

La Conquista del Gigante: El Uso del Computador en la Terapia de Juego

Martine F. Delfos

Tomado de: Evaluación Clínica, Métodos Computarizados e Instrumentación. F.J. Maarsse, A.E. Adderman. A.N.Brand & L.J.M. Mulder (editores). Lisse: Swets & Zeitlinger, 2003.

El computador juega un papel importante en la vida diaria de todos. Aunque podría representar una herramienta importante en la terapia de juego, los terapeutas en general están atrasados respecto a su uso. Los niños(as) manejan el computador con mucha más facilidad que los adultos. A los niños les atraen más los computadores que a las niñas y se sienten especialmente fascinados por los juegos agresivos de computador.

El potencial de aprendizaje del computador parece inagotable pero existen algunos riesgos como su poder adictivo y la moral de la Internet de los adultos que no es la adecuada para los niños pequeños. El ritmo del computador es perfecto para el niño moderno. En la terapia de juego el computador puede ser muy útil en el tratamiento de problemas como la ansiedad, el manejo de la agresividad, el ADHD, así como también puede ser una herramienta de uso general. Puede favorecer la "escritura automática" y ayuda al niño a expresar su conflicto interno.

El Mundo de Digibeth

Hoy en día no se puede concebir un mundo sin el computador. Al terminar el siglo, el problema del milenio no era un sentimiento psicológico de fin de siglo sino un problema práctico: cómo programar el computador para manipular datos más allá de 1999. El problema del milenio indica que la importancia del computador ha llegado mucho más allá del conocimiento de una larga fila de inventores, comenzando con el francés Blaise Pascal, 16 años de edad, quien inventó una máquina calculadora para su padre en el siglo XVII.

Ahora, en todo el mundo, nos procesan los computadores y la vida cotidiana es realmente digital. Sin embargo, aún hay muchas áreas en las cuales no se utiliza el computador y en las cuales podría representar un instrumento poderoso como en la terapia de juego (Delfos, 1992).

Los terapeutas, sin embargo, no pertenecen a la generación que creció con el computador y a menudo lo ven acaso como una herramienta útil para escribir

informes sobre terapia de juego. Esa es una de las razones por las cuales es difícil encontrar un computador en un salón de terapia de juego. Existe trabajo experimental sobre el uso sistemático del computador en el trabajo social con niños (The Bridge, 1996) pero aún hay mucha resistencia. Matsuda (1999) considera que quienes se oponen a que los niños pequeños jueguen en computadores son "oponentes emocionales" que se oponen por sus propios prejuicios. Muchos de ellos jamás han tocado un computador.

Para los niños sin embargo, el computador es una herramienta para aprender jugando y jugar aprendiendo; es la "educación permanente" por excelencia. El computador juega un papel importante en la vida cotidiana de los niños, en el colegio, en la casa y en las casas de los amigos.

Roberts (2000) señala que los jóvenes en Norteamérica dedican la mayor parte del tiempo que pasan despiertos, a los medios y especialmente la televisión. Cerca de la mitad de los niños(as) de 8 a 18 años utilizan un computador diariamente en casa. La mayor parte del tiempo utilizado en el computador es en el juego. A los niños les atraen mucho más los juegos de computador que a las niñas y los creadores de juegos buscan insistentemente juegos que atraigan a las niñas. Las niñas, sin embargo, son de una naturaleza totalmente diferente a la de los niños, y estas diferencias se encuentran tanto en la terapia de juego como en todo lo demás.

Antes de entrar a considerar para qué tipo de problemas mentales y de qué manera podría ser útil el computador, quiero examinar ciertos aspectos relacionados con el uso del computador: las diferencias entre adultos y niños(as), niños y niñas, así como algunas de las ventajas y peligros del uso del computador.

Diferencias entre adultos y niños

Para el adulto, el computador es principalmente un instrumento para realizar diversas tareas. Su valor principal radica en su capacidad para organizar el mundo de una manera digital. El hombre luego de haberse letrado en el siglo diecinueve, se está digitalizando en el siglo veinte.

Al igual que en otros muchos campos del aprendizaje los niños(as) demuestran ser superiores a los adultos en adquirir el dominio del nuevo instrumento (Delfos, 2000a). Mientras que los adultos poseen mayor conocimiento, los niños(as) parecen tener una inteligencia más activa.

