

“¡Toda la vida sin dejar de jugar!”¹

Lic. en Psicom. Claudia Ravera²

Resumen: Este trabajo trata el tema del inmenso valor del juego en la primera infancia y de su proyección a lo largo de toda la vida, siempre y cuando los cimientos hayan sido bien construidos. Dichos cimientos nacen en la confianza y relajamiento corporal del bebé con sus figuras parentales, en la capacidad de ser espejado, de construir diálogos a partir de los procesos de imitación y juego. En torno de los dos años florecerá la representación mental, y con ella la maravilla de los juegos del “como sí” inseparables de la noción de cuerpo propio. En este trabajo, destacamos la creatividad y la seriedad que subyacen en todo juego que se digne de tal e intentamos pensar nuevas formas de aproximarnos a niños y niñas, desde nuestros diferentes lugares como adultos para favorecer el desarrollo y la riqueza de sus vidas tanto a nivel personal, social como cultural.

Palabras claves: juego, relajamiento, confianza, seriedad, creatividad.

Introducción: ¿Por qué esta ponencia se encuentra en el programa de este Seminario, en esta mesa que abarca el tema Lenguajes y juego? ¿Por qué lenguajes, en plural? A lo largo de esta charla junto a la Fonoaudióloga Silvia Palermo y a la Psicóloga Liliana Saibene, iremos desarrollando la complejidad de estos grandes conceptos.

El actor español José Sacristán, de 84 años (2021)³, ha recogido el mes pasado el Premio Nacional de Cinematografía en Madrid. En la ceremonia de entrega, dio un discurso que muchos de ustedes conocerán pues ha circulado por las redes, pero les proponemos escucharlo nuevamente para disfrutarlo y entrar en esta apasionante dimensión que es la del jugar, corazón de la primera infancia y que continúa a lo largo de toda vida que se precie de tal. Quienes deseen verlo, podrán entrar al link que se encuentra a pie de página.

Luego de ver y escuchar el video, trataremos de ir dando algunas “pinceladas” para fundamentar desde cada una de las disciplinas que representamos, cómo la función lúdica siempre da cuenta del intrincado proceso de construcción de psiquismo, cuerpo y lenguaje.

¹ Ponencia presentada en el “Seminario de actualización en temas de Primera Infancia, Infancia y Adolescencia”, complementaria de las ponencias de la Lic. en Fdgía Silvia Palermo y de la Lic. en Psicología Liliana Saibene. Grupo docente representando a APPIA. Miércoles 20 de octubre de 2021. CenForEs.

² Claudia Ravera. Maestra. Lic. en Psicomotricidad. Diplomada en “Clínica de la Perinatalidad y trastornos de los vínculos tempranos”. Docente de CenForEs. claudiaravera79@gmail.com

³ Sacristán, José. (2021) “El aplaudido discurso de José Scristán después de recibir el Premio Nacional de Cinematografía”. Público TV. <https://www.youtube.com/watch?v=0eO62qfoGL>

A continuación, la transcripción del discurso de José Sacristán, escuchado en el video, refiriéndose a su trabajo como actor durante 60 años:

“Hace poco leí una entrevista a Luis Landero, mi admirado Luis Landero, donde citaba a Nietzsche. Decía: “no hay mayor seriedad que la del niño cuando juega”.

Yo me ataba unas cuantas plumas de gallina a la cabeza y me plantaba desafiante delante de mi abuela.

-“Virgen santa! Un indio” gritaba mi abuela.

-“Se lo ha creído” pensaba yo. “Se lo ha creído”.

Cuando tuve noticias de la concesión de este premio, volví a oír el grito de mi abuela! Se lo han creído dije. Se lo han creído. Se han creído que era el estudiante, el pregonero, el de los lobos, el recluta, el emigrante, el abogado, el ingeniero, el médico el asesino. Se lo han creído. ¡Qué suerte! Más de sesenta años sin dejar de jugar.

