



Explora Tu Potencial A.C.

Certificación para Instructores ETP

## UNIDAD 1.2

### Relaciones Terapéuticas Positivas y Terapia de Juego

## El Instructor ETP

### Instructor

Vehículo mediante el cual la familia o persona reciben información comprobada y respaldada para el aprovechamiento de su plan de tratamiento

### Empatía

Capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos.

### Las Virtudes del Terapeuta Efectivo

*(Bruce E. Wampold, American Psychological Association)*

Los terapeutas efectivos:

1. Cuentan con habilidades interpersonales sofisticadas que incluyen:
  - Fluidez verbal
  - Percepción interpersonal
  - Modulación afectiva y expresión
  - Calidez y aceptación
  - Empatía
  - Enfoque en la otra persona
2. La persona se sienten comprendidos, confían en el terapeuta, y creen que el terapeuta les puede ayudar.
3. Pueden trabajar en alianza con un amplio rango de personas.
4. Proveen una explicación aceptable y útil para el problema de la persona.
5. Administran planes de tratamiento consistentes con la explicación proporcionada.
6. Saben como y pueden influenciar, son persuasivos y convincentes.
7. Monitorea de manera continua el progreso obtenido de una manera auténtica.
8. Son flexibles y ajustan el tratamiento si la resistencia al mismo es aparente, o si la persona no demuestra progreso.
9. No evitan material terapéutico difícil y utilizan tales dificultades de manera terapéutica.
10. Comunican esperanza y optimismo.
11. Están conscientes de las características y contexto de la persona y su familia.
12. Están conscientes de su propio proceso psicológico y no inyectan su propio material en el proceso terapéutico al menos que tales acciones sean deliberadas y terapéuticas.
13. Están al tanto de la evidencia científica más actualizada en relación a la persona en particular en términos de tratamiento, problemas y contexto social.
14. Mejoran su práctica clínica (y personal) de manera continua.

# Entrevistas e Investigación

## Entrevista

Conversación formal o informal con la persona, familia o proveedor de servicios con un propósito clínico.

## Investigación

Conjunto de herramientas como la observación y la entrevista, que llevan al conocimiento completo de la persona, su condición y contexto.

## La Entrevista



El primer contacto con la persona y su familia suele ser el más importante, por lo tanto requiere de atención, preparación y sensibilidad a ciertos temas que han sido posiblemente abordados previamente por la persona. El uso efectivo de los lineamientos del Instructor ETP nos permite cumplir con los propósitos de cualquier entrevista a padres de familia, maestros o al individuo en cuestión.

El proceso de entrevista tiene como propósitos:

1. Conocer a la persona, su condición y contexto.
2. Conocer la percepción de la persona acerca de su condición y contexto.
3. Presentar al terapeuta como un recurso viable y útil para la solución del problema presentado.
4. Validar y aliviar las preocupaciones más urgentes de manera realista y paciente.
5. Presentar un rango de posibles soluciones o avenidas a explorar.

## El Proceso de Entrevista

Al llevar a cabo cualquier entrevista, recuerda utilizar los siguientes pasos como una guía para prevenir perder información vital para el diseño de un buen plan de tratamiento.

1. Recopilar las necesidades del individuo, comenzando con las más urgentes.
2. Obtener un historial del pasado inmediato y pasado en relación al problema presentado.
3. Hacer preguntas acerca del efecto del problema en cuestión en la calidad de vida del individuo.
4. Investigar las soluciones intentadas con anterioridad y su eficacia.
5. Obtener consentimiento explícito para presentar posibles soluciones.
6. Presentar las soluciones o posibles avenidas viables al individuo y familia.
7. Verificar la recepción y aceptación de las soluciones presentadas.
8. Corregir y volver a explicar conforme sea necesario.

## Terapia de Juego - Definiciones y Propósitos

### Terapia de Juego

Método(s) de intervención sin estructura o semi-estructurados que se enfocan en mejorar la calidad/complejidad, frecuencia y duración de las interacciones entre el individuo y los que le rodean.

### Círculo de Interacción

Periodo de interacción que consiste de una oferta(acción) por parte del terapeuta, seguida de una respuesta/reacción por parte del niño y concluye con la repetición\* de tal oferta(acción).