Dé al niño(a) un idioma y lo aprenderá de una manera que los lingüistas de todo el mundo aún tratan de entender. Escuchando con cuidado a los hablantes a su alrededor, el niño(a) descubrirá por sí mismo las reglas gramaticales y cometerá errores porque asume que es un sistema perfecto, aunque en realidad no lo sea. El niño diría "yo andé", lo cual podría considerarse como una conjugación demasiado perfecta. Nadie le enseñó al niño a decir esto. Cuando se le corrige, el niño entiende fácilmente la excepción a la regla, la aplica y luego generaliza su descubrimiento para toda la conjugación del verbo y de otros verbos si es necesario. Los lingüistas en todo el mundo aún tratan de descubrir la gramática universal que subyace a las gramáticas de los distintos idiomas y siguen errando.

Hoy en día el computador es un ejemplo más de la capacidad enorme de aprendizaje de los niños(as). Los niños(as) son procesadores muy inteligentes de información. Al comparar la rapidez de aprendizaje de un adulto frente a la de un niño(a) especialmente con un nuevo programa de computador y bajo las mismas condiciones, la diferencia es asombrosa. El niño(a) se orienta fácilmente, el miedo no lo detiene y disfruta el descubrimiento del nuevo medio. Su coordinación ojo-mano es muy superior a la del adulto, lo cual observamos en la forma en que el adulto y el niño(a) maneja el "mouse". Los niños(as) se orientan por medio de ensayo y error y aprenden rápidamente. La mayor parte del tiempo, los niños(as) disfrutan el medio y no se sienten frustrados frente a los reveses. Por este motivo los computadores podrían representar una herramienta importante en la terapia con niños(as). Sin embargo, existen diferencias entre los niños y las niñas.

Diferencias de género en el uso del computador

El género tiene una influencia básica constitucional en el desarrollo del niño(a). Somos reacios a enfatizar las diferencias porque pueden originar una batalla entre sexos, puesto que los conceptos de "diferencia" y "desigualdad" tienden a confundirse.

Así se atribuya a la genética o a la socialización, las niñas y los niños expresan sus problemas de forma significativamente diferente (Delfos 2000b). Los niños hombres muestran una conducta de mayor exteriorización (conducta orientada al exterior, agresiva) mientras que las niñas muestran una conducta más a la interiorización (conducta orientada al interior, ansiosa) (Achenbach y Edelbrock, 1978; Verhulst, 1985; American Psychiatric association, DSM-IV, 1994). Como consecuencia, los niños hombres en general muestran más problemas de agresividad y las niñas muestran más problemas de ansiedad. Puede decirse que los niños con problemas irritan más a quienes están a su alrededor y que las

niñas con problemas se irritan más a sí mismas. Puesto que el entorno del niño(a) se ve más perturbado por las conductas de exteriorización que de interiorización, más niños que niñas acuden a consulta. Por otra parte los niños muestran más desórdenes que las niñas (Gomez, 1991; Delfos, 1996). Así que los pacientes para terapia de juego son más niños que niñas.

Aquí la idea del computador se hace aún más interesante puesto que, como dije antes, los niños sienten más atracción por los juegos de computador que las niñas. Kubey y Larson (1990) encontraron que el 80% de los niños entre 9 y 15 años que juegan en computador son hombres. Funk, Germann y Buchman (1997) observaban que los niños tendían a emplear tres veces más tiempo que las niñas en el computador. Valkenburg y Cantor (1999) en el capítulo sobre gustos y disgustos de niños (as) en los programas de entretenimiento resumen su investigación sobre las diferencias de género en la atracción por los juegos de computador. Las niñas muestran menos interés hacia objetos, a ganar o matar al enemigo, les gusta una historia, situaciones de la vida real y están muy interesadas en el desarrollo de relaciones entre personajes. Ellas valoran la comprensibilidad.

La diferencia en la atracción por los juegos de computador se refleja en el tipo de juegos puesto que la mayoría son juegos de acción de naturaleza agresiva y la agresión generalmente atrae a los niños más que a las niñas. Este efecto se observa en toda clase de material de juego, no sólo en juegos de computador. Berenbaum y Hines (1992) descubrieron que la preferencia por juegos masculinos está relacionada con el nivel de la hormona masculina testosterona en el período de pos parto, así como Meyer-Bahlburg y otros (1988) encontraron que la disminución del juego brusco está asociada con un incremento en el nivel de la hormona femenina progesterona. En línea con esta investigación, he tenido un computador en el salón de juegos durante 15 años y los niños lo han utilizado mucho más a menudo que las niñas.

