

..."del juego al trabajo"..
Una mirada desde la clínica psicomotriz infantil,
a éste difícil tránsito en la cultura actual

Psicom. Claudia Ravera
Montevideo – Uruguay

Dentro de los tantos cuestionamientos y desafíos del trabajo clínico, desde hace unos años siento que algo diferente ocurre en los niños y padres que llegan a la consulta. No es más que una observación clínica:

- a) En la mayoría de los niños que consultan por dificultades en el aprendizaje escolar¹ se hace dificultoso el devenir espontáneo dentro de la sala de psicomotricidad desde el juego sensoriomotor hacia el juego simbólico y más aún desde éste al llamado “espacio representacional” en el que esperamos que el niño deje su cuerpo en un segundo plano, para disfrutar de actividades más mentalizadas como son el lenguaje, la escritura, el dibujo, la pintura, las construcciones, etc.

Según la psic. Ana Mosca², “En la clínica contemporánea de niños, las problemáticas más frecuentes a las que aluden las consultas son: padecimiento somático, hiperactividad, dispersión, disfuncionamientos de aprendizaje, violencia, miedos, aburrimiento. Entiendo que estos motivos de consulta están atravesados por una inquietante pregunta: ¿Qué nos está pasando con la construcción de la capacidad de límites?”³

- b) En un porcentaje no despreciable, de las madres y padres observo un “no saber cómo” desplegar su función parental, poner límites, disminuir el exceso de objetos que les brindan, etc., mostrándose cada vez más “operativos” y con mayores dificultades para comprender a sus hijos e “interpretarlos”, etc.

Ana Mosca⁴, agrega: “Cuando pretendemos pensar en la diferencia simbólica entre niños y adultos, la capacidad de límites (que genera un sistema de ligazones que habilitan al sometimiento pulsional, generando la posibilidad inhibitoria del yo) aparece como una propiedad intrapsíquica esencial, sin duda una de las bases desde las cuales pensamos la construcción de la subjetividad en el niño”.

¹ Esta franja de pacientes a la que me estoy refiriendo se trata de niños entre 4 y 8 años, pertenecientes a un medio socioeconómico medio-alto y alto, que concurren todos a colegios de doble horarios y bilingües, y que consultan por “dificultades en motricidad fina” y/o “dispersión” y/o “inquietud”. Pertenecen a familias más o menos estructuradas, muchas de ellas con padres separados, con muchas horas frente al televisor y/o los videojuegos. En cuanto al ambiente físico la gran mayoría vive en edificios de apartamentos.

Son niños que no presentan dificultades para establecer una comunicación ni desarrollar el lenguaje, con un buen contacto con la realidad y con un psiquismo suficientemente sano.

² <http://www.aupcv.org.uy/web/public/articulos>, Mosca, A. “Cultura de la imagen y subjetividad”. AUDEPP. octubre de 2007-09-14. Asociación Uruguaya de Psicoanálisis de Configuraciones Vinculares.

³ Mosca, A. Op. cit.

⁴ Mosca, A. Op. cit.

En cuanto a los niños en la sala de psicomotricidad, estos pasajes, estos tránsitos del juego a la mesa, van más allá de lo que pudiera ser adjudicado a su “alteración psicomotriz”.

Sabiendo que las cuatro paredes del consultorio y que la entrevista con los padres no es suficiente para tener una cosmovisión más abarcativa de lo que al niño le sucede, me apoyé en las reflexiones de Edgard Morin⁵ quien nos plantea que la noción de hombre en la actualidad, está despedazada por las disciplinas biológicas por un lado y por las disciplinas de las ciencias humanas por otro, no pudiendo llegarse a un verdadero conocimiento por la hiperespecialización que muchas veces cosifica el objeto de estudio. Dice que el verdadero conocimiento progresa no por sofisticación, formalización y abstracción sino por la capacidad para contextualizar y totalizar. Este trabajo intenta ir más allá de la sala de psicomotricidad para intentar contextualizar y totalizar.

Morin sostiene que la universidad necesita hombres capaces tanto de mantener un punto de vista más amplio como de centrarse profundamente en los problemas y progresos nuevos que transgreden las fronteras históricas de las disciplinas.