En serio. Con la más estricta y rigurosa seriedad he llegado hasta aquí. Haciendo camino al andar. Aprendiendo sobre la marcha, quiero decir trabajando, estudiando, investigando, curioseando, mirando con tanta certeza como inquietud y con tanto arrojo como temor, como suele ser habitual en el ánimo de los que nos dedicamos a esto. Y también como es habitual he dedicado gran parte de mi carrera no a desentrañar la complejidad del personaje sino a saber cómo puñeta llegar a fin de mes y pagar el alquiler.

Pero siempre con el propósito, la determinación que digo yo sería la de aquel o aquella que al principio de los tiempos allá en Altamira un día se dispuso a mostrar a sus vecinos el mamut que acababa de pintar en la pared de la cueva. ¡Que se lo crean, que se emocionen, que se diviertan, que se inquieten, que duden, que piensen, que sueñen!

Pintar, escribir, componer, imaginar, representar, interpretar, contar, crear, vivir una ficción, una ilusión inventada. Dar a las ilusiones consistencia y firmeza; “entusiasmo” le llama a esto Manolo Vilas.

“Habría bastado con que lo imposible fuera”, clama Calígula mientras pide la luna.

Cada vez que me subo a un escenario me pongo delante de una cámara, siento las plumas de gallina atadas a mi cabeza. Y siento re-bullir el trajín, el entusiasmo, el asombro que produce la profunda seriedad del juego. Y entonces lo imposible es. Y tengo la luna, yo y los que se lo han creído, como mi abuela y como vosotros. “Si yo pudiera sacar mi corazón y ponerlo ante vuestros ojos, quitara el trabajo a mi lengua de decir lo que apenas se puede pensar”. Gracias a todos”.

- **“Seriedad del niño cuando juega”**

En su obra “Más allá del bien y del mal”, Nietzsche nos dice que la “madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño“. Y José Sacristán toma sus palabras, queriendo transmitir que ha trabajado durante 60 años de su vida jugando como cuando se ponía las plumas de gallina en la cabeza frente a su abuela. Él ha tenido el privilegio de trabajar a lo largo de toda su vida, en algo deseado, elegido y disfrutado: ser actor. Profesión que relaciona sin lugar a dudas con el juego durante su infancia y sobre todo con el asombro de su abuela, compañera de juego que entraba en el mundo imaginario de su nieto, “como si” fuese el real. Con sus emociones de asombro, con su invocación a la virgen santa, le hacía creer que le creía. Y él creía que ella se lo

creía. La creatividad del nieto, al disfrazarse de indio, era recibida por la abuela y alimentada. Esto que parece sencillo, esto que es el corazón de nuestro trabajo con la primera infancia, nos implica de cuerpo entero. ¿Cómo regular nuestras emociones, nuestras palabras, nuestro disfrute, nuestra excitación, nuestra espera y escucha, para que ese encuentro íntimo y lúdico sea serio y por tanto auténtico?

Nuestro gran desafío como adultos que nos ocupamos de bebés y niños/as pequeños/as, es pensar diferentes maneras para co-crear junto con ellos/as, los cimientos lúdicos que les permitirán “ser y hacer” en los más variados lenguajes a lo largo de toda su vida. Descubrir los “tesoros” que encierra cada uno/a para que se desplieguen con placer, interés y plenitud es nuestra principal función ya sea como padres, educadores/as, psicomotricistas, fonoaudiólogos/as, psicólogos/as, etc. En el caso de Sacristán su tesoro, fue la actuación, en otros/as será la ciencia, la agricultura, la literatura, la cocina, la música, la educación, etc.