Peligros y ventajas de los juegos de computador

El computador es un instrumento polémico. Tiene ventajas importantes pero también presenta peligros. Una de las ventajas importantes del computador es que ofrece al niño un universo de conocimiento aparentemente inagotable. La enciclopedia en forma de libro tiene su contraparte en la enciclopedia electrónica (por ejemplo la Encarta 1997-2000) en ésta el niño puede no sólo leer sobre Martin Luther King y ver su foto, sino que también puede ver material original de video, escuchar su famoso discurso visionario y bajar material para el proyecto de la escuela.

Por otro lado, los niños(as) pueden explorar la Internet sin limitación alguna mientras que cualquiera puede publicar virtualmente lo que quiera sin importar preceptos morales o censura de ninguna clase. Algunos están a favor de soluciones de censura tales como bloqueos en la red para los niños pero éstas siguen siendo soluciones dentro del mundo virtual del adulto. Debía haber una red para los niños con oportunidades para los niños sin los peligros del mundo adulto de la Internet.

El rango de oportunidades en el campo de los juegos de video y de computador parecen ilimitados: juegos educativos, juegos creativos, juegos de aventura y también juegos tradicionales de fiesta infantil. El potencial de aprendizaje va más allá del potencial de la escuela. Ya en 1984, Greenfiel mostraba que la complejidad de un simple juego de Pacman excedía fácilmente a cualquier juego corriente de fiesta infantil. El Pacman requiere buena coordinación ojo-mano, agudeza para distinguir, rapidez en la reacción y flexibilidad para el cambio. La calidad gráfica de los juegos de computador y video mejoran día a día así que su realismo se acerca gradualmente al de la televisión.

Además, los materiales de juego y de aprendizaje por computador son muy atractivos y la velocidad se amolda mejor a la aceleración que esta generación ha vivido en el cambio de la televisión al computador. Si Usted ve video-clips en la televisión podrá observar la velocidad a la que viven los jóvenes y podrá entender su habilidad para procesar muchas más imágenes por minuto que los de la generación pasada. Así pues el computador satisface los estándares de los jóvenes mucho mejor que la mayoría de los materiales tradicionales de juego.

El computador se ha convertido en una herramienta educativa importante. En los Países Bajos, hoy en día casi todas las aulas tienen su computador. Existe una cantidad asombrosa de programas educativos desde escuela elemental hasta la universidad. Una de las grandes ventajas es la forma en que los materiales de aprendizaje pueden adaptarse al nivel de un niño(a) en particular.

Además el computador así como la televisión es un medio muy atractivo. Nihei, Shirakawa, Isshiki, Hirose, Iwate y Kobayashi (1999) reportan el uso sistemático por primera vez de la tecnología virtual en Japón para mejorar la calidad de vida y la comodidad de pacientes internos en un hospital para niños(as). La calidad de vida de niños (as) víctimas de stress psicológico y fisiológico mejoró. A los niños(a) les encanta pasar el tiempo en el computador no sólo para jugar. De Leeuw y colegas (De leeuw y Otter, 1995; De Leeuw, Hox, Kef y Hattum, 1997; Borgers; De Leeuw y Hox, 1999) usaban el computador como medio para

desarrollar investigación general con niños y adolescentes haciendo encuestas por computador. La precisión de los niños (as) al llenar las encuestas se incrementó y disfrutaban mucho la tarea. La calidad y cantidad de las respuestas en los niños era mucho mejor con los cuestionarios por computador que con los cuestionarios escritos.

Uno de los riesgos del computador tiene que ver con el hecho de que a los niños les gusta mucho pasar el tiempo frente al computador: el riesgo de la adicción. Sin embargo, ese riesgo parece ser limitado. Inicialmente la mayoría de los niños(as) se sienten fascinados por el computador pero después de un tiempo su interés disminuye al mismo nivel que el resto de sus actividades. Existe un corto resurgimiento con un juego nuevo.

Sin embargo, en algunos niños(as) el computador puede crear adicción. Probablemente aquellos niños que también son propensos a los juegos de azar. Adicionalmente existen los niños que tienen problemas para jugar con sus pares, especialmente los niños que tienen algún desorden de tipo autista.

