFICAR TEMAS EN EL JUEGO

### ¿Cuándo aparece lo relevante en el contenido del juego?

Ps. Francisco Romero C.

El reconocimiento de temas en terapia de juego ha sido identificada como una habilidad avanzada de los terapeutas, dicha habilidad tiene relación con la posibilidad de identificar contenidos relevantes en el juego sobre otros menos relevantes, estos contenidos tienen importancia por su asociación clínica al problema o solución que lleva el niño, niña o joven (NNJ) a terapia (comunican un conflicto, deseo, sentimiento, significado o vivencia del NNJ). Sin embargo, no se debe olvidar que la relevancia de la terapia de juego se encuentra sobretodo en el proceso más que en el producto.

La siguiente herramienta incluye una lista de indicadores para facilitar el reconocimiento de temas clínicos, se integran las propuestas de distintos autores, entre estos Kernberg y otros (1998), H. Benedict, (2000), S. Shazam (2002), S.W. Russ (2004), E. Cohen y otros (2010), R. VanFleet y otros (2010), T. Kottman (2011), D. Ray (2011), C. Schaefer y otros (2012), y grupo Metáfora (2015).

<b>1. Presencia de Repetición del Juego:</b>
Los temas clínico se caracterizan por aparecen recurrentemente en el juego de un NNJ. Es posible repetir la elección de una actividad, el contenido de una historia, un tipo de juguete, un juguete en especial o el afecto expresado. Por ejemplo un niño que repite la elección de títeres puede expresar deseos de comunicación, una historia recurrente de luchas puede expresar un sentimiento de amenaza, el uso frecuente de superhéroes puede mostrar búsqueda de poder, la elección repetitiva de Superman como protagonista de los juegos puede ser la necesidad de invulnerabilidad, o los juegos pueden tener persistentemente un tono afectivo de agresividad o miedo (expresado en frases o conductas del NNJ o actuadas por los personajes en el juego). Si algo se repite en el juego vale la pena prestarle atención.
<b>2. Aumento de la Preparación Pre-juego:</b>
Frente a algunas temáticas clínicas es posible que antes de jugar el NNJ ocupe más tiempo y energía para preparar la actividad (etapa de pre-juego), por ejemplo utilice más tiempo para ordenar las miniaturas, organizar la sala, limpiar o peinar un títere, confeccionar un disfraz o dar instrucciones al terapeuta. Es también posible que el NNJ traiga la actividad pensada desde su casa, llevando materiales a la sala o señalando ideas que ha tenido durante la semana; o bien el NNJ decida continuar un juego de sesiones anteriores elaborando segundas partes o secuencias nuevas para sus historias (esto puede ser verbalizado o simplemente actuado).
<b>3. Aumento de la Intensidad del Juego:</b>
Los juegos con temas clínicos se experimentan con más intensidad en el NNJ. Dado esto se utilizan mayores recursos intelectuales y afectivos en comparación a los otros juegos del mismo NNJ. Esta intensidad se puede observar en 3 sub-indicadores:
<b>3.1. Aumento de la Regulación Emocional:</b>
Se observan cambios en el NNJ que sugieren un mayor uso de capacidades de auto-regulación emocional durante el juego, por ejemplo cambios en su postura, presencia de balanceo, auto-toques; cambios atencionales (mayor concentración); cambios respiratorios, habla privado (habla consigo mismo), entre otras. También es posible que la regulación falle (ver punto 3.3.).
<b>3.2. Cambio en el Patrón de Jugar:</b>
Se presenta un cambio en el modo habitual de jugar del NNJ. Algunos ejemplos: NNJ de juego silencioso usa más verbalizaciones o sonidos, NNJ de juego inquieto se concentran mucho más o juega en silencio, NNJ de juego social deja de mirar o relacionarse con el terapeuta permaneciendo inmerso en su juego, NNJ de juego solitario le solicita al terapeuta que haga ciertas acciones o interprete personajes durante su juego, etc. En síntesis la aparición de un tema puede ir asociada a un cambio en la manera acostumbrada de jugar de un NNJ.

### 3.3. Incidentes de Desregulación Emocional:

Ante un tema clínico muy intenso es posible que la auto-regulación de un NNJ falle y él o ella opte por interrumpir la actividad. Algunas señales de desregulación durante el juego son: NNJ detiene el juego y solicita ir al baño, NNJ detiene el juego y pide ver a su cuidador, NNJ detiene el juego y se aleja del lugar (mira por la ventana, habla de un ruido externo o se acerca a otro material), NNJ detiene el juego y lo destruye o desorganiza (desarma, bota o finaliza catastróficamente), o NNJ detiene el juego y culpa al terapeuta (dice *"No me hagas jugar a eso"* *"Es tu culpa"* *"Odio venir a aquí"*). Tras la interrupción el NNJ no retoma la actividad hasta las siguientes sesiones.

### 4. Celebración del Juego:

Los indicadores de temas clínicos no son siempre negativos. Es posible que durante el juego, y en especial al finalizar, un NNJ que ha podido lidiar con la intensidad de jugar un tema (solo o con ayuda de su terapeuta) celebre esto de distintas maneras. Por ejemplo con una pequeña sonrisa o un suspiro de alivio, guardando de modo espontáneo y tranquilo los materiales, o verbalizando su agrado de asistir y deseos de repetir la sesión con frases como *"Me gusta venir a aquí"*, *"Podríamos jugar a eso otra vez"* o *"Eso estuvo bueno"*. También es posible a modo de celebración que un NNJ se salga de la metáfora y comience espontáneamente a hablar de forma explícita y abierta sobre un suceso, problema, sentimiento o deseo relacionado al tema del juego; o bien que manifieste su deseo de mostrarle su trabajo a otro *"¿Podemos sacarle una foto?"* o *"¿Puedo llamar a mi papá para que lo vea?"*. Obviamente no siempre todo esto estará presente.

