

## **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN. Marcos y límites de la intervención.**

de León, Cristina  
García, Blanca  
Steineck, Cristina  
Psicomotricistas

Hemos sostenido en otras oportunidades, la necesaria neutralidad de la sala de psicomotricidad y su material.

Sin embargo, luego de tantos años de trabajo clínico, nos preguntamos si esta neutralidad durante largo tiempo defendida, existe en realidad.

No cabe duda que en algunos aspectos sí. Pero no podemos negar que evidentemente una sala de psicomotricidad y la nuestra en particular, **induce**. Induce por sus dimensiones, por el material que se pone a disposición del niño, así como por la actitud del psicomotricista que supone una formación y una postura- teórico práctica. Induce a lo que es, a nuestro entender, condición básica del quehacer en psicomotricidad, induce al **despliegue del niño en acción**. Acción que el niño desarrolla jugando.

### **B – El juego en psicomotricidad.**

El juego, que es una conducta que se ubica entre el mundo interno y el mundo externo del niño (1), es utilizado en psicomotricidad como un elemento fundamental en el encuentro terapéutico.

En el tratamiento psicomotriz, el niño naturalmente juega, y no solamente juega sino que se espera que juegue. Al respecto nos dice la psicoanalista Mirtha Casas (2), en un encuentro que tuvimos de psicoanálisis y educación: “el juego no sería un recurso más a utilizar para favorecer sistemas de educación o reeducación sino que es

consustancial al discurso infantil y a la tarea de simbolización”, y luego agrega que es a través de su discursar que podremos ponernos en contacto para favorecer una propuesta de trabajo como es la de la enseñanza o los tratamientos psicomotrices. Durante la sesión, el niño transita desde un juego sensoriomotor a un juego simbólico, de juegos de ejercicio a juegos de reglas. Va y viene de un juego al otro, predominando uno u otro, según sus disponibilidades motrices, según la etapa cognitiva, con los contenidos propios del momento del desarrollo psicosexual por el que transita y expresando conflictos y fantasías.

#### C- Dinámica de la actividad.

Dos palabras o expresiones básicas definen esta dinámica:

TRANSFORMACIÓN y MARCO CONSTANTE.

. La acción se desarrollará a lo largo de las sesiones en una dinámica de TRANSFORMACIONES. Transformaciones de la propia acción, acompañadas o promovidas por transformaciones de formas, de usos de un mismo material, de construcciones que se destruyen y vuelven a construirse en formas idénticas o diferentes.

En el transcurrir de las sesiones, las transformaciones serán posibles en la medida en que se sostengan en un MARCO CONSTANTE: el otro-psicomotricista, el espacio-sala y las reglas.

Nuestro cometido como especialistas es significar, estimular, acompañar en forma activa, esta capacidad natural que debe tener el niño, capacidad de HACER Y TRANSFORMAR sus propias acciones, sus juegos.

Utilizando un lenguaje espacial y temporal, damos formas, espacializamos, ordenamos una **historia** aportada por el niño, enriquecemos las representaciones con construcciones, (la casa, el castillo, la cueva), aportamos objetos para enriquecer el juego simbólico, dibujamos en la pizarra (monstruos, brujas) permitimos las destrucciones y reconstrucciones, **nombramos**.

Favorecemos la variedad de movimientos en el juego sensoriomotor o el juego de destrezas motoras construyendo, disponiendo el material de forma diferente, pero también, facilitamos o provocamos desequilibrios, conflictos, frustraciones.

Favorecemos así, un espacio cambiante, permitiendo que la acción tenga que adecuarse y adaptarse a nuevas modalidades.

#### D – Juegos de construcción – destrucción.

Como vemos todos los juegos que se dan en la sala implican construir. Construir o reconstruir la acción, construir con el material, suponiendo una construcción tanto espacial como temporal, pero también supone una construcción en el imaginario del niño. Un elemento que aportamos desencadena otra serie de imágenes u ordena sus producciones, en definitiva hay también transformaciones o reconstrucciones a nivel psíquico.

Recordamos a Piaget (1), quien fundándose en la evolución de las estructuras cognitivas, clasifica genéticamente los juegos en juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas, correspondientes a los tres niveles de inteligencia y considera, y esto creemos que es muy interesante, “que los juegos de construcción no definirían un nivel entre los otros sino que estarían a medio camino entre el jugar y el trabajo inteligente, entre el juego y la imitación”.

Es necesario precisar que nos estamos refiriendo a los juegos de construcción en aquellos niños que se manejan con posibilidades de comunicación, con un buen contacto con la realidad, con una estructuración psíquica relativamente sana, y que presentan problemas a nivel de su hacer-práxico, viéndose resentidos la mayoría de las veces sus aprendizajes.

La demanda de sus padres y educadores se centra en “hace mal”, “se niega a hacer”, “no encuentra placer en ello”, “hace rápido e impulsivamente”, “no produce como los demás, se muestra inseguro frente a sus posibilidades”.

