



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

Licenciatura en Psicomotricidad Educativa

EL RELATO DE UN CUERPO: DE LA ACCIÓN A LA REPRESENTACIÓN

Estudio de caso

Directora: Patricia Lacerna

Codirector: Mario Gardonio

Alumnas: Paula Crowe - Emma Gargiulo

Mendoza, octubre de 2023



AUTORIDADES

Decana

Dra. Ana María SISTI

Vicedecana

Dra. María Ximena ERICE

Secretaria Académica:

Prof. Esp. María Gabriela GRIFFOULIERE

Directora General de Carreras y Referente del Prof. Univ. de Pedagogía Terap. Discapacidad Intelectual. Orientación Discapacidad Motora

Mgter. Leticia VÁZQUEZ

Coordinadora de Ingreso

Prof. Esp. Lourdes GÓMEZ

Referente del Prof. Univ. en Educación Primaria y Prof. Univ. en Informática

Prof. Flavia ESCUDERO

Referente del Prof. Univ. en Educación Inicial

Prof. Marcela MIRCHAK

Referente del Prof. Univ. de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Visual

Lic. Mariela FARRANDO

Referente del Prof. Univ. de Educación para Personas Sordas, Tecnicatura en Lengua de Señas

Prof. Esp. Gabriela GUZMÁN

Referente de la Licenciatura en Terapia del Lenguaje

Prof. Gabriela BALMACEDA

Referente de la Tecnicatura Universitaria en Educación Social

Lic. Víctor AGÜERO

Secretario Administrativo Económico Financiero

Lic. Sergio EULIARTE

Secretario de Investigación y Posgrado

Dr. Aldo ALTAMIRANO

Coordinadora de Investigación, Institutos, Centros y Redes

Lic. Andrea SURACI

Secretaria de Extensión



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

Prof. Esp. Adriana MORENO

Directora de Relaciones Institucionales

Dra. Nora MARLIA

Coordinadora de Movilidad Docente y Estudiantil

Prof. Julia Andrea AMPARAN

Director de Asuntos Estudiantiles y Graduados

Mgter. Osvaldo IVARS

Coordinador de Egresados

Prof. José GOURIC

Coordinadora de Estudiantes

Srta. Agustina MONTEMAYOR

ESCUELA CARMEN VERA ARENAS

Directora

Prof. Alejandra OLGUÍN

Vicedirectora

Prof. Marcela VALDEZ



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I	6
1. Antecedentes	6
2. Tema.....	7
3. Planteo del problema.....	8
4. Objetivos	8
5. Metodología	8
6. Categorías teóricas	9
6.1. La Semiótica narrativa y la Psicosemiótica.....	10
6.2. Psicomotricidad Operativa.....	11
6.3. Práctica Psicomotriz de Aucouturier (PPA).....	12
6.3.a. Encuadre de la Práctica Psicomotriz Educativa.....	13
6.3.b. Sistema de actitudes del psicomotricista.....	14
6.3.c. Las reglas de la sala de Psicomotricidad.....	16
6.4. La Expresividad Motriz.....	16
6.5. El juego.....	18
6.5.a El juego simbólico.....	20
6.6. El relato, la expresión gráfico-plástica y la construcción.....	21
6.6.a. Con respecto al relato.....	22
6.6.b. Con respecto a la expresión gráfico plástica.....	22
6.6.c. Con respecto a la construcción.....	23
6.6.d. Con respecto al modelado.....	23
CAPÍTULO II	24
1. La expresividad motriz de Juan desde los parámetros psicomotores	24
2. El momento del relato.....	30
3. La expresión gráfico/plástica	31
CONCLUSIONES.....	32
BIBLIOGRAFÍA	35
ANEXO	38



INTRODUCCIÓN

La expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de manera autónoma, y de manifestar el placer de descubrir y conocer el mundo que lo rodea.

Bernard Aucouturier (2004)

En este trabajo de investigación intentamos describir y comprender los cambios en la expresividad motriz de un niño de ocho años, expresividad que fue observada en las sesiones de Psicomotricidad educativa en una escuela de la ciudad de Mendoza. Las sesiones se realizaron en el marco de las prácticas de la intervención psicomotriz de la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa de la Universidad Nacional de Cuyo.

Tomamos una muestra de seis sesiones filmadas a las que asistió Juan, realizadas durante un período de tres meses. Cabe señalar que estas sesiones se realizaron en un contexto de pandemia del virus SARS-COVID 19, en el cual luego de una cuarentena obligatoria, en junio de 2021, se habilitó la modalidad semi-presencial en las escuelas. En este contexto, los niños/as de esta escuela, al igual que el resto, asistían a la misma por grupos intercalados semana por medio. Con este material decidimos armar un estudio de caso sobre un niño en particular, al cual observamos en dichos videos.

Para poder realizarlo, dividimos el cuerpo del trabajo en dos capítulos. En el capítulo I desarrollamos el marco teórico, que cuenta en su primera parte con los antecedentes relacionados a nuestro tema, que preceden a este trabajo. A continuación, se menciona el *tema* de estudio que elegimos y el consecuente planteo del *problema* que nos propusimos indagar. Le siguen en este orden de descripción los *objetivos* que buscamos alcanzar con la realización de este estudio de caso y una breve descripción de la *estrategia metodológica* utilizada. El primer capítulo concluye con la presentación y desarrollo de las *categorías teóricas* que sustentan nuestro trabajo.

En el capítulo II describimos el análisis de la expresividad motriz de Juan, que fue realizado en dos etapas: primero organizamos la información obtenida de los videos de cada una de las sesiones en crónicas referidas a la expresividad motriz de Juan, registrando en ellas datos denotados y connotados de los distintos momentos de las sesiones observadas. Esta primera etapa se puede observar en el anexo del trabajo. Luego, en una segunda etapa, analizamos la información desde el enfoque de los parámetros psicomotores propuestos por



Bernard Aucouturier. Esto nos permitió hacer una descripción del proceso llevado a cabo por el niño y hallar aquellos momentos clave en donde se produjeron los cambios que nos permitieron desentramar la particular historia que nos relató Juan, con su expresividad motriz, en su paso por la sala de Psicomotricidad de su escuela.

Finalmente, luego de todo este recorrido y teniendo en cuenta los objetivos planteados en un comienzo, la metodología y los instrumentos utilizados, pudimos describir este “*relato de un cuerpo*” que nos mostró el niño y definir algunas conclusiones sobre el proceso vivido por Juan durante estas sesiones en la sala de Psicomotricidad educativa.



CAPÍTULO I

1. Antecedentes

De la búsqueda de antecedentes vinculados a nuestro tema de estudio tomamos los siguientes artículos que nos resultaron significativos a los fines de este trabajo:

Mencionamos en primer lugar un artículo de Arnaíz Sánchez y Bolarín Martínez (2000) como antecedente de nuestro trabajo porque presenta un análisis sobre la expresividad motriz del niño/a y fundamenta cada uno de los principales parámetros que pueden ser utilizados como guía de observación desde una perspectiva evaluativa del proceso del desarrollo. En nuestro caso de estudio, también abordamos el tema de la expresividad motriz de un niño en particular, Juan, y utilizamos como guía de trabajo los parámetros psicomotores que propone Aucouturier.

El artículo describe cómo la observación y el análisis del juego espontáneo del niño, en relación a sus gestos, tono, movimientos, utilización de objetos, del espacio-tiempo y su relación con los otros, expresan una historia de placer/displacer vivida. Resultó de nuestro interés tomarlo como antecedente, ya que en nuestro estudio de caso intentamos describir y comprender qué nos dice el niño, Juan, a través de su expresividad motriz.

Las autoras, con las que acordamos, consideran a la observación como una herramienta privilegiada de conocimiento del niño y detallan cómo el uso de los indicadores que arrojan los parámetros, permite describir y categorizar la expresividad motriz. La presentación y justificación de esta guía de observación tiene su basamento en el concepto de *unidad funcional*, destacando la influencia que ejercen tres grandes vertientes en el niño: el descubrimiento de su cuerpo y formación de su "yo"; el mundo de los objetos (organización de las percepciones, noción y relación entre los objetos); y el mundo de los demás (aceptación, colaboración, conocimiento y respeto del otro). Dichas vertientes se traducen en los parámetros siguientes: el niño/a en relación al movimiento, el espacio, el tiempo, los objetos, consigo mismo, y los otros: niños/as y adultos.

También destacamos el aporte de Serrabona Mas (2011) como antecedente de nuestro tema de estudio por su enfoque en la *relación niño/a-adulto* y por la riqueza de su análisis sobre la *motricidad espontánea*. Ambos conceptos son abordados en el presente trabajo de tesina, dado que la relación niño/a-adulto fue el primer disparador de nuestro interés



por este estudio de caso. Por su parte, la motricidad espontánea de Juan es justamente lo que tratamos de describir y comprender.

El análisis que realiza este autor sobre *motricidad y totalidad* nos permitió profundizar en el concepto de *expresividad motriz*. El autor describe cómo en la *dimensión motriz* se expresa y se unifica la totalidad de la persona. Desde su punto de vista todo sucede a través del movimiento, el sujeto construye su personalidad *en* la motricidad. Plantea, además, que el movimiento espontáneo tiene esencialmente el componente de disfrute, de placer, destacando que la Psicomotricidad contempla y trata esta totalidad de modo sistemático.

El artículo señala que es en la dimensión motriz en donde el niño se expresa y elabora el mundo afectivo de sus impulsos, necesidades, afectos, sentimientos, deseos. Sostiene además que es el *tono* el lugar donde se recogen los temores, la agresividad, la omnipotencia, la fragilidad, la seguridad o el placer. En nuestro caso de estudio podemos decir que son los cambios observados en esta dimensión motriz de Juan, lo que indagamos.

Este artículo también desarrolla cómo la Psicomotricidad, como disciplina en el ámbito educativo, pretende integrar tanto la totalidad de las dimensiones de la persona y los aspectos del movimiento, como las características propias de los dos sujetos de la educación: educando y educador. Para ello parte de observar y repensar al niño, al educador y a todo el conjunto del fenómeno educativo.

2. Tema

Luego de esta reseña de los artículos seleccionados, presentamos el tema de nuestro estudio de caso: los cambios observados en la expresividad motriz de Juan que le permitieron pasar de la acción a la representación.

Surge de lo observado y vivenciado en la sala de Psicomotricidad de una escuela de la ciudad de Mendoza, durante las prácticas de intervención de la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa. Los cambios observados en la expresividad motriz de Juan nos movilizaron a describir y analizar el proceso vivenciado por este niño durante las sesiones de psicomotricidad. Quisimos comprender qué fue lo que le permitió al niño poder representar y contar sus angustias.



3. Planteo del problema

Planteamos entonces la situación problema a indagar: ¿Cuál es el proceso de cambio que se observa en la expresividad motriz de un niño de 8 años, a partir de su pasaje por la sala de Psicomotricidad educativa, que le permite pasar de la acción a la representación?

4. Objetivos

Los objetivos que nos propusimos alcanzar para este estudio de caso fueron:

Objetivo general: Describir los cambios en la expresividad motriz de Juan durante 6 sesiones en la sala de psicomotricidad educativa.

Objetivos específicos:

- . Identificar los momentos clave en los que se manifiestan los cambios en la expresividad de Juan.
- . Analizar los factores más relevantes que incidieron en dicho proceso.

5. Metodología

La metodología que utilizamos fue de tipo descriptiva, ya que nuestra finalidad ha sido describir las características de un caso e identificar aquellas variables que incidieron en el fenómeno (Martínez Carazo, 2006); longitudinal, ya que abarca un fenómeno que transcurre en un período de tres meses; observacional, porque se centra en la descripción y/o explicación de un fenómeno tal y como se presenta en la realidad (Yuni et al., 2014).

El método usado es el estudio de caso. Yin ([1989], citado en Martínez Carazo, 2006) considera a este método apropiado para “indagar sobre un fenómeno en su entorno real”, para estudiar un caso único, y para cuando “las fronteras entre el fenómeno y el contexto no son claramente evidentes” (p.174). También destaca como su mayor fortaleza el hecho de que permite registrar la conducta de las personas involucradas en el fenómeno, lo cual es de gran valor para esta investigación.

La estrategia metodológica usada es cualitativa para realizar una adecuada caracterización del fenómeno y destacar las prácticas cotidianas que caracterizan este caso. El estudio de caso nos permite utilizar diferentes técnicas de recolección de datos obtenidas de diferentes fuentes primarias y secundarias. Para este trabajo se utilizaron:



Fuentes secundarias:

- . *Análisis del material audiovisual.*
- . *Análisis de documentos:* crónicas de las sesiones de psicomotricidad (ver anexo).

Fuente primaria:

- . *Observación participante en contexto natural.* Esta técnica nos llevó a repensar la incidencia que podía generar de una “mirada demasiado subjetiva”. Sin embargo, citando a Shaw (1999) encontramos que:

Debido a que la epistemología subjetiva del paradigma de la investigación cualitativa ve la realidad como algo construido por personas, el investigador no puede permanecer distante del fenómeno social en el que se está interesando’ y agrega, para subsanar esta situación, ‘No obstante, debe adoptar el papel de ‘instrumento para la recolección de datos’, lo cual le permite acercarse a dicho fenómeno y ser capaz de descubrir, interpretar y comprender la perspectiva de los participantes de la realidad social (Citado en Martínez Carazo, 2016, p.172).

6. Categorías Teóricas

Para iniciar la lectura de las teorías que sustentan este trabajo quisimos graficar el recorrido teórico que fuimos realizando y, a modo de síntesis explicativa, las presentamos en un gráfico para luego desarrollar cada una de ellas.

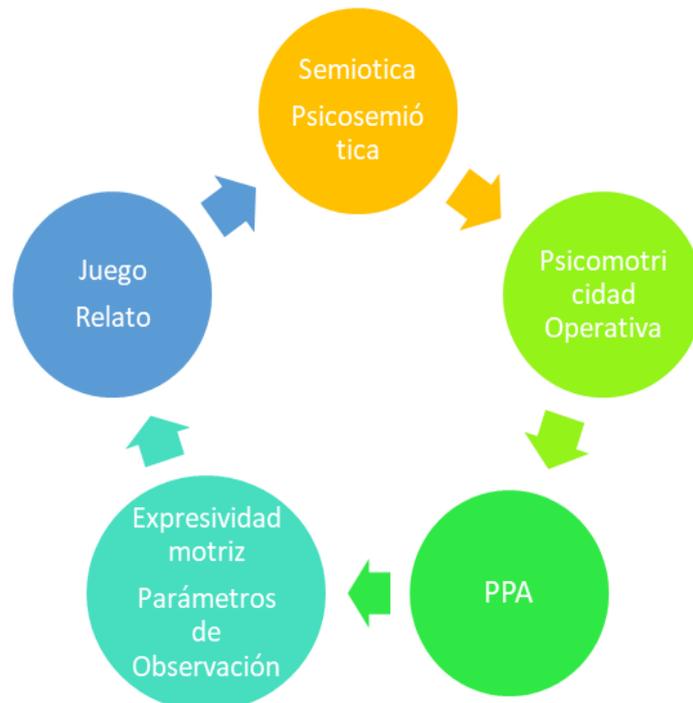


Gráfico N° 1 “Categorías teóricas”



6.1. La Semiótica narrativa y la Psicosemiótica

*“Nuestra acción anda siempre en busca del relato.
Y un relato supone algún proceso de transformación”*

Pimentel

Para comprender este caso de estudio decidimos empezar tomando algunos conceptos de la Semiótica narrativa que nos resultaron de interés para entender el recorrido de sentido del hacer del niño. Conocida como la semiótica de la Escuela de París, cuyo principal exponente es A. J. Greimas, esta disciplina interroga y analiza los discursos entendidos como manifestaciones de sentido, es decir, se pregunta por aquello que tiene sentido para las personas. “El sentido, para esta teoría, es siempre el sentido manifestado, en un ‘texto’ u otra forma significativa (comportamientos, objetos, por ej.)” (Zalba, 2012, p. 2).

Lo que le interesa es dar cuenta de la narratividad. ¿Cómo es eso de contar algo a otro? Todos sabemos, por nuestra propia experiencia, que, por lo general, una de las formas más primitivas de establecer un contacto comunicacional con otra persona es contándole algo. Por lo tanto, desde esta perspectiva, la narratividad se constituye en el principio organizador de cualquier discurso (Zecchetto, 2005, p.152).

Para comprender nuestro caso, nos interesó este concepto de sentido que puede manifestarse a través de los comportamientos, como así también esto de “contarle algo a otro” que, en esta ocasión, es lo que sucedió con Juan en el momento del relato. Por esto buscamos indagar qué nos contó este niño a través de su hacer/no hacer, qué nos contó en su relato y en su dibujo. Recurrimos entonces a la semiótica narrativa, como la disciplina que se ocupa de la producción social de sentido y se encarga de estudiar los sistemas de reglas invariantes que subyace a todos los relatos. Ahora bien ¿por qué nos interesó estudiar los relatos?

Bajo [...] formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, todos los lugares, todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de humanidad; no existe, no existió nunca en ninguna parte, un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos tienen sus relatos, muy frecuentemente, estos relatos son degustados comunes por hombres de culturas diferentes (Barthes, 1966, p.2).



Nos resultaron de utilidad las herramientas que propone Greimas (1979) para el estudio de la sintaxis del nivel semionarrativo. Las mismas permiten distinguir en el relato psicomotriz un estado inicial, un estado final, y, por ende, una transformación, en nuestro caso particular, de la expresividad motriz del niño. Transformación que ocurrió en un tiempo y espacio definido, posibilitando el pasaje de un estado al otro.

Nos interesaron los aportes de Iván Darrault (2000) que hace con su propuesta de la Psicosemiótica. Dado que la define concretamente como una semiótica del comportamiento y una herramienta para el análisis de la Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA), la cual toma como un discurso. Justamente vemos este aporte de una herramienta específica para el análisis de discursos verbales y no verbales, que contribuye a valorar el despliegue psicomotor del niño con el cual intervenimos y que permiten enriquecer el diseño de estrategias de intervención del psicomotricista.

Coincidimos con Darrault (2000) en que enunciar/se es tomar la palabra, apropiarse del sistema de comunicación y ponerlo en movimiento, haciendo uso de él. La enunciación es relacional, es con un otro. Al analizar el discurso psicomotor nos posicionamos en la idea de que “tomar la palabra” equivale a tomar el cuerpo en todas sus manifestaciones, en sus maneras de crear presencia o ausencia (Ávila, 2019).

En la manifestación del niño es, entonces, el *discurso plurisemiótico psicomotriz* (Darrault, 1999) el que observamos principalmente (ya que implica lenguaje oral, gestualidad, grafismo, proxemia y mímica). Por otra parte, en un nivel enunciativo, podemos observar las configuraciones del sujeto, el espacio, el tiempo y los objetos. Destacando las maneras de tomar la palabra, el cuerpo, para decir y hacer; darle forma al tiempo, al espacio y los objetos; y crear presencia y ausencia (Darrault, 1999), lo que nos permite tener una idea más profunda de lo que el niño tiene para decir a través de su expresividad motriz.

6.2. Psicomotricidad Operativa

Consideramos indispensable definirla, ya que este estudio de caso surgió de lo que observamos en las sesiones de Psicomotricidad educativa, en el marco de las prácticas de intervención de la carrera de Licenciatura en Psicomotricidad Educativa. La licenciatura fue diseñada por M. Chokler basada en la Psicomotricidad Operativa, sistema conceptual que,



como la autora explica, tiene como base la “Teoría de los Organizadores del Desarrollo”¹ integrada a la “Neuropsicología del Desarrollo”² nutriéndose así de todos los avances de las disciplinas que la conforman. Toma aportes de diferentes autores como Wallon, Pikler, Pichón Riviere, Winnicott, Darrault y Aucouturier, entre otros.

La Psicomotricidad Operativa (PO) nos aporta entonces, una “mirada más amplia de los procesos subyacentes en la motricidad infantil” y a la vez brinda recursos a otras disciplinas para el “conocimiento profundo y la comprensión de la dinámica psicológica del niño a través de la vía sensoriomotriz” (Chokler, 2015, p.8). La PO toma cómo método de abordaje la “Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier” (PPA), práctica que se utilizó en las sesiones que se describen para este caso, por lo que la definimos a continuación:

6.3. Práctica Psicomotriz de Aucouturier (PPA)

Esta práctica, según explica Aucouturier (2018), está fundada en el juego espontáneo del niño/a, proponiéndole al mismo “un itinerario de maduración que va desde el placer de actuar hasta el placer de pensar y cuyos objetivos pueden incluirse en un marco aún más amplio, el del placer de expresarse por la vía del cuerpo, el de comunicar y el de pensar independientemente de su propia subjetividad” (p.77).