### Valor por Asociación

Valor adquirido por cualquier estímulo como resultado de condicionamiento operante o clásico.

### Estímulo

Señal táctil, visual, gustativa, olfatoria o auditiva percibida por el individuo.

### Refuerzo

Estímulo que *incrementa* la probabilidad de que el comportamiento que le precedió/es simultáneo incremente en frecuencia, duración o intensidad.

### Castigo

Estímulo que *disminuye* la probabilidad de que el comportamiento que le precedió/es simultáneo incremente en frecuencia, duración o intensidad.

### Límite

### Propósito General

La "terapia de juego" está diseñada para establecer conexiones significativas de aprendizaje con estudiantes, pacientes o personas de cualquier edad, condición o nivel de habilidad/desarrollo. Es una herramienta diseñada para adaptarse a los gustos e inclinaciones del individuo, y requiere de flexibilidad y un ritmo de adaptación adecuado por parte del adulto.

### Propósitos básicos de la Terapia de Juego:

1. *Animar al niño hacer una conexión con el adulto.* En el proceso de explorar y descubrir su mundo, uno puede lograr esto al convertirse en la persona más importante para el niño en ese momento.



Para lograr esto, hay que tener cuidado con los siguientes puntos durante los periodos de juego interactivo:

- \* Crear un ambiente estéril antes y durante el juego, para enfocar la atención del niño en el adulto en vez de otras distracciones en el cuarto. Sin embargo, el niño puede pedir objetos o actividades que prefiera, siempre y cuando sea a través del instructor.
- \* Evite el acceso a juguetes sin ayuda o juego con el instructor.
- \* Cuando el niño trata de obtener un juguete u objeto, ayudarlo para actuar como medio que facilita obtener tales objetos.
- \* No quitarle juguetes al niño, si es necesario por razones de seguridad, avisar de manera verbal antes de retirar el objeto o juguetes de sus manos.
- \* Tratar de hacer cada actividad más divertida cuando el adulto está involucrado.
- \* Seguir al niño en el juego, es decir, dejar que él o ella dicte los juegos o actividades.
- \* Ayudar al niño a hacer lo que quiera hacer.
- \* Imitar al niño, con excepción de comportamientos inapropiados o peligrosos.
- \* Siempre colocarse frente al niño para permanecer en su campo visual.

Estímulo que indica el término de un permiso de desplazamiento dentro de un espacio o del transcurso de una actividad en una cantidad de tiempo.

### Representación Simbólica

Herramienta utilizada para representar un estímulo utilizando otro estímulo en su lugar.

### Juego Imaginario

Juego en el que se ejerce la representación simbólica para proyectar los diferentes elementos críticos de la interacción.

### Aprendizaje Social

Aprendizaje que ocurre (condicionamiento operante o clásico) al observar a otros ser recompensados o castigados por ejercer una conducta. *Teoría de la mente*.



**2. Abrir las vías de comunicación.** Esto sucede cuando el niño aprende a abrir y cerrar círculos de comunicación al participar en interacciones cada vez más complejas.

Los círculos de interacción se pueden lograr de las siguientes maneras:

- \* Inicialmente, limitar el lenguaje del adulto y eliminar instrucciones o demandas. Utilizar ruidos llamativos, comentarios y expresiones enfatizadas.
- \* Gradualmente introducir nombres de cosas nombrándolas cuando el niño trata de obtenerlas al estirar la mano o mirarlas, sin pedir que el niño produzca las palabras, simplemente que escuche el ejemplo.
- \* Después de 8-10 círculos, pedir que el niño produzca palabras, no necesariamente enunciados, después de que el adulto repite la palabra 3 veces. Reforzar las vocalizaciones cuando ocurran, si no ocurren dar al niño el juguete u objeto de cualquier manera, e intentar de nuevo en la siguiente oportunidad.
- \* Manejar todas las interacciones como si fueran intencionales, dándoles propósito y significado a todas las acciones del niño.
- \* Abundar en el juego, hacer como que uno no entiende o comete errores, hacer lo que el niño pide, y construir sobre lo que hace. Hacer lo que sea necesario para prolongar las interacciones lo más que se pueda.
- \* Insistir hasta obtener algún tipo de respuesta por parte del niño.
- \* Utilizar juego sensorial/motriz para crear emoción, brincar, cosquillas o columpiarse para provocar gusto en el niño, tratar de no sobre-utilizar actividades que calmen o emocionen al niño de más.
- \* Utilizar juguetes sensoriales, juguetes que utilizan causa y efecto o “trucos de magia” al hacer cosas aparecer y desaparecer.
- \* Utilizar juegos infantiles como desaparecer, perseguir al niño, o juegos con las manos.
- \* Utilizar gestos, tono de voz y lenguaje corporal para acentuar la emoción en todo lo que se dice y hace.
- \* Ayudar al niño a lidiar con el enojo y la frustración al ofrecer alternativas de comunicación o posibles soluciones una vez que el niño se ha calmado.
- \* Ayudar al niño a lidiar con la ansiedad utilizando gestos, palabras y solucionando problemas de manera sencilla y práctica.

