

Intervención narrativa de juego a través de un Diseño Emocional: Autorreferencia de una niña de once años quemada, usuaria de un Hospital Público en Bogotá (HPB)¹

Narrative intervention of a game through an emotional design: Self-reference
of a burned eleven year old girl, user of Public Hospital in Bogotá (HPB)

Laura Moreno Velásquez², Laura Ostos Garzón³ & Diana Sofía Ramírez M.⁴

Resumen: El propósito de esta investigación es caracterizar la autorreferencia y narrativas de una niña de 11 años, denominada en la investigación como Alice, usuaria de un Hospital Público en Bogotá con quemaduras de segundo y tercer grado en el 50% del cuerpo, mediante la intervención narrativa con el Juego *Mundos Invisibles*. En el documento, producto de un ejercicio cualitativo de análisis de narrativas, se puede encontrar un rastreo teórico acerca de la problemática psicosocial secundaria a las quemaduras, la construcción de lenguaje como mediador de pensamiento y emoción, la autorreferencia, la intervención narrativa y el juego desde el Diseño Emocional. Durante más de ocho horas de intervención de Juego aquí analizadas, se brindó un escenario conversacional dentro del Juego, para movilizar la identificación y co-construcción de narrativas alternativas a partir de la situación adversa o hecho traumático. Los resultados arrojan el lenguaje de Alice emergencias que permitieron reconocer en la estrategia interventiva potencial como un complemento de procesos de intervención psicológica clínica y hospitalaria, para la valoración e intervención de procesos emocionales secundarios a las quemaduras y los propios del procesos de rehabilitación integral y multidisciplinaria. A partir de los resultados obtenidos en la transformación positiva de las narrativas alternativas o emergentes de Alice, en general, la terapia narrativa de juego se sugiere como estrategia efectiva en tanto permitió la expresión de emociones dentro del contexto de juego y la emergencias de narrativas alternativas tras un episodio adverso de quemadura.

Palabras claves: Terapia narrativa, juego, diseño emocional, Mundos Invisibles, Quemados, autorreferencia, procesos conversacionales.

Abstract: The purpose of this research is to characterize the self-reference and narrative of an eleven years old girl, named in this research as Alice, user of a Public Hospital in Bogota, with second and third degree burns in 50% of her body, by means of the narrative intervention with the Game "*Mundos Invisibles*." In this document, result of a qualitative exercise of analysis of narratives, it can be found a theoretical track regarding psychosocial problems secondary to burns, a construction of language as mediator between thought and emotion, self-reference, the narrative intervention and the Game from the Emotional Design. During more than eight hours of Game intervention, analyzed here, a conversational scenario was provided in the Game to mobilize the identification and co-construction of alternative narratives from an adverse situation or a traumatic event. The results show emergencies in Alice's language that allowed to recognize in the potential interventional strategy, as a complement of processes of psychological and hospital intervention, for assessment and intervention of emotional processes secondary to burns and those typical of integral and multidisciplinary rehabilitation processes. From the results obtained in the positive transformation of Alice's alternative or emerging narratives, game narrative therapy is suggested, in general, as an effective strategy since it allowed to express emotions within the context of game and emergence of functional and adaptive emissions after an adverse burning episode.

Key words: Narrative therapy, game, emotional design, "Mundos Invisibles", Burned, Self-reference, conversational processes.

¹ Se omite el nombre del Hospital en cumplimiento a la protección de la confidencialidad del sujeto. A lo largo del Documento se denominará HPB.

² Psicóloga en Formación. FUCS. Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas. Programa de Psicología.

³ Psicóloga egresada FUCS. Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas. Programa de Psicología.

⁴ Psicóloga. Magister en Desarrollo Educativo y Social. Docente en la FUCS. Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas. Programa de Psicología.