En primer lugar me fui hacia el psicoanálisis ya que todo esto me hizo pensar inmediatamente en las líneas de desarrollo propuestas por Anna Freud⁶ y en especial la que ella llama “desde el cuerpo hacia los juguetes y desde el juego hacia el trabajo”.

En segundo lugar fui hacia la sociología, la filosofía y el psicoanálisis buscando diferentes análisis sobre los vertiginosos cambios culturales y la situación de algunas familias contemporáneas.

2) APORTES DE ANNA FREUD PARA COMPRENDER EL PROBLEMA

Ella aclara que se refiere a la palabra trabajo no en su significación social o psicológica, sino como una “simple descripción de los progresos en el desarrollo del yo y en el control de los impulsos que se semejan a los requisitos previos necesarios para toda adquisición individual de la capacidad de trabajo”. Y agrega: “la capacidad lúdica se convierte en laboral cuando se adquieren varias facultades complementarias como:

- a) el control, la inhibición o modificación de los impulsos para utilizar determinados materiales de manera agresiva o destructiva (sin arrojarlos, desbaratarlos, revolverlos, acumularlos) y emplearlos en forma positiva y constructiva, construir, planificar, aprender, y –en la vida en comunidad- compartir.
- b) Llevar a cabo planes preconcebidos con una mínima atención a la ausencia de placer inmediato, las frustraciones que pudieran surgir, etc., y el mayor interés por el placer en el desenlace final.

⁵ Morin, Edgar (1999) “La cabeza bien puesta. Repensar la reforma, reformar el pensamiento”. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires.

⁶ Freud, A. “Normalidad y patología en la niñez”. Editorial Paidós. 9ª reimpresión 1997. Buenos Aires

- c) Lograr, no solo la transición desde el placer instintivo primitivo, hacia el placer sublimado, junto con un alto grado de neutralización de la energía empleada, sino también la transición desde el principio del placer hacia el principio de la realidad, una evolución que es esencial para desempeñar con éxito el trabajo durante el estado de latencia, en la adolescencia y en la madurez.

Desde entonces y en forma latente –como ocurre siempre que nos detenemos a observar un hecho clínico- he estado centrándome en la clínica en estos “tránsitos embotellados”. Dialogando con algunas maestras y psicólogas de Jardines Maternales, surge similar observación: los niños están cada vez más tiempo durante las sesiones de educación psicomotriz en el espacio del juego sensorio motor, cuando se enfrentan a un pequeño obstáculo buscan inmediatamente la ayuda del psicomotricista y no es fácil que trabajen con gusto y por un tiempo prolongado en actividades “de mesa” o grafomotrices.

De las entrevistas mantenidas con los padres, éstos se muestran inseguros en su rol, expectativos, esperando que de sus hijos surja de un modo espontáneo las diferentes etapas de su desarrollo como si el rol de ellos fuera simplemente estar...

Otro elemento que se reitera es la cantidad de horas que están ausentes, los cambios de empleadas, los divorcios, los viajes, las dificultades para que vengan y se sienten en la mesa en la hora indicada pues están chateando, la falta de prolijidad en sus mochilas, la pérdida de objetos, etc.

3) APORTES PARA COMPRENDER LOS CAMBIOS CULTURALES Y LA FAMILIA CONTEMPORANEA.

Aparte del análisis que pueda realizarse en el equipo interdisciplinario en la instancia de ateneo conjunto donde convergen miradas de varias disciplinas... siento que no me alcanza... necesito saber más del contexto socio histórico y cultural en que se mueven los niños para comprenderlos mejor.

Es así que salgo de las fronteras de la sala de psicomotricidad, de las fronteras “médicas” y de la “disciplina” ordenadora y organizadora. Me sumerjo en la lectura de material sociológico, filosófico, y en especial psicoanalítico sobre los cambios culturales y su relación con la construcción subjetiva del hombre contemporáneo.

Entendemos que nuestra disciplina, la psicomotricidad, a diferencia del planteo de Morin, hace grandes esfuerzos por contextualizar e integrar, de hecho hablamos constantemente de la “globalidad del niño”. Bernard Golse⁷ en el congreso de Psicomotricidad de Paris del 2006 decía en su inauguración que la psicomotricidad “es una disciplina muy necesaria y muy cercana a la paidopsiquiatría” y que “en un periodo en donde todo se fragmenta, es necesario que en algún lado se hable del niño como globalidad. Merleau Ponty dijo que el

⁷ Golse, Bernard- Conferencia inaugural en el Congreso de Psicomotricidad de la Universidad de Verano de la ISRP. París. 4 de julio de 2006. Paris.

psicoanálisis pagaría el precio de haber dejado de lado el cuerpo y con la psicomotricidad lo hemos recuperado”.