Muchos niños con el Síndrome de Asperger prefieren jugar computador que jugar con los amigos (Wing, 1996). El computador les ofrece un mundo donde los problemas con los compañeros no existen. Como consecuencia su experiencia de estar con otros niños queda cada día más atrás y formar relaciones con sus compañeros se vuelve aún más difícil.

Existen varios factores adictivos inherentes a los juegos de computador. Existe el principio del refuerzo variable (es decir, que en ocasiones el comportamiento es reforzado por una recompensa y a veces no). Un esquema variable de refuerzo puede ser muy poderoso al fortalecer una conducta (Bandura, 1986). Este es un elemento importante en los juegos de acción donde el niño tiene que "disparle" al adversario, o en los juegos de plataforma donde tiene que desempeñar actividades con el fin de llegar a un nivel mayor en el juego.

Existen varios aspectos que hacen que los juegos de computador sean muy atractivos y fascinantes para los niños (Greenfield, 1984; Kubey, 1996). Los juegos tienen gráficas muy atractivas y efectos de sonido que van con las tendencias de los jóvenes. La curiosidad de los niños continuamente está siendo activada y ciertamente un buen juego es construido de forma que ofrezca retos múltiples. Además el niño puede controlar activamente el medio. Solucionar un problema es una experiencia muy recompensada. Existen comandos de ayuda y pasadizos para solucionar fases que son demasiado frustrantes durante el juego, así que la motivación para continuar sigue intacta.

El computador es un elemento interactivo y ofrece oportunidades para activar el control activo y la retroalimentación continua. Jugar en un computador puede ser una experiencia muy recompensante; el jugador es un héroe en el juego y al final es recompensado por el hecho de ingresar su nombre al salón de la fama, volverse un super guerrero o cosas por el estilo.

Otro peligro de los juegos de computador es aquel de la agresión. La investigación mundial (para 1966 ya contaba con 200^o estudios desde la invención de la televisión, Federman, 1966) muestra que la agresión en la televisión tiende a aumentar la agresión en los niños, especialmente en los niños con naturalezas agresivas. Bandura (1965) fue el primero que mostró la influencia de la conducta posterior de los niños que miraban agresión. Él demostró que si los niños en ocasiones están en una posición de actuar con un comportamiento agresivo que han visto lo internalizarán y lo mostrarán en algún momento en el futuro. Este nuevo comportamiento se vuelve parte de lo que puede llamarse un cambio conductual pasivo – agresivo. La investigación internacional llevada a cabo por Groebel para la Unesco (1998) mostró

nuevamente que la agresión en los medios motiva la agresión. Huesmann y colegas (Huesmann, Eron, Lefkowitz y Walder, 1984; Huesmann y Eron, 1986) encontraron que el comportamiento agresivo de los adultos está conectado con haber visto agresión televisiva durante la niñez. Los mismos resultados pueden encontrarse ahora que los juegos de computador están siendo estudiados (Silvern y Williamson, 1987; Provenzo, 1991). Ahora los juegos de computador y los video juegos tienen efectos más reales y tienden a ser mucho más importantes. Los juegos agresivos provocan conductas agresivas (Sherry, 1997).

Generalmente es importante señalar el peligro de los juegos de computador en el desarrollo moral de los niños jóvenes. Frente al computador los niños se confrontan con materiales morales que no siempre puede entender. Los niños jóvenes toman el mundo de manera muy literal. Corren el riesgo de tomar los juicios morales de los juegos de computador de manera muy literal. Ya que las escenas son muy reales los niños intentan aplicar el juego al mundo real. Parece muy reconfortante hacerlo en el mundo virtual. Existen ejemplos de niños que se comportan como asesinos seriales y eran adictos al juego de computador Doom (2000), un juego muy agresivo donde debes dispararle a tus adversarios con el fin de alcanzar un nivel superior. La generalización de este efecto está demostrada por el hecho de que este juego (en su versión adaptada) es usado por la Armada americana para crear el sentimiento de los soldados hacia el asesinato. No tenemos idea qué tanto los niños hayan sido expuestos a la agresión antes de que hayan desarrollado un sentido moral que los capacite para situar su comportamiento en un contexto específico. El aprendizaje moral del niño toma lugar principalmente en la observación del comportamiento de los demás (Bandura, 1986). El modelo no necesariamente debe ser un comportamiento simbólico, una figura de un cuento de hadas o un héroe de televisión. La investigación de la influencia de los programas de televisión ha demostrado que los héroes de televisión tienen una función como modelos. Esto también se mantiene para las figuras simbólicas de los juegos de computador. La influencia de los juegos de computador puede ser aún mayor ya que en los juegos de computador el niño juega un papel activo produciendo eventos en la pantalla. Las oportunidades interactivas del computador para comunicarse con el niño facilita la identificación con las figuras en el juego.