### 5. Señales en la Resonancia Terapéutica:

Otro indicador de tema clínico es la sensación del terapeuta al observar o participar de un juego. El terapeuta percibe un tono emocional en el ambiente y un cambio interno que le ayuda a reconocer un tema. Por ejemplo experimenta un aumento de ansiedad e incomodidad, adopta una actitud "contemplativa" (deseos de observar en silencio e inmóvil el juego de un NNJ, permitiéndolo sin interrumpir), tiene una "sensación de algo" (siente que está frente a algo significativo y valioso, y a veces también misterioso), o se siente muy cansado al finalizar un juego o sesión.

### 6. Coherencia Histórico-Contextual:

Es muy difícil dar importancia a un contenido desde cero. El juego está sujeto a múltiples posibilidades de lectura, dado su componente metafórico. Por lo mismo el reconocimiento de temas clínicos necesita que el profesional conozca elementos de la historia y ambiente de un NNJ. Por ejemplo un juego de cuidar y amamantar a un bebé puede tener un valor relevante en un niño/a con historia de abandono y adopción, o un juego de automóviles puede tener significancia en un niño/a que ha vivido un accidente de tránsito.

### Bonus A: Postura de Escepticismo Moderado y Disposición a Co-construir:

Las habilidades de reconocer y distinguir temas debe ir acompañada de una postura de escepticismo moderado en la que aceptamos que es posible comprender aspectos de la vivencia de un NNJ por medio del juego, pero dicho conocimiento nunca es exacto, inconfundible o invariable; necesitando siempre de la contrastación, exploración y diálogo con el mismo NNJ y su familia (preferentemente dentro del lenguaje de la metáfora); además de una actitud abierta por parte del terapeuta.

### Bonus B: Traducción del Juego en un Lenguaje de "Comunicación Interna":

El terapeuta de juego es "bilingüe", es decir, conoce el lenguaje verbal y el lenguaje del juego. Para comprender un tema el terapeuta puede intentar traducir en frases lo que los NNJ comunican mientras juegan. Algunas preguntas guías son: ¿De qué está hablando el niño/a? ¿Qué se dice sobre sí mismo, sobre el mundo o las relaciones? ¿A qué evento, ambiente, persona o sentimiento se puede estar refiriendo? Para responder lo anterior es de ayuda imaginar frases en primera persona desde el rol del niño/a: "Necesito ser o estar..." "Me preocupa que..." "Me siento..." "Deseo..." "Pienso que yo, pienso que las relaciones, creo que el mundo..." , etc.

## RECONOCIMIENTO DE TEMAS EN TERAPIA DE JUEGO: DISTINGUIR TEMAS EN TERAPIA DE JUEGO

### ¿De qué trata el contenido del juego?

Ps. Francisco Romero C.

No basta con identificar un tema en el juego de un niño/a, eso es como señalar un punto de un proceso y decir *“¡Ahora está pasando algo importante!”*. Además de la identificación también se requiere conocer *“¿De qué se trata eso tan importante?”*. A esto le llamaremos precisar o distinguir un tema de juego. Recordemos que un tema de juego es el significado que un niño/a atribuye a una situación (ambiente, actividad, evento, relación, persona, etc.) y que se expresa mediado por la metáfora del juego.

Si utilizamos una analogía lúdica, identificar un tema es como encontrar el mapa que marca con una X el tesoro, mientras que distinguir el tema es comprender de qué se trata ese tesoro. Por ejemplo: Un niño juega repetidamente, con intensidad y de forma agresiva un juego de chocar automóviles o crear accidentes, nos damos cuenta por algunos indicadores que allí puede estar un tema, pero aún no sabemos cuál es el tema, ¿está expresando necesidad de control, búsqueda de contacto, frustración u otra cosa?

Presentamos a continuación una tabla de temas recurrentes en el trabajo con niños/as y adolescentes (integrando las propuestas de VanFleet y otros, 2010; T. Kottman, 2011; D. Ray, 2011; Yasenik y Gardner, 2012; y grupo Metáfora, 2015). Siguiendo a D. Ray (2011) los temas han sido redactados en primera persona (frases internas) para facilitar una percepción del juego como lenguaje de la mente del niño/a.

Los temas se han ordenado en dos grupos, temas de comunión relacionados a la conexión, amor e intimidad con otros, y temas de agencia asociados al perfeccionamiento del yo y dominio del ambiente. Se definen 6 temas centrales en cada grupo, y se añadan tres variaciones de cada tema central (expresiones insatisfechas o disminuidas, expresiones exageradas o radicales, y expresiones opuestas o compensatorias del tema). Se presentan temas amplios de juego en lugar de interpretaciones del juego, porque finalmente el significado específico del juego es algo que se explora “con” el niño/a y no “en” el niño/a (conversando a través de las metáforas del juego o jugando con el niño/a).

TEMAS CENTRALES DEL JUEGO		VARIACIONES DEL TEMA CENTRAL		
		INSASTISFECHO / 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 otros, 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 personas 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>Algunos son perfectos 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 quiero, 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 cumplo 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>Exigencia:</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 herido, 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>