Sabemos que en nuestra cultura, el juego no es considerado en general como algo serio y valioso, por el contrario! Recuerdo hace años en plena sesión de psicomotricidad con un grupo de niños pequeños entre 4 y 6 años. Estábamos jugando un juego de perseguidor-perseguido, donde yo hacía de “mala”. De pronto un niño se detuvo frente a mí, puso sus brazos en jarra, aumentó la base de sustentación separando sus piernas y desde su altura miró hacia arriba y dijo mirándome con seriedad: “Vos... ¿trabajas jugando!?” O mis hijos que cuando pequeños sabían en qué consistía mi trabajo como psicomotricista, y me preguntaban: “¿Los padres de tus pacientes te pagan por jugar?”. O hace muchos años cuando no se conocía bien nuestra disciplina, no faltó un médico que en forma peyorativa nos dijera: “Ustedes los psicomotricistas lo que hacen es jugar a la pelotita con los niños”.

Para F. Tonucci (2014)⁴, juego, movimiento e infancia deberían ser considerados sinónimos. Para él el juego *“es cómo recortar un trozo de mundo -cada uno lo hace solo, luego ofrecerlo a un compañero de juego y jugarlo juntos. ¡Y no importa si no lo entendemos!, lo que falta lo inventamos. Esto es el juego. Por eso es una experiencia tan fuerte que produce efectos tan radicales: porque tiene algo de omnipotente. Lo que no alcanzamos lo inventamos. Si nos falta algo, la fantasía nos ayuda, somos todopoderosos respecto al mundo, lo dominamos de alguna manera. Es una experiencia que la mueve el motor más fuerte que el hombre posee que es el placer. Todo esto en la escuela se intenta hacer, pero de otra manera. El recorte no lo hace el niño, lo hace la maestra, la escuela, en base a un texto, a un programa. Esto es mucho más pobre y lo mueve un motor mucho más débil: el del deber”*.

Si queremos cambiar nuestra forma de acompañar a la primera infancia, tenemos que intervenir menos y mirar con ojos de niños al decir de Tonucci. Mirar qué trozo de mundo está recortando, qué hace con él, cómo lo comparte con nosotros sus adultos referentes, o con sus pares, qué hacemos nosotros/as, cómo favorecer las condiciones para que se mantenga en el tiempo y se desarrolle plenamente. En psicomotricidad decimos que una de nuestras herramientas fundamentales para entender a nuestros pacientes, es la empatía

⁴ Tonucci, F. (2014) Conferencia: “Más juego, más movimiento, más infancia”

Córdoba Argentina. Fundación Arcor.

https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI&ab_channel=Fundaci%C3%B3nArcor

tónico-emocional. Gracias a ella entramos en el mundo de los “cien lenguajes” al decir de Malaguzzi, el de los cambios tónicos, el de las miradas, el de los gestos, el de las aproximaciones y alejamientos, el de los sonidos y el de los silencios, en definitiva en el del mal llamado “lenguaje no-verbal”. Porque cuando hablamos de lenguaje verbal, no decimos “lenguaje no-corporal”. Nuevamente la palabra en sus aspectos sobre todo racionales, cobra jerarquía por encima de los 99 lenguajes restantes, que nacen sí o sí, desde el cuerpo.

Volviendo a la importancia que le da Nietzsche a la seriedad del niño cuando juega, podemos decir que dicha seriedad, no significa que no exista deseo, placer, emociones, risas ni movimientos. La palabra seriedad en una de sus acepciones en el diccionario de la RAE, se refiere a algo verdadero, sincero, sin engaño, sin burla. Por lo tanto, nos interesa hoy junto a José Sacristán, hablar en sentido winnicottiano de los juegos verdaderos que le van permitiendo entrar en la cultura. Nos dice Winnicott (1979): “La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego”. (p. 135). Hablar de juego en la primera infancia es algo absolutamente serio, porque de ello depende nuestra vida psíquica, nuestro desarrollo psicomotor, nuestro desarrollo del lenguaje, nuestros aprendizajes basados en el placer y la curiosidad, nuestra entrada al mundo de los otros y a la cultura. A decir de Nietzsche, de ello depende que podamos alcanzar la madurez en la etapa adulta. Tal vez más que madurez podríamos hablar de esa sabiduría que vamos acumulando con los años, próxima a un sentimiento de plenitud.