Kohlberg (1987) refinó un modelo de desarrollo moral creado por Piaget (1964). Las fases del desarrollo moral durante la edad de escuela primaria y el comienzo de la escuela secundaria son: orientación hacia la obediencia y el castigo (fase 1), orientación hacia los deseos personales (fase 2), y orientación hacia la aprobación de los demás (fase 3). Un niño joven presume que la autoridad debe ser obedecida, forma sus juicios con base en las consecuencias que el

comportamiento tiene: castigo o recompensa. Esto es exactamente lo que es esencial en los juegos del computador. Consecuentemente el niño es altamente susceptible a los estándares y los valores que son ofrecidos a través del juego. Con juegos agresivos el estándar es que el comportamiento agresivo (golpear, matar, disparar) se recompensa con puntos y el comportamiento no agresivo es castigado con ser "asesinado", o perder lo que es llamado "perder una vida". La recompensa de matar y asesinar están en un programa variable y por tanto refuerza la conducta del jugador. Al igual que este aspecto, el juego de computador también se relaciona el mundo de la fantasía del niño. Debido a la forma mágica de su pensamiento, el niño tiene dificultades para discriminar entre la realidad y la fantasía (Fraiberg, 1968) y no es capaz de estimar el grado de realidad del juego. Desde la perspectiva del niño el computador muy probablemente es un gigante y por tanto los juegos deben ser desarrollados por adultos que están conscientes de su responsabilidad hacia los niños. La responsabilidad, sin embargo, no se vende, la conducta irresponsable sí. Muchos de los juegos de computador son más dañinos que responsables.

El niño joven (aproximadamente hasta los 8 años) puede tomar los juegos de computador de forma muy literal. Conforme crece, su orientación hacia ser bueno es la formación más importante para el crecimiento moral. Los juegos de computador que ofrecen un espectro de chicos malos y de malas conductas que están siendo reforzadas pueden influenciar los juicios morales que el niño tiene o que está desarrollando durante este periodo.

El desarrollo moral de los niños y las niñas es diferente. Los niños están más orientados hacia la competencia y las niñas están más orientadas hacia la cooperación (Damon, 1988). Debido a que los juegos de computador con su enfoque en la competencia retan la orientación moral de los niños, están amenazados en su desarrollo moral, especialmente el de los niños. Es importante considerar estos efectos cuando se usa el computador en la terapia de juego.

Varias aplicaciones del computador

El computador puede ser usado de varias formas en la terapia de juego. Puede ser usado para estimular al niño para que se exprese a sí mismo mediante la escritura y el dibujo. Ya en 1984, Johnson mencionaba el uso de del computador en las terapias de juego al hacer dibujo. Existen números incontables de juegos y cada día el número crece. Muchos de estos juegos son juegos de destreza y agresión. No siempre deben ser comprados por los niños quienes los intercambian entre sus compañeritos. Ahora los juegos de computador son fáciles de copiar. Existe una gran distribución.

Los diferentes juegos pueden ser clasificados en distintas categorías.

Juegos de plataforma: son aquellos en los cuales el jugador puede llevar a cabo varias tareas y cuando tiene éxito avanza a un nivel mucho más complejo. Uno de los primeros y aún más exitosos, Mario, es un buen ejemplo del juego de plataforma.

Juegos de Rol: son juegos en los cuales el jugador o los jugadores toman un rol específico del computador, asume el resto de roles. El resultado depende del rol tomado y los movimientos hechos.

Juegos de Aventura: son aquellos en los cuales el personaje principal camina a lo largo de un mundo virtual buscando obtener cierto objetivo como por ejemplo, rescatar una princesa. Constantemente está siendo enfrentado a problemas que debe solucionar antes de que pueda avanzar.

Juegos de Acción: cubren un gran espectro en los cuales existe demasiada acción, a menudo agresiva; estos juegos también son llamados "juegos de golpe" o "juegos de tiro"

Juegos de Simulación: simulan actividades como correr carros o volar

Juegos Mentales: incluyen el famoso Tetris en los cuales algunas formas geométricas descendientes deben ser arregladas de forma que se acomoden.