Nuestro principal objetivo con estos pacientes sería ayudarlos , desde lo externo a lo interno a organizar su acción, lo que les es difícil hacer por sí solos.

El niño, puesto en posición de jugar, proyecta los contenidos de su mundo externo, en el espacio de la sala, a través de construcciones, dibujos, verbalizaciones, etc, sus representaciones, transitando por el placer de accionar, por la apropiación de su propio cuerpo que deviene en la satisfacción de una mayor adaptación motriz .

Pero nosotros no apuntamos **solamente** a acompañar el juego para permitir al niño expresar y elaborar sus conflictos o ansiedades y tampoco apuntamos a la interpretación del material del juego en el sentido del tratamiento psicoanalítico.

Partiendo del juego, intervenimos ofreciendo material, construimos, ofrecemos variaciones, elementos que promueven, mantienen, enriquecen y tienden a suscitar transformaciones en el niño y en el psicomotricista, las cuales suponen nuevas acomodaciones con el fin de lograr una adaptación motriz más ajustada a la realidad.

Así como el niño construye, es común verlo alternar con destruir. Destruir que deviene un elemento TRANSFORMADOR en la medida que se puede volver a construir. Creemos que el material de nuestra sala está pensado para que a pesar de la destrucción, se mantengan unidades indestructibles, que permanecen invariables en su

forma. Esto también tiene que ver con el MARCO CONSTANTE. Al mismo tiempo, el mismo objeto será todo o será parte, según el significado que el niño otorgue a su construcción: un prisma aislado será un auto o un caballo, en cambio con un conjunto de prismas, podrá construir un castillo, una casa o una montaña.

Este interjuego, esta dialéctica que se da entre la construcción de un todo a partir de partes y la destrucción del todo en sus partes permite un ir y venir donde el niño descubre las invariantes y las transformaciones, elementos que lo ayudarán a desarrollar una percepción cada vez más ajustada a la realidad física de los objetos, pero tal vez también lo ayuden a tolerar mejor la frustración.

Tenemos presente que también este juego de romper y recomponer está relacionado a fantasías inconscientes fundamentales y que están presentes desde muy temprano: las fantasías de atacar y destruir, perder o salvar lo que se ama, que es también aquello de lo cual el niño depende.

Transitamos con el niño por esta dinámica de construcciones y reconstrucciones, facilitando la elaboración de fantasías inconscientes.

Pero, transcurrir junto al niño, respetando la expresión de sus deseos y fantasías inconscientes a la vez que llevarlo a una acomodación a la realidad externa, nos lleva a cuestionarnos sobre el ajuste de nuestra intervención.

#### F - Marcos y límites de la intervención.

Creemos que con este tipo de niños cabalgamos entre lo terapéutico y lo pedagógico. Estamos ubicados en una frontera móvil entre estos dos aspectos porque estos niños que tienen comprometido su hacer, necesitan del modelo y la organización

externa . A su vez, la posibilidad de integrar esa organización que le viene de afuera, será un factor más de organización interna.

Ubicarnos en el justo lugar y a la justa distancia nos genera conflictos, preguntas. El ir y venir desde la realidad externa hacia la interna y desde la interna hacia la externa requiere de una plasticidad y una ajustada escucha de nuestra parte.

¿Es adecuado intervenir? Creemos que sí. Pero, ¿cómo? Cómo lograr hacer propuestas que favorezcan las adaptaciones y las asimilaciones, pero permitiendo la auténtica transformación del niño, que sólo se da cuando se respeta , cuando no se violenta, la expresión de sus contenidos internos. Que sólo se da cuando el crecimiento es emocional al mismo tiempo que intelectual. De no lograrse esto, corremos el riesgo de favorecer una hiperadaptación que resultaría estéril.

Por otro lado, si simplemente dejamos que el niño exprese sus contenidos internos, sin intervenir, puede suceder que entre en una actividad encerrada en sí misma, que no le permita volcarse en el mundo externo y hacer.

¿Cómo lograr en definitiva que vaya destrabando sus dificultades pudiendo poner así el énfasis y sus energías cada vez más en el hacer?

Sabemos que no hay una única respuesta. Aunque podamos pensar lineamientos generales que nos ayuden a sortear esta interrogante, sabemos que con cada niño y en cada situación se nos volverá a plantear. La respuesta la encontraremos en cada momento, en una **construcción** en conjunto que se dará en el vínculo con cada niño.

## **Bibliografía.**

- (1) Piaget, J., *La formación del símbolo en el niño*, Fondo de Cultura Económica, 1959
- (2) Casas, M., *Homo ludens: educación, reeducación y juego*, en *Educación y Psicoanálisis. Encrucijada de disciplinas*, publicación de la Asociación Psicoanalítica Uruguaya, dic. 1998, (pág. 55-63).