A continuación, describimos los objetivos de la PPA en el siguiente gráfico:

¹ Teoría de los Organizadores del Desarrollo Psicomotor de M. Chokler. Descrita en “Los organizadores del desarrollo. Del mecanicismo a la psicomotricidad operativa” (2005), partiendo de observar y repensar al niño, al educador y a todo el conjunto del fenómeno educativo.

² Disciplina científica que concibe el desarrollo de forma dialéctica, reconociendo la complejidad de los fenómenos que inciden en él, la constitución de la subjetividad y las múltiples causas de la conducta en cada estadio y contexto (Chokler, 2015).

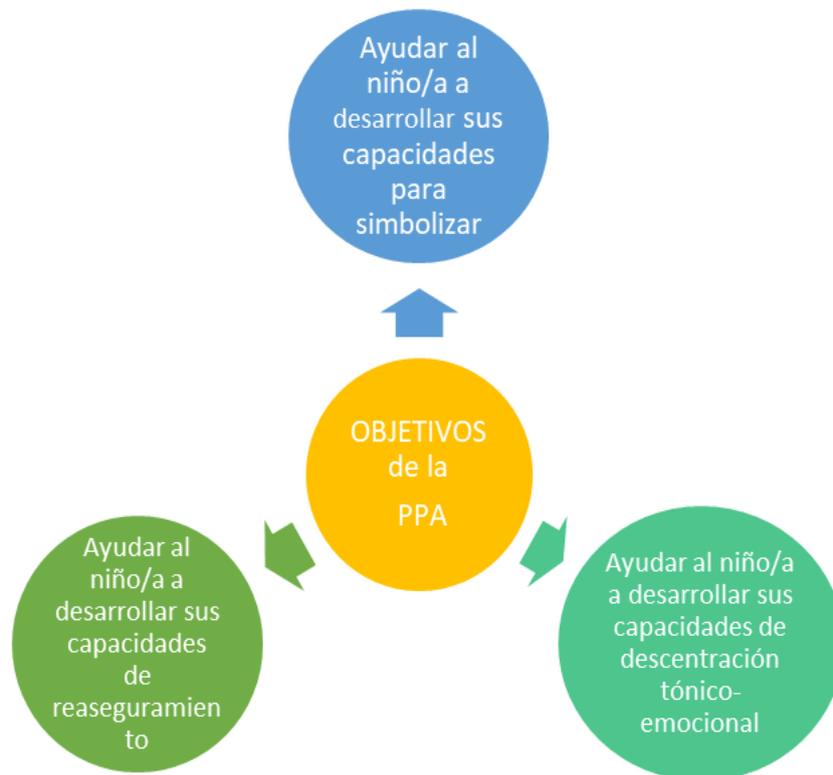


Gráfico N°2 “Objetivos de la PPA”

La práctica propuesta por Aucouturier dentro del marco institucional educativo, “tiene como objetivo estratégico el apuntalamiento de los factores facilitadores de la maduración del niño a través de la vía sensoriomotora” (Chokler, 2015, p.10). Para lograr esto, se sostiene en un encuadre específico, dentro de un proyecto educativo que debe ser coherente, con objetivos comunes, pensado para un sujeto activo.

6.3.a. El encuadre de la práctica Psicomotriz Educativa

Como menciona Myrtha Chokler (2015):

El encuadre enmarca delimita, contiene el proceso, separa el adentro del afuera, lo significa y permite construir justamente las condiciones de posibilidad para el desarrollo, el aprendizaje, la creación o la terapia. [...] Las constantes de: espacio, objetos, tiempo, frecuencia, duración y las constantes personales, van a jugar un rol fundamental en la generación de condiciones de seguridad, de confianza, de contención y de referencia que permitirán, facilitarán o no los procesos de transformación y el registro de los elementos que señalan los cambios (p. 22).

En el siguiente cuadro se muestra el Encuadre propuesto por Aucouturier (2018):

Dispositivo	Espacial	Temporal	Material
Descripción	Lugar estable. Sala preparada con espacio para la expresión sensorio-motriz; para el juego simbólico; un espacio para la expresión gráfico/plástica y espacio para los rituales de entrada y salida.	Días y horarios fijos. Tiempo estipulado para la sesión distribuido en: Ritual de entrada; Momento para el juego sensoriomotor y simbólico; Momento para el relato, la escucha y/o la verbalización; Momento para la representación; Ritual de salida.	Material para la expresividad motriz, mobiliario con objetos duros y blandos. Material para la expresividad gráfica-plástica y para la construcción
Observaciones.	Facilita el itinerario de cada niño/a en las distintas etapas	Permite transitar el proceso de pasar, como dice Wallon "del acto al pensamiento".	Deben estar en cantidad necesaria para la cantidad de niños y en buenas condiciones

Cuadro N° 1 "Encuadre de la PPA"



Imagen 1 y 2: Fotos de los espacios y materiales de la Sala de Psicomotricidad de este estudio de caso.

6.3.b. El Sistema de actitudes del psicomotricista (Aucouturier, 2018)

Como mencionamos, consideramos muy importante el sistema de actitudes del adulto psicomotricista que está a cargo de la sala; nosotras elegimos explicar este sistema desde la mirada de Aucouturier. El autor destaca la gran importancia que tiene, justamente, la actitud que tenga el psicomotricista ya que es quien, a través de un camino de formación personal, va construyendo su rol. El mismo le permitirá ser cada vez más sensible sobre su propio



registro tónico-emocional, y simultáneamente integrar el marco teórico y la apropiación de la técnica.

La “**Resonancia tónico-emocional**” (Aucouturier, 2018) es un instrumento privilegiado para la comprensión y la intervención oportuna. Como lo explica Chokler (2015) “promueve y activa la asociación de ideas en el psicomotricista, [...] para la comprensión del sentido, de la direccionalidad de sus intervenciones en su camino, comprender y operar en función de las necesidades de los niños y niñas” (p. 28). Creemos que este resonar con el niño, como medio de comprensión desde lo corporal-emocional y cognitivo permite comunicarse a un nivel superior, el cual consideramos indispensable para abordar a ese niño que le ocupa.

El adulto que acompaña al niño en este itinerario madurativo se convierte en su *partenaire simbólico* (Aucouturier, 2005). Este lugar de *partenaire* permite al adulto el placer de ser activo y estar allí con los niños y, a la vez, ser observador sensible a las emociones del niño/a percibidas a través de las variaciones tónicas, la gestualidad, la voz, la mirada, que muestran las vivencias de cada uno. El ajuste tónico-emocional en la interacción, el juego, la propuesta, la envoltura, en el sostén, la distancia, la provocación, en la actitud, el gesto, la palabra y la ley, le implica al psicomotricista conocer y dominar las técnicas específicas.

Por lo vivenciado en la sala de Psicomotricidad y lo observado en este estudio de caso en particular, pudimos ver que la Psicomotricista recibe, acoge y contiene al niño, por lo cual se genera un vínculo entre ellos. Ese *vínculo de apego* (Bowlby, 2009) que se constituye, brinda la *calidad de acogida* (Aucouturier et al., 1985) de lo que se desprende que el psicomotricista es el sostén y la seguridad que el niño necesita para vivir el placer de jugar, comunicar y pensar, como así también, para poder elaborar sus angustias. Consideramos que, en nuestro caso de estudio, para que Juan haya podido comunicar con su hacer en general, y en su relato y dibujo en particular, ha sido indispensable la existencia de este vínculo con la psicomotricista. Vimos que el diálogo tónico (Ajuriaguerra, 1979) que pudo establecerse entre Psicomotricista y Juan en el juego es una muestra de esto.

Por otra parte, deseamos destacar el concepto que afirma que el psicomotricista es quien garantiza la seguridad tanto emocional y psicológica, como física de los niños en la sala de psicomotricidad. Para ello necesita establecer la ley que garantice el *simbolismo del juego y la vida juntos* como las reglas de la sala, de forma clara y precisa (Aucouturier, 2018).



Aucouturier (2020) sostiene:

Para que el juego exista, no se encuentra por un lado los deseos de omnipotencia, de las fantasías de acción y por otro lado las normas y la ley; las dos se unen, se entrelazan sin distinción. Es esta alianza la que crea el juego simbólico y le otorga toda su fuerza y energía. [...] Es la ley la que crea lo simbólico (p. 46).

6.3.c. Las reglas de la Sala de Psicomotricidad

*¿Qué es la ley sino una expresión de la voluntad
de una persona querida y valiosa?*

(Novalis, 1942)

Para describir y comprender este caso, vimos la necesidad de posicionarnos en el concepto de *límite* que establece una regla, pero también y especialmente, en que ofrece una contención. Calmels (2012) describe al límite desde una perspectiva de *sostén y cuidado*, no como capricho del adulto, sino como una contención y como un marco estructurante socialmente aceptado.

Aclara Aucouturier: “la regla es flexible, la ley es sin concesiones” (2018, p. 84). La ley comprendida como la frustración, no la represión, del deseo del niño es necesaria para la evolución de la pulsión y la agresividad hacia modos simbólicos reconocidos a nivel social. Observamos en nuestro estudio cómo ante la transgresión del límite por parte de Juan, el adulto psicomotricista interviene organizando verbalmente lo ocurrido, conteniendo la expresividad y favoreciendo la autorregulación. Profundizaremos este aspecto en el posterior análisis.

6.4. La expresividad motriz

“La presencia de las manifestaciones corporales
es la prueba de la existencia del cuerpo.”

(Calmels, 2009)

Esta categoría nos parece la más relevante para la descripción y comprensión de este estudio de caso, ya que la expresividad motriz del niño Juan es nuestra materia prima para poder saber qué dice este relato. En otras palabras, qué decía al principio, qué se fue transformando y qué nos dijo al final de las 6 sesiones de psicomotricidad de las cuales tenemos registro.



Para poder hacer esta lectura, primero definimos qué entendemos por *expresividad motriz*. Adherimos a la mirada de Aucouturier quien, en su libro *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz* (2005), describe a la *expresividad psicomotriz* como: “La manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que lo rodea” (p. 130). Es decir, como aclara el autor, es la manera de *ser y estar* del niño en el mundo.

Cuando miramos a Juan, observando su gestualidad, su tono muscular, sus tiempos, la ocupación de los espacios, los juegos que elige, toda su motricidad, notamos que ese hacer/no hacer es el modo privilegiado de expresar sus contenidos inconscientes, y actuar sobre ellos. Por ende, es también el modo privilegiado que tenemos nosotras de conocerlo y comprenderlo.

Destacamos que la expresividad motriz, como explica Chokler (2015) es también la “parte visible de lo no visible del cuerpo afectado por la dinámica de los afectos y los fantasmas (fantasías) y como espacio de vivencia, elaboración, simbolización de la historia compleja y profunda. La trama de ir siendo sujeto activo en interacción” (p. 12). La sala de psicomotricidad es un espacio-momento con el que el niño cuenta para fantasear sus angustias, miedos, etc., a través del placer de ser y hacer. Y es entonces que, a través de su expresividad motriz, el niño nos muestra lo singular, lo particular, lo característico de su proceso de individuación, proceso que, sabemos, necesita del movimiento y la acción para luego alcanzar la representación. Citando a Domínguez Sevillano (2019):

En la práctica Psicomotriz educativa, el niño reactualiza su historia arcaica a través de su expresividad motriz; la sala de psicomotricidad es un lugar privilegiado para ello. Esa reactualización de su historia se presenta de muchas y variadas formas; su posible conflictividad externa se gestiona [...] siendo observable a través de la relación consigo mismo, de las relaciones con los objetos, a través del lenguaje y a través de la ocupación del espacio y sus secuencias temporales (p. 67).

Fue justamente su historia, la de Juan, la que se fue manifestando de variadas formas en el proceso que observamos para realizar este trabajo. La reactualización de su historia le permitió a este pequeño gestionarla, como cita Domínguez Sevillano (2019) y es lo que pretendemos describir a partir del uso de los parámetros para la observación (Aucouturier, 2005).



La Práctica Psicomotriz educativa, como mencionamos anteriormente, se funda en el juego espontáneo del niño/a. Dicho juego, como describe Aucouturier, es el “lenguaje específico para hablar de sí mismo” (2018, p. 77). Es en este jugar del niño/a donde podemos “escuchar” su expresividad motriz, que nos da cuenta de su vivir.

6.5. El juego

“Jugar es vivir”
(Aucouturier)

Son muchos los autores que hablan del juego del niño/a; tomamos aquellos que resultaron más significativos para analizar este caso.

Klein y Winnicott (citados en Aucouturier, 2018) consideran al juego como el mejor medio que tiene el niño para expresarse, para contar sus fantasías, sus deseos, sus experiencias y sus conflictos dramatizados en la repetición de momentos, tanto placenteros como dolorosos, vividos en la realidad. En la repetición a través del juego el niño/a va dominando esta realidad, dándole respuesta. Nos pareció especialmente relevante la función terapéutica que estos autores otorgan al juego simbólico (en el sentido de que mediante el juego el niño/a nos informa de cuestiones que no puede verbalizar):

Quando el niño juega, vive una experiencia similar a aquella que ha vivido el bebé. En efecto, cuando es Superman, no juega a Superman, es Superman. Da forma a la ilusión de omnipotencia, resultado de un equilibrio que antepone la realidad psíquica interna a la realidad externa que se impone [...]. A veces, se impone una realidad demasiado dura y la ilusión del juego permite al niño eludirla. El juego repetido se vuelve entonces una defensa repetitiva (p. 19).

Chokler, en su artículo *Jugar-se en la ontogénesis* (2001), va desarrollando desde los principios del juego en el Protoinfante³, la importancia de la génesis de las representaciones “que promueven y sostienen la acción” (p. 85). Destaca la enorme importancia que tiene el juego libre como fuente de significantes cuyos significados constituyen contenidos mentales.

Esta autora destaca, también, que el jugar es un derecho del niño/a y aclara: “se juega por jugar y para jugar. Ese es su valor, su motor y su efecto” (2017, p. 171). El juego es propio del desarrollo integral del niño, tanto emocional, intelectual, social y motor, y a su vez, es vía

³ Término utilizado por M. Chokler para referirse a los niños muy pequeños que aún no desarrollan los procesos de individuación-subjetivación y las bases de la personalidad. Explicado en *La aventura dialógica de la infancia* (2017, p.76).



natural de expresión y el principal recurso psíquico para la elaboración de conflictos (Chokler, 2017).

Por su parte, B. Aucouturier considera al juego espontáneo como la *forma de expresión privilegiada* del niño y uno de los fundamentos de su personalidad. Otorga al juego una importancia vital, afirmando que “jugar es vital para el niño puesto que jugar es vivir, es vivir el placer de la acción, es vivir el placer de la repetición, es vivir el placer de representarse, jugar es afirmar su existencia en el mundo” (2018, p. 51).

Este autor sostiene que el juego espontáneo es el *lenguaje* del niño/a para hablar de sí mismo a través de su expresividad motriz, a la vez que le permite “transformar al mundo al ritmo de su omnipotencia mágica y transformarse él mismo creando el mundo de la realidad” (2018, p. 55). Así el niño es capaz de atenuar progresivamente las huellas dolorosas de sus vivencias pasadas a través de la repetición del juego, reasegurándose y creando nuevos desenlaces a las historias jugadas.

Nos resulta interesante la afirmación de B. Aucouturier recogida por Alvarado (2019), la cual sostiene que la “simbolización de una historia [...] le permite (al niño/a) sentirse seguro para luego estar disponible para los aprendizajes escolares” (p. 21). Vimos que, en el niño del que trata este caso, esta afirmación toma especial relevancia ya que la historia escolar con la que llega a la sala es, justamente, de *fracaso* (término usado en el ambiente escolar). Vimos que era un niño *no disponible* para el aprendizaje, debido a una carga emocional que lo obstaculizaba.

Por lo descrito anteriormente, es que nos interesó la mirada de Papandrea (citada en Alvarado, 2019), quien destaca la importancia de entender que, si el niño/a *juega lo que vive*, en el juego no todo es placentero:

El jugar implica un accionar que fluctúa entre momentos de placer y displacer, de tensión y distensión [...]. Permite olvidar la realidad sumergiendo al sujeto en la dimensión de la fantasía y la ficción, pero esto no es sin tramitar material de la propia existencia biopsicosocial y sus conflictos [...]. El deseo y el fantasma cobran figurabilidad en el pasaje de códigos que entremezclan elementos reales, imaginarios y simbólicos (p. 164).



En este punto del marco teórico, consideramos importante para este caso de estudio adentrarnos en la especificidad de lo simbólico del juego. En aquellos juegos de roles en los que el niño/a pone en juego sus vivencias y las actúa.

6.5.a. El juego simbólico



Imagen 3: Juego simbólico. "Selfie"

Tomamos la explicación que dan Llorca Linares y Sánchez Rodríguez (citados en Alvarado, 2019) que describen que cuando el niño/a accede al juego simbólico, se puede hablar de un salto cualitativo en su desarrollo cognitivo, ya que implica una descentración para poder representar determinado rol e internalizar un determinado modelo que simula mientras juega, atribuirle un uso diferente a cierto objeto.

Es así como a través del juego simbólico el niño/a puede externalizar, proyectar y simbolizar contenidos internos, para luego ir concretándolos en productos como construcciones, dibujos, modelados y relatos. Esto nos resulta relevante ya que pudimos observar este proceso en el transcurrir del hacer de Juan en la sala de Psicomotricidad.

Queremos destacar que consideramos al juego como un instrumento indispensable para el desarrollo infantil. A través del mismo se abre un mundo de posibilidades ya que, jugando, el niño explora, experimenta e incorpora las nociones básicas acerca de sí mismo, de los otros y del mundo; aprende a conocer y dominar su cuerpo, a orientarse en el espacio y en el tiempo, a comprender el entorno donde vive, a manipular y a construir, a establecer relaciones con otros, a comunicarse y a hablar, a expresar sus deseos, sus miedos y, sobre



todo, a elaborar sus conflictos. En el juego el niño/a se manifiesta tal cual está en el momento presente.

Para una mayor comprensión del aspecto simbólico o ficcional del juego, traemos los aportes que realiza Chokler en *Los avatares de la exploración en juego*:

El relato ficcional del juego, así como las construcciones y las huellas gráficas representan pasajes en un proceso de distanciamiento emocional. Pasajes, puentes y túneles en ida y vuelta, que permiten la transformación progresiva de actividades centradas en el placer del funcionamiento sensoriomotor, con eje en el propio cuerpo, para llegar a desplazar el eje hacia la elaboración de productos externos, más o menos estables o transitorios, que toman sentido por fuera del propio cuerpo (2017, p. 185).

Entendiendo que no solo el juego, sino también las huellas gráficas (la representación) van evidenciando el proceso de individuación del niño, es que traemos a continuación algunos conceptos sobre los momentos del relato y de la expresión gráfico-plástica.

6.6. El relato, la expresión gráfico - plástica y la construcción

Nos interesa destacar el momento del relato y el momento de la expresión gráfico/plástica porque constituyen dos momentos de transición que permiten el distanciamiento emocional de lo jugado (Chokler, 2017), requiriendo, para ello, ajustes corporales que permiten la autorregulación de la impulsividad que se puso en juego. Son dos momentos en los que las funciones cognitivas requieren una atención sostenida y donde se brinda la posibilidad de poner en palabras lo realizado, momentos para escuchar y ser escuchado. Sumado a que el dejar algo hecho que perdura en el tiempo y espacio, deja de ser efímero y pasa a ser trascendental, lo cual incluye a un otro.

Siguiendo el pensamiento de Arnaiz Sánchez (2020), creemos que el momento de la representación es considerado como una “manifestación de la unidad corporal”. Hay, en la representación gráfica, en las construcciones en madera en el espacio, en el modelado, “descentración, representación de los recuerdos, una energía motriz y física cuyo origen está en la pulsión del placer” (p. 12).



6.6.a. Con respecto al relato...

El momento del relato le permite al niño tener un sustituto simbólico de sus miedos, en la actividad narrativa puede sentir placer de tener miedo y jugarlo en el cuento. Dice Aucouturier: “la noción de placer y de juego en el cuento es, pues, fundamental” y agrega “el niño reclama siempre historias que dan miedo para apropiarse del miedo y dominarlo” (2018, p. 76). Es por esto que se introduce la narración en la práctica psicomotriz, luego del juego espontáneo, permitiendo a los niños/as vivenciar el reaseguramiento simbólico por vía corporal primero, para luego vivenciar por vía del lenguaje.