El niño mítico y cultural de nuestra época (Según aportes de B. Golse y V. Guerra⁸)

En dicha conferencia sobre “El niño mítico y cultural de nuestra época” (El niño mítico es un grupo de representaciones colectivas de lo que llamamos “el bebé en la cabeza” según Lebovici), Bernard Golse⁹ refiriéndose sobre todo a los niños franceses señala como principales características que son pocos, preciados, perfectos, tardíos y se espera que tengan un desarrollo precoz.

Cada vez nacen menos niños, pueden ser programados desde hace años gracias a las posibilidades de controlar la concepción. Al ser pocos niños, “el niño es más precioso y pesan sobre sus hombritos exigencias pesadas. Tal vez el niño sea nuestra última utopía y no creo que eso sea bueno para nadie”¹⁰.

Los estudios prenatales (ecografías de diferente tipo, estudios genéticos, etc.) se realizan para evitar que nazcan niños “imperfectos”. “En el espíritu colectivo existe la idea de que todos los niños tienen que ser perfectos, normales”.¹¹

Los niños cada vez se “encargan” más tardíamente, siendo en Francia la media hasta el año 2000 de 30 años para el primer hijo y ahora es todavía más tarde. Dice Golse¹²: “Desear querer tener un niño es parar de no querer tenerlo”

A su vez se espera que estos niños sean fuertes, autónomos, precoces. Conozco el caso de algunos jardines maternos en Nueva York donde se estudia el currículo del bebé para su ingreso, en especial la adquisición de conductas motrices: cuánto más temprano inicie la marcha mayores probabilidades de ingreso. Se fomenta entonces el aceleramiento del desarrollo a partir de una hiperestimulación ambiental.

Y Víctor Guerra¹³ quien en nuestro medio se destaca por su constante y profundo trabajo en primera infancia nos dice que muchas veces este niño mítico, es hijo único o a lo sumo tiene un hermano, se busca que sea activo -los padres no tolerarían la quietud pues sería sinónimo de depresión-, espontáneo casi transgresor, explorador, persistente, autónomo y conectado -en casi permanente interacción.

Por ello dice Golse, a estos niños, ¡se les defiende con lujos!

⁸ Guerra, V. “Cultura Actual de la imagen y subjetividad” (2009) Revista de Psicoterapia Psicoanalítica. Editor AUDEPP, p. 153-160.

⁹ Golse, B. op cit.

¹⁰ Golse, B. op cit.

¹¹ Golse, B. op cit.

¹² Golse, B. op cit.

¹³ Guerra, V. op. cit.

Caída del Pater Familia y ascenso del NIÑO REY. (Según V. Guerra)

Las representaciones culturales que tenemos de la infancia, presionarían al niño ejerciendo sobre “sus hombritos exigencias pesadas”¹⁴. Este autor nos dice “Tal vez el niño sea nuestra última utopía y no creo que eso sea bueno para nadie. Todas las esperanzas reposan sobre ellos y eso puede ser muy deprimente para ellos”

Víctor Guerra¹⁵ destaca varios puntos en la relación padres-hijos. En sus propias palabras: “Se daría un desplazamiento del rol prioritario del padre desde un lugar de pater familis a un lugar de co-paternidad” ¿Al caer el “pater familis” se elevaría (en algunos sectores) el “niño rey”?”

Los padres no querrían ser autoritarios, directivos ni dominantes, para así evitar que el hijo sufra “traumas” al sentirse reprimido o sometido. Es frecuente ver que los padres traten de “igual a igual al hijo” como si fuera un amigo, darle todo lo que pide para que no se frustre. Al fallar la función paterna en su introducción de la realidad, los padres buscarían profesionales a los que delegar precozmente parte de la educación del hijo.

Efectos de los cambios culturales de la actualidad sobre el desarrollo del juego en el niño:

Más individualismo y dificultad para “negociar”

Más exigencia y demanda de los otros

Menos tiempo de juego

Menos espacio de juego

Menos “capacidad de juego” y de creatividad

Mayor dependencia de la pantalla (TV, videogames, computadora, etc.).