Los juegos en ocasiones caen en más de una categoría. En muchos juegos, los juegos la destreza juega un papel importante como lo hacen los juegos mentales como Tetris.

El computador como un instrumento terapéutico

Debido a que el computador se ajusta con el mundo del niño contemporáneo, puede jugar un rol importante en el tratamiento de diferentes trastornos y puede ser usado como un instrumento general de una terapia de juego. También es una herramienta general para establecer una buena relación con el niño y puede ser usado en el salón de juego de otras dos formas: para estimular la expresión a través de la escritura y el dibujo y para usar los juegos de computador para tratar problemas específicos.

En mi experiencia, las niñas usan el computador más a menudo como un instrumento para expresarse a sí misma, mientras que los niños prefieren los juegos de computador. La investigación en la terapia de juego es muy extraña. En ocasiones un estudio de caso ha sido presentado donde el computador fue usado en a terapia de juego no de una forma sistemática. Por tanto, lo que

sigue es principalmente mi propia experiencia con el uso del computador en la sala de juego.

Las posibles aplicaciones del computador en la sala de juego son incontables. Es un instrumento excelente para la expresión asociativa y creativa, para el tratamiento de la ansiedad, para el manejo de la agresión, para el desarrollo moral y para la concentración. Los juegos de computador facilitan la coordinación ojo – mano (Greenfield, Brannon y Lohr, 1994; Smit, 1992). Un juego de computador como Tetris puede facilitar la concentración (Haier, Siegel, MacLachlan, Soderling, Lottenberg y Buchsbaum, 1992; Trimmel y Huber, 1998) y desarrolla orientación espacial (Okagaki y Frensch, 1994). El trastorno de hiperactividad con déficit atencional (ADHD) puede volverse comprensible para un niño que usa un juego de coordinación, entrenando la coordinación derecha – izquierda que puede hacerse con un computador y puede ser útil en el tratamiento de la adicción.

Un juego de computador puede ser ajustado para cumplir alguna necesidad particular del niño. Es mucho más fácil que con el material de juego ordinario. Usando ejemplos el terapeuta puede observar, participar, interpretar y explicar los problemas que el niño está solventando. Esto no significa que el computador pueda reemplazar el material de juego; no es más que una herramienta extra. En la terapia de juego es especialmente el niño entre los 8 y los 14 años que usa el computador durante ciertos periodos.

Expresión creativa

La gran ventaja de la escritura en computador en la terapia de juego es que estimula al niño a escribir sin preocuparse acerca de la gramática o la ortografía. También puede ser fácilmente corregido después de haberlo hecho. Ya que la terapia de juego no es lugar para enseñar gramática, la herramienta de dictado ofrece una oportunidad de escribir sin errores y el niño quiere eso, sin tener que saberse todas las reglas. Esto significa que la escritura automática también se hace posible. Los niños jóvenes también tienen dificultades con la función motora de escribir ya que esta función no es totalmente automatizada y esto es especialmente cierto en aquellos niños con trastornos que son genéticos. Se sienten restringidos en su escritura al ver la forma en que otros lo hacen. En el computador cada letra es fácil de leer y la herramienta de ortografía corrige los errores.

El niño puede luchar con su temor interno sin ninguna preocupación frente al computador. A las niñas en particular les gusta expresarse a sí mismas mediante

esta forma. El terapeuta y el niño pueden escribir juntos o alternadamente, por ejemplo. En esta forma el terapeuta puede hacer que sus intervenciones terapéuticas tengan un efecto en el niño. La escritura es otra forma de ordenar pensamientos diferente al hablar. Es una herramienta poderosa al tratar los traumas (Anonymous, Bowen, 1972; Lange, Schrieken, Van de Ven, Bredeweg, Emmelkamp, Van der Kolk, Lydsdottir, Massaro y Reuvers, 2000).

La escritura puede cambiar las cogniciones acerca de los temores internos, la pena y el trauma e incluso influye en reacciones físicas de una manera positiva (Lange, 2000). Como resultado de su investigación en el campo, Lange (2000) desarrolló la terapia de la escritura en la internet, INTERAPY.

El hecho de que el terapeuta y el niño estén sentados escribiendo en un computador puede ser muy útil en algunas circunstancias. Los niños a menudo confían más fácilmente en aquellas situaciones donde no existe un contacto directo visual, por ejemplo durante un paseo en un carro o mientras lava los platos (Delfos, 2000).