En nuestro caso, esta necesidad de apropiarse del miedo y jugarlo para poder dominarlo, fue un eje clave para la evolución de este niño en particular. El poder descentrarse emocionalmente para relatar “un sueño” le permitió volcar su carga emocional en el cuento y así descentrarse emocionalmente.

Compostela (citado en Domínguez Sevillano, 2019) nos muestra la importancia de la transición por estos momentos que venimos mencionando. En estos, al traspasar el momento del relato para llegar al de la expresión gráfico-plástica o construcción, vemos que “El proceso de descentración tónico-emocional, facilitará progresivamente el acceso al tiempo lineal, distanciando, atenuando la carga de su historia afectiva” (p. 80).

6.6.b. Con respecto a la expresión gráfico plástica...

Observamos que existe un reaseguramiento por la vía del dibujo, el cual representa un intercambio, una comunicación a través de la que el niño se pone en “resolución con su historia más profunda y lo libera; pero también puede aislarlo, de allí el interés en incentivarlo a que le ponga palabras a su producción” (Cerutti et al., 1996, p. 50).

P. Lacerna y M. Gardonio (comunicación personal, 18 de marzo de 2022) en su charla sobre el momento de la expresividad plástica y gráfica, destacan que mediante el dibujo el niño/a proyecta su historia afectiva, evacuando conflictos familiares, teniendo así un efecto catártico. Existe una relación entre el dibujo y los juegos simbólicos (por ejemplo, el dibujo del círculo cerrado coincide con la adquisición de la unidad del yo), esto muestra su carácter individual. Ellos explican, además, que el dibujo es también una forma de expresar la pulsionalidad destructora.



El dibujo implica la posibilidad de descentrarse para representar, y la posibilidad de dejar algo de sí plasmado, que otro podrá ver y que durará en el tiempo: la trascendencia que mencionamos anteriormente. A partir de los 5-6 años, es esperable que el niño/a dibuje sin transparencias y aparezcan las prolongaciones, ya es esperable la capacidad de simbolizar; a los 8-9 años aparece la perspectiva, la acción (muestra algo de movimiento) y, por lo tanto, el relato sobre situaciones que pasaron o pasan en el dibujo.

Vemos cómo el niño va dejando su huella, se presenta él mismo, primero con un círculo, hasta que logra armar un relato, una historia que tiene mucho de la propia. En el caso de este niño en particular el dibujo es un punto de quiebre (junto con el relato) donde por fin su yo aparece, dejando entrever sus miedos, su enojo y conflictos vivenciados. Momento que consideramos de especial importancia para comprenderlo.

6.6.c. Con respecto a la construcción...

La construcción en 3D es una forma de simbolizar del niño que favorece la construcción del símbolo, la construcción del sí; por lo tanto, protege la personalidad frente a las angustias y conflictos. Simboliza la historia profunda. Implica una atención sostenida, una concentración que es posible solo en una actividad detenida, en donde la quietud del cuerpo implica para el niño la necesidad de la contención de las cargas emocionales, que le permite las imágenes mentales. El niño busca el equilibrio, luego de los 5 años busca mayores complejidades: ya no solo alinea o apila, sino que alterna entre horizontal y vertical, para luego aparecer la simetría. A mayor descentración del niño, mayor capacidad de construir en forma colectiva (P. Lacerna y M. Gardonio, comunicación personal, 18 de marzo de 2022).

6.6.d. Con respecto al modelado...

Como variante, el modelado permite la transformación del material, el romper, cortar, aplastar para luego volver a reunir. Se arma y re-arma, por lo que no tiene la continuidad del dibujo. En caso de mucha angustia que imposibilite la expresión por medio del dibujo, el modelado puede ser una alternativa ya que permite deshacer lo hecho rápidamente. Vimos cómo este recurso fue importante con Juan en particular, ya que parecía no poder/querer dejar huellas y la masa le permitió sortear esta dificultad.



CAPÍTULO II

1. La expresividad motriz de Juan desde los parámetros psicomotores.

Juan nos fue mostrando cambios en su modo de ser y estar, cambios que observamos en el transcurrir de las sesiones y que analizamos a la luz de los parámetros psicomotores que propone B. Aucouturier (2005).

En la **relación consigo mismo** pudimos ver ajustes a nivel sensorial, tónico y postural con movimientos rápidos y precisos, repitiendo el movimiento de golpear un objeto contra otro, como movimiento más frecuente. Respecto a la postura de Juan, pudimos ver que fue adoptando cambios según los momentos de las sesiones, evidenciando una postura más cerrada y tensa en los momentos de entrada y de salida, mientras que durante el momento del juego simbólico se observó una postura más abierta y distendida.

Observamos cierta ruptura en su transformación tónico-emocional en situaciones donde pasó de manifestar fragilidad, con tono de voz agudo y gesto de búsqueda de protección, a adoptar, casi inmediatamente, una postura de dominación utilizando voz grave y tono imperativo. Puede verse en la Crónica 1: “cuando Mino le arroja un cubo, Juan se acerca y se acurruca al lado de la PSM⁴ gritando: ‘¡mami, mami!’, mirando hacia donde está Mino”; momentos después, en la misma crónica: “[...] Juan comienza a quitar las colchonetas que cubren a la PSM, mientras dice: ‘¡portarse bien!’, con gesto serio al dirigirse a la psicomotricista”. Estos cambios se repiten varias veces, tanto en esta sesión como en las siguientes, por ejemplo, “se acerca a la PSM y con tono de voz grave e imperativo dice: “¡acuéstese ahí!” (Crónica 2).

Continuando con el análisis de este primer parámetro y con lo referido anteriormente, vimos que en la *calidad de su voz* también se notaron cambios llamativos, según con quien interactuaba. Decimos esto porque, sobre todo al inicio de las sesiones, su tono de voz fue bajo y difuso cuando interactuaba con su compañero de juegos, mientras que cuando le hablaba al adulto su tono fue alto, directo y claro. En lo referido a la atención hacia sí mismo, pudimos ver que la *mirada del adulto* fue significativa para Juan a lo largo de todo el proceso, mirada que buscó para desafiar y transgredir, como así también para pedir objetos, para

⁴ Desde aquí en adelante, se utilizará la abreviatura *PSM* para hacer referencia a la figura de la psicomotricista interviniente en la experiencia relatada.



construir su juego y para jugar.

Nos centramos en el *intercambio de miradas con el adulto*, que se produce en el juego de los “músicos callejeros” porque aquí observamos uno de los primeros cambios en la expresividad motriz de Juan, cambio que notamos particularmente en su mirada hacia el adulto, que pasa de ser fija y desafiante, a ser de complicidad y placer. Considerando al niño desde su unicidad y globalidad, podemos ver que sucede lo mismo con toda su *mímica*, que también va cambiando al compás de este juego, con el surgimiento del *placer* que unifica y transforma, evidenciado en la sonrisa que se dibuja en su rostro:

La resonancia más evidente en el niño está dada por la sensación de placer que vive en su movimiento, en el espacio, con el objeto, en el contacto con el otro, en el cual él mantiene y potencia su globalidad invistiendo en la experiencia a todo su ser: sensorial, emocional. Esta es la dimensión del placer sensoriomotor, que Bernard Aucouturier revela como la *vuelta de llave* de la transformación del niño y su evolución (Compostella, 2001, p. 79).

Articulado con lo anteriormente expuesto notamos que fue en la *relación con el adulto* donde se vieron los cambios más significativos en el proceso realizado por Juan. Relación que comenzó siendo de tipo *oposicionista*, en la que puede verse a Juan transgredir las reglas de la sala y desafiar al adulto, para luego y progresivamente, verlo buscar y tener una relación de *cercanía* con el mismo. En el medio de este proceso se fue dando una interacción particular donde puede verse al adulto psicomotricista *disponible*, poniendo el cuerpo para que el niño pueda jugar en él toda su emocionalidad y fantasía, como puede verse en la Crónica 5: “Luego de momentos de preparación, Juan le avisa que la va a cortar y le explica cómo, tajitos en el costado del cuerpo, así por todos lados. ‘Bueno’, responde ella. Y ‘se duerme’. Él recorre el borde del cuerpo de ella ‘haciendo tajitos’ uno al lado del otro desde su hombro hasta su tobillo”.

En tal sentido, cabe citar aquí a Aucouturier cuando explica que “el niño juega con placer para reasegurarse, con el fin de alejar las tensiones dolorosas de su cuerpo así como las emociones que les están asociadas” (2018, p. 49). En este punto nos resultó interesante observar la dinámica transformación de Juan mediante su juego espontáneo. Fue el momento en que dejamos de preguntarnos qué fue lo que vivió Juan en su historia relacional, para comenzar a apreciar lo que se estaba modificando en su relación con este adulto disponible, *partenaire simbólico* de sus juegos.



En este cambio en la relación con el adulto pudimos ver que el tema del límite fue significativo para Juan. Límite entendido, como expusimos en los conceptos teóricos, como contención. Se observó como en reiteradas ocasiones necesitó, buscó y transgredió el encuadre, y que la psicomotricista con suavidad y firmeza marcó y sostuvo el límite.

Pudimos notar como en la crónica 1 y 2 hubo una constante búsqueda por parte de Juan de la transgresión a la regla, de un desafío al adulto. Vemos algunos ejemplos de ello en la crónica 2: “Juan lo toma del cuello fuertemente con un brazo. Interviene la PSM intentando separarlos. Juan tironea y aprieta más fuerte a su compañero, continúa”, aquí la transgresión llega a romper claramente las reglas del encuadre y fue necesario que la PSM con su voz y toda su corporalidad marcara el límite, ante lo cual Juan se alejó enojado. En el momento de la representación vuelve a desafiar intentando dibujar en los espacios que no están destinados para ello: “topa con un cajón, la PSM le dice que es hasta ahí, Juan continúa y dibuja en el cajón”; “Juan se dirige al sector del juego sensoriomotor y escribe su nombre en el piso”.

Ante estas transgresiones a la regla la PSM se muestra clara pero firme, en especial cuando Juan está haciendo daño al compañero. Acá la actividad se frena, se aclara: “esto no es un juego”, se ponen palabras, puede haber una consecuencia, pero no hay un “castigo”. Vemos que esta forma, posiblemente no esperada por Juan, lo lleva probablemente a nuevas emociones. “El castigo alivia el sentimiento de culpa” del ser un niño transgresor, nos explica Gerstenhaber (1997, p. 93). Nos preguntamos: ¿cómo se sintió Juan ante el no castigo? ¿Qué percibió de ese adulto que estaba allí frente a él, que con contención lo de-limitó? ¿Fue segurizante para Juan estar con este adulto que lo sostiene aún en su transgresión? Creemos que esta actitud del psicomotricista le brindó a Juan la seguridad emocional que le permitió abrirse, jugar, decir, “matar”, ser y rearmarse como hemos ido describiendo.

El cambio más evidente en su *relación con el adulto*, lo encontramos en la sesión N° 4, donde en el momento del relato, los niños y la PSM se sientan cerca unos de otros, acercan la estufa y se cubren con una manta “como techo”. Allí comienzan a contar historias “de miedo”. Es en este momento donde Juan puede contar su particular relato. Destacamos aquí la posibilidad de comunicación que se da en un clima de seguridad y confianza con un adulto suficientemente contenedor: “insistamos una vez más, en esa calidad de la comunicación no verbal que puede satisfacer la carencia profunda de seguridad y de afectividad sin responder directamente a su origen” (Aucouturier et al., 1985, p. 63).



En cuanto a la *relación con los pares*, pudimos ver que en las primeras sesiones Juan se relaciona con aceptación hacia las propuestas de su compañero; observamos incluso cierta obediencia y, por momentos, imitación de los juegos y palabras de su compañero. Esto lo podemos ver en la Crónica 1, donde su compañero le dice: “Juan, primero un ratito acá (refiriéndose al lugar del ritual de entrada), un ratito y después listo”, en donde vemos a Juan obedecer la propuesta de su compañero. En varias ocasiones su compañero lo llamó y le indica su lugar en el juego: “Mino se para y le dice ‘acá tenés un lugar Juan, ¡vení!, y Juan sube caminando por la rampa’. Con el transcurrir de las sesiones y de los distintos juegos que fueron compartiendo los niños, fuimos notando un cambio en este modo de relacionarse con su par. Pudimos ver que Juan era el que proponía ahora el juego y desarrollaba su rol de manera creativa como puede verse en la Crónica 6: “Juan está presentando el ‘espectáculo’, Mino toca y Juan semisentado canta una canción”. También se nota la iniciativa cuando “Juan corriendo por la rampa dice ‘¡a pelear!’ y se acerca con la ‘espada levantada’ donde se lo ve realizando la propuesta de juego que luego se desarrolla con su compañero y la PSM.

Podemos decir, por lo que observamos en el transcurrir de las sesiones, que Juan se relaciona con su compañero utilizando la voz, la palabra, el gesto, la mirada, el cuerpo, su emoción; en definitiva, con la implicancia de todo su ser. De aquí se desprende la intensa comunicación que se establece entre los niños que juegan juntos.

En cuanto a su *relación con el espacio*, estamos ante un niño que ocupó todo el espacio de la sala, privilegiando el centro y el lugar alto de la misma, manteniendo un lugar cercano respecto de su compañero de juegos y por lo general alejado del adulto, salvo en la sesión N° 5, donde su juego fue de cercanía con el adulto. Usó prevalentemente el espacio del juego sensoriomotor y simbólico. Detectamos un lugar al que acudió de manera particular: se trata de un espacio que Juan ocupó sentado entre dos colchonetas, en una de ellas se sentaba y en la otra se respalda contra una pared. Observamos que este era un lugar a donde se dirigía en sus momentos de frustración, alejándose de la situación y de los demás, “su lugar seguro”. En una oportunidad lo pudo poner en palabras de la siguiente manera: “Juan se sienta en la colchoneta con su espalda contra la pared y mirando a la PSM le dice: ‘Acá vos no podés venir, hasta ahí es’” (Crónica 1). Pudimos observar así su capacidad para *delimitar* el espacio que ocupa.

En varias ocasiones vimos a Juan sentarse en este lugar, como se describe en la Crónica 5: “Juan permanece un rato en la postura en la que estaba, sentado y respaldado”. Observar los espacios que utilizó Juan y el modo en que los invistió, nos permitió ver los



cambios progresivos en su apertura hacia el mundo de los demás, evidenciado en su ocupación particular de distancia-proximidad respecto del adulto. También nos permitió observar cómo invistió ese lugar donde se sentaba en busca de cobijo, calma y seguridad, en cierta manera regresiva. Cabe aquí mencionar algunos aspectos de la regresión:

La regresión expresa una reactualización de sensaciones agradables, que además puede ser un índice de falta de placer y de falta de la imagen de placer en relación con el otro. Se puede entender como una llamada hacia el otro. (Arnaiz Sánchez, 2000, p. 66).

Respecto a la *relación con el tiempo* pudimos ver que Juan lo utilizó con *continuidad* en el uso de los objetos, en las interacciones con sus pares y con el adulto, como así también durante el juego simbólico. Se observó dificultad para respetar los momentos de entrada y de salida, como también para realizar los pasajes a los distintos momentos de las sesiones. Esto se evidencia en la Crónica 1 cuando “La PSM les dice: ‘ya está, empiezan los títeres, es el momento’ y agrega que después de los títeres van a ir a las maderitas, a lo que Juan en tono alto exclama: ‘¡Nooo!’”. Esto se repite en la Crónica 2: “Se anticipa el momento de finalizar, Juan pregunta por qué. Le explica que ya viene el momento de la historia y diciendo ‘uy... ¡noo!...’ sale de la palangana y se aleja”.

Esta situación en los pasajes se fue modificando con el transcurrir de las sesiones. En la Crónica 4 se observa que, si bien el pasaje de un momento a otro no le gusta, ya no le provoca tanto enojo: “Les avisa que queda 1 minuto y Juan pide 2, la PSM dice que ya no queda más tiempo y Juan se sienta con cara seria”. Esto se modificó en las últimas sesiones donde pudo aceptar el encuadre y no mostró enojo ni transgresión, como puede verse en la Crónica 5, donde la PSM le pide que sea Juan quien anticipe el momento de finalizar: “Él verifica en el reloj y dice en voz alta: ‘Fran, quedan dos minutos’, ‘uno’, le dice ella bajito, vuelve a mirar el reloj y dice ‘uno’”. Luego de lo cual, pasó al siguiente momento sin dificultad. Es probable que, en este proceso de cambios, Juan haya podido incorporar las reglas de la sala a su tiempo y en relación a los demás parámetros analizados, ya que estos solo se separan para su análisis, pero se encuentran intrínsecamente relacionados.

En su recorrido por las distintas sesiones podemos ver que Juan, en su *relación con los objetos*, eligió los de tipo estructurados (títeres), como así también los objetos sin un uso predeterminado como la palangana, palitos, cubos, telas, sogas, a los que invistió



simbólicamente. Así las palanganas fueron “tambores”; la tiza “una pastilla”; las telas y cubos se transformaron en “casita y cárcel”; los flota-flota fueron “espadas”. Como puede observarse en las crónicas: “Juan pone el fuentón junto al otro y con dos palitos de madera comienza a golpear como si fuese una batería” (Crónica 1); “Juan se coloca al lado de un cubo y se tapa con unas telas: ‘esta es mi casita’, dice” (Crónica 2); “También le dice que le va a dar una ‘pastilla’, entonces saca una tiza de la cajita y se la da” (Crónica 5). En reiteradas ocasiones también vimos a Juan usar objetos que le permitían una envoltura, como colchonetas y telas; el caloventor que le proporciona placer al sentirse “calentito”, o la palangana donde pudo “meterse dentro”. Juan invistió estos objetos denominados “blandos” como objetos segurizantes cuando los necesitó para atenuar sus angustias y temores.

En relación a los tipos de *juegos* pudimos ver a Juan vivenciar juegos de *reaseguramiento profundo*, como lo fueron el *taparse* con colchonetas; *envolverse*; *meterse dentro*, “*huir*”; “*refugiarse*” de aquella “bruja” o del “lobo”. Por ejemplo, en la Crónica 2 “Juan se mete entre las dos colchonetas tapándose totalmente” o en la Crónica 5 “se va recostando y acomodando en la tela, se tapa hasta el cuello”. Basándonos en la teoría de Aucouturier, podemos decir que estos juegos de *reaseguramiento* le otorgaron a Juan la seguridad afectiva que fue necesitando en este proceso vivido. Como explica el autor, vemos en este juego cómo “el Psicomotricista, vivido por el niño como símbolo de muerte sobre un fondo de vida, garantiza la evolución hacia el registro simbólico” (1985, p. 215). Es justamente este pasaje a la representación simbólica lo que nos muestra la evolución de la expresividad motriz de Juan.

Estos juegos se entrelazan y constituyen, a su vez, los juegos de tipo *simbólico* que prevalecen en las sesiones observadas. Destacando entre ellos el juego de los “músicos callejeros” por ser el juego donde observamos los primeros cambios en su expresividad motriz, como se mencionó anteriormente, pero también por ser el juego que Juan más repitió. Aquí se evidenció cómo este juego se retroalimenta y se recrea por el placer que le proporciona. Citamos aquí a Aucouturier (1985) ya que nos ayuda a comprender el “sentido profundo de la expresividad psicomotriz”. El psicomotricista va comprendiendo progresivamente la demanda inconsciente “a partir de las manifestaciones repetitivas del niño, detectadas a lo largo de las sesiones” (p.62).

Consideramos oportuna la afirmación de Chokler (2017, p. 171) sobre que el juego es “el principal recurso psíquico para la elaboración de conflictos” con el que el niño cuenta.



2. El momento del relato

Destacamos la importancia de este momento para favorecer la comunicación y descentración, como así también el fundamental clima emocional de confianza y seguridad necesario para contener las emociones más profundas que los niños ponen en sus relatos. Aucouturier menciona al relato como “momento de reaseguración por la vía del lenguaje” (2018, p. 82) narración que estimula diferentes emociones en los niños como el miedo al abandono, a ser perseguido, a la agresión, en la que el mismo niño va aportando sus propios procesos de *reaseguración*.