Sentimientos de vacío, aburrimiento

Tendencia al sedentarismo y a la obesidad.

Nicole Aubert¹⁶ nos dice que se generaría un individuo dominado por la necesidad de satisfacciones inmediatas, intolerante a la frustración, y exigente (“todo de un golpe”), en un contexto en el que la satisfacción de su necesidad sería posible no solamente por la hiperelección permanente de objetos de consumo, sino también por la casi instantaneidad con la que el menor deseo puede ser satisfecho”.

4) VOLVIENDO A LA SALA DE PSICOMOTRICIDAD: DEL JUEGO AL TRABAJO

Dado que la preocupación de este trabajo es analizar el tránsito desde el juego al trabajo, siendo las praxias un elemento central en este tránsito, tal vez sea interesante articular los diferentes conceptos que nos aportan grandes autores y ver qué aspectos podemos integrar para arribar a un concepto más complejo y abarcativo.

¹⁴ Golse, B. op cit.

¹⁵ Guerra, V. op. cit

¹⁶ Aubert, N. in “Cultura Actual de la imagen y subjetividad” de Víctor Guerra (2009) Revista de Psicoterapia Psicoanalítica. Editor AUDEPP.p. 153-160.

CONCEPTO DE PRAXIA			
Según M. Rebollo¹⁷	Según J. Piaget¹⁸	Según de Ajuriaguerra¹⁹	Relacionando conceptos:
Acciones	Sistema de movimientos coordinados	Arquitectura del movimiento	Son movimientos aprendidos, fruto de la integración perceptivo motriz que requiere de un devenir témporo-espacial (secuencia)
Planificadas			Suponen la adquisición de la función simbólica y por tanto de la capacidad de anticipación.
Con un fin	Con una intención	Apetencia y toma de contacto Dominación y destrucción	Buscan satisfacer una necesidad afectiva y cognitiva
Aprendidas	Necesitan de la experiencia	Construcción Del acto	Evolucionan en la interacción con el medio (personas, objetos, espacio, tiempo, causalidad)
Conscientes. Se repiten y se automatizan	Dependen de procesos de equilibración internos		Proceso psíquico superior dirigido a una mayor organización y adaptación del sujeto al medio.
		No se pueden comprender por fuera de los fenómenos más elevados del DESEAR Y DEL QUERER.	Surgen a partir de los deseos del sujeto y de su “hacer” transformador sobre el mundo.

Podríamos definir entonces a las praxias como “Movimientos aprendidos fruto de una integración perceptivo-motriz que suponen la adquisición de la función simbólica y por tanto de la capacidad de anticipación. Buscan satisfacer a la vez una necesidad afectiva y cognitiva Evolucionan en la interacción con el medio (personas, objetos, espacio, tiempo, causalidad). Constituyen un proceso psíquico superior dirigido a una mayor organización y adaptación del sujeto al medio. Surgen a partir de los deseos del sujeto y de su “hacer” transformador sobre el mundo”

ANÁLISIS DE LOS PARÁMETROS PSICOMOTORES.

a) Relación con su propio cuerpo

De la entrevista mantenida con los padres y del relato de un día del niño, se aprecia que en general el cuerpo ha sido escasamente vivido. Destacamos de lo relatado:

¹⁷ Rebollo, Ma. A.; Cardús, S. (1973) “Semiología del sistema nervioso en el niño” Editorial Delta. Montevideo. Uruguay

¹⁸ Piaget, J. “Las praxias em el niño” in Revue Neurologique n° 102, Masson, París, 1960. Pag.77-105

¹⁹ de Ajuriaguerra, J. (1973) “Manual de Psiquiatría infantil” Editorial Toray, Masson, Barcelona.

- a) Tendencia al sedentarismo por limitación del espacio en la vivienda, falta de juegos en la vereda, que los lleva a estar horas frente a la pantalla de la televisión o de la computadora.
- b) Aumento de la obesidad, por el propio sedentarismo, por las dietas hipocalóricas producto de la comida fast food pero también por la falta de creatividad y juego.
- c) La acción privilegiada en muchos de los niños de hoy, es la que se vive en forma adhesiva con los personajes de los videojuegos en un espacio bidimensional.
- d) Cuando no se está frente a la pantalla puede ocurrir que se observe un privilegio excesivo de la acción como descarga motora o como fuente de poder.
- e) Postura corporal frente a la computadora inadecuada que seguramente traerá consecuencias en un futuro, buen desarrollo de las praxias que implican el uso del mouse y el teclado en desmedro de las que ponen en juego el manejo global del cuerpo en el espacio tridimensional.