- ***Confianza y relajamiento: cimientos fundamentales para establecer una interacción lúdica.***

No nos cansamos de hablar de la importancia de los primeros años de vida como etapas fundamentales para el crecimiento y desarrollo de todo ser humano. Pero debemos seguir insistiendo pues parecería que en la cultura actual de vértigo y pantallas, de búsqueda rápida de recetas o “tips”, nos cuesta comprenderlo cabalmente. No sólo a nivel teórico, no sólo a nivel de los avances de las neurociencias sino y sobre todo en nuestro diario encuentro intersubjetivo con los y las bebés. ¿Dónde y cuándo se originan las primeras interacciones lúdicas que conducirán hacia ese juego serio y verdadero? ¿Cuáles son sus precursores? ¿Qué características nuestras, como adultos, se ponen en juego para favorecer u obstaculizar un devenir lúdico y creativo?

La capacidad lúdica, según Winnicott (1979), se construye sobre el sentimiento de confianza que le da el amor de una madre suficientemente buena. Podrá así el bebé ilusionar la omnipotencia. Gradualmente la madre lo irá frustrando a la vez que teniendo en cuenta la capacidad del niño de autorregularse y así acomodarse al mundo que le rodea, tanto de personas como de espacios, objetos, ritmos. Es gracias a esta ilusión de omnipotencia que José Sacristán, ya en un juego típicamente simbólico, puede sentir que “domina” la creencia de su abuela gracias al impacto emocional que ella le refleja.

Piaget nos dice que el juego se produce cuando el esfuerzo adaptativo se relaja, al contrario de lo que ocurre en la imitación, donde el esfuerzo es hiper adaptativo. Para él el juego es asimilación de lo real al yo. Por ello cuerpo, espacio, tiempo y causalidad, se

“desfiguran” y transforman en otras realidades creativas y posibles. En ese clima de relajación, el niño siente el placer de dominar actividades que realiza, y extrae de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia. Piaget, nos plantea con gran sensibilidad afectiva, que el juego tiene sus orígenes en el relajamiento posterior a la primera mamada. Y este concepto piagetiano es para nosotros, los psicomotricistas, como “oro en polvo” pues lo relaciona con el tono muscular, con la distensión. Cometeremos un pecado, si en este momento no nombramos a Henrie Wallon, considerado el “padre” de la psicomotricidad. Cuando habla de la relación entre emoción y tono muscular, jerarquiza el par dialéctico existente entre la hipotonía de placer y la hipertonía de displacer. El relajamiento corporal es posible en estos estados de placer, y sin placer y relajamiento no habrá juego. Resulta evidente que estamos hablando del cuerpo del bebé pero también del cuerpo materno en un relajamiento que es tónico-emocional de ambas partes, que no será homogéneo, sino que tendrá sus modulaciones tónicas, estableciéndose un diálogo tónico. Esta forma de dialogar con nuestros estados tónico-emocionales, tal vez sea la forma más primaria y rica que nos acompañará a lo largo de toda la vida. Tomando especial realce en momentos de desamparo, de enfermedad, de envejecimiento y por supuesto en el momento de despedirnos y morir.

¿Quién puede relajarse y jugar, si no se tienen las espaldas cubiertas? Si hay inestabilidad, violencia, hambre, frío, enfermedades, temores, peligros, es imposible sostener un encuentro lúdico confiable y relajado. Pero también es muy difícil si los adultos que tenemos a cargo bebés, estamos con el celular en la mano, mirándolo con frecuencia y cortando una y otra vez la comunicación que se haya logrado iniciar. Podemos leer en el cuerpo del bebé cambios tónico-musculares, desviaciones de la mirada, crispaciones, gritos, llantos que expresan su desencanto, su desilusión. Y por supuesto estas discontinuidades que también debemos considerarlas como algo violento, y a las que todos nos vamos acostumbrando sin pensar, tendrán consecuencias negativas que ya estamos pudiendo percibir en nuestros niños, en nosotros mismos y en nuestras sociedades. El famoso video de Tronick ⁵sobre Still-Face, también lo encontramos ahora expresado en videos caseros colgados en youtube, donde las madres se desconectan del bebé conectándose al celular. En ambos casos la respuesta del bebé es similar.