Durante el proceso vimos a Juan involucrarse progresivamente en el momento del relato. Y es en esa seguridad de la confianza que le brindó el PSM, de la tela y del calorcito que une, que Juan fue capaz de expresarse a través del símbolo más elevado, “la palabra”. Vemos cómo en un primer momento (Crónica 2), “Juan no se sienta en la manta, lo hace en una silla, mirando a la PSM se tapa sus orejas con las manos cuando comienza la historia”. En cambio, en la Crónica 4, participa activamente en la creación de la historia junto con su compañero y la PSM. En un momento su tono cambia y “Juan comienza a contar de forma más baja y mostrando ansiedad en el movimiento de sus manos con la tela que un señor vino y le agarró el pie [...]” y su relato pasa a ser motivo de activación de protocolo por vulneración de derechos.⁵ Moretto (citado en Domínguez Sevillano, 2019) explica cómo el dispositivo de la PPA propone al niño un “itinerario de maduración de la simbolización, que les empuja (a los niños) a diluir los afectos de placer y de displacer a través [...] del lenguaje verbal” (p. 23).

Así llegamos a ver a Juan relatar en la Crónica 5 otra situación muy personal, a través de la cual vamos construyendo su historia, conociendo las vivencias personales que lo fueron conformando y nos encontramos con Juan pidiendo contar su historia: “Ahora yo, dice Juan espontáneamente” y comienza su relato. Y puede terminar ese relato relajado y pasar tranquilo al siguiente momento de la sesión. Así, llegamos a la sexta y última crónica de la que tenemos registro de la expresividad motriz de Juan, en la que termina el relato: “Este cuento se ha terminado, dice Juan”.

⁵ La Psicomotricista titular, luego de escuchar el relato, sumado al dibujo realizado en el pizarrón activó el protocolo escolar destinado para estos casos.



3. La expresión gráfico/plástica

Pudimos notar en Juan dificultades para participar de este momento, sobre todo al principio de este proceso. En la primera crónica él pide dibujar, logrando realizar un pequeño círculo que abandona enseguida. Un primer “yo” que apenas queda plasmado en la hoja. En la Crónica 2 observamos cómo Juan necesitó enunciarse en su expresión grafo-plástica escribiendo y remarcando su nombre por varios lugares de la sala desafiando el límite (ver fotos en anexo).

En el momento de la expresión gráfico/plástica de la sesión N°4, Juan dibuja en el pizarrón, de forma imprevista para la PSM, un miembro masculino que ocupaba gran parte del mismo, luego de contar una historia muy particular. Minutos después, al momento de dibujar en el papel, trata de copiar lo realizado por un compañero diciendo que él no sabe dibujar, que no le sale, para luego, claramente molesto e incómodo, hacer un bollo con su dibujo y esconderlo en un baúl. Crónica 4: “abolla la hoja con fuerza. La PSM le ofrece que lo guarde en lugar de abollarlo, él se para e intenta tirarlo por la ventana. Como no puede abrirla lo tira dentro del baúl del sensorio y cierra fuerte la tapa tratando de trabarlo”. Además, busca irse de la sala visiblemente enojado con la PSM. En las siguientes sesiones vuelve a ver su dibujo abollado y decide dejarlo ahí.

En la última sesión se le ofrece usar masa en el momento de la representación, a lo cual accede. Consideramos que la masa, por sus características de ser un material blando y modificable, le otorgó la posibilidad de armar y desarmar sus producciones, mientras que desarmar o borrar su dibujo le resultaba más complejo. Por ello, podemos inferir que en las primeras sesiones Juan no podía dejar algo plasmado que fuera registro de su creación. Con el transcurrir de las sesiones, y con un material adecuado a su posibilidad, sí lo pudo hacer. Aquí volvemos a mencionar la importancia de tener en cuenta el tiempo madurativo único y personal de cada niño/a, que brinda la posibilidad de ir accediendo a simbolizar, a representar, capacidad que claramente Juan fue destrabando y a la que logró acceder. En la sesión en la que dejó una producción hecha con masa, también pudo contar al resto que había hecho en el ritual de salida. En la Crónica 6: “ella (la PSM) pregunta ¿quién quiere contar qué hizo? Juan cuenta que hizo ‘eso’ y señala los ‘helados’”.



CONCLUSIONES

Al iniciar este trabajo nos propusimos describir los cambios en la expresividad motriz de Juan durante las sesiones observadas e identificar los momentos clave donde se manifestaron esos cambios, como así también, analizar los factores más relevantes que incidieron en los mismos. En el recorrido que fuimos realizando, encontramos indicios e indicadores de esos cambios, que al articularlos entre sí y con la teoría, fueron cobrando significado. La utilización de crónicas y el análisis de los parámetros psicomotores observados en cada sesión, nos permitieron realizar esta descripción e inferir en este relato particular que nos contó Juan a través de su expresividad motriz a lo largo de cada encuentro.

Desde su gestualidad y mímica en las primeras interacciones con los otros, Juan nos fue contando una historia relacional de preferencia con su par, de quien aceptaba propuestas e indicaciones, mientras que con el adulto pudimos observar una relación de resistencia y de oposición. Creemos que esta relación se fue modificando mediante el juego espontáneo, en especial en el primer juego simbólico, que fue el de “los músicos” donde vimos aparecer el placer de expresarse, de comunicarse con el adulto. Consideramos que este primer juego simbólico habilitó el surgimiento de los demás juegos donde Juan pudo expresar e ir modificando su historia relacional.

Así fue como vimos a Juan desplegar juegos de omnipotencia que le permitieron reasegurarse e ir modificando la relación consigo mismo, con el espacio, con los tiempos, con sus pares y con el adulto. Adulto psicomotricista atento y disponible a sus iniciativas y *partenaire* simbólico de sus juegos, actitud que consideramos clave en los cambios observados en el mundo de relaciones de Juan. Podemos decir, entonces, que la expresividad motriz de Juan fue manifestando cambios en todas sus relaciones, que si bien fueron analizadas por separado en este trabajo a la luz de los parámetros psicomotores, se encuentran íntimamente unidas entre sí y son inseparables a la hora de hacer un abordaje desde la globalidad del ser del niño.

Consideramos que Juan necesitó jugar simbólicamente sus miedos y angustias para lograr transformar, mediante el juego, la realidad, y que con la posibilidad de distanciarse que le brindó la sala de psicomotricidad, pudo representar. Cuando conocimos a Juan, su maestra refería que era un niño que no se concentraba en clase, que participaba y hablaba poco, al punto de dudar de que sus capacidades cognitivas fueran acordes a su edad. El proceso



observado nos permite inferir que Juan necesitaba descentrarse de una fuerte carga emocional vinculada, probablemente a una situación vivida con un adulto, para poder estar en condiciones de aprender. Tomando lo explicado por Arnaíz Sánchez (2000), reconocemos que para que el niño pueda acceder armoniosamente a la dimensión cognitiva, no se puede olvidar la motricidad y la afectividad. Dicho de otra forma, no se puede acceder al pensamiento operatorio sin un desarrollo armónico afectivo y corporal.

En vista del proceso de cambio observado en Juan, consideramos que la sala de Psicomotricidad fue un espacio indispensable para favorecer esa dinámica de transformación, que le permitió elaborar sus temores y angustias y así poder acceder a otro nivel de simbolización. Creemos que el encuadre de la PPA (espacio, tiempo, reglas y actitud del psicomotricista) le brindó un espacio de empatía y contención que le permitió sentirse seguro para descentrarse, salir de sí, abrirse al otro y recibir del otro. Vemos, por ejemplo, cómo el límite sostenido por la psicomotricista ayudó a Juan a lograr la evolución de la agresividad a formas simbólicas que le permitieron jugar su historia, re-vivirla y re-elaborarla a través del relato y del juego. Estamos ante el pasaje de la acción a la representación, objetivo principal de la Práctica Psicomotriz de Aucouturier.

En cuanto a la historia particular que cuenta Juan a modo de “un sueño”, y por encontrarse este relato al final de las sesiones observadas, pudimos entender que necesitó vivenciar el proceso de juegos anteriormente descrito para poder contar sus miedos, poniendo palabras a esa historia vivida o soñada, pero finalmente contada. Sabiendo que el lenguaje es fundamental para poner distancia, es que consideramos que en este momento del cuento o del relato, es donde Juan encuentra la posibilidad de contar su historia de miedo a modo de sueño. Juan pudo jugar su miedo en el cuento junto a su compañero y a la psicomotricista en un clima acogedor que le permitió tener la seguridad y la confianza para expresarlo.

En lo referido a la dificultad observada en Juan para representar en el momento de la expresión gráfico-plástica, encontramos en la siguiente cita de Aucouturier (2019), una posible explicación: “Señalamos que un grado intenso de angustia permanente a causa de condiciones desfavorables e incluso traumáticas de vida, limita o hasta aniquila el deseo de simbolizar, de asegurarse y de desarrollar sus capacidades de descentración tónico-emocional” (p.85). Vimos cómo el proceso que fueron haciendo Juan y la psicomotricista, resonando desde lo tónico-emocional, le brindó a Juan la seguridad necesaria para su descentración y posibilidad de acceder a la representación.



Para finalizar, queremos mencionar que la realización de este trabajo nos brindó la oportunidad de *leer* la expresividad motriz de Juan y de *escuchar* en este *relato de su cuerpo* cómo fue modificando su manera de ser y estar. Podemos decir que fuimos dando cuenta y a la vez *dándonos cuenta* de cómo Juan, con los dispositivos y encuadre que encontró en la sala de Psicomotricidad de su escuela, fue utilizando sus propios recursos para reasegurarse, fue desplegando sus juegos simbólicos hasta lograr descentrarse tónico-emocionalmente para poder contar aquello que lo angustiaba.

Esperamos que el presente trabajo sea un aporte para mostrar la importancia de la observación de la expresividad motriz de las infancias, en el encuadre de las salas de psicomotricidad educativa. Que quienes estamos inmersos en este ámbito, abracemos los relatos de los cuerpos que se nos manifiestan día a día, intentando descifrarlos y formando parte de su evolución.



BIBLIOGRAFÍA

- Abraham, E. (2018). *Aportes del estructuralismo para el estudio de la narración. Herramientas de Narratología*. Resumen. Cátedra de Semiótica, Lic. en Psicomotricidad Educativa, UNCU, Mendoza.
- Ajuriaguerra, J. (1975). *Manual de Psiquiatría infantil*. Barcelona: Massón.
- Alvarado, M. (Coord.) (2019). *Jugar en Psicomotricidad. Estudios, análisis, reflexión y práctica*. Buenos Aires: Suyai.
- Arnaíz Sánchez, P. (2020). "La práctica Psicomotriz: una estrategia para aprender a comunicar". En *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, N° 0. Extraído el 17 de febrero de 2023 de https://www.academia.edu/35287328/Revista_Ibero_american_a_de_Psicomotricidad_y_T%C3%A9cnicas_Corporales_N%C3%9AMERO_0
- Arnaíz Sánchez, P. y Bolarín Martínez, M. J. (2000). "Guía para la observación de los parámetros psicomotores". En *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, N° 37, abril, p. 63-88.
- Aucouturier, B. (1999). "El Educador y la ayuda educativa". En *La Hamaca. Los fundamentos epistemológicos de la práctica clínica, preventiva y educativa*. Ed. FUNDARI.
- Aucouturier, B. (2005). *Los fantasmas de acción y la Práctica Psicomotriz*. España: GRAÓ.
- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. España: GRAÓ.
- Aucouturier, B. (2020). *La formación del Psicomotricista PPA. Su formación personal por la vía corporal y emocional*. España: GRAÓ.
- Aucouturier, B. et al. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y Terapia*. Barcelona: Editorial Científico Médica.
- Ávila, V. (2019). *Apuntes de cátedra de la unidad N°2 de Psicosemiótica, Lic. en Psicomotricidad Educativa*. Facultad de Educación, UNCU, Mendoza.
- Barthes, R. (1966). "Introducción al análisis estructural de los relatos". En Niccolini, S. (Comp.) *El análisis estructural*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Beneito, N. (1998). "El jugar del bebé trisonómico". En *La hamaca. Los fundamentos epistemológicos de la práctica clínica, preventiva y educativa*, N°9, Buenos Aires: FUNDARI-CISDE.
- Bowlby, J. (2009). *Una base segura. Aplicaciones clínicas de una teoría del apego*. Buenos Aires: Paidós.



- Calmels, D. (2009). *Infancias en el cuerpo*. Buenos Aires: Biblos.
- Calmels, D. (2012). *Del sostén a la transgresión. El cuerpo en la crianza*. Buenos Aires: Biblos.
- Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Buenos Aires: Paidós.
- Cerutti, A. et al. (1996). *La Práctica Psicomotriz en la Educación. Del camino recorrido... al camino por andar...* Montevideo: Prensa Médica Latinoamericana.
- Chokler, M. (2001). "Jugar-se en la ontogénesis. A la búsqueda de la significación". En *La hamaca. Los fundamentos epistemológicos de la práctica clínica, preventiva y educativa*, N°11, Buenos Aires: FUNDARI-CISDE.
- Chokler, M. (2005). *Los organizadores del desarrollo. Del mecanicismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires: Cinco.
- Chokler, M. (2015). *Acerca de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Lima: Centauro.
- Chokler, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- Compostela, S. (2001). *Acercamiento al niño en la práctica Psicomotriz: La dimensión del placer sensoriomotor*. Mendoza: Facultad de Educación, UNCU.
- Dalle, P. et al. (2005). *Manual de metodología. Construcción de un marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. Colección Campus Virtual*. Buenos Aires: CLACSO.
- Darrault, I. (1999). "Semiótica y reeducación psicomotriz". En *La hamaca, Los fundamentos epistemológicos de la práctica clínica, preventiva y educativa*, N°10, Buenos Aires: FUNDARI-CISDE.
- Darrault, I. (2000). *Seminario: La ontogénesis del sujeto enunciator. Facultad de Educación Elemental y Especial*. Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.
- Domínguez Sevillano, M. A. (2019). *50 años de la práctica psicomotriz de Aucouturier. IV jornadas PEI Práctica Psicomotriz*. España: GRAO.
- Gerstenhaber, C. E. (1997). *Los límites, un mensaje de cuidado*. Buenos Aires: A-Z Editores.
- Levin, L. (2014). "El diálogo tónico postural: La trama del cuerpo y el lenguaje". En *Revista de Psicomotricidad*. Extraído el 26 de septiembre de 2022 de <http://www.revistadepsicomotricidad.com/2014/04/el-dialogo-tonico-postural-la-trama-del.html>
- Marradi, A. et al. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Emecé.



- Martínez Carazo, P. (2006). "El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica". En *Pensamiento y Gestión*, N°20, julio, Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia. Extraído el 22 de abril de 2022 de <http://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Serrabona Mas, J. (2011). "Motricidad Espontánea versus Motricidad Propuesta en el Diálogo Educativo". En *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*, N°36, nov. Extraído el 20 de febrero de 2023 de <http://www.iberopsicomotricidadum.com/index.php>
- Yuni, J. y Urbano, C. (2014). *Técnicas para investigar 2. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Argentina: Brujas.
- Zalba, E.M. (2012). *Esbozo explicativo del desarrollo de la Semiótica*. Apuntes inéditos. Cátedra de Semiótica. UNCU, Mendoza.
- Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca de un lector: Saussure, Pierce, Barthés, Greimás, Eco, Verón*. Buenos Aires: La Crujía.



ANEXO

CRÓNICAS DE LOS DATOS CONNOTADOS Y DENOTADOS

CRÓNICA I

Fecha: 4/6/21 Cantidad de niños: 2 (Mino y Juan) - Segundo grado.

Al llegar a la sala se sientan afuera a sacarse las zapatillas, Mino toma el alcohol en spray se pone él y sin querer le salpica a Juan la cara, este hace un chillido como si llorara un pequeño, le preguntan si está bien y dice que sí.

Datos denotados	Datos connotados
<p>Ritual de Entrada:</p> <p>Entran a la sala. Juan camina lentamente dirigiéndose a la rampa, Mino le dice: “Juan, primero un ratito acá (refiriéndose al lugar del ritual de entrada), un ratito y después listo”. Se sientan mientras la PSM recuerda las reglas, Juan se sienta lentamente. La PSM propone sacarse las medias para no resbalarse. Juan tiene unas medias largas de fútbol, empieza a intentar sacarlas de manera lenta y con aparente dificultad. “Esas medias son de fútbol” dice la PSM dirigiéndose a él, “¿Estás haciendo fútbol?”. “Sí”, responde Juan levantando la cabeza para mirarla mientras sigue intentando sacarse sin éxito la media. Mino interviene diciendo que él hacía fútbol antes y ahora hace boxeo. Juan dice que él también va a empezar con su tío boxeo, lo dice de forma poco clara y en tono bajo. Sigue intentando sacarse las medias, sentado con el talón sobre la silla, tironea de la punta. Le preguntan si necesita ayuda y extiende el pie, lo ayudan a pasar el talón y logra sacarla. Se para y se va hacia el espacio sensoriomotor, la PSM lo llama para que se siente, él parece no escuchar, ante la repetición y el llamado de Mino vuelve.</p> <p>PSM pregunta a que quieren jugar. Juan se mueve despacio. Vuelve a pararse y se sube al sensorio.</p> <p>La PSM decide terminar el ritual y les dice que pueden ir a jugar.</p> <p>Momento Sensorio Motor:</p> <p>Juan le pide a la observadora (OBS) el fuentón de las maderitas señalándolo, ella le responde que ese fuentón tiene las maderitas que son para jugar después y le muestra que hay</p>	<p><i>Se observa a Juan algo disperso, distraído.</i></p> <p><i>No se le entiende cuando habla, lo hace bajo, con palabras poco claras.</i></p> <p><i>Ingresa hacia el espacio del juego sensorio motor dos veces durante el ritual de entrada. Transgrede.</i></p> <p><i>Ingresa a jugar sin anunciar su proyecto de acción o de juego, y sin poder recordar las reglas. Se observa dificultad para respetar el encuadre.</i></p> <p><i>Señala para pedir.</i></p>



otro. Juan se dirige hacia el fuentón que le señaló la OBS y sacándole lo de adentro lo toma y apoya a modo de tambor en el piso, vuelve a buscar el fuentón de las de las maderas, la PSM se acerca y sacando las maderas de su interior se lo da. Juan pone el fuentón junto al otro y con dos palitos de madera comienza a golpear como si fuese una batería. Golpea con ambas manos a la vez, arrodillado en el piso, con muchísima fuerza. Mino agregó un sombrero como si fuese un artista callejero. La PSM pasa caminando y le deja papeles simulando dinero. Juan sonríe y la sigue con la mirada mientras golpea los fuentones ya no tan fuertemente.

Juan para de golpear y mira a la PSM quien se acerca dejando otro “billete” en el sombrero. Él sonríe y vuelve a golpear. Esto se repite varias veces. La PSM al dejar el “billete” frena frente a él, algo agachada, lo mira a los ojos, ambos sonríen.

La PSM vuelve a acercarse a Juan para mostrarle el papel y ponerlo en el sombrero, ante lo cual Juan la mira y golpea nuevamente los fuentones. Deja los palillos sobre el fuentón y camina hacia donde está la obs., al lado del escritorio y dice “Quiero massss” y vuelve rápidamente a golpear el fuentón con ambos palos en cada mano a la vez.

Juan comienza a desplazarse caminando y golpeando el tarro, bordeando las colchonetas mientras dice: “*plata*”. Al escuchar a Juan y ver que se arrima a buscar su sombrero, Mino, se para y le dice “acá tenés un lugar, ¡vení!”. Juan sube caminando por el plano inclinado con las cosas que traía en las manos. Las arroja hacia abajo mirando como caen, suelta el sombrero que cae sobre las colchonetas. Con su mirada dirigida allí, dice algo que no se entiende. “¿Cómo Juan?” le pregunta la PSM mirándolo, él no contesta y salta en profundidad cayendo sobre sus pies y apoyando su cola y manos. Se gira y se sienta apoyando bien hundida su espalda en la pared recubierta con parte de la colchoneta. “Eh” dice sonriendo la PSM y él vuelve a hablar de forma incomprensible. Gateando toma el tarro que tiró anteriormente el palito y sentándose donde estaba antes comienza a golpearlo a modo de tambor. La PSM dice: “*a bailar*”. Juan, respaldado en la pared, la mira y le dice: “*plata*” ella con el gesto se toca los bolsillos y le responde: “*no tengo más plata*”.

Juan continúa golpeando el tarro a modo de tambor, en la misma postura semisentado apoyando su espalda en la pared. Cuando la PSM se le acerca, deja de golpear y dice: “*plata mía*” cuando la PSM deja un “billete” en su gorra. Para luego

Juego simbólico de los músicos, percusión, ritmo.

Se observa descarga pulsional.

Se observa placer en esta acción ¿por el diálogo tónico-emocional que se establece?

¿Placer con esta relación de partenaire simbólico que desempeña la PSM?