Las acciones tan jerarquizadas por todas las teorías psicológicas como base en la construcción tanto de la cognición como de la afectividad quedan minimizadas y por tanto la riqueza práxica.

Referido al uso del cuerpo, dentro de la sala de psicomotricidad observo:

- a) Mayor descarga motora y excitación en el espacio sensorio motor con escasez de imágenes verbales o gestuales.
- b) También se observa que algunos niños no buscan “divertirse” en prismas y colchones, sino que se abocan en cuanto ingresan a la sala a desarrollar un juego similar al de los videojuegos.
- c) Más allá de las dificultades psicomotrices, observo una mayor adherencia a la imagen en el espejo de la sala.

b) Relación con el cuerpo del otro

En cuanto a la relación entre los niños, se observa imitación de conductas agresivas de la televisión y/o borramiento del encuentro “cara a cara”

- a) Se relacionan con los pocos niños de la familia y con los compañeros de escuela.
- b) Hay un gran contacto a través de la computadora (Chat, mensajes, et) pero es un contacto virtual. Y como dice el Psic. Roberto Balaguer²⁰: “La virtualidad evita los contratiempos de las reacciones del otro ante lo que se dice. No se debe ir ajustando el discurso a los gestos, movimientos faciales, cejas, pupilas del interlocutor, etcétera, sino que se deja que el ser íntimo fluya para después observar cómo repercute en el otro el discurso escrito. Pero eso se adscribe a los entornos de anonimato, no a los entornos sociales donde sí existe conocimiento del otro y se mantiene la continuidad de la identidad”.

²⁰ Balaguer, R. ¿Adicción a Internet o adicción a la existencia? Revista Digital Universitaria . 10 de agosto 2008. Volumen 9 Número 8 • ISSN: 1067-6079 <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num8/art55/art55.pdf>

Dentro de la sala de psicomotricidad, observo cada vez más, que el psicomotricista interviene para favorecer una dinámica empática de respeto hacia el lugar de cada uno y del otro, en definitiva favorece la comprensión, la negociación, la importancia de las reglas y el lugar de la ley.

c) Relación con la temporalidad.

Vivimos el tiempo de la urgencia y de la “des-secuencia”... en el que quien realiza varias cosas a la vez sin dispersarse totalmente logra estar conectado atencionalmente a un contexto amplio y “fecundo”.

Tanto la velocidad con que circula la información en el mundo, como la cantidad de cosas que hay que hacer nos alejan del “tiempo de verdad, de jugar, que es el mejor”, de diálogo, de cercanía afectiva, de sensibilidad y de profundidad.

La velocidad que irrumpe el “paso a paso de toda acción”, nos cuestiona acerca nuevos modos de “hacer” en el mundo. Lo instantáneo nos hace despreciar lo secuencial, el control remoto, el zapping, la cultura del “use y tire”, etc.

Muchas veces los chicos viven con culpa el uso excesivo de la pantalla ya que sus padres señalan una y otra vez que es tiempo perdido.

En el desarrollo práxico la anticipación de la secuencia témporo espacial que luego se desplegará mucho tiene que ver según los aportes de Daniel Marcelli (2000) con lo que acontece en la etapa del bebe en los ritmos de ausencia y de presencia que le van a permitir confiar que eso que acaba de vivir podrá volver a suceder luego del intervalo. Y sabemos la importancia que dio de Ajuriaguerra al intervalo.

Lo instantáneo del mundo actual aumenta el sentimiento de frustración cuando las cosas no se logran “ya”.

N. Aubert²¹ habla del “culto de la urgencia”, la prevalencia del exceso en lo que ella llama el “hombre instante”, donde se unen hiperconsumismo e instantaneidad proveniente de las tecnología de la comunicación.