**3. Animar al niño a expresar y utilizar sentimientos e ideas.** Esto sucede al animar al niño a actuar escenarios de juego imaginario, donde pueda expresar sus deseos, emociones o necesidades, utilizando cada vez maneras más complejas de comunicarse.



- \* Identificar actividades de la vida cotidiana del niño y utilizar objetos o juguetes para actuar dichos escenarios de manera imaginaria.
- \* Responder a deseos reales mediante acciones imaginarias.
- \* Si el niño utiliza alguna herramienta o juguete, demostrar su uso adecuado.
  - \* Si el niño tiene sed, darle jugo o agua imaginario
  - \* Si el niño tiene hambre, ir al restaurant o de compras mediante juego imaginario
  - \* Si el niño quiere abrir una puerta, utilizar llaves imaginarias para abrirla
- \* Utilizar juego imaginario con disfraces, objetos o títeres.
- \* Nombrar juguetes, y utilizar monitos o títeres para representar personas que el niño conoce.
- \* Darle un significado simbólico al juego, si el niño abre una puerta, imaginar que se encuentran un tesoro, si el niño se sube al sillón, imaginar que están sobre una montaña.
- \* Sustituir objetos por otros, por ejemplo, utilizar una cuchara como una vela para soplarle al pastel de cumpleaños.
- \* Conforme el juego avance, agregar detalles a las rutinas de juego, por ejemplo, a donde vamos en el carro, se nos acaba el dinero, o se nos olvidaron las llaves.
- \* Utilizar los pequeños problemas que surgen como oportunidades para demostrar soluciones imaginarias, por ejemplo, si se cae alguien, utilizar las herramientas del doctor de juguete, o herramientas para arreglar el carro de juguete si ya no sirve.
- \* Ayudar al niño a demostrar el control de su entorno, al hacer juguetes hablar o que actúen algún escenario en particular.
- \* Poner obstáculos en el juego a propósito, o crear un problema urgente para demostrar una solución.



**4. Pensamiento lógico.** Esto sucede al ayudar al niño a conectar los pensamientos del niño a un entendimiento lógico de su entorno.

- \* Utilizar temas para poner el juego en contexto, actuar escenas familiares en tales contextos, por ejemplo, viajes al supermercado, imaginar que viajan en avión o en carro, etc.
- \* Para cada tipo de juego, enfocarse en que objetos adicionales son necesarios para crear un ambiente imaginario.
- \* Enfocarse en como solucionar problemas, en vez de solucionar los problemas por el niño. Ayudar al niño a buscar y encontrar soluciones lógicas.
- \* Durante el juego, utilizar un tono de voz consistente con la situación, actuar llorar cuando uno se lastima, hablar de manera enfática al estar contento, o con suspenso si se actúa como un personaje misterioso, utilizar tonos fuertes cuando se actúa como si se estuviera enojado.
- \* Actuar eventos que han causado emociones negativas como separación, enojo, miedo y celos para ayudar al niño a procesar dichas situaciones.

