

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Licenciatura en PSICOMOTRICIDAD
EDUCATIVA**

**ANÁLISIS PSICOSEMIÓTICO DEL
JUEGO EN LA SALA DE
PSICOMOTRICIDAD:
ESTUDIO DE UN CASO**

Director de Tesina: Profesora Verónica Ávila

Alumna: Paola Sosa

Mendoza, 24 de julio de 2023

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Decana: **Dra. Ana María Sisti**

Vicedecana: **Dra María Ximena Erice**

Secretaria Académica: **Prof. Esp. María Gabriela Griffouliere**

Directora General de Carreras y Referente del Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutico en Discapacidad Intelectual (Orientación Discapacidad Motora): **Mgter. Leticia Vázquez**

Coordinadora de ingreso: **Prof. Esp. Lourdes Gómez**

Referente del Profesorado Universitario en Educación Primaria y

Profesorado Universitario en Informática: **Prof. Flavia Escudero**

Referente del Profesorado Universitario en Educación Inicial: **Prof.**

Marcela Mirchak

Referente del Prof. Univ. de Educ para Personas Sordas, Tecnicatura en Lengua de Señas: **Lic. Mariela Farrando**

Referente del Profesorado Universitario 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

Secretaria Administrativa Económica Financiera: **Lic. Sergio Euliarte**

Secretaria de Investigación y Posgrado: **Dr. Aldo Altamirano**

Coordinadora de institutos, centros y redes: **Lic. Andrea Suraci**

Secretaria de Extensión: **Profesora Especial 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.....	7
I. Marco Teórico	13
1. Psicomotricidad.....	13
Práctica Psicomotriz Educativa	14
Concepción de Sujeto, según la Práctica Psicomotriz Educativa, de Bernard Aucouturier.....	18
El Juego en la Practica Psicomotriz.....	19
El Juego del Niño.....	19
Juegos de Reaseguramiento Profundo	22
Juegos Simbólicos de Reaseguramiento Superficial.....	24
El Niño que No Juega.....	25
La Incapacidad para Implicarse en el Espacio Lúdico.....	26
2. Psicosemiótica.....	27
Competencia Comunicativa.....	27
Recorrido Generativo del Sentido	28
Nivel de Manifestación	28
Nivel Enunciativo o Discursivo	28
Nivel Narrativo	30
Nivel Semiótico	34
3. Formación del Psicomotricista.....	34
Sistema de Actitudes del Psicomotricista.....	35
II. Diseño Metodológico.....	36
Investigación Cualitativa	36
Tipo de Investigación.....	36
Profundidad.....	37
Paradigma	37
Unidad de análisis	38
Técnicas cualitativas	38
Tipo de observación según el grado de implicación del observador con la realidad observada.....	39
III. El Caso	42
1. Análisis de las Sesiones	42

Crónica 1.....	42
Matriz de Datos 1. 1.....	42
Matriz de Datos 1. 2.....	44
Matriz de Datos 1. 3.....	45
Crónica 2.....	46
Matriz de Datos 2. 1.....	46
Matriz de Datos 2. 2.....	48
Análisis Psicosemiótico de la Sesión.....	50
Crónica 3.....	52
Matriz de datos 3. 1.....	52
Matriz de Datos 3. 2.....	53
Análisis psicosemiótico de la sesión.....	54
Crónica 4.....	56
Matriz de Datos 4. 1.....	56
Crónica 4.....	57
Matriz de Datos 4. 2.....	57
Análisis Psicosemiótico de la Sesión.....	61
Crónica 5.....	64
Matriz de datos 5. 1.....	64
Matriz de datos 5. 2.....	65
Análisis Psicosemiótico de la Sesión.....	67
Crónica 6.....	70
Matriz de Datos 6. 1.....	70
Matriz de Datos 6. 2.....	71
Análisis Psicosemiótico de la Sesión.....	72
2. Síntesis del Análisis de las Sesiones.....	76
Síntesis de las Competencias Enunciativas.....	77
Conclusión.....	79
Referencias Bibliográficas.....	82
Anexo.....	84
Sesión N.º 1.....	84
Ritual de Entrada.....	85
Espacio Sensorio-motor.....	86
Espacio de la Descentración.....	92

Ritual de Salida.....	94
Sesión N.º 2.....	95
Ritual de Entrada	95
Espacio Sensorio-motor	97
Espacio de la Descentración.....	104
Ritual de Salida.....	108
Sesión N.º 3.....	109
Ritual de Entrada	109
Espacio Sensorio-motor	110
Espacio de la Descentración.....	120
Ritual de Salida.....	121
Sesión N.º 4.....	122
Ritual de Entrada	122
Espacio Sensorio-motor	124
Espacio de la Descentración.....	133
Ritual de Salida.....	135
Sesión N.º 5.....	136
Ritual de Entrada	136
Espacio Sensoriomotor.....	137
Espacio de la Descentración.....	142
Ritual de Salida.....	142
Sesión N.º 6.....	143
Ritual de Entrada	143
Espacio Sensorio-motor	143
Espacio de la Descentración.....	147
Ritual de Salida.....	148
Plano de la Sala de Psicomotricidad	149

Introducción

Cuando se habla de psicosemiótica se hace referencia a la semiótica aplicada a la psicomotricidad. El análisis psicosemiótico, como sostiene Darrault (2016), “es aquel que se ocupa del comportamiento global del sujeto” (p.69). Desde esta perspectiva semiótica, el autor tiene en cuenta, no solo al lenguaje verbal sino también al no verbal y, en tanto discurso, lo analiza desde los diferentes sistemas semióticos. Desde este punto de vista, plantea que “la práctica psicomotriz se presenta como el encuentro de dos enunciados narrativos —el de los niños y el del psicomotricista—, que deben articularse para producir un único discurso coherente, generador de comunicación, de identidad y de creación” (Darrault, 1985, p.129). En este sentido el análisis semiótico es un análisis del discurso.