Este tal vez sea el punto principal junto a la disminución de imágenes y narrativa verbal, es como si la instantaneidad que nos ha brindado la tecnología nos hiciera “enojar”, frustrar, cuando las cosas no son ya! Es como que algo no anda, no funciona. Esta frustración es muy clara en el mundo de los adultos que tienen sus niños a cargo. El diario vivir está plagado de estos ejemplos que tiñen los vínculos. Por ejemplo: ahora en nuestro país se exigen manejar noche y día con las luces cortas encendidas. Los automóviles actuales tienen un sistema de cierre de puertas, de apagado de luces y de encendido del sistema de alarma con un solo clic!, que se realiza en el control remoto de la alarma. La mayoría de los

²¹ Aubert, N. in “Cultura Actual de la imagen y subjetividad” de Víctor Guerra (2009) Revista de Psicoterapia Psicoanalítica. Editor AUDEPP. p. 153-160.

otros autos, requieren que se apaguen las luces desde el tablero del auto, que muchas veces se tranquen las puertas en forma manual. Con frecuencia uno se baja, olvida toda esta secuencia de hechos y... o se le acaba la batería pues dejó las luces encendidas y/o le roban el auto. Uno se enoja, se frustra, pues el sistema del auto, porque uno sabe que existe en algún lado y que con la tarjeta de crédito puede acceder.... Un sistema que hubiera evitado tantos contratiempos. Y así es con todo: con la laptop, con la filmadora, con el celular, con la alimentación, con la medicina, etc.

Lo instantáneo atenta contra el orden secuencial, “primero lo primero y pasito a pasito”

El hecho de que cada vez contemos a nuestro alrededor con objetos, situaciones, etc., que en un clic aparecen o desaparecen, atenta contra los procesos de transformación y cambio propios de la naturaleza y de lo humano y en especial con la temporalidad. Este punto es básico en todo aprendizaje y especialmente en el gnoso-práxico. ¿Cómo aprender a atar los cordones, a andar en bici, a nadar, a dibujar, si no es con una secuencia de un plan que se va realizando de a poco?

d) Relación con el espacio

En la época actual y para muchos niños que viven en ciudades encontramos que:

- a) Los espacios de las viviendas son cada vez más pequeños
- b) El borramiento del uso de las veredas, como espacio libre y propio de los niños donde los adultos no entraban, ha prácticamente desaparecido por el aumento de la inseguridad social. Ésta genera vulnerabilidad y se busca protección refugiándose dentro de las casas, los shopping y en especial de las pantallas.
- c) El espacio real compete con el fascinante espacio virtual de las pantallas. Es en este último espacio donde el cuerpo propio no existe, donde se sumergen la mayor parte del tiempo libre.
- d) ¿El vivir más en el espacio bidimensional que en el tridimensional, qué efectos puede tener en el desarrollo práxico?

Hace poco tiempo un pequeño niño de cinco años que pasaba gran parte de sus horas libres frente a pantallas, fue al estadio junto a su papá por primera vez por consejo de la psicomotricista. Se jugaba el clásico entre Peñarol y Nacional. Al salir su papá le preguntó qué le había parecido el partido y el niño le dijo: “yo no sabía que los jugadores eran personas de verdad”.

e) Relación con el objeto.

En nuestra época:

- a) Se privilegia la imagen visual sobre el objeto real.
- b) El objeto real-juguete, aparece como un objeto hiperestimulante, completo poco sugerente y con la exploración dirigida (los mal llamados “juguetes didácticos”) obturando el placer por el descubrimiento y favoreciendo lo mecánico.

- c) El objeto real si se rompe o deja de funcionar es desechado y se adquiere otro aún más avanzado tecnológicamente (“use y tire”)
- d) El exceso de objetos además de provocar una hiperestimulación, le resta creatividad y exploración pues vienen muy “digeridos”.
- e) Goce de la imagen: “La práctica del placer gestual, corporal, sensorio-motor, temporal, rítmico y espacial de los chicos se ve muchas veces cuestionada por la pantalla y aparece otro goce, mudo en el tacto, visible en la mirada, oscuro en el sabor, insípido en el olor, inmóvil en el espacio. Podríamos denominarlo el goce de la imagen”.²²

M. Stora²³ señala que: “Estudios realizados muestran que desde hace 20 años, las performances de las pruebas de CI no verbal (ejecutivo), superan largamente las del CI verbal. El fenómeno indica que de más en más los niños y los adolescentes piensan en términos de imágenes. La generación actual nacida con la tv. se representa la narración de la vida en imágenes”. Aclaremos que la imagen mental es de gran riqueza sensorial (auditiva, visual, gustativa, olfativa, táctil, kinestésica) y que cometemos el error de reducirla al aspecto puramente visual.