### **Propósitos Avanzados de la Terapia de Juego**

1. Establecer límites en el medio ambiente
2. Enseñar reglas y parámetros de conducta (conducta vs. contexto, conducta vs. persona)
3. Enseñar consecuencias a actividades o acciones de la vida cotidiana
4. Establecer plataformas para la discusión de habilidades sociales intermedias o avanzadas

## **Estructura de la Terapia de Juego**

### Círculo de Interacción

1) Acción > 2) Aceptación > 3) Repetición

ó

2) Acción > 2) Negación > 3) Interrupción

#### Reglas

- \* Comenzar cada sesión con un mínimo de 15 minutos de juego interactivo.
- \* Ser paciente y permanecer con calma.
- \* Enfatizar tonos emocionales, sin reforzar comportamientos inadecuados o peligrosos. Sugerir mejores maneras de expresarse, reforzando comportamientos apropiados de manera más enfática.
- \* Estar consciente de nuestro propio estado emocional, ya que este afecta la relación con el niño. Si el niño está enojado, evitar ser brusco o muy demandante. Si el adulto está cansado o triste tratar de no bajar el ritmo terapéutico, o hacer pausas muy largas.
- \* Cuidar el tono de voz y gestos, tratar de sonar amable y con un tono amigable.
- \* En vez de requerir, pedir o demandar, sugerir al utilizar palabras como “tal vez podríamos...”, “que si...”, “vamos a compartir!” etc. No utilizar “no” forzar al niño a jugar, instruirle de manera directa, o pedir que haga algo específico durante el juego.
- \* Seguir al niño en los intereses que demuestre y mantener tanta interacción como sea posible.

#### Problemas y Soluciones

##### Acción del Niño

Evita al adulto

Se atora, no sabe que hacer

##### Posibles Soluciones

Insistir al perseguir al niño  
Tratar como si fuera intencional  
Proveer ayuda visual (apuntar con el dedo)  
Obstruir mediante juego  
Atraer con “magia”  
Insistir en algún tipo de respuesta

Ayudar al niño a llegar a un destino  
Regresar al niño el objeto o juguete que buscaba  
Utilizar un objeto de manera imaginaria o simbólica

	<p>Expandir el juego para incluir más detalles          Dar nuevo significado a las acciones del niño          Utilizar rutinas familiares para iniciar nuevos tipos de juego</p>
Actúa una conducta de manera repetitiva	<p>Pedir un turno          Unirse al niño o "perdirle ayuda"          Unirse al "juego" de manera interactiva</p>
Rechaza o se rehúsa	<p>Proveer otras alternativas de juego          Expandir el juego          Modelar otras opciones</p>
Demuestra ansiedad o miedo	<p>Demostrar una solución al problema          Utilizar soluciones simbólicas</p>
Hace un berrinche o tiene conductas inapropiadas	<p>Establecer límites de seguridad          Recompensar o reforzar al niño en la ausencia de comportamientos inapropiados</p>

## Ejercicios

### Problema 1

Escenario: El niño sólo juega con un libro al mover las páginas de manera repetitiva. No pone atención a la gente alrededor de él. A veces reacciona cuando alguien se sienta junto a él, pero sólo hace contacto visual con su mamá.

- ¿Cuál es el problema?
- ¿Cuáles son las posibles causas?
- ¿Cómo se puede asociar la relación positiva que tiene con su mamá con el instructor?
- ¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

### Problema 2

Escenario: Al presentarse a la casa del niño, su mamá apaga la televisión y el niño llora, grita y se va a su cuarto, evitando al instructor.

- ¿Cuál es el problema?
- ¿Cuáles son las posibles causas?
- ¿Cómo se puede prevenir este problema?
- ¿Cómo se puede lograr que el niño tenga una reacción positiva cuando llega el instructor a su casa?
- ¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

### Problema 3

Escenario: El niño se acuesta y escucha un juguete electrónico cuando está solo. Si alguien se presenta le gusta que le canten las canciones, sin embargo, no tolera otras actividades y por lo regular se regresa a jugar con su juguete electrónico si hay dos o más personas en el cuarto.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede introducir al niño de manera gradual a nuevos ambientes y actividades?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

### Problema 4

Escenario: El instructor ha intentado varios tipos de juego, pero el niño no se muestra interesado. El niño no se muestra temeroso pero simplemente se aleja cada vez que el instructor se acerca.

¿Cuál es el problema?

¿Cuáles son las posibles causas?

¿Cómo se puede presentar al instructor de una manera positiva en la vida del niño?

¿Cómo se le puede explicar esta solución a los padres de familia?