Da la impresión de que Mino está atento a Juan y a sus necesidades, como algo del orden de la protección, de la ayuda.

¿Habla para sí o para el otro?

Al parecer ya no está jugando con placer. ¿Intenta repetir el juego que le dio placer antes?

espalda contra la pared

Parece cansado al golpear, no sonríe, como si lo que buscara fuera dominar al adulto.



continuar golpeando el tarro. Mira a la PSM que se alejó un poquito y le hace seña con la mano pidiendo un billete. (rozando su dedo gordo con los demás dedos de la mano)

Mino busca cosas “voy a ser doctor” dice, “ah, doctor bien” le dice la PSM. Juan, mientras, se para y grita: “¡guardias!” y tira la construcción de Mino empujando una columna con fuerza. Se dirige caminando a buscar unos almohadones, los toma y también un tupper grande con telas y el sombrero de Mino mientras dice: “me llevo esto, y esto. Y me llevo tu plata”.

La PSM tomándose la panza hace sonidos de queja y dolor y se acerca a la mesa del sensorio. Juan llega con sus cosas también. Mino le dice a la PSM: “Recuéstese” (en la mesa del sensorio) y Juan dice: “recuéstese por favor” de manera fuerte y clara, mientras acomoda lo que trajo en la colchoneta donde había estado antes sentado contra la pared, y pasa los papeles del sombrero de Mino al suyo. La PSM se acuesta mientras sigue agarrándose la panza y Mino toma un almohadón diciendo dulcemente “levante su cabecita”.

Juan que observa la escena va a buscar un almohadón (dejando el que ya tenía en la mano) mientras dice “levante su cabecita” en ese momento Mino, corriéndolo con un brazo y en tono firme le dice “Ehh, No”. Lo empuja despacio para correrlo y toma las cosas del “doctor” Juan se acerca y sigue intentando “soy enfermero”, dice. La PSM acostada interviene diciendo “los doctores si tienen enfermero” Juan se arrodilló a su lado, se para y mira que hace Mino, este le da indicaciones “ponela acá”. Juan va haciendo lo que Mino le indica.

Mino comienza a “atender a la paciente” (le mira los dientes). En un momento, Juan se acerca a la PSM diciendo “Hola, yo soy XXXX a ver sus dientes” La PSM dice, “me duele la panza, acá me duele”. Ambos se asoman y Mino mostrando un frasquito dice “le vamos a tener que poner esto”, mientras Juan busca algo en la cajonera, saca una vincha diciendo “le vamos a tener que poner XXXXXX” Mino agrega “cerrá los ojos” y Juan repite, “cierre los ojos” “Porque estás muerta”, agrega Mino.

Juan se sube a la mesa, y se apoya contra la pared al lado de la PSM “está muerta”, dice. Se agacha, pone la vincha en la panza de la PSM diciendo que tienen que mirar si tiene XXXX.

Juan se aleja un poco y luego regresa. Mino se inclina hacia la PSM y le dice: “estás bien, estás curada”, la PSM festeja, mueve sus brazos, se sienta. Juan toma un envase que hay ahí y se lo da diciéndole “vomite acá” a lo que la PSM imita el gesto

Pide gestualmente, ¿Está dando una orden?

Derriba la construcción con fuerza, ¿De esta manera da por finalizado el juego de los músicos que le producía placer?

Se incorpora al juego del “Doctor” que inicia su compañero, imita, repite las mismas palabras, diciéndole al adulto que se acueste.

Insiste en su intención de participar y propone un rol en el que logra hacerlo.

Juan acepta la propuesta de juego de su compañero, sigue sus indicaciones.

Participa del juego simbólico, imita a su compañero.



de vomitar en el envase. Juan se aleja, salta en profundidad para bajarse del sensorio y se sienta en el mismo lugar que antes apoyando su espalda contra la pared y sus rodillas algo dobladas con los pies apoyados.

Juan los ve (mino ayuda a la PSM a bajar del sensorio), se ríe un poco y se sienta en la mesa respaldándose en la parte alta del sensorio, luego se acuesta en la mesa “como si estuviera muerto”.

La PSM camina ayudada y sostenida por Mino que la coloca entre los cubos diciéndole que esa es su casita. La PSM continúa sentada mientras Mino va armando paredes más altas de cubos. Juan primero acostado en posición fetal, ahora acostado panza arriba, con las manos tras su cabeza y moviendo los pies observa...

Unos segundos después Juan se levanta y baja de la mesa deslizando sus piernas, se acerca toma una colchoneta y Mino le indica que la ponga como techo, él lo intenta haciendo sonidos de queja por no poder levantarla solo. Mino saca unos cubos y entonces Juan coloca el techo y mirando a la PSM que aún se encuentra sentada en el lugar le dice: “tenés tu casita” entre los dos siguen construyendo con colchonetas y cubos.

Al colocar una colchoneta como “pared” Juan le dice: “Vas a estar muchos años ahí”, siguen colocando colchonetas y Juan le dice que la van a encerrar. “Encerrémosla”, dice Mino. La PSM sacando una mano por una de las partes abiertas exclama “¡Ayuda, ayuda, auxilio!”. Juan trata de tapar todas las aberturas, pero no lo logra. Continúa este juego de encerrarla y la pedida de auxilio durante unos segundos hasta que por la abertura que Juan no pudo cerrar la PSM saca la mano y lo toca, este empuja su mano hacia adentro y hay un pequeño juego de manos y Mino se acerca y destruye la construcción haciéndola caer sobre la PSM.

La PSM comienza a pararse haciendo sonidos y moviendo sus manos, “la bruja, la bruja” exclama Mino y se corre. La PSM con una postura encorvada sacudiendo sus brazos, emite sonidos fuertes moviéndose en el lugar. Juan corre y se mete bajo el sensorio, Mino se enfrenta, a cierta distancia. Juan sigue escondido, observando. Juan sale de su escondite, toma un aro y gritando se acerca caminando a la PSM y trata de rodearla con el aro, lo que no logra., Mino también la “ataca” diciéndole “bruja te atrapamos” mientras la empuja hacia abajo hasta que la PSM se sienta. Juan continúa gritando “aaa, aaaa”. Comienzan a rodearla con los cubos, Mino la sostiene de los

Al parecer la situación le genera ansiedad, ¿busca reaseguramiento en ese contacto con la pared?

Ayuda en la construcción de la “casita” para la PSM.

Cambia el juego... de una casita a una “cárcel”.

Ahora es Juan quien realiza la propuesta de juego y Mino quien acepta y lo sigue.

Se lo nota tenso al tratar de tapar todo para que no salga la PSM.

Se arma juego de “la bruja”, Juan se esconde, se observa poca tolerancia a ser perseguido

Al principio parece querer rodearla con el aro, pero después da la sensación que la golpea (no fuerte) con el aro.



brazos justo cuando Juan que llevaba una colchoneta la apoya sobre ella y empuja. Algo le dicen y ella se deja caer hacia adelante, Juan dice “hay que hacerle la casita, Buey”, comienzan a construir nuevamente alrededor de la PSM que estaba acostada en una colchoneta.

“Se murió la Guacha” exclama Juan. Mino le da “unas gotitas” de tomar y la ayuda a incorporarse. La PSM sentada, Juan comienza a gritar otra vez: “ay, ay” al ver que se sienta y nervioso trata de poner cubos. Mino parado entre ellos le explica que le dio algo para tomar, que no pasa nada. La PSM con sus manos en el pecho suspira varias veces, mientras mira a Juan. Como Juan sigue intentando poner cubos, Mino lo empuja diciendo “que te pasa” Juan grita algo inentendible, se toman las manos y se gritan, la PSM se para enseguida, se acerca despacio, Mino empuja a Juan haciéndolo caer en las colchonetas, cuando se da vuelta la PSM hace el gesto de bruja nuevamente junto a él que la abraza y le dice “la sané” y se lo repite a Juan.

Juan se aleja mirándolos mientras grita y toma una colchoneta. Mira como Mino lleva a la PSM hacia el sensorio y deja la colchoneta ya más tranquilo camina hacia ellos. Cuando está cerca vuelve a gritar y alejarse corriendo. La PSM se gira y mueve sus manos y camina hacia él unos pasos el gira, grita de forma aguda, el corre gritando “¡mami!, ¡mamá!” y de frente a ella la observa y vuelve a acercársele, la PSM sigue en la postura de “bruja” con su cabeza gacha y sus brazos algo levantados. Ella lo persigue muy despacio y el avanza un poco y se agacha, ella se le acerca con las manos de forma muy cuidadosa el sigue diciendo: “mami, mamita”, ríe nervioso. Ella le hace “cosquillas” tocándolo con sus manos por su espalda, agachada a su lado, él se cubre y ríe diciendo “ay” su cuerpo está en tensión. Juan se para y “escapa” ella se para y se mueve un poco. Juan se sienta en la colchoneta con su espalda contra la pared, al lado de donde está parado Mino. Juan mirando a la PSM le dice: “Acá vos no podés venir, hasta ahí es” La PSM mueve sus brazos hacia él, pero parada en el lugar con la postura de cabeza gacha.

Juan toma una tela y se cubre entero y luego se descubre la parte delantera. Intenta atarse un pañuelo en la cara como Mino, pero lo deja enseguida junto con la otra tela.

Juan toma una tela y parándose dice algo como “voy a ser payaso” y mirando a la PSM le dice en tono firme “¡Acuéstese!” La PSM arrodillada se recuesta sobre un cubo. Mino dice que

En este juego se entiende claramente lo que dice anunciando la muerte del adulto: “¡Se murió la guacha!” Se observa temor ante la “bruja”.

Al parecer, la reaparición de la bruja le genera más temor.

Necesidad de alejarse y asegurarse.

Grita como un niño pequeño, dice “¡mami, mami!” Como un pedido de auxilio.

Busca resguardo: espalda contra la pared sentado, crea un espacio, se protege.

Tono imperativo, imposición de orden al hablarle al adulto.



van a ser los malos, Juan le dice firmemente que se porte bien mirándola fijo. Ella se repliega hacia atrás con gesto de asustada. Juan se le acerca mueve los cubos que están entre ellos y frunciendo el ceño le dice nuevamente “¡Portate biennnnn!” Ella sacude sus brazos diciendo con voz finita y baja “noo” y él se aleja ante el movimiento de brazos. Ella deja de hacerlo. Mino sigue colocándose una tela como capa mientras dice “Voy a ser Superman”. Juan se acerca caminando y frunciendo nuevamente el ceño y agravando la voz le dice “ahora viene Superman y te va a hacer XXXXX” y comienza a apilar los cubos alrededor de ella. Ella sigue sentada, con las rodillas cerca del pecho con gesto de asustada mirándolo a la cara.

La PSM pone su mano sobre el cubo y Juan le dice “NO” elevando el tono, ella suavemente pero firme dice si, Juan dice no, repiten un par de veces y se suma Mino a decir que no con Juan. Comienzan a tirarle los cubos sobre ella que se ataja y cubre. Ellos ríen y siguen diciendo “no” e intentan tajarla con colchonetas. Se las arrojan encima y luego cubos. Continúan y la PSM se queda quieta. Mino dice “yo me voy de aquí” y corre hacia un lado de la sala y Juan dice lo mismo y se va.

Mino ve la bolsa con títeres, la toma y dice “Ahora vamos a jugar a los títeres”. Juan comienza a quitar las colchonetas que cubren a la PSM, mientras dice: “¡portarse bien!”, con cara seria. La PSM se incorporó quedando sentada, Juan vuelve a gritarle algo que no entiendo. Ella asiente con la cabeza.

Se acerca Mino con la bolsa de títeres diciendo: “bueno chicos, pongan eso allá”, refiriéndose a los cubos. Mientras la PSM se para y se acerca, Juan con una colchoneta la empuja un poco gritando: “¡aaaaa!, ¡correte!”, la PSM rápidamente se corre tomando su cabeza entre sus manos. Y se coloca contra la pared mirando hacia ellos. Juan la mira fijo y exclama algo que no se logra entender, luego toma otra colchoneta y la pone en el piso contra la PSM, como marcando que no puede avanzar.

Mino dice: “a él no, a mí me tenés que hacer caso” dirigiéndose a la PSM que seguía jugando con Juan, luego le dice a Juan: “¡Chule!, ¡chule!, ¡deja a mi madre en paz!” y coloca un cubo como barrera. La PSM se sienta en el lugar. Juan grita: “¡no es tu madre!” y Mino le contesta que sí es su mamá. Juan toma la mano de la PSM y vuelve a gritarle a Mino que no es su madre. Simulan una pequeña lucha en la que Mino empuja a Juan hacia las colchonetas donde cae y se pone de pie.

Interpela ese “PORTARSE BIEN” con enojo y voz elevada

Modo amenazante.

Tono de voz imperativo, de mando.

Vuelve a gritarle al adulto que se porte bien.

Llama la atención los cambios pronunciados de tono de voz.

Se observa el pasaje rápido de estar enojado, y serio impostando la voz en tono grave: “pórtate bien”, a decir: “mami, mami”, con voz más



La PSM comienza a exclamar: “títeres, títeres” y cuando Juan se le acerca rápidamente y cuando Milo le arroja un cubo, Juan se acerca y se acurruca al lado de la PSM gritando: “¡mami, mami!”, mirando hacia donde está Mino. La PSM lo sostiene abrazándolo desde atrás con la espalda de él apoyada en el pecho de ella.

Mino dice “hoy vamos a hacer títeres”. Juan señala hacia donde está Mino y le consulta a la PSM “ahí títeres me puedo quedar” y se para. Juan le dice a Mino “XXX amigo” y camina a su lado hasta la mesa. A la que sube caminando tranquilamente por la rampa. “no, ándate, dice Mino, yo voy a jugar a los títeres” en tono de queja. Juan pateo y tira con intención uno de los cubos al piso. “no me lo tires” le dice Mino. Juan dice algo, pero no se le entiende. “Los dos pueden jugar” les dice la PSM. Acuerdan.

La PSM se acerca y se sienta en el piso a cierta distancia como “mirando la obra de títeres”. Ambos quedan sobre la mesa detrás de los cubos. Juan le dice a la PSM “Seño, seño pásame eso” y señala la colchoneta del piso. La PSM se la alcanza. Él se la pasa a Mino y toma la otra que le pasa la PSM y las acomodan. La PSM claramente les dice “ya está, empiezan los títeres, es el momento” y agrega que después de los títeres van a ir a las maderitas, a lo que Juan en tono alto exclama: “¡Nooo!”. Mino le dice que sí y Juan vuelve a decir: “¡No!”.

Ambos niños se agachan tras los cubos sobre la mesa y Juan asoma un títere y dice “Hola” con voz finita “¿me estás mirando?” “Hola”, le dice la PSM. Ambos niños muestran un títere y saludan cambiando su voz. Juan con el títere de una niña dice: “acá viene el novio, hola” dirigiéndose al títere de pato que tiene Mino. Luego Juan vuelve a asomar su títere diciendo nuevamente “hola, hola”, luego silencio. Se escucha a Mino que le dice “no tenés que cambiar, tomá” Hablan entre ellos bajito eligiendo qué títere usar. Mino asoma un títere (parecido a un dinosaurio) y dice “hola chicos”, Juan hace lo mismo con otro diciendo “hola novia” ante lo cual Mino le dice que no es su novia porque es un tiburón.

Juan cambia de títere y ahora dice “hola novio” Mino le contesta que no es el “novio”, que es un “tigre” y tomando el títere de Juan “se lo come” sacándoselo de la mano. Juan grita “¡aggg!”.

Mino dice al público” que esperen un minuto, que van a hablar abajo”, se escucha sonidos que emite Juan como si los

aguda, buscando seguridad en el adulto.

Se observa un pasaje rápido de ser quien da las órdenes (tono grave, “portate bien”) a ser quien pide ayuda, protección (“mami, mami”).

Se observa enojo y resistencia ante el anuncio de que el juego se va terminar.

Surge el tema de novio-novia.



títeres se estuvieran besando. Silencio... Conversan entre ellos, no se escucha bien. Juan asoma un títere y Mino le dice que espere a que él diga, Juan lo baja, pero cuando ve que la PSM se para y camina le dice serio y con voz firme: “¡síéntese!” la PSM se sienta. Vuelven a agacharse tras los cubos, silencio.... Mino asoma dos títeres y los hace conversar entre sí y llama al títere de Juan “mami” Juan contesta “¿qué?, hijo” mientras parece estar poniéndose un títere. Mino le dice que ese no, que use el polluelo. “polluelo, polluelo, papá, papá” exclama Mino. Juan arrima el títere del polluelo diciendo “¿qué hijo?” y Mino le dice “vos no sos mi papá” ante lo que Juan con tono enojado y alto le responde “yo soy tu papá” Mino le señala otro títere diciendo que ese es su papá. Juan lo toma y le dice “qué hijo”, “papá” le dice con el títere Mino y Juan le responde “¿qué?”.

En un momento Juan con el títere de una Sra. dice “¿y mi hijo?” entonces Mino toma el títere de la niña y dice: “acá estoy”, ante lo cual Juan con el títere le pega al títere de Mino diciendo “vos pórtate bien” bajan los títeres y se escucha a Juan gritar “ven acá hijo!”. Silencio.

La PSM les dice que ya tienen que ir terminando. “ya terminamos XXXXX” dice Juan y se para y salta en profundidad a la colchoneta. Toma dos flota-flota, uno en cada mano y le dice a la PSM “ahora falta la pelea” La PSM acomoda un espacio diciéndoles que ahí es la pelea. Mino toma un flota-flota que dejó Juan. Se posicionan. La PSM aclara solo en las espadas o en las piernas.

Comienza la lucha y Mino le derriba la “espada” a Juan que vuelve a tomarla, pero queda arrinconado contra la pared y usa sus brazos para protegerse, la PSM interviene separando un poco a Mino, parada en el medio diciendo “alto”, Mino sigue dando golpes y Juan se aleja corriendo hacia el otro lado de la sala. Mino lo persigue y le pega con la espada, y le golpea en el movimiento la cara a Juan, quien se lleva su mano a la cara.

La PSM que se acercaba corriendo toma una espada y le dice a Juan que va a pelear con ella y a Mino que tiene una multa por pegar en la cara. Cuando Juan pasa caminando Mino le pega en la cabeza por detrás. Juan se gira y le dice firmemente “está prohibido” y la PSM le dice que tiene que pagar la multa esperando sentado ahí, y le señala una sillita. Se queda ahí hasta diez, cuente hasta diez, le dice.

Se colocan nuevamente en el espacio destinado a la pelea Juan y la PSM pelean chocando espadas mientras Mino

Aparece el tema mamá- hijo papá-hijo.

Juan en este juego repite la orden: “vos pórtate bien”.

Se resguarda del golpe, pero no “pelea” con su par.

Lucha a las “espadas” con la PSM.



observa y cuenta, en un momento Juan le golpea en la pierna a la PSM, ella se toca como dolorida y Mino grita: “¡falta!” y lo toma por detrás a Juan. La PSM los separa explicando que le ganó bien, que no fue falta. Se preparan para pelear Mino contra Juan y la PSM aclara las reglas nuevamente. Comienza la lucha y nuevamente Mino arrincona a Juan “luchando” con las “espadas”, Juan se cubre. Enseguida la PSM media con su cuerpo y Mino se corre hacia atrás.

“Bien... se acaba el tiempo. Pasamos a las maderas” dice la PSM, Juan mueve el colchón grande y luego también se acerca.

Momento de la Representación:

Juan serio dice “quiero dibujar” la PSM le dice que puede dibujar. Se sienta y comienza a dibujar.

Juan se para y se acerca a las maderas. La PSM dice “¿quién quiere venir la semana que viene?” Juan levanta la mano y Mino, también. Y moviendo todas las maderas dice la PSM “miren todo lo que tengo” Juan se sienta en la silla en la esquina y observa.

Las maderas están el piso desparramadas Mino junta varias para su lado. La PSM le dice a Juan que no se puede desarmar lo que hace el otro. Juan apila unas maderas, Mino le dice que lo hizo feo y entonces Juan lo toca con la mano haciéndolo caer. Se encuentra sentado en el piso con piernas cruzadas como “indio”. Juan vuelve a apilar algunas maderas. La PSM anticipa que queda un rato pequeño para terminar. Juan va poniendo unas maderas apoyadas de canto armando una figura cerrada. Mino se da vuelta, lo mira y con un bloque golpea la construcción y se la tira. La PSM dice: “saben una cosa... se terminó” y se para dirigiéndose al espacio del ritual de salida. “vengan para acá” “no se terminó” le contesta Mino y ambos niños siguen tocando las maderas. Se escucha el timbre del recreo y la PSM les pregunta si lo escuchan y si saben de que es. “Del recreo, dice ella, así que vengan acá. Juan se para y lanza una madera hacia donde está Mino luego se va a sentar en la silla, serio.