Los niños no están acostumbrados a ver reparar los objetos que se rompen en su casa, ya que por lo general son sustituidos. En la sala de psicomotricidad, los niños desean que sus construcciones, sean “¡perfectas y ya!”, valorando más lo industrial que lo artesanal, la fotografía exacta de la realidad que lo subjetivo que se trasunta en sus dibujos, la letra de la computadora que la propia, etc. Además nada alcanza, siempre hay algo nuevo que salió al mercado y que hay que consumir. Es una carrera de insatisfacciones.

f) Relación con el lenguaje verbal (oral y escrito)

Indudablemente que esta relación está cambiando vertiginosamente. Los niños prefieren mirar la televisión que leer un libro, donde tienen que realizar el esfuerzo de ir construyendo en su mente imágenes a partir de las palabras que también con esfuerzo van decodificando.

Creo que una de las posibles razones de la dificultad para transitar del juego sensorio motor al juego simbólico radica justamente en la desvalorización que tiene en el mundo de hoy la palabra y en la hipervaloración que tiene la imagen visual. En un trabajo sobre Juego²⁴ hace años planteaba siguiendo los lineamientos del Prof. Aucouturier que los juegos sensoriomotrices movilizaban el despliegue de su mundo imaginario lo que permitía con el rápido surgimiento de imágenes que el psicomotricista fuera favoreciendo la construcción de la escena para el desenvolvimiento del juego simbólico. Hoy no pienso lo mismo... creo que no alcanza con el espacio sensorio motor para favorecer el surgimiento de imágenes,

²² Levin, Esteban, “*Hacia una infancia virtual*”, Nueva Visión, Bs As, 2006.

²³ Stora, M., in “Cultura Actual de la imagen y subjetividad” de Víctor Guerra (2009) Revista de Psicoterapia Psicoanalítica. Editor AUDEPP.p. 153-160.

²⁴ Ravera, C. “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., dic. 1998. Montevideo. Uruguay

creo que es fundamental el lugar que tiene el lenguaje en estos niños y en sus familias. Y no tanto el lenguaje sino las narraciones que entre padres e hijos se construyen.

g) Relación con el juego.

Las propuestas lúdicas para los niños están cada vez más dirigidas coartando la creatividad del niño. Los cumpleaños se festejan la mayoría de las veces fuera del hogar en locales fabricados para ello, donde las propuestas son de excitación y manía: los peloteros, las paredes para escalar, los tubos plásticos a modo de túneles, toboganes, etc., los videojuegos (playstation, etc). los bailes, etc.

Los niños en sus hogares tienen poco tiempo libre para jugar ya que desarrollan múltiples actividades desde muy pequeños (“Niños agendados”).

En las escuelas se introducen cada vez y de modo tal vez artificial propuestas que muchas veces seducen a los padres: yoga para niños que cohabita en un colegio cuya filosofía es la excelencia, educación psicomotriz en un colegio extremadamente competitivo, etc.

Respecto al juego, aprecio en la sala de psicomotricidad una capacidad de juego empobrecida a nivel del fantaseo con un aumento de los niveles de excitación y una dificultad en el control de los impulsos o sea en los mecanismos de autorregulación

La “capacidad de estar a solas estando acompañada” descrita tan sabiamente por D. Winnicott, no siempre está presente y es frecuente una fuerte demanda de parte de los niños para que el adulto juegue junto con él.

En definitiva observamos dificultades en la capacidad de espera, en la capacidad de “estar a solas estando acompañado”, en la tolerancia a la frustración y en aceptar el lugar de los otros.

Todos estos aspectos no estarían favoreciendo el disfrute en el juego simbólico, el placer creativo de las construcciones propias o grupales, el de las producciones plásticas o escritas.

Queda ahora el gran desafío para nosotros como psicomotricistas, de fortalecer todas estas funciones básicas en menos, de trabajar tanto con los padres como a nivel de instituciones educativas y de salud. Los niños necesitan jugar para poder mentalizar y así metabolizar la realidad. Si los juegos a los que juegan no cumplen esta gran función, no podremos esperar que disfruten de su hacer transformador.