El terapeuta y el niño pueden escribir una historia acerca de un aspecto doloroso en la vida del niño. Después de todo esto puede ser impreso y en la siguiente sesión puede extenderse. Muy a menudo los niños usan los textos impresos para reconfortarse a sí mismos y luego explicar sus problemas a los demás. Por ejemplo, una niña de 7 años quería explicarle a su madre qué tanto miedo sentía hacia que ella, que era alcohólica, muriera. Además quería que su madre supiera, aunque sus padres adoptivos eran muy buenos con ella, que aún la extrañaba y quería vivir con ella. La historia fue leída por la madre de la niña y el terapeuta. El lenguaje metafórico le permitió a la madre tomar un nuevo aire y realmente escuchar a la niña.

Los niños especialmente jóvenes disfrutan la producción "perfecta" que el computador puede proporcionar. Además es muy simple borrar cualquier cosa y escribirla de nuevo. Los niños, en una tasa igual a la de los adultos, quieren desempeñar todo bien. Les molesta que no sean capaces de escribir o dibujar de manera perfecta. Al dibujar los niños a menudo disfrutan la posibilidad de borrar partes del dibujo haciendo click en el ratón y teniendo un borrador bajo el cursor. Algunos niños disfrutan esto mucho más que cualquier cosa. Los niños adoran dibujar pero ven que sus dibujos no son correctos. Los crayones de color y los sellos con dibujos no pueden ser borrados. Con el computador esto es posible y los niños pueden controlar su propio dibujo. Muy a menudo quieren dibujar una raya perfectamente recta, el computador les permite esto con una sola herramienta. El dibujo por computador no reemplaza el dibujo real pero ofrece otras oportunidades. El niño alterna el material que ha escogido para

ajustar a sus necesidades. Además el computador ofrece un número incontable de ilustraciones ya establecidas. Un escanner hace posible insertar cualquier imagen que el niño quiera insertar.

Tratamiento de la Ansiedad

La mayoría de los niños en la terapia de juego sufren de ansiedades. El origen de una ansiedad en particular puede ser tratado pero esto no significa que sea generalizable a todas las áreas que han sido asociadas con el aspecto al que originalmente se le temía. Uno de los problemas de la ansiedad es que los mecanismos de afrontamiento pueden estar siendo afectados. La ansiedad congela a la persona en su actividad. Y es esta inactividad y la evitación las que incrementan la ansiedad. Los juegos de computador pueden ser extremadamente útiles en el tratamiento de la ansiedad. Ofrecen una exposición virtual y estimulan los mecanismos de afrontamiento. Guiado por el terapeuta el niño puede solucionar situaciones difíciles y el efecto parece generalizarse a situaciones cotidianas. Un niño de 10 años dice: "ya no estaba asustado en casa después de que maté esa araña en el juego". Al principio trabajé con el juego de computados Castle, que usa gráficas muy simples. Luego el jugador debe solucionar varios obstáculos uno de los cuales es matar una pequeña araña. Las gráficas no eran más que simples símbolos. Ni siquiera se parecían a una araña real, pero el efecto en ocasiones era mejor que usando gráficas reales que los juegos de computador ahora poseen. La identificación con el cursor no era un problema, la adversidad que debía ser derrotada era tratar las ansiedades que el niño tenía. Los niños están absorbidos por el juego y las diferencias entre la fantasía y la realidad temporalmente se desvanecen. Este mismo juego con sus gráficas simples hizo que el mismo niño que tenía miedo a las arañas afirmara mientras jugaba: me puede morder? Ciertamente que me puede morder?, retirando sus dedos del teclado con un terror increíble. Era la absorción del juego y la ansiedad de estar al frente de su temor lo que hizo que este niño inteligente se sintiera de esta forma.

Tratamiento de la Agresión

Los aspectos psicológicos y fisiológicos de la agresión pueden hacerse comprensibles cuando se juegan juegos de computador. Alrededor del mundo los niños disfrutan jugar video juegos agresivos. La agresión es acompañada por un incremento del sentimiento agresivo y tiene su contraparte física en la producción de hormonas adrenérgicas como la adrenalina. Esta producción incrementa durante los juegos de computador y pueden llevar a la agresión más adelante.