Juan empieza a desenrollar las medias, mira a la cámara serio y baja la mirada, poniéndose la media dice algo que no se entiende y la PSM les dice que la semana que viene pueden venir otra vez y lo podemos volver a intentar, pero hoy ya han terminado.

Se observa poca resistencia en la lucha con su compañero, retrocede y se cubre.

Pareciera que Juan no se siente a gusto en este momento de representación. Como si no le interesara participar.

Se aleja, se sienta y observa.

Juan tira su construcción porque Milo le dice que es fea.

No se lo nota entusiasmado, su expresión corporal da la sensación que está poco interesado, desganado con lo que hace.

Expresa su enojo lanzando la maderita.



Ritual de salida:

“Juan, le dice la PSM, tocaste muchas canciones con la música hoy”, él la mira un segundo y mira hacia donde está Mino. “Qué pasó cuando tocabas” él no la mira y sigue acomodándose la media, sin responderle. “Juan, ¿qué te ganaste cuando tocabas?” Juan la mira y no le contesta, mira para abajo mientras se coloca la otra media. La PSM sentada, con tono relajado, mirando hacia Juan le dice “me parece que te ganaste un montón de plata en los sombreros, ¿Puede ser?” El sigue sin contestar y mira continuamente a la cámara.

¿A qué les gustaría jugar la próxima vez? Pregunta la PSM. “a los ladrones, nosotros somos los policías”, exclama Milo. Juan mira, pero se queda callado cuando le pregunta a él. La PSM les pregunta ¿Se pueden desarmar las cosas? Mino dice “¡No!, pero Juan me desarmo!” La PSM dice que puede pedirle perdón. Mino extiende su mano y dice perdón. Juan mira la mano y sigue con su media. Mino le saca la media de la mano y le dice que si no se perdonan no se la da, sonriendo. Juan apoyado contra el respaldo de la silla lo mira y no se mueve. En un momento sonrío apenas de costado. “se te está por escapar una sonrisa, le dice, yo te la ví” y mirándolo a los ojos cómplice le sonrío. Juan sonrío un poco más ante lo cual la PSM y Mino lo abrazan. Él se ríe un poco. La PSM le pregunta si se divirtió, pero Juan no le contesta.

Juan manifiesta frustración y enojo con el adulto ante los cambios de momentos.

Permanece enojado con la PSM durante todo el ritual de salida.

Su gesto transmite ¿tristeza, desilusión?

Mantiene su enojo con el adulto.

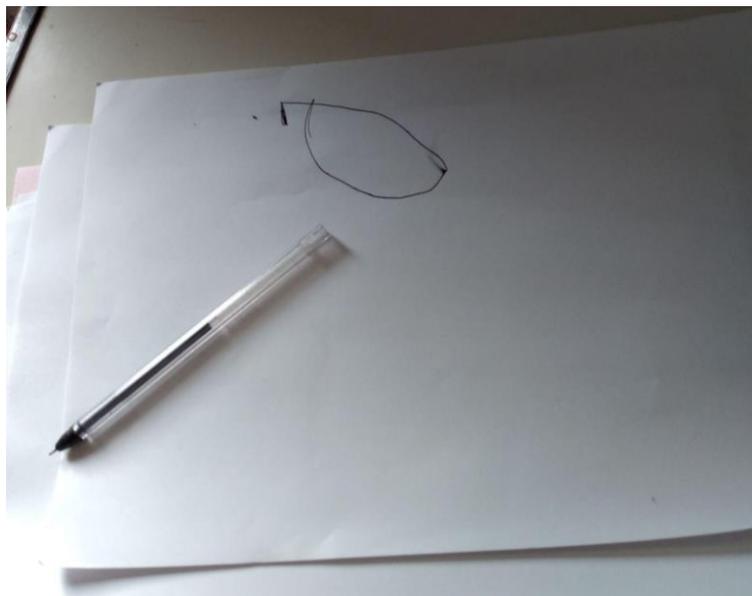


Foto: Dibujo de Juan



CRÓNICA II

Fecha: 11/6/21 Cantidad de niños: 2 (Fran y Juan) - Segundo grado

A partir de esta crónica cambia la PSM, la cual continuará a partir de ahora. Mino no asistió a esta sesión. Antes de ingresar a la sala, se les anticipa que cuando entren se van a sentar en las sillas a conversar un ratito sobre a qué van a jugar hoy.

Crónica de Observación	Resonancias y aclaraciones
<p>Ritual de Entrada:</p> <p>Juan ingresa caminando lentamente hacia las sillas y se sienta. Ante la pregunta: “¿a qué quieren jugar hoy?” Fran, su compañero, responde que quiere armar un “castillo”, Juan se para y derriba con impulso y carrera previa las torres de cubos. La PSM le pide que se siente y le explica que todavía no es el momento de jugar. Juan se sienta. Gira constantemente su tronco y cabeza dirigiendo su mirada hacia la sala. La PSM le pregunta nuevamente a qué va a querer jugar hoy, mientras apoya sus manos en las rodillas de Juan, “voy a poner todo esto (cubos) allá y xxx todo esto” respondió. La PSM pide que esperen un momento para armar nuevamente las torres. Fran se para y se acerca, ayuda a acomodar los cubos. Juan mira hacia donde está la PSM, rápidamente se pone de pie y corre hacia un costado de la sala. Vuelve a sentarse llevando un envase de cartón con un palo que lo usa a modo de tambor, golpea. La PSM se acerca, le dice: “Juan toca fuerte para que empecemos a jugar” él golpea el “tambor” y se habilita el juego.</p> <p>Momento Sensorio Motor:</p> <p>Ambos se ponen de pie y corren. Juan derriba una torre con sus manos, luego se dirige con su compañero a la rampa, suben. Bajan buscan colchonetas y cubos y arman un “escenario”, “a los títeres vamos a jugar” dice Juan. Pide a la PSM los títeres, quien se los alcanza y comienzan a usar los títeres.</p> <p>Juan tras los bloques asoma su mano con un títere que tiene puesto un vestido y agudizando la voz dice: “hola, ¿mi novio?” “Hola, dice la PSM, no sé, no lo he visto por acá” Asoma la otra mano con un títere vestido con remera y pantalón y con la voz</p>	<p><i>Se observa desafío por parte de Juan o dificultad para incorporar la norma establecida por el adulto.</i></p> <p><i>Propone un PN que luego no le interesa llevar a cabo</i></p> <p><i>Transgrede nuevamente.</i></p> <p><i>Derriba una torre</i></p> <p><i>Tiene un par como compañero de juego.</i></p> <p><i>En este juego Juan habla rápido y con tono agudo. Cuesta entender sus palabras.</i></p>



aguda y acercando bruscamente el títere con vestido sobre el títere con remera y pantalón dice: “dame un besito”.

Ambos niños están tras los cubos hablando sobre los títeres. Juan vuelve a asomar al títere con vestido y pregunta por “su hijo”. Aparece un títere manejado por Fran (dinosaurio/tiburón) “¡ahí está!” dice en voz alta Juan, Fran hace con su títere el movimiento de morder la cabeza del títere que sostiene Juan, ante lo cual Juan dice: “malo hijo, ¡no te quiero!” con tono de enojo. Ambos se paran y salen del juego y de ese espacio.

Juan se dirige a buscar la cajonera que tiene las “cosas de doctor”, se acerca a la PSM y con tono grave e imperativo dice: “acuéstese ahí” “¿Acá?” pregunta la PSM y se acuesta ante su respuesta afirmativa. La PSM le pregunta: “usted quién es” y el niño responde: “el doctor” “menos mal, me siento muy mal” “¿le duele la panza?” dice comenzando a revisarle la panza, “tiene un flemón”, dice. “Doctor ayúdeme, le dice la PSM, tengo un flemón comiéndome la panza”. Juan apoya unas tapitas en la panza de la PSM (mira a la cámara) y le dice a la PSM que se curó. La PSM se sienta y pregunta si necesita alguna indicación para hacer en su casa. Él ordena lo usado en la cajonera y busca las telas.

Juan vuelve a “ordenarle” a la PSM que se acueste, quien lo hace diciendo que justo se estaba sintiendo nuevamente mal. Juan le tapa el pecho y la cara con una tela semitransparente y le dice “te vas a morir” le tapa todo el cuerpo y sonríe. Se cae un cubo y se escucha una risita. La PSM pregunta: “¿estoy muerta?”, “Sí” responde, “¿me resucitarán?” pregunta la PSM, Juan impostando la voz contesta: “¡No!” mientras continúa tapándola con telas. La PSM se destapa un costado de la cara para poder ver. Juan grita “¡¡¡XXXX pórtese bien!!!” y sube caminando por la rampa con su cuerpo erguido.

La PSM levanta las piernas y brazos como reviviendo y ellos gritan y comienzan a tirarle cubos encima. Gritan y ríen, la PSM se incorpora y sigue moviendo los brazos, ellos siguen lanzándole los cubos. La PSM se acerca lentamente cubierta por una tela semi transparente manteniendo una distancia como para que puedan alejarse. Continúa este juego de persecución.

Juan se coloca al lado de un cubo y se tapa con unas telas “esta es mi casita” dice. Luego sale y la PSM los persigue, pero más cerca de ellos.

El juego se transforma en una lucha cuando cada uno toma una “espada” (flota flota) y luchan contra la PSM. Chocan “las espadas” con fuerza. Ríen.

Surge nuevamente el juego de “los novios” y del beso, “hijo” como en la sesión anterior, los diálogos son con tono imperativo por parte de Juan.

hijo malo

Se dirige al adulto con tono elevado, como si estuviera enojado. Ahora se le entiende claramente lo que dice. Le da órdenes.

Estamos ante un juego simbólico de omnipotencia donde Juan se impone. Es Juan ante un adulto que juega su vulnerabilidad.

Continúa el juego anterior, pero esta vez con otro desenlace: anuncia la muerte del adulto con cierto placer (risas).

El adulto “muere”, Juan no quiere que “resucite”, lo tapa, dice “no” con firmeza ante esa posibilidad. Juan logra imponerse. (¡Pórtese bien!)

Juego de persecución. nuevamente Juan huye del “monstruo”. (adulto)

¿Cuánto tolera ser perseguido por el adulto?

***Envoltura** se arma casita y esconde del monstruo*

juego de espadas



Juan se acuesta sobre la colchoneta y cierra sus ojos. La PSM y Fran buscan los “instrumentos médicos” mientras Juan se mete entre las dos colchonetas tapándose totalmente. La PSM levanta un poco la colchoneta que lo cubre, Juan está acostado de cúbito dorsal, se levanta y corre, “parece que ya se curó” dice la PSM.

Comienza nuevamente el juego de lucha con los flota flota como “espadas”, ambos niños luchan contra la PSM. Se recuerda la regla de la lucha porque Juan comienza a pegarle más fuerte a la PSM. Se alejan de ella y luchan entre sí, Franchesco le golpea la cara. Juan baja tocándose la cara, y se tira sobre una colchoneta. Se acerca la PSM y Fran le pregunta: “¿está bien amigo?”, cuando se acerca Juan lo toma del cuello fuertemente con un brazo. Interviene la PSM intentando separarlos. Juan tironea y aprieta más fuerte a su compañero, continúa a pesar de que la PSM pronuncia varias veces su nombre. La PSM con voz firme, fuerte y clara le dice: “Juan no estoy jugando y vos tampoco”. Juan suelta a su compañero. El compañero se aleja, la PSM continúa tomándole una mano se ubica a la misma altura del niño y mirándolo a los ojos le dice: “Así no. En la sala hay reglas, no se puede jugar así”. Juan con sus brazos al costado de su cuerpo, mira a la PSM y luego corre la vista.

Juan busca la palangana grande, se mete dentro de la misma y dice: ¡tápenme!” la PSM lo tapa con una tela, juega a buscarlo, “pucha, se perdió”, dice. ¿Juan dónde estás?”. Destapa un poco con Fran porque “está pesada” y “encuentra a Juan” él ríe, Se anticipa el momento de finalizar, Juan pregunta por qué. Le explica que ya viene el momento de la historia y diciendo “uy... ¡noo!...” sale de la palangana y se aleja.

Ve escrito algo en el piso con tiza y acercándose a la PSM de la sala (quien está filmando) le dice: “¡una tiza!” con tono imperativo. La PSM lo llama y le recuerda: “Juan vos sabes y conoces como son los momentos de juego en la sala. Ahora es momento de ir terminando de jugar, después vendrá el momento de usar tizas para dibujar”. Juan sonrío. Se aleja un poco. Se cruza de brazos con cara de enojo apoyándose contra el pizarrón. Vuelve a acercarse intentando tomar una tiza. Se le marca nuevamente que aún no es el momento. Se le propone que aproveche el ratito que queda para terminar de jugar.

Juan dice que no va a participar del relato mirando a la PSM preparar el momento. Fran se arrima y se sienta en la tela junto a la PSM. Juan toma la palangana y comienza a usarla de

*Inferimos que con esta acción se resguarda y reasegura, a la vez que intenta “desaparecer” de la vista del adulto”. **envoltura segura***

Juega con placer la destrucción simbólica del adulto.

Se reasegura al acostarse y taparse

*Desborde emocional con **transgresión de las reglas** haciéndole daño a su compañero de juego.*

*Ante el **límite firme** verbal y corporal del adulto sede demostrando enojo*

*Busca resguardo y refugio para contenerse. **envoltura** Placer en reaparecer, ser encontrado*

Ante la finalización del momento se molesta, dice NO y se aparta

Se rebela ante la regla impuesta por el adulto. Desafía al adulto rompiendo la regla nuevamente



<p>tambor. La PSM interviene intentando que se participe del momento del relato.</p> <p>Momento del relato:</p> <p>Juan no se sienta en la manta, lo hace en una silla, mirando a la PSM se tapa sus orejas con las manos cuando comienza la historia.</p> <p>Cuando la PSM lo invita a sentarse en la manta Juan no le responde palabra.</p> <p>Comienza un relato sobre una señora que le dolía mucho la panza y apareció un doctor que le dijo que tenía un dinosaurio y se estaba por convertir en bruja y el doctor trataba de curarla, pero ¿qué pasó? Se convirtió en bruja, dice Fran. Emmanuel mira de reojo, por momentos se nota su interés en el relato.</p> <p>El relato continúa contando una persecución entre la bruja y el doctor y enfermero hasta que aparecen valientes señores con espadas y luchan hasta que se desmaya y el doctor la revisa y ya la señora estaba bien. Y se fue contenta a ver una obra de títeres que daban en el barrio. Durante el relato Juan permaneció en la silla.</p> <p>Momento de la Representación:</p> <p>Se les ofrece las tizas para dibujar en el pizarrón y las maderitas por si quieren construir.</p> <p>Juan escribe su nombre en el piso: <i>Juan</i>. Luego lo encierra en un trazo y continua como un camino que parte desde su nombre y llega hasta la PSM, luego dobla, hace unos remolinos. La PSM le dice que no puede seguir hacia el lugar del sensoriomotor (ya que el niño mira hacia ese lugar) entonces continúa su trazo hacia un costado. Topa con un cajón, la PSM le dice que es hasta ahí, Juan continúa y dibuja en el cajón. La PSM se le acerca y le dice que ahí no. El niño se aleja dirigiéndose al lugar donde comenzó su dibujo.</p> <p>Juan traza una línea paralela a la que hizo antes. Luego se para y realiza una línea vertical en el pizarrón que lo recorre de arriba abajo. La PSM les dice que cuando vayan terminando se vengán a sentar a las sillas que voy a acomodar para eso. Juan grita “¡NO!” Y dibuja en un color más fuerte y hace más grande su nombre en el piso, la A le sale “mal”, toma el borrador, la borra y la hace nuevamente y también lo recuadra y le dibuja corazones.</p>	<p><i>muestra su descontento por el cambio de momento y su desafío tapándose las orejas</i></p> <p><i>no pudo participar activamente del relato y se mantuvo en su posición de “enojo”</i></p> <p><i>Se representa con su nombre. marca lugar</i></p> <p><i>desafía nuevamente al adulto</i></p> <p><i>vuelve a decir no y molestarse ante el cambio de momento imponiendo su nombre con fuerza</i></p>
--	---



Juan se dirige al sector del juego sensorio motor y escribe su nombre en el piso. La PSM se le acerca y le dice que el lugar para dibujar es allá. Y el niño vuelve.

Ritual de salida:

Juan se sienta enfrente de la PSM, la mira con gesto de enojo mientras se pone las medias. La PSM pregunta si quieren contar qué hicieron. Fran cuenta que hizo un robot, la PSM pregunta a Juan si quiere contar lo que dibujó, pero el niño no le responde y se sigue poniendo las medias, luego levanta un poco la mirada mirándola fijo. La PSM le dice que vio que escribió su nombre en varios lugares, que va a sacar foto a lo que hicieron para que quede guardada. Se ponen las zapatillas. La PSM les pregunta a qué quieren jugar la próxima vez. Fran contesta rápidamente que a la lucha de espadas. Juan la mira y no le contesta. Salen.

desafía nuevamente

Juan no volvió a hablar desde que se sentó en la silla. mostrando enojo.

No puede proponer proyecto para próxima sesión

Juan no vuelve a dirigirle su palabra a nadie. Su cara tiene un gesto especial, entre enojo y seriedad.



Foto: escritura de su nombre en el piso (Juan) El tachado es para reservar identidad (N. de A)

CRÓNICA III

Fecha 25-6 No asistió Juan.

CRÓNICA IV

Fecha: 5/7/21 Cantidad de niños: 2 (Juan y Mino) - Segundo grado



Antes de ingresar a la Sala, mientras se sacan las zapatillas en la entrada, la PSM les anticipa que cuando entren se van a sentar en las sillas a conversar un ratito sobre qué van a jugar hoy.

Crónica	Resonancias y aclaraciones
<p>Ritual de Entrada:</p> <p>La PSM acomoda el caloventor, Juan dice que le encanta ese calorcito. Todos acercan los pies un poco. Juan pregunta quién hizo “eso” (señala la pared de cubos) la PSM le responde: “yo” mirándolo a la cara. Ante la pregunta a que quieren jugar Juan dice “ahí” señalando la mesa del juego del sensorio motor. “¿Ahí? ¿quieren hacer una casa?” pregunto y Mino dice que si, Juan asiente también. Y algo más, les pregunta a lo que Mino dice que él quiere jugar al vaquero, y Juan con su cuerpo hace el movimiento de un vaquero.</p> <p>¿Están listos?” les pregunta la PSM, Mino dice que sí y Juan sonrío y se mueve en la silla. Mino propone poner las manos en el centro, las ponen todos y dice la PSM “Listos.... Ya” y elevan las manos y se paran para ir a jugar.</p> <p>Momento Sensorio Motor:</p> <p>Juan se dirige hacia la torre de cubos, la cual no derriba, sino que toma un cubo con ambas manos, pero luego lo coloca en el lugar que estaba en la pared y se acerca a Mino, que estaba colocándose un flota-flota en la espalda, Juan intenta con otro flota-flota hacer lo mismo. Juan suelta el flota-flota y toma una sogá pequeña y se la ata a la cintura, toma nuevamente el flota-flota y a modo de espada la engancha en su cintura en la sogá. También se pone un sombrero como Mino y hace ruido de relincho y dice “vamos vaquero” mientras camina en círculo. Ambos se dirigen hacia la pared de cubos, Juan dice “¡a pelear vaqueros!” pero Mino le dice que no y se colocan tras la pared con el flota-flota sobre está haciendo ruido de disparos.</p> <p>Juan sube por la rampa caminando a la mesa y camina hacia lo más alto. Mino mueve la sogá como vaquero y luego “atrapa” a la PSM enrollando la sogá en su cuerpo. “estoy atrapada” dice, Mino responde “venga para acá y tironea de la sogá”. Juan dice: “dale” y golpea con el flota-flota a la PSM para que avance. Juan vuelve a golpear a la PSM y está, zafándose de la sogá, toma una “espada” y comienza a perseguirlos. “ahora los atrapo</p>	<p><i>Juan expresa su placer al poner los pies en el caloventor.</i></p> <p><i>Copiando a Mino propone un PN y lo lleva a cabo un ratito</i></p> <p><i>Juan se observa más entusiasmado y más atento que las veces anteriores. Puede permanecer en el ritual de entrada y participar del mismo.</i></p> <p><i>al ingresar, pasa cerca de las torres sin derribarlas.</i></p> <p><i>Juan sigue e imita a Mino en su propuesta de juego, que fue el PN</i></p> <p><i>Ante las persecuciones Juan se resguarda en lugares altos ¿le aportan mayor seguridad al distanciarse del adulto que no suele subir?</i></p>



yo” dice. Juan corriendo por la rampa y dice “¡a pelear!” y se acerca con la “espada” levantada.