En psicomotricidad, la idea de discurso se relaciona con el cuerpo, tal como manifiesta Fontanille: “El cuerpo psicoanalítico es la sustancia a partir de la cual toma forma un actante semiótico” (2018, p.102). El cuerpo como condición de significación pasa a ser lo que permite y define el modo de cómo habitamos el mundo y generamos sentido. El sujeto de la enunciación pone su propio cuerpo en juego al momento de enunciar. Este autor afirma que el sujeto puede contar su historia porque la ha vivido desde su corporalidad.

Para realizar dicho análisis el semiótico, Greimas (como se citó en Darrault, 2016) considera “el recorrido generativo de la significación en el discurso como un tránsito, por etapas sucesivas, desde lo abstracto hasta lo concreto y figurativo. Es decir, desde lo simple hasta lo complejo” (p.74). Hasta llegar a la superficie de los discursos particulares, este sentido se sostiene en esquemas narrativos que comprenden los distintos niveles de análisis como es el nivel de manifestación, nivel narrativo, nivel enunciativo o discursivo y nivel de la significación.

En lo que respecta al juego Chokler (2017) refiere que “es una necesidad, una posibilidad y un derecho del niño” (p.170). Esta autora manifiesta que el juego es una actividad muy importante cuyo único propósito es el placer de jugar, y que este debe ser libre. Esta libertad aporta a la construcción subjetiva. También dice que “el goce vivido

intensamente en el acto es la fuente y la motivación del encadenamiento de acciones voluntarias que denominamos juego” (p.171).

Según Bernard Aucouturier (2018), “jugar para el niño es vivir el placer de la acción, proyectando su interioridad psíquica en las relaciones que establece con el mundo externo” (p.56). Es por eso que el juego espontáneo conserva su dimensión vital, pulsional y repetitiva. Esta repetición es un factor de aseguramiento que atenúa las huellas dolorosas del pasado. El juego en la práctica psicomotriz es un instrumento privilegiado, que le permite al niño el despliegue, el procesamiento, el dominio y la simbolización de los deseos, temores y fantasías inconscientes (Chokler, 2009).

Así, esta tesina tiene como propósito el estudio de caso de un niño de 10 años con síndrome de Down, desde una perspectiva psicosemiótica. En este sentido, se intentará alcanzar la comprensión integral del comportamiento del niño. La investigación se realizó en una sala de psicomotricidad perteneciente al ámbito escolar, de una escuela de modalidad especial a la que asistía el niño.

La sala de psicomotricidad es un espacio para el encuentro, para la acogida y para el juego, en donde se evidencia la historia personal de cada niño. Es un lugar de citas para jugar, en la cual el psicomotricista cumple un rol específico en cuanto a cómo se construye, crece y se sostiene paciente. Con respecto a esto, Winnicott (2010) establece que “la psicoterapia se realiza en la superposición de dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta” (p. 103). Es una zona en la que es posible entrar y compartir. Es función del psicomotricista acompañar a los niños a construir el juego, a permanecer en él explorando todas sus posibilidades y a reconocer y aceptar la salida del juego. Es decir que, si el niño no ha desarrollado la capacidad de juego, el terapeuta debe llevarlo desde esa situación de imposibilidad al despliegue de dicha capacidad (Winnicott, 1972, p.175).

El tema elegido presenta antecedentes que comparten la misma metodología de análisis semiótico.

Una primera investigación, *Lo que se juega en los juguetes: Propuesta para el análisis semiótico de juguetes destinados a niños de 0 a 3 años*, escrito por Verónica Ávila, María Eugenia Recalde y Cintia

Weckesser (2017), surge a partir de un trabajo exploratorio realizado en el año 2016 en el espacio curricular de Psicosemiótica de la intervención, de la Lic. en Psicomotricidad de la Universidad Provincial de Córdoba.

Aquí se les propuso a los alumnos visitar una juguetería para observar y encuestar a sus referentes con un doble propósito: primero, indagar sobre las tendencias en relación con los juguetes más vendidos destinados a niños entre 0 y 3 años y, en segundo lugar, sondear [en] los fundamentos presentados por los vendedores para justificar dichas ventas.

El segundo trabajo: *Los sentidos en torno a los juguetes propuestos en psicomotricidad*, de Manuela Bonansea, Lucila Broggine, Jimena Coria, Maura Viviana Román y Magalí Sánchez, se investigó cómo la práctica psicomotriz se despliega a través del juego y se utilizaron diversos objetos como mediadores, incluyendo al juguete. Su objetivo general fue analizar los sentidos que se desplegaban por parte de los/las psicomotricistas que cursaban en el CCC de la FES en la ciudad de Córdoba en el año 2020, al momento de proponer juguetes a niños/as entre 4 y 5 años de edad.