Resulta innegable, que para que se dé un juego verdadero es necesario que desde los orígenes del encuentro entre la cría y quien lo cría, haya un clima de confianza y relajamiento de ambas partes. Y esto es posible gracias a la continuidad que da la disponibilidad de los adultos en juego.

La película “La vida es bella”⁶, es una metáfora que trata de rescatar que a pesar de una de las situaciones más crueles de la humanidad -la segunda guerra mundial- vale la pena vivir. Y este rescate lo realiza un padre a través del juego. Realizando un enorme esfuerzo para que su pequeño hijo transite en medio de la crueldad de la guerra pensando que ésta es sólo un juego con reglas, con metas. Intenta transmitirle confianza para que pueda jugar, creer que son bromas las cosas más terribles, bajo el alto costo de un adulto que vive un estado anímico de desborde, ansiedad y euforia.

⁵ Tronick, E. Still Face Experiment.

https://www.youtube.com/watch?v=YTTSXc6sARg&ab_channel=Mindyourclass

⁶ Película italiana (1997), “La vida es bella” dirigida y protagonizada por Roberto Benigni.

- ***Vivencia y noción unificada del cuerpo.***

En este clima de confianza y relajamiento, generado a partir del buen sostén materno (psíquico y físico), se irá estableciendo un diálogo tónico-emocional entre el bebé y sus padres, entre el bebé y los adultos referentes. El/la bebé debe descubrir que tiene un cuerpo que es de él/ella. Y este descubrimiento lo hará junto con quienes comparten su vida pero también en momentos de soledad que es necesario respetar. Siente sensaciones que provienen de diferentes fuentes, exteroceptivas, interoceptivas y propioceptivas. Estas diferentes informaciones las irá organizando junto con las personas que interactúan intersubjetivamente con él/ella, hasta lograr un sentimiento de unificación corporal. Un largo y exquisito proceso de construcción corporal y psíquica lo llevará al acceso a la representación mental en torno de los 18-24 meses, lo que supone entre otras cosas la construcción de un esquema corporal y de una imagen corporal.

Mientras se siente bien sostenido al ser mirado, tocado, movido, escuchado y narrado, el bebé irá organizando los diferentes flujos sensoriales y sintiendo su cuerpo armado, “todo juntito” y separado del cuerpo materno. Las interacciones lúdicas y este sentimiento de unificación corporal se retroalimentarán a lo largo de los primeros años de vida.

El libro de Daniel Calmés (2004) sobre los Juegos de Crianza es de lectura obligatoria para todos quienes trabajamos con bebés. Estos juegos de crianza -de sostén, de ocultamiento y de persecución-, son jugados en todas las culturas por padres y bebés, y son fundamentales en esta unificación corporal. Gracias a ellos el bebé podrá desdramatizar angustias arcaicas -la de caer indefinidamente, la de ser devorado, la de fragmentación, etc-, a través de diálogos tónicos y físicos segurizantes. En palabras de Daniel: “Desde muy temprana edad, los juegos corporales estimulan y actualizan los miedos básicos y en el mismo acto las herramientas para elaborarlo” (p. 14.)

- ***Interacciones lúdicas imitativas***

Sabemos que uno de los grandes teóricos sobre la psicología de la inteligencia ha sido Jean Piaget y que a pesar de que han habido grandes avances y que su teoría ha sido superada en varios aspectos, ésta sigue aportándonos una gran riqueza. Para él, imitación y juego son dos caras de una misma moneda, dos caras de la formación del símbolo. Hacia los 18 o 24 meses, un salto cualitativo nos deslumbrará con la llegada de la imitación diferida, de la imagen mental, del juego simbólico, del dibujo y del lenguaje.

Lo importante es integrar aquellos aportes piagetianos que continúen siendo válidos, dentro de un posicionamiento dinámico, multicausal, complejo, que considere sobre todo el proceso de construcción subjetiva de los/las bebés. Entonces, podríamos afirmar que las interacciones lúdicas imitativas, son una especie de conversación corporal bidireccional cargada de emociones compartidas, expresadas a través de gestos y vocalizaciones. Bordini cita a Pawlby (1977), quien nos enseña que las madres imitan gestos del bebé y sobre todo vocalizaciones y son ellas quienes más imitan durante todo

el período que dura la interacción. Investiga y llega a la conclusión de que el 79% de las imitaciones corresponden a imitaciones maternas, y que el bebé aumenta las imitaciones a medida que crece. Las madres suelen imitar los comportamientos infantiles que no resultan desafiantes para el niño. (p.125)

Recomiendo los trabajos de Mariana Bordoni (Córdoba, Argentina), tanto los referidos a la imitación como de otros temas concernientes a los bebés. En su trabajo “La imitación reconsiderada”, nos muestra una preciosa cita de Español y de Reddy: “Cuando el adulto imita al bebé, éste percibe exteroceptivamente lo que siente propioceptivamente, experimenta una particular combinación de exterocepción- propiocepción que son experiencias fundamentales para el desarrollo del sí-mismo y de su profunda ligazón con los otros” (Español, 2012; Reddy, 2008. in Bordoni, M. pag. 126). Y podríamos especificar que también lo son para la construcción de su corporeidad.

Las neurociencias nos van demostrando elementos que desde hace muchos años numerosos autores han trabajado a partir de la gran herramienta que es la observación. Para un bebé “ser imitado”, provoca cambios a nivel de su neurofisiología. (Saby, Marshall & Meltzoff, 2012 in Bordoni, M.) y esto también se ha comprobado en otras especies de primates (Paukner, Suomi, Visalberghi & Ferrari, 2009 in Bordoni, M.). (pág. 128). Como educadores/as, como padres, madres, es muy bueno conocer estos fundamentos acerca de la imitación, pero en tanto estamos manteniendo un diálogo de imitaciones con un bebé, los procesos racionales no son los que deben primar, sino los afectivo-emocionales, que nos van surgiendo en forma intuitiva. Y así el placer es mutuo!

Y retomando los llamados juegos de crianza por Calméls sabemos que éstos son inseparables del espejamiento que el adulto hace del bebé y de las imitaciones que se co-construyen entre ambos. En el juego de “Qué lindas manitos”, de “aparecer-desaparecer”, del “avioncito”, “caballito gris”, etc., es imposible separar juego de imitación. Bebés y padres van aprendiendo a interactuar por turnos, aprendiendo y descubriendo que son diferentes. Y además comienzan a representar diferentes “personajes” y situaciones.

Víctor Guerra (2020) considera el proceso de imitación como un elemento clave del encuentro intersubjetivo y lo incluye dentro de su Grilla entre los primeros indicadores. Él considera basándose en numerosos autores, que la capacidad de imitación del ser humano es una tendencia innata, que aparece precozmente, y que continúa a lo largo de toda la vida; desarrollándose especialmente en los primeros años, para llevar hacia los 2 o 3 años a los juegos de “como si” y hacia los 4 años a la llamada “Teoría de la Mente”.

- ***Juegos de “como sí”.***

Los juegos de “como si”, también llamados juegos simbólicos o de simulación son uno de los regalos más notables que nos entregan los niños a partir de los dos o tres años de edad, siempre y cuando hayamos sido capaces de captarlos, de observarlos, de acompañarlos con placer, de asombrarnos, de disfrutarlos. Sin esta fascinación de parte nuestra, será difícil que podamos compartir y enriquecer sus vidas.