Comienza una lucha chocando espadas entre sí con fuerza por unos segundos. Luego aparece Mino diciendo “a comer” mientras se coloca un delantal de cocina. Juan se aleja hacia las telas, toma una tela de colores y dice que se va a disfrazar de payaso, pero al estirla nota que no es un disfraz. Y le dice a la PSM “seño vos tenías para vestirse de payaso” La PSM le dice que ahora hay muchas telas que también puede usar.

Mino toma una tela verde grande, lo envuelve a Juan y lo sostiene atrapado con sus brazos. Juan le sigue el juego diciendo “ay” la PSM dice “lo ayudó” y trata de ayudar a que se suelte. Juan baja al piso y Mino lo sigue sosteniendo, la PSM toma un flota-flota y golpea un par de veces despacio a Mino en las piernas. Mino toma el flota-flota y comienza a pegarle a Juan que está acostado en el piso, la PSM toma un almohadón y se lo da a Juan diciendo que es un escudo. La PSM toma otro flota-flota y comienza a luchar contra Juan, quien se ríe mientras lucha. Continúa la lucha. Juan, toma un flota-flota y lo golpea fuertemente contra un cubo, la PSM golpea tb el flota flota contra el cubo de al lado. Se repite esto varias veces golpeando ambos con mucha intensidad. Él sonríe, y su gesto es distendido.

Juan realiza una risa “sarcástica de payaso” mientras se aleja y con su cuerpo sigue un ritmo que comienza a hacer Mino golpeando un envase de cartón. Juan se dirige a buscar la palangana grande y los palitos, la PSM comienza a moverse también al ritmo de la percusión. Se acomodan para “tocar” y Juan le dice que busque la “plata” para poner en el sombrero. Comienzan a tocar, la PSM baila y cada tanto coloca papeles en los sombreros a modo de “dinero” para los artistas. Juan está atento a si coloca los papeles. Mino además canta. Juan trata de seguir el ritmo y su canto. En un momento Juan le dice “ahora yo Mino” y realiza unos golpes más intensos en su palangana. Mientras tocan y cantan Juan mueve su cuerpo en la silla como bailando.

Pasan así 2 min aprox. cuando Juan golpea a uno de los tupper y este se rompe. Enseguida mira al adulto y detiene todo su movimiento. La PSM le dice “uy muy fuerte, no pasa nada (gira el tupper) y le dice que puede seguir de este lado un poco más suave. Juan sigue tocando, atento al tupper. Sigue tocando y aumenta la intensidad del golpe un poco y al ratito el

Ante el cambio de juego de Mino, Juan cambia también de juego

Manifiesta placer en el juego de la lucha con el adulto. El juego deja de ser de oposición, para ser de pares que producen sonidos juntos.

Sintonía.

Se anima a luchar contra el adulto

Placer, risas, fluidez

Repetición de juego anterior, pero con variaciones interesantes. Canta. baila. Disfrute

marca su momento amablemente.

Diálogo tónico emocional. Placer.

Rotura del objeto sin aparente intención de hacerlo. busca reacción del adulto con seriedad



tupper vuelve a romperse. Él se queda quieto nuevamente y mira a la PSM. Sonríe, la PSM también y dice “no sirve” Y parece que no porque se rompe, le dice. Se lo ve entusiasmado y sigue golpeándolo y el tupper se va rompiendo y el animándose a golpearlo más fuerte. Lo observa y cada tanto mira a la PSM. Sigue durante unos minutos hasta que Mino sube su “tambor” a la mesa y se sube el, toma el palito como micrófono y dice “hola, ¿se escucha?” Juan contesta que sí. Mino dice “este tema es para mi mamá” y Juan, usando también el palito de micrófono dice “este tema es...” y se queda un rato callado, y dice “para seño S” y sonrío. Siguen cada uno en el lugar que están cantando y tocando unos 4 min aprox, la PSM se mueve al ritmo de la música. Arman “un recital” Mino se para y comienza a cantar parado. Juan sigue “tocando” a su lado. Pasan 3 minutos, Juan pide a la PSM que ponga plata, la PSM le responde que ya puso todo lo que tenía. Se hizo de noche con este recital, “vamos a dormir” dice Mino mirando a Juan. “vení vamos a la casa”. Juan sigue un rato en la postura sentado respaldado en la que estaba. Y luego se para y dice “ahí voy” y baja de la mesa saltando en profundidad mientras dice “me voy a dormir una siestita” y se acuesta en la colchoneta tapándose completo con la otra colchoneta.

Ambos se levantan y Mino le dice a Juan “hermano vamos” y corren y vuelven a subirse a la mesa y arman un nuevo “recital”. Al subir Juan se asoma por la ventana y observa afuera y menciona algo sobre cómo se vistieron los que practicaban el acto. Quiere abrir la ventana, le explica la PSM que no.

La PSM les anticipa el momento de terminar. Ambos se paran en la mesa con su “micrófono” cada uno. Mino va hablando y Juan lo imita. Mino comienza una canción, canta una parte y le hace el gesto a Juan que siga. Juan canta su parte y luego sigue Mino... y así cantan unos minutos, mientras la PSM escucha, baila y les coloca “plata” en los sombreros. Les avisa que queda 1 minuto y Juan pide 2, ella dice que ya no queda más tiempo y él se sienta en el sensorio con cara seria.

Terminando la canción Mino se baja de la mesa y dice: “hola señora” abraza a la PSM. Juan también baja saltando y le dice “hola mamá” y la abraza, a lo que ella le responde “hola hijito”. La PSM prepara la tela para el relato. Les cuesta un poco dejar el espacio del sensorio, Juan se arrima primero y Mino luego de derribar la pared de cubos se acerca también.

Momento del relato:

Ante el permiso de “romper” va probando intensidad y se permite seguir rompiendo con placer

Se suma al juego de Mino y lo mantienen durante 10 min

Juan está Sentado respaldado

envoltura para “descansar”

Se asoma por la ventana como buscando distracción. No parece muy interesado

Mino propone y ambos son protagonistas del juego

A Juan no le gusta que termine el momento de jugar y lo muestra gestualmente.

aparece el “mamá” nuevamente

Por primera vez realiza el pasaje al momento y lugar del cuento sin resistencia.



Se acomodan cerca del calo ventor a pedido de Juan. Mino propone taparnos con una tela, la PSM coloca una tela grande que los cubre a los tres.

La PSM comienza a contar una historia que ocurrió en un barrio... Juan agrega que en el barrio él vio un payaso (y hace la risa sarcástica) “que hacía así, se toca la rodilla y lo agarraba de la pierna y se lo llevaba” Entre los dos niños empiezan a relatar que era un gordo, que se subía al auto de una prima, van contando un poco cada uno mientras el otro asiente y agrega una parte más. La PSM los escucha con atención realizando gestos de asombro, susto, etc. Cuentan que usaba una máscara, que cuando se la sacaba tenía una cicatriz... Mino pide que cuenten algo de terror que él no tiene miedo. Si, les dice la PSM, “ustedes están contando cosas de terror que un poco de susto me dan”. Comienza a decir que a este señor panzón... y Mino interrumpe diciendo que Juan agarró el arma que tiene, se sonríe y aclara que, de juguete, Juan dice que es de verdad y hace el gesto de arma con la mano. Mino dice “la del papá” y Juan dice no.... Que tiene una bala de mentira que hace “pium” Juan cuenta que entonces había un montón de payasos en un auto... “Que susto” dice la PSM. Juan se ocupa que el caloventor de calor dentro de la tela.

“¿Cómo podemos terminar esta historia?” pregunta la PSM. “Después de que lo hicieron pedacitos y quedó desarmado...” Y ellos explican como quedo, donde tenía los ojos, etc. “Bueno entonces cómo termina esta historia” pregunta. Juan quiere decir algo, pero Mino lo interrumpe contando que todos se pusieron a bailar. Cuenta que canciones cantó. Le pregunta a Juan “¿y vos?” Apareció el payaso en el techo, dice, y hace el sonido nuevamente. Juan sentado se frotaba un poco las piernas, estaba algo inquieto. Mino dice que es de mentira lo del payaso y Juan dice que no.... Y Mino dice que no es de terror a lo que le respondo que a mí me dio susto.

Juan comienza a contar de forma más baja y mostrando ansiedad en el movimiento de sus manos con la tela que un señor vino y le agarró el pie que estaba sin la media y sin esto (se toca el pantalón) “y me levanté y no tenía esto (se señala la ropa), no tenía está campera, nada” dice. “No tenías la ropa”, le dice la PSM, a lo que le contesta que no. “¿Y te despertaste asustado, te sentías feo?” le pregunto, mientras él la mira expectante y serio. “Le avisé a mi abuela”, agrega. Toma la tela y se tapa y arroja un poco. Mino interrumpe y cuenta un sueño de cuando estaba tapado con cartón y había muchos gatos en

Se crea un clima cálido de confianza y de intimidad.

La historia la van construyendo entre todos, la PSM y los niños.

Aparece tema del arma

El papá de Juan se encuentra privado de su libertad.

Se nota a Juan inquieto, menciona al PAYASO varias veces.

Notoriamente la gestualidad de Juan cambió, se expresa con más seriedad, algo inquieto, ansioso...

creemos que contó una situación que él vivió.

*Siente la necesidad de taparse, cubrirse. **envoltura,***



su cara. Juan cuenta algo que pasa en lo de su abuela sobre algo que se movía solo (no se entiende bien) y cuenta que cuando su papá lo fue a bañar a la noche no había nadie, pero se escuchaba ruido (y golpea sus manos con el puño cerrado mostrando el sonido). Ambos agregan alguna cosa más “que asusta” y la PSM les dice: “Que les parece si antes de ir a dibujar, porque contamos muchas cosas de susto, cada uno piensa en algo que le guste mucho. Mino dice “los arcoíris”, Juan “los machetes”. Entonces... colorín colorado... el cuento ha terminado y empujan la tela que nos cubría.

Momento de la Representación:

Mientras la PSM busca las hojas de papel para que dibujen, Juan rápidamente toma una tiza y dibuja en el pizarrón un pene. Luego amaga a pedir el borrador, pero se distrae cuando le dan un lápiz. Se ubican las sillas como para que puedan dibujar con lápiz en la hoja blanca y se sientan a dibujar.

Juan comienza a copiar el dibujo que Milo había hecho en el pizarrón (una especie de robot). Se iba parando contorneando con su dedo lo dibujado para luego pasarlo a su papel. Constantemente pide que lo haga la PSM, que él no sabe. La PSM le dice que él puede hacerlo, que todos los dibujos son distintos y que él puede ir haciéndolo como le salga, que está bien. Cada tanto, la PSM apoya su mano en su espalda. La PSM está a su lado, Juan le comenta algo del dibujo cada tanto. Ya no se sienta en la silla, dibuja parado. En un momento pide la goma. Y la busca hasta que la encuentra. Se lo va notando cada vez más serio, más cabizbajo.

Comienza a dibujar un robot pequeño, la PSM se arrima y le pregunta si quiere contar qué está haciendo, él no contesta, y lo trata de borrar. Se les propone que a medida que vayan terminando vayan a sentarse. Juan que empezó otro dibujo de “robot” dice “no me sale” y abolla la hoja con fuerza. La PSM le ofrece que lo guarde en lugar de abollarlo, él se para e intenta tirarlo por la ventana. Como no puede abrirla lo tira dentro del baúl del sensorio y cierra fuerte la tapa tratando de trabarlo.

Se acerca rápidamente a la puerta y sin decir nada trata de abrirla y salir. La PSM le dice que espere que se tiene que poner las zapatillas y él le “tira un manotón” como para correrla y alejarla. La observadora que estaba filmando lo contiene apoyada en la puerta para que no salga, él se escuda en ella y mira a la PSM enojado. “Vos salí” le dice.

seguridad ante la desprotección

En ese momento se lo observa menos tenso.

El dibujo de Juan era bien claro y ocupaba gran parte del pizarrón.

No es la primera vez que dice que no sabe dibujar. (crónica 1)

Se observa inseguridad en el momento del dibujo. aumenta su inquietud, se lo nota más tenso

Mucha tensión corporal, expresión de enojo.

Mirada de enojo hacia el adulto, ¿por qué tanto interés en hacer desaparecer el dibujo?

Expresa enojo hacia la PSM ¿Qué adulto representa en este caso la figura de la PSM?



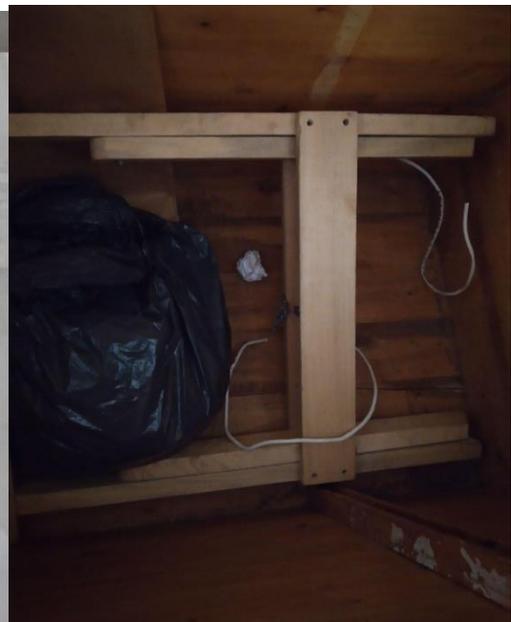
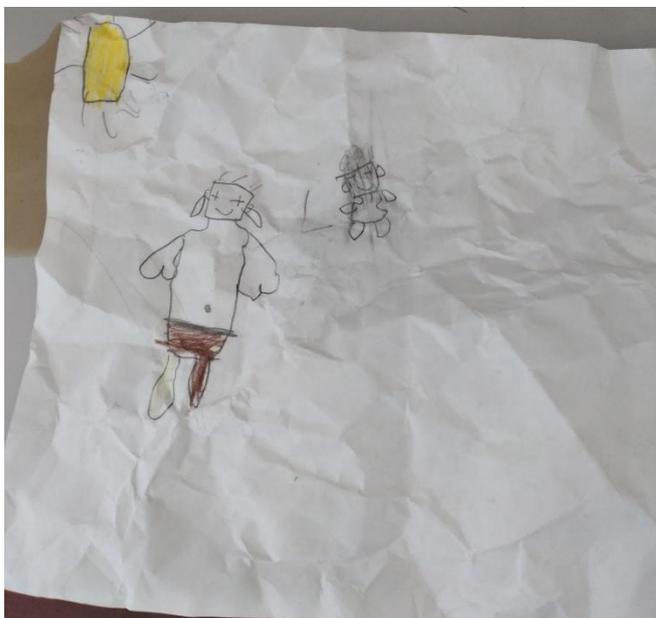
La PSM le pide a la observadora si puede acompañarlo a las sillas de afuera a colocarse las zapatillas mientras ella se queda con Mino que está terminando su dibujo.

Ritual de cierre:

La observadora habla afuera con Juan mientras se pone las zapatillas y la PSM se acerca con Mino. Les pregunta si alguno quiere contar que hizo y Mino cuenta su dibujo. Juan mira a la PSM con el ceño fruncido y no le habla. La PSM le dice desde una distancia prudencial “Juan mirá, en el patio están repartiendo merienda especial, te están esperando!” y él va corriendo.

La observadora cuenta que él le dijo que no quería estar con la PSM nunca más porque “lo hacía trabajar” y que además él no “sabe dibujar”

sigue sin hablar y con gesto de enojo



Fotos: dibujo de Juan abollado y tirado dentro del cofre.

CRÓNICA V

Fecha: 5/7/21 Cantidad de niños: 2 (Fran y Juan) - Segundo grado. Sesión especial ya que le toca los viernes, el viernes es feriado y luego comienzan las vacaciones. Una vez en la escuela se dirigieron con La observadora (PSM titular de la sala) hacia el patio donde se encuentran los niños. Ella buscó a Juan y a Fran. Mino no asistió hoy a la escuela. La PSM



se quedó a cierta distancia, Juan al verla toma la mano de la observadora y caminan hacia la sala. La PSM se sumó a ellos y los saludó. Ambos niños la saludan. Antes de ingresar a la sala se sacan las zapatillas en la entrada.

Crónica de Observación	Resonancias y aclaraciones
<p>Ritual de Entrada: Entraron todos a la sala. La observadora se dispone en un costado a filmar. Fran, Juan y la PSM se sentaron en las sillitas y acomodaron los pies cerca del caloventor como propone siempre Juan en los rituales de inicio. Les pregunta a qué van a querer jugar hoy. Juan dice algo de los bloques, Juan mira a la PSM y dice que ella armó la pared. “Si, le contesta, la pared la hice yo, pero pueden ustedes hacer lo que quieran con eso”. Juan mueve un poco sus piernas, mira a su alrededor, sus hombros están relajados y su gesto es tranquilo. “listos.... A jugar”</p> <p>Momento Sensorio Motor: Ambos se paran y Fran sale corriendo hacia la pared y la derriba. Juan va caminando a buscar la palangana y el envase de cartón y los coloca sobre la mesa del sensorio, pregunta por los palitos de madera. Juan se sube a la mesa por un costado y empuja los cubos (colocados por Fran) para disponer de los elementos para hacer percusión. Juan intenta volver a tirar un cubo y Fran sosteniéndolo le dice que no. Ofrezco “¿y si hacemos que una parte de la mesa sea para cada uno?”. Sin acercarme demasiado. Aceptan y Juan marca donde iría la pared de la mitad. Juan pide que la PSM ponga los cubos de separación, y pregunta por “la plata” y busca el sombrero deslizándose sentado por la rampa mientras acompañaba con el sonido “uuiii”. Continúan Fran y la PSM jugando a la lucha mientras Juan va reubicando el “castillo” de Fran más alejado de donde está él. En un momento Juan pasa por donde estamos luchando y le ofrezco las espadas, él no las acepta y continúa a buscar un cubo. La PSM se acomoda como espectadora de Juan que entonces comienza a realizar percusión con lo preparado en la mesa. Le dice a Fran cuando se acerca que está empezando el show de Juan. Y comienza a moverse al ritmo de la percusión y deja “plata” en los sombreros que colocó Juan. Fran levanta la tapa del cajón grande donde Juan escondió su dibujo la sesión pasada. Juan enseguida se arrima y mira dentro, “está mi papel”, dice. Si, está tu</p>	<p><i>Juan aceptó ir a la sala con la PSM</i></p> <p><i>La sesión anterior preguntó quién había hecho la pared.</i></p> <p><i>se nota tranquilo, sin muestras del enojo con el que se fue antes</i></p> <p><i>inicia el juego de las sesiones anteriores de percusión, pero sin mucha motivación</i></p> <p><i>delimita su espacio</i></p> <p><i>La PSM busca poder acercarse a Juan mientras Fran está requiriendo la atención</i></p> <p><i>Juan espera a que le presten atención</i></p>



papel ahí, donde vos lo dejaste, contesta la PSM mientras cierra el cajón con cuidado de que no se aprieten los dedos. Juan sigue “tocando”.

Juan deja de tocar, salta de la mesa en profundidad y se arrima a buscar las cosas “del doctor” telas y una soga larga, mientras dice algo que no comprendo. Fran arma el refugio bajo las rampas con colchonetas y cubos. La observadora se arrima hacia Fran y se queda acompañando a él.

Juan le dice a la PSM, acomodando unas colchonetas, que se acueste ahí. Ella se acuesta extendida, panza arriba. Comienza a preguntarle cómo se siente y yo la PSM le dice que le duele la panza. La revisa, busca diferentes “instrumentos”, la PSM le pregunta ¿qué me pasa? Él contesta algo... ella lo espera acostada a que busque las cosas. Él encuentra una cajita vacía y se arrima a buscar tizas para llenarla. En un momento la PSM vuelve a quejarse de la panza, todavía acostada. Él se acerca con la cajita que apoya a un costado y la soga. Busca a donde atarla y la ata al baúl para luego enrollarla alrededor del cuerpo de ella y atarla. Previamente le dice “ahora te voy a atar” explicándole que va a hacer. También le dice que le va a dar una pastilla, entonces saca una tiza de la cajita y se la da. La PSM hace “como si” la toma. Él se para y se aleja diciéndole que va a ver si tiene dos.

Pasa por donde están la observadora y Fran escondido y se asoma y dice “hola”. Le responden “hola, acá estamos”. Entra en el “refugio”, se escucha que hablan con Fran. La PSM espera un rato y se incorpora sentándose, “uy ya me siento mejor” dice. Juan la ve y dice “acostate”. “es que me senté porque me siento mejor” dice ella, “quédate Ahí” le dice en tono alto. Pasa un minuto y él se acerca caminando, le dice “acostate”, ella se acuesta nuevamente y él le revisa los dientes con un palito de helado. Le dice que lo que le pasa es que no se lavó los dientes y tiene caries.

Busca más palitos de helado mientras le va explicando que hace. Le pregunta por la pastilla y le da otra, que dice que es para dormirla. Espera a que se “duerma” y se arrodilla a su lado. Ella tiene los ojos cerrados. Él le destapa la panza y comienza a “cortarla” con el palito de helado. En un momento le muestra qué está usando, explica que está usando “esos palitos” “dormirte” le dice de repente, ella vuelve a cerrar los ojos. Arregla la atadura. Mira el reloj de ella con atención, dice que faltan minutos. Grita “abuelaaa” La observadora le contesta de debajo de la mesa “que Juan, acá estamos” “veniiii” le dice él. La observadora le dice si quiere que vaya y él responde con voz fuerte “no”.

Juan comienza a construir paredes de colchoneta sostenidas por cubos rodeando el espacio en el que están

Recordó que su papel estaba ahí y fue a verificarlo,

La observadora y la PSM deciden que intervenga acompañando a Fran para que la PSM pueda acompañar el juego de Juan.

La PSM no se siente asustada, está tranquila a pesar de que la está atando, él está tranquilo y transmite confianza. Incluso no usa su voz de “mando”

órdenes, tono imperativo

Muestra conocimiento de medidas de cuidado y de hacer médico.

Se prepara para ¿operar? le da anestesia y preparó los cuchillos

Es una aclaración fuera del juego, como que necesito mostrarle que no cortaba en serio

¿Por qué acá llamó a la abuela?



ambos. Conversan sobre si la había curado o no. De repente Fran se arrima y él le grita impostando la voz “ándate de aquí” Fran se aleja. Le lleva un largo rato construir este espacio. Una vez que lo logra, se mete dentro con la PSM que seguía acostada atada y le pregunta si se pudo dormir. Busca unas telas y le tapa la cara, se preocupa de si ve o espía por alguna parte. Ella dice que no y que además está dormida. Se fija también que Fran esté lejos, “quédate allá” le dice.

Luego de momentos de preparación le avisa que le va a cortar (le muestra cómo tajitos en el costado del cuerpo) así por todos lados. “Bueno”, responde ella. Y “se duerme” Él recorre el borde del cuerpo de ella “haciendo tajitos” uno al lado del otro desde su hombro hasta su tobillo. La observadora pasa cerca y él le pide que le pase otro pañuelo. Y lo pone sobre la cara de la PSM acostada. Sigue cortando y acomodando cosas.

En una de esas “interrupciones” para verificar si espía, ella le pide si puede avisar que falta un minuto para terminar de jugar.

El verifica en el reloj y dice en voz alta “Fran quedan dos minutos” “uno” le dice ella bajito, vuelve a mirar el reloj y dice “uno”.

La observadora vuelve a pasar cerca y él le dice “seño ándate”. Le pide a la PSM que se dé vuelta. Se coloca panza abajo y él comienza a tocarla con el palito en la cintura del pantalón, ella se lo acomoda y él le pregunta “porque haces así” y ella dice “porque me moves el pantalón y eso me incomoda, corriendo mi pantalón no” Toma otros dos palitos y nuevamente saliendo del juego se los muestra y le aclara que va a hacer. Vuelve a “cortar” todo a lo largo del cuerpo de ella, de este lado de atrás, también con pequeños tajitos de costado.

La observadora avisa que se terminó el tiempo y Juan se para y se aleja. La PSM atada se levanta, se saca la sogá y busca la tela para contar el relato.

Momento del relato:

Se sientan los 3 en la tela y Fran se tapa las piernas con una de las telas y usamos la otra para cubrirse, quedando los 3 dentro. Juan se ocupa de que el caloventor quede tirando aire caliente dentro.

La PSM comienza el relato diciendo “esta historia empieza así...” Juan la mira. Ella le pregunta si quiere contar él como empieza, dice que sí pero que no tiene “muñequito” (títeres), ella le dice que no hace falta, “o una hoja y lo hago así”, dice él, haciendo la acción con la mano de escribir., después podemos anotarlo, le dice ella. Juan tiene los palitos de helado en la mano.

construcción de refugio, delimita y no quiere que nadie se acerque

la PSM tiene la cara tapada, espía poquito viendo las piernas de Juan para saber su ubicación, se deja hacer.

vuelve a marcar que no quiere que se acerquen

“corta al adulto”

Usa esta estrategia porque en general él se siente molesto cuando anticipan el cierre,

Necesita privacidad en su juego.

importante aclararle que hay cosas que incomodan y podemos decir no

Varias veces sale y entra en el juego para aclarar cosas con respecto a lo que va a hacer y con qué.

Igual que la vez pasada. Le gusta sentir el aire caliente en su cuerpo. refugio

Su mirada es tierna, no se observaba así en las primeras sesiones, en ese momento su



“Yo tengo una historia que empieza así”, dice ella, y Juan agrega “había una vez”. “Claro, había una vez un duende verde... (relata el cuento similar a caperucita roja, cambiando a caperucita por el duende, a la abuelita por un amigo, al leñador por una maestra y el lobo lo tomaba de la pierna y lo arrastraba y tironeaba, la maestra lo rescata pegándole con un palo al lobo.) Juan cuando ella cuenta que lo atrapaba y tironeaba, dice “así “y toma el brazo de la PSM, tironea despacio y dice “Ahhhh” luego su expresión es más seria y mira bastante hacia abajo y luego a ella.

“Y colorín colorado...” “Este cuento se ha acabado” dicen ellos. “Puedo contar una historia yo” dice Fran. y cuenta un relato sobre piratas, Juan escucha

“Ahora yo” dice Juan espontáneamente. “Una vez un palito estaba ahí tirado y se quebró” cuenta moviendo uno de los palitos que tiene en su mano. “Y a la noche no podía dormir de verdad” y pasa el palito rozando su pierna, la cual tiene arremangado el pantalón. Fran interrumpe con algunas palabras, Juan relata mirando a la PSM.

Baja la voz, hace un ruido con un palito y dice que en lo de la abuela se escuchaba así (el ruido) “voy a matar a tu abuela y a tu mamá, jaja, y a tu hermana...” dice imitando una voz. La PSM pone gesto de susto, tapándose la boca. “y había ruido debajo de la cama y yo me fijé y no había nada” sigue contando. “y había un cuchillo y lo saqué al cuchillo.” dice y se queda mirándola.

“¿Qué pasó entonces? Pregunta intrigada mirándolo. “Y después venía la policía, la motorizada...” Toma dos palitos y continua “esta es MI casa, así (y acomoda parados los palitos y le dice que los sostenga) tenía la puerta abierta y un nene hizo así (hace como un palito que vuela y pasa por la puerta) y cruzó la puerta y venía la motorizada y dijo Eh señora, ¿por qué tu hijo viene? Y LE DIJE a la policía que ahí estaba el muerto. Y tenía un cuchillo y una (hace seña con la mano de un arma)” “una pistola”, le dice ella, él asiente. “¿Y se lo llevaron?” pregunta ella. “Si”. “y entonces ahí...” “terminado” dice Fran Juan mira a la PSM y ella le dice “¿Colorín?” y Juan continúa “colorado.....” sonriendo. Terminando el momento del relato.

Momento de la representación:

La PSM les ofrece construir con maderitas, Fran acepta Juan dice que no, le ofrece armar una casa con esos palitos y niega con la cabeza mientras se va recostando y acomodando en la tela, se tapa hasta el cuello y queda cerca del caloventor.

La PSM se arrima a Juan, lo ayuda a arroparse, y se sienta a su lado. Él sonríe y se acomoda. Su tono es distendido, relajado. Es un momento de placer que se nota en toda su expresión motriz.

mirada era de desconfiada, dura.

Usa la base de este cuento para incluir algo del relato anterior de Juan sobre “que sentía que lo tiraban de la pierna...” e incluir el pedido de ayuda a una seño y no meter a la familia (abuelita y mamá) sino a los amigos. Se ve una complicidad entre Juan y la PSM con respecto al relato

Pide contar un relato y se lo cuenta a la PSM

mamá y abuela, muerte

El relato de Juan es en parte lo vivenciado cuando se llevaron a su papá privado de la libertad. por los detalles que relata, ¿estuvo presente en ese momento?

habla de su casa, abuela, el arma, y de un niño que podría ser él

terminó su relato más relajado

Parecía que necesitaba maternarse y ser sostenido para reunirse luego de lo



Juan mueve los palitos de helado, la PSM se lo pasa por el pelo y él hace lo mismo (es como un mimo en la cabeza) él lo repite. Ella apoya su mano respetuosamente en un costado de su cuerpo.

Él se incorpora tranquilamente, se destapa y se para. Se acerca a la PSM y le pregunta por su barbijo, se lo da y se lo pone. Se acerca a la puerta.

Ritual de Salida:

La PSM llama a Juan diciéndole que venga a sentarse cerca del caloventor con los pies calentitos, que ya le trae las zapatillas para que se ponga. Se sienta. Mientras cada uno se pone sus zapatillas (la PSM ayuda a Juan a atarse los cordones) la PSM pregunta si quieren contar lo que hicieron. Cada uno cuenta lo que se acuerda que hizo. Juan la mira y ella le dice que jugaron al médico, "sí, allá" dice él señalando el espacio donde quedó armado con las colchonetas y la soga.

Se saludan y se van caminando hacia el aula a que busquen sus cosas para irse.

contado. Se observa placer en ese arrojarse.

La PSM sostiene desde la mirada y el contacto.

Es notorio que decide terminar e irse.

contó con la ayuda y complicidad de la PSM lo jugado



Foto: lugar del juego de Juan con la PSM



CRÓNICA VI

Fecha: 20/8/21 Cantidad de niños: 3 (Gero, Mino y Juan) - Segundo grado

Última sesión de la PSM practicante y observó Graciela (próxima practicante) Al llegar los niños se saludaron y se sacaron las zapatillas afuera. Comenta la maestra que desde la escuela notaron una mejoría importante en su comunicación, que está más interesado en conversar, pero que por otra parte “lo retan mucho porque se porta mal”.

Crónica de Observación	Resonancias y aclaraciones
<p>Ritual de Entrada:</p> <p>Entraron todos a la sala. La PSM titular se dispone en un costado a filmar. Mino, Gero, Juan, Graciela y la PSM se sentaron en las sillitas organizadas en ronda. Le presenta a Graciela y les cuenta que ella va a seguir viniendo en su lugar, y presenta a los chicos. Juan enseguida nota una cicatriz en la garganta de Graciela de una operación reciente y pregunta qué le pasó. Graciela cuenta que fue operada y comienzan todos a contar de su mamá, tío, etc. que han operado.</p> <p>Mino y Juan comentan que en boxeo pelean y parándose “se enfrentan” “Yo peleo!”, luego el otro se para y repite “yo peleo!” La PSM los imita parándose también y sentándose, y les dice que ahora van a jugar cuidándonos el cuerpo y cuidando el del otro. Mino propone poner las manos al centro y todos tomamos su propuesta “preparados, listos, a jugar!” y salen corriendo.</p> <p>Momento Sensorio Motor:</p> <p>Se dirigen a la pared de cubos... Juan llega haciendo movimientos de boxeo, pero ya no hay torre. Mino lo enfrenta y comienza a tirar golpes sin pegarle, luego busca el flota-flota, Juan hace lo mismo, se colocan los sombreros. Recuerdo las reglas de la lucha. Pero no luchan ya que Mino tira sus cosas y se aleja a la rampa. Juan golpea a la PSM, ella toma un flota-flota y lucha contra él.</p> <p>Se golpean los flota flota entre sí con fuerza. Por iniciativa de Mino que comienza a golpear los cubos, todos lo imitan y los 4 comenzaron a pegarle con mucha fuerza a los cubos con el flota-flota.</p> <p>Mino se deja caer de un cubo al piso, la PSM llama a un doctor, ya que hay un “herido”. Juan que está arriba del sensorio salta en profundidad y busca las “cosas médicas”, se acerca le da “remedios” y Mino se levanta triunfante.</p>	<p>Juan tiene cara de preocupación y muestra mucho interés en la cicatriz, se queda mirándola un rato.</p> <p><i>Primera vez que Juan se acerca a tirar la pared en el momento de inicio del sensorio</i></p> <p><i>Iniciativa en luchar contra el adulto</i></p> <p><i>Juan se anima a pelear con fuerza y entusiasmo, sin asustarse ni alejarse. Se observa placer en este juego de lucha</i></p> <p>Juan hace de doctor y cura</p>



<p>Mino y Juan se dirigen al sensorio armando el “escenario de música” con las palanganas como han jugado otras veces. Gero finalmente se arrima a los demás he intenta participar, Juan le ofrece un “instrumento” a cambio de que “tire el flota-flota” ya que al principio pretende seguir golpeando y no puede así participar de ese juego que hacen Mino y Juan desde hace varias sesiones. La PSM busca los papeles (plata) y cerca de ellos se mueve un poco al ritmo de la canción.</p>	<p>repetición del juego de percusión</p>
<p>Juan está presentando el “espectáculo” Mino toca y Juan semisentado contra la colchoneta canta. Cada tanto, mientras sigue el ritmo, la PSM les deja “plata” en el sombrero.</p>	<p><i>Se observa iniciativa de juego por parte de Juan, antes se observaba más imitación</i></p>
<p>Juan comienza a construir con bloques una pared baja (de un bloque de altura) contra la pared de la sala. La PSM anticipa el momento de finalizar. Mino y Juan se acuestan en la fila de bloques. “hasta mañana” repiten ambos.</p>	<p><i>Juan está en su “lugar seguro” canta sin indicaciones de Mino. Se observa un gran cambio en él.</i></p>
<p>Gero se me acerca con los flota-flota y “le dispara” Ella se deja caer herida, luego le dice “a vos también” y le dispara a Juan que también se deja caer junto a la PSM. Juan llama “hijo!!!” y coloca su cuerpo más sobre el de ella.</p>	<p>construye. Ante la anticipación no muestra enojo</p>
<p>Mino se acerca diciendo “deja a mi esposa” y comienza a pelear en el piso con Juan. La “pelea” se intensifica. Los tres estaban en el piso, Juan le responde que “es su esposa” Se agarran las manos, la PSM incorporándose dice que eso ya no es juego, que así no, y volviendo al juego aclara “esposa de quién, no estoy casada yo”. Mino le dobla la mano a Juan con fuerza y éste grita ay. Con voz muy firme ella dice “¡no Mino! Eso no es jugar”,</p>	<p>Hijo, esposa....</p>
<p>Vamos a jugar con la masa dice Mino. Dale vamos, dice la PSM. (anteriormente por la disponibilidad de tiempo, la PSM titular pidió que por esta vez no hicieran el relato, pero ahora aclara que, si hay tiempo al final, por lo que la PSM les ofrece el momento del relato.</p>	<p>límite, Juan acepta</p>
<p>Momento del relato:</p>	
<p>La PSM coloca una tela en el piso, Juan le pide que sea cerca del caloventor como las otras veces. Proponen taparse con otra manta. Lo hacen. “Cómo empieza esta historia” dice ella. “Había una vez” ... Dice Juan, “un zombi” agrega Mino “un payaso” dice Juan. Había una vez un Zombi y un payaso y el zombi mató al IT (payaso)” cuenta Mino, y siguen...</p>	<p>no había mucho interés en el relato ya que se observaba ansiedad por usar la masa</p>
<p>Juan pregunta “¿listo seño?” Continuo... Bueno apareció ese y como lo echaron? Dicen algunas cosas mientras Juan mira algo desinteresado. “Bueno, revivió el payaso que todos</p>	



creían que estaba muerto” “y agarró al zombi” agrega Juan. “y los metió en una bolsa y los llevó bien lejos y los soltó. “Este cuento se ha terminado” dice Juan notoriamente ansioso por ir a usar la masa. Se paran y se ubican a la mesa que está preparada para usar la masa.

Momento de la representación:

La PSM les reparte un poco de masa a cada uno y distribuyo palitos de helado y cuchillitos de plástico. “Un poco para vos (de masa)” le dice Juan. Ella le contesta que los acompaña, pero no va a jugar.

Comienzan a hacer con la masa. Juan corta con el cuchillo pedazos bastante pequeños de masa. Que enseguida une nuevamente. Juan hace rato amasa haciendo un rollo con ambas manos. Lo mira la PSM y él le dice “yo voy a hacer fideos al pesto”. Todos dicen que les gusta esa comida y Juan sonríe, comienza a cortar (como raspando) el rollo con el palito de helado. Y ante la duda de Mino sobre que hace dice “pico cebolla, pimienta...”

Juan se para y se sienta sobre la mesa aplastando la masa con la cola. Le digo que le va a quedar el pantalón con masa, se para, mira la impresión que dejó en la masa y luego sigue aplastándola con la mano. Continúan modelando 10 minutos más en los cuales la PSM los observa.

En un momento Juan hace una “Risita tenebrosa” se para haciendo una mímica mientras dice “así hace el payaso chuqui” y apoya su cuchillo en Gero como si lo apuñalara, para luego sentarse. Le pregunta la PSM “¿por qué parte de los fideos vas? Contesta algo de la cebolla. Juan hace un “plato” y coloca lo cortadito sobre.

Les dice la PSM que va a ir preparando las sillas para que cuando vayan terminando se vayan sentando en la ronda. Juan aprieta despacio todo y dice “voy a hacer una moto yo” La PSM anticipa que se está acabando el tiempo de jugar con masa “Cada uno vaya armando lo que quiera dejar...”. Dice. “Voy a hacer un helado” dice Juan y comienza a armar bolitas encastradas en un palito. Mino lo imita.

“Vamos terminando” dice la PSM. Y se dirige a las sillas. Juan hace “helados” hasta que usa el total de su masa, acomoda su producción en la mesa y va a las sillas también.

Ritual de Salida:

La masa fue una propuesta nueva para ver si Juan podía representar sin tanto malestar como en las sesiones anteriores.

corta y une

anuncia que va a hacer

Esta forma de representación modelando no le genera a Juan tensión como el dibujo. Al parecer con este material el momento es más placentero.

ante la anticipación, acá tampoco hay enojo, ni dice NO

cambio de rol, Mino imita

deja una producción hecha y acomodada

Mientras se arrima Juan, el resto junto a la PSM sentados en la ronda, ella pregunta ¿“quién quiere contar qué hizo?” Juan cuenta que hizo “eso” y señala los helados y después dice que Mino hizo “chupa pi...” Eso no se dice así Juan, le dice la PSM, “porque no me gusta que digas esas palabras. Acá no las decimos.” Juan se para a buscar algo y como ella le toma la mano él hace “como un lloriqueo” la PSM le dice firme “no, no dale, escucha lo que te digo”

La PSM les recuerda que ya no va a ir la semana que viene y que va a ir Graciela, ¿le quieren contar a que les gustaría jugar la próxima? Juan: al payaso

La PSM le pide a Mino y Gero que vayan con la otra PSM a su aula y a Juan que se quede un momento que tiene algo para él.

Le explica que el otro día les dio algo a ellos, que él no vino y que guardó su regalo en el cajón donde él dejó su dibujo hace un tiempo. Que si quiere que lo busquen juntos. Se dirigen allí, abren, y le muestra la bolsita que le preparó. Ven juntos que el papel que él abolló sigue ahí. Ella le pregunta qué quiere hacer con ese dibujo y él decide dejarlo donde está. Toma el regalo, abre la bolsa (contiene golosinas, un juguito y unas medias) La PSM se agacha frente a él y le dice que le gustó compartir este tiempo con él. Juan saca las medias y dice “estas medias me voy a poner para boxeo” Conversaron unas palabras más y él se va corriendo. “Chau Juan”.

Es la primera vez que Juan puede mostrar y contar lo que hizo solo.

se le marca encuadre

Pudieron pensar y anunciar un proyecto para la próxima sesión.

Las medias eran significativas para ambos ya que en su primera sesión el trajo unas que no podía colocarse solo, luego trajo rotas. fue lo que más le interesó de su bolsita

El elige dejar su dibujo allí



Foto: “Helados” de masa hechos y acomodados por Juan