Una tercera investigación fue llevada a cabo a partir del análisis de las producciones de *challenges* y videos cortos de TikTok: *Cuerpos enredados: sentidos que se entraman en propuestas de TikTok, en niñas de 6 a 9 años*, de la provincia de Córdoba (Fernández, Ramos Coppa, Salgado, Tognarelli, 2022). Este trabajo, basado en fragmentos musicales y/o diálogos en TikTok, parte del interés de responder al interrogante sobre qué sentidos se puede construir interpretación, en torno a los cuerpos de las niñas. El objetivo general fue analizar los efectos de sentidos que se desprenden de las producciones elegidas.

Como se puede ver, los dos primeros trabajos realizan el análisis psicosemiótico desde la propuesta greimasiana y el último, se posiciona desde la propuesta de análisis de Ivan Darrault.

La elección de este tema de esta investigación surge en las prácticas de formación profesional. Es sumamente interesante el proceso que realiza el niño durante el tiempo de acompañamiento, en el cual se crean las condiciones necesarias para favorecer su desarrollo. Además, resulta imprescindible divulgar lo acontecido a través de este medio.

Durante esa instancia se recibía, en la sala de psicomotricidad, a un grupo de seis niños. En este contexto, se observaba que la mayoría de los niños tenían su proyecto de juego que podían sostener y llevar a cabo, salvo uno de ellos que no manifestaba un proyecto individual, sino más bien, boicoteaba el de los demás y presentaba, con esta actitud, una conducta transgresora: destruía las construcciones de sus compañeros y se reía de ellos; cuando el adulto solicitaba la ayuda para reparar el daño ocasionado, no hacía caso, y, de esta forma, se obstaculizaba la relación y la inclusión al grupo de pares.

Como resultado de dicha observación, se dialogó con el grupo de tres psicomotricistas que intervenía en sesión, y se resolvió que solamente una de ellas asistiera al niño, privilegiando su atención y proxemia. Es importante destacar que el trabajo en grupo de psicomotricistas en formación permitía dar respuesta a las características y necesidades del grupo de niños en cada intervención. Además, el gran acierto de poder tener una visión y un registro más global de las sesiones dio lugar al intercambio y reflexión sobre lo vivido. Esta psicomotricista fue la que comenzó a preparar una serie de estrategias de intervención que, a medida que transcurrieran las sesiones, se irían ajustando a las observaciones o a las necesidades del niño para permitirle (al niño A), poder evolucionar en su desarrollo. Así se favorecería la transición desde el no juego hacia el juego simbólico, priorizando siempre la relación simétrica y la comunicación entre pares y adultos. Aquí es importante destacar, como manifiesta Winnicott (2010), “la importancia de la capacidad de juego en un niño como indicador de su crecimiento sano” (p.92). Es decir que a través del juego se está resolviendo aquello que está retenido en los antiguos encuentros o desencuentros con el otro. En cuanto al niño que no juega, Aucouturier (2018) manifiesta que “la ausencia de placer y la pobreza de las fantasías originarias generan en el mismo una mutilación de toda forma de representación de sí mismo, de toda simbolización” (p.90).

A lo largo de la tesina, se intentará responder al siguiente interrogante: ¿Cómo es el proceso que realiza el niño A de la escuela especial x para transformar su no juego en juego simbólico a través del

encuadre de las sesiones de psicomotricidad y del sistema de actitudes del psicomotricista?

Así, por un lado, el objetivo general consiste en identificar indicadores que evidencien en el niño su proceso de transformación del no juego al juego simbólico. Por otro lado, se buscará lograr las siguientes acciones:

- Reconocer las secuencias del proceso que realiza el niño A.
- Describir las competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con el psicomotricista.
- Delinear las conductas que obstaculizan la comunicación del niño con sus pares.
- Caracterizar las situaciones de juegos del niño A en las sesiones de psicomotricidad.
- Trazar las conductas del niño A que favorecen la inclusión en el juego grupal.
- Determinar los roles actanciales que el niño A logra asumir en este proceso.
- Identificar los sentidos puestos en juego.
- Definir el sistema de actitudes del psicomotricista en el proceso del niño.

En lo que respecta a la formación del psicomotricista, Aucouturier (1985) manifiesta que “La formación del psicomotricista se compone de una trilogía: formación personal, formación teórica y formación práctica; las tres desarrolladas simultáneamente” (p. 36).

En cuanto al sistema de actitudes del psicomotricista, la formación personal es un camino a la constitución del rol que abre a una sensibilización progresiva del registro tónico-emocional. Además, la integración del marco teórico le permite el reconocimiento, la organización, la decodificación, la comprensión de la significación de las señales del niño (Chokler, 2015). Por tal motivo el psicomotricista posee características únicas en su sistema de acción: ser *partenaire* simbólico, escuchar al niño gracias a la empatía tónica, ser símbolo de una ley aseguradora.

Solo en un ambiente de seguridad, respeto y gracias a una escucha empática, el niño puede entrar en una dinámica de evolución.

La metodología empleada en esta investigación es cualitativa. Corresponde al estudio de un caso, en el que se ha utilizado, como técnica de recolección, la observación directa, participante, interactiva con soporte documental de videos para agudizar la observación y captar la historia profunda del niño; es decir, la historia de su reaseguramiento afectivo. Así se intentará descubrir los elementos que bloquean su maduración. En cuanto a la muestra de esta investigación, es no probabilística, de tipo accidental, ya que se origina, como dice el autor Yuni-Urbano (2014), “por elementos que se reúnen casualmente por la ocurrencia de ciertos fenómenos particulares, o porque forman grupos de fácil acceso” (p. 24).

A partir de este enfoque, en el capítulo 1 se abordan los aspectos teóricos relacionados con el proceso que realiza el niño para pasar del no juego al juego simbólico. Es decir, se ponen en juego conceptos teóricos como psicomotricidad, practica psicomotriz, juego, no juego, semiótica y psicosemiótica.

El capítulo 2 está configurado por el tipo estudio, diseño de la investigación, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y técnicas para el análisis de datos.

Por último, en el capítulo 3 se expone la presentación y análisis de los resultados.

I. Marco Teórico

1. Psicomotricidad

Para Chokler (2005), el término psicomotricidad puede definirse como “una disciplina que estudia al hombre desde una articulación anatomofisiológica, psicológica y social, decodificando el campo de significaciones que el cuerpo y el movimiento en relación generan y que constituyen las señales de la salud, su desarrollo, de sus posibilidades de aprendizajes e inserción social y también de la enfermedad, la discapacidad y la marginación” (p. 25). Esta disciplina ha transitado por un camino con varias transformaciones, recibiendo aportes de diversas corrientes como las ciencias médicas, la psicopedagogía, la psicología genética del desarrollo con Piaget y Wallon, el psicoanálisis, la psiquiatría del Dr. Julián de Ajuriaguerra y los aportes de la perspectiva socio-histórica del desarrollo humano, de la mano de Vygotsky y sus discípulos.

También ha recibido la influencia del pensamiento de Henri Wallon, el cual realiza sus aportes desde la psicobiología. Como recupera Ferreyra Monge (2009):

La Psicomotricidad en Wallon [...] es una relación permanentemente actualizable, entre las condiciones físicas y psíquicas referido a sus condiciones de existencia, materiales y simbólicas, en una sociedad que, en interacción con ella, determina al sujeto. Esta determinación es en sus formas de ser, de expresarse, comunicarse, de relacionarse con el mundo físico y de los demás. (pp. 11 y 12)

La Psicomotricidad considera al ser humano como ser global. En el niño, esta globalidad se expresa en su acción, cuando se articula con su afectividad, sus deseos, sus posibilidades de comunicación y de conceptualización. La acción del niño se evidencia en lo que Bernard Aucouturier (1985) denomina expresión psicomotriz y lo define como “la manera de ser y estar, original y privilegiada del niño en el mundo” (p. 22). Esta expresividad motriz se actualiza y es evidenciada a través de las variaciones de su relación tónico-emocional con las personas, con el espacio y los objetos.

Continuando con esta mirada de la psicomotricidad es que Bernard Aucouturier, junto al profesor de educación física André Lapierre proponen la educación vivenciada, unitaria y global, desde la vivencia motriz hacia lo abstracto. Posteriormente, comienza un largo recorrido en lo que el autor denomina “la práctica psicomotriz”. Entre el año 1990 y 1995, a partir del progresivo desarrollo de la propia intervención psicomotriz, Aucouturier plantea la denominación de “práctica psicomotriz Aucouturier” (PPA) como actualmente se conoce. Además, es la que se abordará en esta investigación.

Práctica Psicomotriz Educativa

Para poder enmarcar este estudio, se delimitará el concepto de práctica psicomotriz educativa desde sus principales enfoques.

Por un lado, para Chokler (1999), “... es una práctica profesional que tiene como objetivo estratégico el apuntalamiento de los factores facilitadores de la maduración del niño a través de la vía sensorio-motora y simbólica” (p. 3).

Por el otro, Bernard Aucouturier (1985), define a la psicomotricidad como una disciplina que estudia, a través de una mirada global, la particular manera de ser y estar en el mundo, a la que el autor denomina “expresividad motriz” (p. 22). El autor considera que la expresividad motriz es el acceso privilegiado a la historia del sujeto y a las representaciones mentales que provienen y sustentan el discurso de la acción.

Este tipo de práctica se lleva a cabo en un espacio y tiempo de juego espontáneo, con una propuesta de materiales específicos para favorecer el recorrido madurativo, inserto en un encuadre claro y con la intervención ajustada, transformable, disponible y empática del psicomotricista como *partenaire* simbólico que brinda un ambiente de seguridad al niño. Esto favorece en él la disponibilidad del ser, la liberación del deseo y la vivencia de los diferentes niveles de expresividad motriz. A su vez promueve la adquisición de conocimientos, y reafirma la unión entre motricidad, afectividad y proceso intelectual. Así, el niño aprende a través de su cuerpo y del movimiento. Sin embargo, no se debe olvidar, como recupera Chokler (2005), de Ana Quiroga, que “el aprendizaje es siempre el producto de un proceso vincular, aprendemos siempre para otro, con otro o contra otro” (p.72). De esta manera la motricidad le permite al niño

experimentar, conocer, comprender y comunicarse. Todas estas acciones implican operaciones mentales que permiten pasar del conocer al aprender.

Asimismo, la práctica psicomotriz educativa ha recibido aportes de varios autores:

- Los estudios de Henry Wallon, que permitieron reconocer los indicadores del acto motor: la relación entre tono muscular, emoción y psiquismo; entre emoción y representación, por citar algunos.
- Las investigaciones de Jean Piaget sobre la construcción del conocimiento y la función semiótica.
- Vygotsky, desde la perspectiva psicológica y socio-histórica.
- La neuropsicología del desarrollo, de Julián de Ajuriaguerra, continuador de Wallon.
- Las teorías psicoanalíticas acerca de la estructura, evolución y mecanismo del inconsciente.

A diferencia del psicoanálisis que utiliza el lenguaje oral como vía privilegiada del pensamiento, esta práctica da sentido a la realidad del cuerpo a través de la acción del niño; acción que está en la base de la construcción del pensamiento. Como sostiene Chokler (2017):

El niño vive en su corporeidad en movimiento. No solo lo hace para desplazarse o tomar el objeto, sino que [...] él es, se siente [...], piensa, aprende y comunica en su postura y movimiento. Nada hay en él más que su cuerpo en acción para ser y expresar. (p.88)

A continuación, se detallarán los objetivos de la práctica psicomotriz educativa que, como puede observarse, se relacionan entre sí:

- Ayudar al niño a desarrollar sus capacidades para simbolizar. La simbolización “es una manera de re-presentar-se. Esta capacidad es el resultado de la calidad de una relación de placer con el objeto maternizante” (Aucouturier, 2018, p.78).
- Ayudar al niño a desarrollar sus capacidades de reaseguramiento. El niño es capaz de reasegurarse en relación con su angustia. Aucouturier (2018) dice que “un grado de angustia es necesario para crear el placer y el deseo de reasegurarse”, y la denomina como una *angustia asumible*. También hace referencia a que una

angustia intensa puede limitar o negar el deseo de simbolizar o de reasegurarse estas angustias las denomina *angustias difícilmente asumibles* (Aucouturier, 2018, p.79).

- Ayudar al niño a desarrollar sus capacidades de descentración tónico-emocional, que se desarrollará enseguida.

Para que estos objetivos puedan llevarse a cabo, Aucouturier propone una actitud del psicomotricista basada en el principio filosófico de “creer en la persona”, para la cual, se hace necesaria la acogida, la empatía, la capacidad de escucha. Es decir, como *partenaire* se debe ser símbolo de ley y seguridad.

Estos objetivos favorecen la expresividad motriz, entendida como el modo tónico-emocional con el que cada niño actualiza los fantasmas de acción a nivel simbólico. Un fantasma de acción “es una representación inconsciente de la acción, es el deseo y el placer de recuperar el objeto y de actuar sobre él” (Aucouturier, 2004, p. 52).

Esta práctica plantea la acción espontánea de los niños y les permite descubrir por sí mismos, por su propia iniciativa y a su ritmo, los movimientos, las diferentes posturas y el control de su propio equilibrio. En otras palabras, se prioriza que la actividad llevada a cabo por el niño sea autónoma.

Como actividad autónoma, se entiende aquella acción que, partiendo de la propia iniciativa del niño, de acuerdo con sus posibilidades y como conocedor de sus limitaciones, ha podido organizar y reajustar a su propio proyecto de acción sin desequilibrios, sin crispaciones, con una base y en un ambiente seguros. Cuando un niño es forzado a realizar una acción o una postura de displacer en una situación de desequilibrio, exigencia y tensión impuesta, se produce una inhibición de las reacciones motrices y mentales, puesto que el exceso de tono será elevado. Esto se traduce en torpeza y dificulta el aprendizaje.

Para llevar a cabo esta práctica psicomotriz educativa, Bernard Aucouturier propone un encuadre específico y define el término *encuadre* como algo que “enmarca, delimita, contiene el proceso, separa el adentro y el afuera y permite construir las condiciones de posibilidad para el desarrollo, el aprendizaje, la creación o la terapia” (Chokler, 1999, p. 5). Este es el marco estable y seguro que le permite al niño evolucionar. A su

vez, procura crear un orden como garantía de permanencia y un clima de seguridad, a través de una ley establecida para este espacio. Esta ley debe ser clara y constante, y debe garantizar orden, respeto y seguridad.

Dentro de este encuadre, es necesario tener en cuenta la anticipación de situaciones futuras, como la de comunicar a los niños los cambios de un espacio a otro, como los que se describen a continuación:

1. **Ritual de entrada.** Un espacio de recibimiento y escucha, donde el niño realiza un corte con el afuera y se dispone tónica y emocionalmente al espacio siguiente. Allí entra en relación y comunicación con el psicomotricista y el resto de los niños con quienes comparte el lugar. En este espacio el psicomotricista le anticipa los distintos momentos de la sesión dentro de la sala. Se establece la ley y la invitación a jugar.
2. **Espacio sensorio-motor.** Es el espacio y tiempo de juego. Su finalidad es que el niño vivencie con su cuerpo tanto el espacio, como las relaciones con los pares y con los objetos. Aquí se desarrolla tanto el juego de vivencia del placer sensorio-motor como el simbólico.
3. **Dispositivo espacio-tiempo y contenido del relato o una historia.** Es un momento de reaseguramiento por la vía del lenguaje.
4. **“Espacio de la descentración”** (Chokler, 1999). Se relaciona con espacio, tiempo y materiales adecuados para la descentración (distanciamiento del cuerpo como eje de la acción). En otras palabras, el niño utiliza como medio de expresión vías más cognitivas que corporales, como el dibujo, el lenguaje, la escritura y el modelado. Estas refuerzan la expresión de las emociones y fantasmas que se revelan y comunican de una manera más simbolizada y socializada.
5. **Ritual de Salida.** Un espacio-tiempo para el cierre y la despedida. Aquí el niño comunica mediante el lenguaje oral sus emociones, enuncia su yo, recuerda lo vivido y se proyecta para el próximo encuentro. Este espacio es la condición para el reaseguramiento del tránsito desde el adentro transicional y simbólico, al afuera real de la vida cotidiana.

Los pasajes de un momento a otro en la sesión están marcados por la intervención del psicomotricista, quien presenta un tiempo de anticipación para enunciar luego la culminación o cierre de un espacio y apertura del siguiente.

Cada espacio de la sesión de psicomotricidad dispone de materiales específicos y se encuentra organizado y distribuido de la siguiente manera (ver “Plano de la sala de psicomotricidad”, en Anexo, p. 145).

A continuación, se desarrollará la mirada que Aucouturier presenta sobre el niño como sujeto.

Concepción de Sujeto, según la Práctica Psicomotriz Educativa, de Bernard Aucouturier

Según Aucouturier, la práctica psicomotriz educativa, define al sujeto como un ser global “afectado por la dinámica de los afectos y los fantasmas, que son la simbolización de la historia profunda, la individuación y la pérdida del otro” (Chokler, 1999, p. 4). Desde esta perspectiva, el sujeto se desarrolla inmerso en una cultura. Como afirma Henry Wallon, es un ser social desde que nace y la interacción permitirá su desarrollo. Según el autor, el niño es un ser biológico y social. Por un lado, cuenta con un equipamiento biológico que le permitirá desarrollar comportamientos para satisfacer sus necesidades, tanto fisiológicas como psicológicas. Y por otro lado, a través de sus acciones, puede modificar la sociedad.

Ajuriaguerra (1977) considera que “el desarrollo del niño depende de lo heredado, del entorno y de la coexistencia de lo heredado, del entorno y de la actividad del niño” (p.117). En sus investigaciones ha demostrado que el niño es un ser creador, que cuando puede desenvolverse dentro de un espacio seguro y confiable, manifiesta su historia desplegada en la historia del entorno.

Esta concepción de sujeto puede reflejarse en la tecnicidad de la práctica, en la importante función del psicomotricista como *partenaire* simbólico que acompaña empáticamente en el encuadre pensado para favorecer el itinerario de maduración y en la concepción del juego. Asimismo Aucouturier remarca que no solo se trata de desplegar la función maternante, sino también la estructurante. Esto quiere decir que, además,

el niño necesita un adulto que represente la protección, el cuidado, el afecto, también precisa la ley, la autoridad, la estructura. Aquello que el autor denomina “envoltura estructurante” (Chokler, 2000, p.66). Con respecto a este tema es importante recordar los aportes de la Dra. Emmi Pikler referidos al niño como sujeto de cuidado, de respeto y de iniciativa propia.

El Juego en la Practica Psicomotriz

Desde la práctica psicomotriz, el juego es para el niño un instrumento privilegiado de elaboración, ya que permite el despliegue, procesamiento, dominio y simbolización de los deseos, temores y fantasías inconscientes. “Es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott, 1993, p.75).

El Juego del Niño

Como dice Aucouturier (2018), “el juego es un factor de segurización frente a la angustia” (p.73). Si bien el autor habla sobre la necesidad de la angustia para crear una dinámica de desarrollo global de todas las funciones del niño, también hace referencia a que existen dos tipos de angustias. Una que es posible asumir por parte del niño, puesto que abre vía a una creación psíquica inconsciente y puede proyectarse por medio de la expresividad motora y del juego espontáneo. Y otra angustia, difícilmente asumible por el niño, que limita el desarrollo de las funciones y particularmente del juego espontáneo, abriendo una puerta a patologías somáticas y psíquicas.

Las interacciones precoces exitosas vividas por el niño en la satisfacción de sus necesidades, a través de las respuestas ajustadas del adulto que cumple la función materna, es lo que permite que el niño se transforme a nivel sensorial, tónico, postural, rítmico y emocional. Pero no solo el niño se transforma, sino que también el adulto se transforma a nivel postural y psíquico. Estas transformaciones recíprocas fabrican un placer compartido y es lo que origina la génesis del juego.

El origen del placer se produce mediante el siguiente mecanismo: la insatisfacción de la necesidad biológica genera un estrés que acarrea la liberación de morfina cerebrales, entre ellas, las endorfinas o la

serotonina, la oxitocina y la dopamina. Por un lado, la oxitocina se libera como respuesta al contacto social. Si hay contacto con la piel, la sensación de bienestar que produce favorece la socialización, estimula el afecto y reduce la ansiedad. Por otro lado, la serotonina, que favorece la atención y la concentración, da sensación de bienestar. Y, por último, la dopamina, hormona cerebral del placer, que mantiene la autosatisfacción e inhibe las tensiones creadas por la insatisfacción de la necesidad (Aucouturier, 2018).

Asimismo, el placer es una energía positiva de causa orgánica, originada en las transformaciones entre el bebé y la madre. Este autor afirma que "... es un activador del sistema nervioso que sostiene la atención, la intención y la anticipación" (p. 36). De esta manera, la capacidad de juego se produce por este placer compartido en los intercambios entre el niño y su madre.

Una de las características del juego es que surge por necesidad de quien lo juega. Además, es espontáneo y posee una experiencia singular, en la cual el niño es el protagonista. Por último, es considerado como la vía privilegiada de expresión del niño.

A continuación, se citará a diversos autores que presentan la misma orientación epistemológica que Bernard Aucouturier y han realizado determinados aportes sobre la psicomotricidad y, en este caso particular, sobre el juego.

Jean Piaget (como se citó en Aucouturier, 2018) otorga una gran importancia al juego en el desarrollo de la función simbólica. Para este autor "El juego es un proceso de asimilación del mundo externo gracias a la capacidad del niño para transformar, para simbolizar" (Aucouturier, 2018, p.15). Entre los juegos descritos por Piaget se encuentran los juegos de ejercicio, los de inteligencia psicomotriz y el juego simbólico.

El psicoanálisis siempre se ha interesado por el juego y, en el caso de Sigmund Freud (como se citó en Aucouturier, 2018), lo ha utilizado como materia para la interpretación. Define al "juego como el medio para superar un estado de displacer debido a situaciones estresantes, generadas por la espera de una satisfacción que no llega. Es a través del juego que el niño encuentra un placer compensatorio" (p. 16). Para Freud el juego es un medio de aceptar la pérdida del otro, es decir de la madre.

Para Mélanie Klein (como se citó en Aucouturier, 2018). el juego fue la materia para desarrollar técnicas terapéuticas. Considera que el “juego le permite al niño expresar en un modo simbólico sus deseos inconscientes, sus fantasías, temores, placeres y conflictos nacidos de las experiencias vividas en el cuerpo a cuerpo con la madre” (p.17) o con quien cumpla la función materna. El placer compartido de las transformaciones recíprocas entre la madre y el niño quedan almacenadas como placer de acción en la sinapsis de las neuronas, por medio de procesos bioquímicos, eléctricos y hormonales registrados en el cerebro. Se forma de esta manera una memoria de huellas de placer de acciones, llamada memoria implícita. Se trata de una memoria que tiene una realidad corporal, dando lugar a los engramas de acción que se fusionan con el afecto de placer para abrir al niño hacia el mundo de lo psíquico y a los intercambios con el mundo exterior.

Por su parte, Donald W. Winnicott (como se citó en Aucouturier, 2018) ha sido el único dentro de la rama del psicoanálisis que evidencia el placer del juego como base de la evolución psicológica. Comienza por la creación de un estado de seguridad para el bebé, el cual dependerá del vínculo de apego que establezca con la madre, que le permita aventurarse a explorar y descubrir el mundo en las experiencias precoces. Sostiene que cuando la madre o el adulto que cumple la función materna se adapta a las necesidades del bebé, él tiene la ilusión de ser quien ha creado, por ejemplo, el seno de su madre para ser alimentado. Es a partir de la repetición de esta experiencia que el niño interioriza a la madre como estable y suficientemente buena. Por consiguiente, el autor expresa que la ilusión de crear es el primer acto de creación por parte del bebé y es el punto de partida hacia el juego. En cuanto a la madre cuando es suficientemente buena, no solo se adaptará a todas las necesidades del bebé, sino que también será capaz de frustrar en un mínimo margen al bebé, lo que ayudará al desarrollo psíquico. En otras palabras, las breves ausencias o los fallos pequeños permitirán que, progresivamente, se incorpore la continuidad existencial del objeto y de sí mismo.

Para el autor mencionado en el párrafo anterior, cuando el niño juega le da forma a la ilusión de omnipotencia como resultado del equilibrio

entre la realidad psíquica y la realidad externa. Este equilibrio le permite al niño establecer la distancia entre el juego y la realidad.

Según Bernard Aucouturier, “jugar para el niño es vivir el placer de la acción, proyectando su interioridad psíquica en las relaciones que establece con el mundo externo” (p.56). Es por eso que el juego espontáneo conserva su dimensión vital, pulsional y repetitiva. La repetición de la acción que se juega es un factor de aseguramiento que atenúa las huellas dolorosas del pasado. Además, plantea que unos de los recursos simbólicos que tiene el niño para evitar el miedo a sentirse destruido y abandonado es, en primer lugar, el objeto transicional y después, los juegos de reaseguramiento profundo.

En lo que respecta al objeto transicional, el autor menciona que dicho objeto cumple tres funciones:

- Es elegido por el niño y se vincula a la relación con la madre. Este puede reasegurar al niño frente a la angustia provocada por la ausencia de la madre.
- Prepara para la función simbólica. Esto quiere decir que, ante la ausencia de la madre, el niño crea una necesidad de compensación para suplir la ausencia. Es allí donde se encuentra la esencia de la función simbólica. Lo simbólico se origina a partir de una falta que se puede asumir.
- Tiene la función de ser víctima, es decir que es amado y agredido. De esta manera permite desdramatizar las pulsiones agresivas, originarias del amor devorador, y desculpabilizar al niño de amar al principio de una manera violenta.

Juegos de Reaseguramiento Profundo

Aucouturier (2018) sostiene que las angustias arcaicas son la matriz de todas las angustias del ser humano. Se entiende por angustia una opresión del cuerpo originada por tensiones tónicas excesivas, que limitan la expansión del placer y la constitución de la unidad.

El bebé, al momento de nacer, sufre la pérdida de estructuras, tales como el líquido amniótico, las paredes del útero, la luz, el ruido, el frío, etc., que lo mantenían protegido y unificado. Por este motivo, necesita de un nuevo envoltorio protector y lo encuentra en los cuidados y el amor que

recibe de sus padres; esto permite la unificación del bebé (Aucouturier, 2004).

El niño debe encontrar todos los medios simbólicos para garantizar la seguridad en el entorno materno, a través del placer de la fantasía de acción. Cuando el bebé llora es porque manifiesta una necesidad. La madre interpreta estas demandas como pedidos de atención. En la medida en que la madre o el adulto que cumple la función materna, genere una respuesta certera, el bebé se transforma corporalmente y transforma a la madre con su disponibilidad para recibir y para interactuar con ella. Por el contrario, si la interiorización de las experiencias no es suficiente para dar al niño la seguridad de la continuidad de su unidad, se pone en marcha un sistema para que las transformaciones que surjan en el cuerpo hagan que esta unidad sea precaria. Además, se corre el riesgo de no alcanzar la unidad de placer y, en su lugar, se llega a una sensación de vacío que se ha de llenar compulsivamente por medio de la agitación motriz. De esta manera, se da lugar a las siguientes angustias arcaicas:

- angustia de pérdida del cuerpo
- angustia de caída
- angustia de falta de límites
- angustia de explosión
- angustia de rotura
- angustia de despellejamiento y de amputación

Cuando las transformaciones han sido difíciles y se han interiorizado las experiencias dolorosas en el bebé, las funciones somáticas maduras se desarrollarán más lentamente y su funcionamiento será menos eficaz, puesto que han sido estimuladas escasamente por el placer. Estas funciones poco eficaces tienen un núcleo común que es el tono. Las alteraciones de las funciones somáticas van siempre acompañadas de dificultades graves a nivel de la emoción y de la relación.

Por todo lo mencionado anteriormente, se llega a la conclusión de que los juegos de reaseguramiento profundo tienen relación con la integración y la desintegración del cuerpo. En este caso, sería la unidad del sujeto la que se encuentra en problemas, pues el niño buscará siempre atenuar las angustias por la vía del placer de actuar y de jugar. Entre los juegos de aseguración profunda se pueden reconocer los siguientes:

- Jugar a aparecer y a desaparecer. El niño va a intentar por sí mismo reasegurarse solo para aminorar los dolores de su propia desaparición. Cuando el niño es encontrado o se descubre a sí mismo, tiene la confirmación de que no se pierde, de que está unificado y de que existe en la mirada de la madre o adulto significativo. De esta manera, ellos demuestran al niño que él es importante. Es una especie de prueba de que su amor permanece, brindándole seguridad.
- Jugar a destruir. Para que estos juegos le brinden al niño la seguridad necesaria, es preciso que se le permita destruir en un contexto claro sin culpabilidad. Si la angustia de destrucción se hace insistente, la pulsionalidad destructora prohibida invade la vida psíquica, y se destruye el placer de comunicar, de crear y de pensar.
- Jugar al placer sensomotor. Estos juegos –balancearse, rodar, deslizarse y girar– son repetitivos y tienden a mitigar las tensiones dolorosas vividas por el niño. El problema que se plantea se encuentra en la fragilidad de la unidad del sujeto.
- Jugar a envolverse. La envoltura simbólica permite contener la dispersión corporal y psíquica del niño. Así se atenúan las huellas dolorosas vividas en su fase prenatal, y luego, durante los cuidados proporcionados por la madre o por el adulto que cumple la función materna. Este reaseguramiento profundo hace referencia a las fantasías de acción de contacto y fusionalidad.
- Jugar a perseguirse. Durante este juego, el niño siente gran placer al escapar y triunfar ante el adulto que lo persigue. Inmerso en un clima de confianza con el adulto, el niño juega a la angustia y al miedo de ser destruido, por el agresor.

Juegos Simbólicos de Reaseguramiento Superficial

Los juegos simbólicos de aseguración superficial actúan como escudos imaginarios que protegen al niño de los pequeños conflictos cotidianos. Por ejemplo, jugar a identificarse con un otro, a hacer como si fuera alguien más. Esto presenta una función aseguradora frente a la angustia de castración y a la angustia de pérdida del objeto-madre. De este modo, el niño protege su personalidad de la posible aflicción de ser

uno mismo. A su vez, se puede expresar sin temor, como si fuera una especie de catarsis que permite transformar la realidad exterior, de acuerdo con sus fantasías y necesidades. Puede jugar a ser papá/mamá o a cocinar, a ser doctor, etc. Mediante estos roles expresa emociones, afectos y necesidades, y es el adulto quien recoge estas experiencias con mucho respeto y cuidado, conteniéndolo y comprendiéndolo.

Aucouturier afirma que la Práctica Psicomotriz Educativa se construirá a través del juego espontáneo. Es por medio de este que el niño puede realizar el recorrido madurativo de pasar del placer de actuar al placer de pensar. Para que el niño pueda acceder al pensamiento, es decir que logre la descentración, es necesario que viva la acción que le permite transformar al otro y transformarse. Esta descentración no solo es cognitiva, sino también de carácter emocional.

El Niño que No Juega

Como ya se comentó en un apartado anterior, las angustias arcaicas que no han sido contenidas adecuadamente afectan las funciones maduras y aquellas en vía de desarrollo. En consecuencia, el niño vive el fracaso de la integración de lo somático y de lo psíquico, fuente de la alteración psicomotriz, repercutiendo gravemente en el desarrollo integral del mismo. A su vez, presenta grandes dificultades para acceder a la dimensión simbólica. Aucouturier dice que el bebé vive en su cuerpo tensiones dolorosas que constituyen una angustia-tensión. