

# **Prólogo al libro Psicología del bebé adoptado de Montse Lapastora**

**Sandra Baita**

Trini se sienta en medio de una sala rodeada de juguetes. Los mira, de lejos, sin tocarlos. Para acercarse a cada uno de ellos pide permiso. Santiago, por el contrario, revuelve todo, pero no juega a nada. Cada nueva sesión pregunta por un juguete que ya vio, que ya tocó antes, como si fuera la primera vez que lo viera. Apenas si escucha la respuesta de su terapeuta: ya está saltando a otro juguete y luego a otro.

Sabrina dice que no sabe contar historias porque no tiene imaginación. Cuando su terapeuta le pregunta si le gusta que le lean cuentos, Sabrina la mira con desconcierto: es que nunca le leyeron cuentos.

¿Qué tienen en común Trini, Santiago y Sabrina?

Los tres son niños que vivieron situaciones repetidas de violencia y negligencia dentro de sus familias. Los tres fueron protegidos de la exposición a esas situaciones, en sistemas de acogida. Los tres esperaron en esos sistemas de acogida, junto a otros niños y niñas como ellos, la aparición de una nueva, definitiva, familia. Hasta el momento en que esas nuevas y definitivas familias aparecieron en sus vidas, Trini, Santiago y Sabrina vivieron una parte de sus vidas en suspenso. Muchas de las experiencias que otros niños, miles, cientos de miles, tienen durante su crecimiento, ellos apenas las conocieron; otras, las vivieron con una cualidad diametralmente opuesta -descuidados en lugar de ser cuidados.

Una de esas experiencias, es la de jugar. Jugar es el ámbito natural de la infancia. Sin embargo, jugar no es algo que se dé naturalmente. Requiere de un contexto de seguridad y apoyo que aliente la exploración, el intercambio, el libre desarrollo de la fantasía. La violencia interpersonal y la negligencia atentan contra la seguridad: un niño que vive en esas condiciones no vive seguro ni aprende a sentirse seguro. Su mundo interno se organiza alrededor de explorar las señales de alarma -tanto externas como internas- y en esos contextos, jugar, aprender, fantasear, son experiencias que también se organizan alrededor de esa alarma, y a su vez son limitadas por ella.

El juego nace en un espacio de intercambio entre el bebé y los adultos que están a su alrededor, en especial su madre. Para que ese intercambio sea posible se requiere -de parte del adulto- una disponibilidad, antes que nada, emocional. Cuando esa disponibilidad falta o está alterada por los propios problemas del adulto -depresión, adicciones, violencia, carencias socioeconómicas severas- el bebé queda a merced de su propio cuerpo y de los pocos objetos que lo rodean. Busca, mira, pero no hay intermediario alguno que traduzca ese universo a su alrededor.

El juego se nutre de un eco que se da en ese mismo espacio de intercambio: el adulto alienta, estimula, festeja el juego infantil. Pero cuando este eco falta, el juego se empobrece y se torna monótono.

El adulto está también llamado a modular el juego, tanto como las emociones y la conducta infantil. Si el bebé extiende su exploración hasta fronteras que lo ponen en riesgo, si el niño se altera y parece que va a romper su juguete, el adulto interviene para reducir el riesgo y el daño, pero si el adulto no está atento o reacciona aún más alterado a la alteración infantil, el juego se convierte en peligro y caos.

El juego, al igual que todas las demás experiencias del desarrollo infantil, no queda a salvo de las huellas del trauma interpersonal temprano.

En 1971, Donald Winnicott escribía: “*En esencia el juego es satisfactorio. Ello es así cuando conduce a un alto grado de ansiedad. Existe determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que destruye el juego*”.<sup>1</sup>

Diez años más tarde, Lenore Terr le dio forma a esa *medida de ansiedad que resulta insoportable* al describir las características del juego postraumático, derivadas del estudio clínico de 12 niños y niñas y un adulto que fueron derivados a consulta psiquiátrica. Todos ellos habían estado expuestos a eventos traumáticos de diversas índoles. También utilizó como referencia la investigación que realizó con los niños que habían sido secuestrados en un autobús escolar en la localidad de Chowchilla.

En su descripción de las características del juego postraumático, Terr refiere que este no logra calmar la ansiedad. Dice Terr (1981): “En el juego ordinario, es fácil *ser* otra persona, pero en el juego postraumático no es posible ni una simulación ni una identificación completas.”<sup>2</sup> En otras palabras “El niño que ha sido físicamente traumatizado ha sido rescatado demasiado tarde como para poder creer en la efectividad de los héroes.”<sup>3</sup>

A veces, incluso, esos héroes que pueden aparecer en los juegos de estos niños, son duales: seres capaces de hacer cosas buenas, y de transformarse con la misma rapidez en temibles monstruos con enorme potencial de daño. Los monstruos tienen caras familiares y los familiares, rasgos monstruosos, y no es metafórico: es la realidad en que muchos niños provenientes de entornos abusivos han crecido.

No todos los niños de los que habla este libro desarrollan un juego postraumático. Aun así, el juego en general como actividad infantil, adquiere características distintivas respecto del juego de niños no traumatizados, tal como las autoras nos explican exhaustivamente. De ahí la importancia de aprender a observar y reconocer estos patrones, que nos ayudarán a

---

<sup>1</sup> Winnicott, D.W. (1971): *Playing and reality*. Tavistock Publications, London. Tomado de la edición en español: Winnicott, D.W. (1990): *Realidad y juego*. Editorial Gedisa, S.A., Barcelona (pg.77). Cursiva en el original.

<sup>2</sup> Terr, L. (1981): “Forbidden games”: Post-Traumatic Child’s Play. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 20,4:741-760 (La traducción me pertenece; en cursiva en el original)

<sup>3</sup> Terr, L. *ibid.*

entender mucho más acerca de la realidad del niño, así como de sus carencias y sus creencias, sus estados internos, sus dolores y muchas veces, su falta de esperanza en que algo bueno pueda suceder.

Muchas veces, cuando estos niños son adoptados, los padres suelen proveerles de juegos y juguetes “para su edad” (es decir, para la edad que tienen al momento de ser adoptados). Pero a veces la relación de estos niños con ese material lúdico deja a los padres altamente frustrados: porque no juega, porque no cuida, porque rompe, porque “nada le importa”. Estos adultos -aun cuando conocen algo de la realidad de la que sus hijos provienen- a veces dan por sentado que estos niños adoptados han pasado igualmente por las experiencias que todo niño tiene mientras crece, entonces no conciben la idea de “volver para atrás”. “¿No está crecida ya para que le lea cuentitos en la cama?”, pregunta la madre de Sabrina. Sabrina tiene 11 años, su cuerpo está dejando la infancia y metiéndose rápidamente en la pubertad, quiere pintarse las uñas... la madre no entiende el “retroceso” cuando su hija le pide que le compre y le cuente historias infantiles, porque le gusta cuando terminamos sus sesiones de terapia así.

Lo que la mamá de Sabrina tal vez no sepa, y debemos nosotros ayudarla a entender, es que no se trata de un *retroceso*: Sabrina no está queriendo volver a una etapa previa y a las experiencias asociadas a ella. Sabrina está pidiendo *tener esas experiencias que debiera haber tenido y no tuvo*.

Los niños que provienen de contextos de suma pobreza juegan como pueden, donde pueden, con lo poco que tienen. Para muchos de ellos, el juego se interrumpe a cada rato con tensión y violencia, ya sea dentro de su familia como dentro de la comunidad en la que viven.

Los niños que han pasado mucho tiempo en sistemas de acogida puede que hayan compartido juguetes con otros niños. Algunos niños que pasan de uno a otro sistema, cuentan cómo perdieron algún juguete en el traslado; aprenden entonces a no aferrarse a nada, porque todo puede desaparecer.

Los niños que vivieron experiencias sexualmente abusivas han aprendido muchas veces que sus cuerpos son un objeto para jugar, y entonces pueden asumir que el cuerpo de los otros también lo es.

Podríamos seguir esta lista incansablemente, y probablemente los lectores de este libro agreguen sus propios ejemplos al finalizar su lectura.

Sin embargo, lo importante será lo que nos quede.

Los psicoterapeutas que elegimos trabajar con niños, entendimos algo que a muchos adultos se les escapa: la infancia es cosa seria. Y como tal, todo lo que en ella sucede, *todo* es cosa seria. Jugar no es solo divertirse ni distraerse. El juego tiene una función importante en el desarrollo humano, al igual que todas las experiencias tempranas: colabora en el aprendizaje, en el desarrollo de la atención y en el establecimiento y la regulación de las interacciones.

Las experiencias de malos tratos que viven muchos de los niños protagonistas de este y tantos otros libros, han interferido todas esas potencialidades.

La adopción, el ser acogido finalmente en una familia, el pertenecer, son oportunidades para el ulterior crecimiento de estos niños.

Requieren de nosotros los adultos -padres, educadores y terapeutas- un compromiso serio, paciente, amoroso y sostenido. La adopción no cierra el capítulo de la historia previa; muchas veces, reactiva partes enteras: los niños esperan que sucedan las cosas que ellos ya conocen, los padres se asustan, se frustran, se enojan, y en ese desencuentro el dolor viejo revive y se agudiza. Es en ese terreno de desencuentro y de heridas profundas que se desarrolla nuestro trabajo.

Y para cerrar el prólogo a esta necesaria obra que nuestras colegas han elaborado para ayudar a nuestro trabajo incansable, nada mejor que volver a Winnicott, quien nos recuerda que *“La psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo.”*<sup>4</sup>

Nunca tan vigente, tan real y tan apropiado para adentrarnos al tema de las páginas que siguen.

---

<sup>4</sup> Winnicott, D.W. Ibid. Pg. 61 (en cursiva en el original)