La introducción en el mundo del “como si”, comienza mucho antes. Desde los primeros encuentros, las madres al espejar en su rostro los estados emocionales-corporales del bebé “como si” los sintieran en su propio cuerpo, los están introduciendo en el mundo, en la cultura. “Ay, te duele la pancita, pobrecito”, “¿Estás con sueño?”, “¿Querés teta?”, “¿te despertaste contento?”, etc. Todas estas verbalizaciones son inseparables de toda una coreografía -profundamente estudiada por D. Stern-, que construye la madre con su tonicidad, su gestualidad, su postura. Me importa destacar que ya desde el vamos, la madre lo introduce en el mundo, en la cultura, a través de esta empatía que le permite hacer hipótesis y preguntarle con su cuerpo qué es lo que está sintiendo el bebé en su propio cuerpo.

José Sacristán, se maravilla de que en su tierna infancia, su abuela se haya creído que él era un indio y no su nieto José. Y en su conferencia, con 84 años de edad, dirá al público refiriéndose a sus múltiples papeles como actor (estudiante, pregonero, recluta, emigrante, abogado, ingeniero, médico, asesino): “Y ustedes se lo han creído. ¡Qué suerte! Más de sesenta años sin dejar de jugar”. Como educadores/as, seamos como esta abuela que ha confiado, que ha creído, que se ha emocionado y que le ha permitido a su nieto, ir más allá del aquí y ahora, a través de la imaginación, de la fantasía.

No debemos olvidar que cuando nos sumergimos en el clima del juego, en el tiempo y en el espacio del juego, que poco tienen que ver con el de la realidad, no podemos pretender que los niños/as ni tampoco nosotros/as podamos salir del mismo sin transitar un lento y suave aterrizaje. La película “La Rosa púrpura del Cairo”⁷ de Woody Allen, nos muestra lo apasionante que resulta: entrar en ese espacio que Winnicott llamó potencial, donde no hay un adentro y un afuera, sino que es una zona intermedia, para luego construir un personaje y vivir su mundo en otro espacio y en otro tiempo (en este caso era la pantalla de cine). Pero también nos muestra lo difícil que es salir de ese mundo y dejar de “ser” ese personaje. Todas estas transiciones tanto para entrar en el mundo del juego como para salir del mismo, llevan su tiempo, su espacio, su relación con los objetos investidos, su relación con los “personajes” construidos, etc.

- **Consideraciones finales**

Apostemos entonces a las interacciones lúdicas, distendidas, relajadas, confiables, donde sea el/la bebé quien nos vaya diciendo en sus cien lenguajes qué le asombra, qué le provoca placer, qué le interesa descubrir y compartir. Solo de ese modo podrá ser un sujeto creativo y no un sujeto-imitador que copia en forma fiel casi mecánica. Cada día más observamos que el juego es una copia de lo que ven en las pantallas... y en la sala de psicomotricidad apreciamos cada vez más niños/as jugando juegos que son copias fieles de videojuegos, o de dibujitos animados, sin sentido, sin emoción⁸. El placer y la creatividad fruto de un encuentro verdadero y serio con otros, lo “llevarán puesto” para

⁷ Película (1985) “La rosa púrpura del Cairo” dirigida y protagonizada por Woody Allen.

⁸ Ravera, C. (2009) Conferencia: “Del juego al trabajo. Una mirada desde la clínica psicomotriz infantil, a ese difícil tránsito en la cultura actual”, Ravera, C. Invitada al 3er Encuentro Nacional de Psicomotricistas, organizado por la Asociación Federal de Psicomotricistas. 15 y 16 de mayo de 2009. Córdoba (Argentina.) Trabajo inédito.

toda la vida como José Sacristán. En algunos momentos en forma muy presente, en otros latente y en otros casi ausente, pero siempre con la ilusión de crear y creer que otros mundos son posibles, que la “vida es bella” y que podemos volver a empezar una y mil veces de diferentes formas.

No podemos dejar de gritar la importancia del cuerpo, del movimiento, que se pone en juego durante el juego, sobre todo en esta época que nos ha tocado vivir, dónde la virtualidad desafía el encuentro corporal real y multisensorial con el otro. No dejemos de asombrarnos nunca de todo lo que podemos descubrir navegando en estos mundos mal llamados no-verbales, al que nos convocan los/las bebés y los pequeños niños/as. ¡A zambullirnos!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bordoni, M. (2018) "La imitación reconsiderada. Su función social en la primera infancia". <https://es.scribd.com/document/508122936/Bordoni-M-2018-La-imitacion-reconsiderada-su-funcion-social-en-la-infancia-temprana>
- Calmés, D. “Juegos de crianza” Calmés, D. (2004) Juegos de Crianza. Editorial Biblos. Bs.As
- Diccionario de la Real Academia Española, RAE. <https://dle.rae.es/>
- Guerra, V. (2020) “Vida psíquica del bebé: la parentalidad y los procesos de subjetivación” . APU. Colección Biblioteca Uruguaya de Psicoanálisis.
- Malaguzzi, L. “Los cien lenguajes”
https://www.youtube.com/watch?v=BFNi0TcVKTY&ab_channel=soniaeb4444
- Pawlby (1977) in Bordoni, M., “La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana”.
<https://es.scribd.com/document/508122936/Bordoni-M-2018-La-imitacion-reconsiderada-su-funcion-social-en-la-infancia-temprana>
- Piaget J. (1973) “Formación del símbolo”, Fondo de Cultura Económica de México.
- Ravera, C. (1988) “Desarrollo Psicomotor y Juego. La importancia de los juegos que despiertan placer sensoriomotor en el proceso de simbolización” in “Educación y Psicoanálisis. Encrucijada de disciplinas” Editado por Asociación Psicoanalítica del Uruguay, Talleres gráficos Vanni Ltda. Montevideo.
- Stern, D. (1983) “La primera relación madre-hijo”. Ediciones Morata. Madrid
- Wallon H.(1979) “Los orígenes del carácter en el niño” Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- Winnicott, D. (1979). Realidad y juego. Editorial Gedisa. Barcelona.

Ponencias de la autora relacionados al tema:

- Ravera, C. (1988) “*Desarrollo Psicomotor y Juego. La importancia de los juegos que despiertan placer sensoriomotor en el proceso de simbolización*” in “Educación y Psicoanálisis. Encrucijada de disciplinas” Editado por Asociación Psicoanalítica del Uruguay, Talleres gráficos Vanni Ltda. Montevideo.
- Ravera, C. (2008) “*Aprendiendo del bebe y su madre en el arte de crear lenguajes*”. Revista Cuerpo Psm. Edición n° 2. Buenos Aires.

- Ravera, C. (2009) Ponencia: *“Del juego al trabajo. Una mirada desde la clínica psicomotriz infantil, a ese difícil tránsito en la cultura actual”*, Ravera, C. Invitada al 3er Encuentro Nacional de Psicomotricistas, organizado por la Asociación Federal de Psicomotricistas. 15 y 16 de mayo de 2009. Córdoba (Argentina.)
- Ravera, C. (2009) Conferencia *“Apurando bebés... ¿para llegar a dónde?”*, II Congreso Nacional de Educación Inicial. Organizado por la Asociación de Promotores de Educación Inicial-Perú. Centro de Convenciones Daniel Alcides Carrión 6 ,7 y 8 de noviembre, Lima (Perú)
- Ravera, C. (2009) Conferencia *“Ser niño en los tiempos que corren Cambios culturales y sus posibles efectos en el desarrollo psicomotor del niño”*. II Congreso Nacional de Educación Inicial. Organizado por la Asociación de Promotores de Educación Inicial-Perú. Centro de Convenciones Daniel Alcides Carrión, 6 ,7 y 8 de noviembre, 2009. Lima (Perú).
- Guerra, V., Ravera, C. (2009) Taller: *“El juego y la intersubjetividad en la primera infancia”* Organizado por Dirección de Educación, Cepi y UNESCO. Primera Infancia potencial de la humanidad. Jornada de Formación de Educadores en Primera Infancia Sala De Conferencias del IMPO Fecha: 20 de noviembre de 2009. Duración: 8 hs. Montevideo. Uruguay