En el caso de que la cantidad de hormonas en el cuerpo sea muy alta es difícil cambiar el curso de los eventos. Sin embargo al comienzo del juego, antes de el nivel de hormona llegue a un estado alto, es posible detener la agresión. Un terapeuta puede mostrar al niño cómo los sentimientos agresivos se incrementan cuando se juega en un computador y esto puede llegar a ser controlado. El niño aprende a reconocer que este sentimiento de placer cambia en una frustración e ira cuando la adversidad entra en el juego. El niño a menudo se sorprende al ver cuando una situación inocente puede convertirse en una situación demasiado displacentera.

La gran ventaja es que se está haciendo comprensible en la situación inocente de un juego de computador donde la autoimagen del niño no está siendo afectada. La motivación del niño para escoger un mecanismo es mayor cuando está en conflicto con sus alrededores y las oportunidades para cambiar la expresión de la agresión incrementan.

Los juegos de plataforma son especialmente buenos para ayudar al niño a solucionar la frustración e incrementar su tolerancia a ella.

Tratamiento de la Hiperactividad con déficit atencional

Los niños con este trastorno tienen problemas con la impulsividad y la concentración. Cambian de un estímulo al siguiente. Es importante entenderse a sí mismo y aprender a optimizar el control que pueda practicar sobre sí. Un juego de computador como los juegos de coordinación ayudan a entender los efectos que tiene en sus alrededores. En este juego el jugador debe dirigir una bola hacia una pared con algunos ladrillos con el fin de romperlos y hacer que la pared vaya desapareciendo. En ese momento aparecen objetos que caen de los ladrillos que se abren y estos objetos pueden ser útiles o hacer que sea más difícil para el jugador quien ahora debe decidir si atrapa o no los objetos que están cayendo o los evita. La bola salta hacia todas partes y su comportamiento es más inesperado si el jugador se mueve más rápido; los problemas surgen cuando la bola se mueve o demasiado rápido o demasiado lento. Esto es exactamente lo que el niño con este trastorno experimenta, así que se identifica con la bola. Este juego, al igual que Tetris, mejora la coordinación derecha – izquierda, uno de los problemas que están presentes en el déficit atencional. La impulsividad es un gran problema cuando se juega un juego de computador. Un niño con TDHA ve cómo esto funciona en un juego. Los juegos de concentración y destreza tienen una ventaja enorme para los niños con trastorno TDHA. El

Tetris, por ejemplo, facilita la concentración mucho después de jugar Tetris y se sostiene durante cierto tiempo.

Tratamiento de la compulsión al juego

El computador puede ser usado para tratar la compulsión por el juego y hacer que la adicción sea estadísticamente visible y sentida. Existen cantidades de juegos de computador que simulan una máquina traga monedas, por ejemplo, una máquina de frutas. Al jugar este juego la reacción física puede hacerse clara igual que en el caso de la agresión. La adicción a los juegos de apuestas es también física. El esquema de refuerzo y su reacción pueden hacerse visibles en las gráficas sin el riesgo que el jugador corre en la vida real.

Aspectos Generales

El desarrollo moral puede ser registrado y estimulado con la ayuda de juegos de computador. Muchos de los juegos estimulan el comportamiento moral negativo. A los infantes, especialmente los niños, les gusta jugar este tipo de juegos y no pueden dejar de hacerlo. Lo difícil de una terapia de juego es que puede estimular el desarrollo moral mientras se juega el video juego. Existe un juego donde usted debe dispararle a los pitufos para matarlos, se llama "cacería de pitufos". Entre más pitufos mate más alto es el valor de la recompensa y aún más si el pitufo era una mujer. Eso es contrario a la idea de que usted no debe matar a la gente buena y que usted debe proteger a los débiles. En discusión el terapeuta puede estimular el desarrollo moral.

Los problemas del niño pueden tratarse con material de juego, y el gran rango de juegos de computador ofrece nuevas oportunidades. Por ejemplo, una niña que vivía en una casa infantil se preguntaba si su madre aún pensaba en ella y si ella intentaría hacer que volviera a casa. Durante cierto tiempo esta niña adoraba jugar el juego conocido como King's Quest (La búsqueda del rey) (Williams, 2000) debido a que la figura principal es una reina que busca desesperada a su hija.

Existen muchas áreas de la terapia de juego donde el computador puede ser usado y las futuras investigaciones sobre las posibles aplicaciones de la terapia de juego empiezan a ser requeridas.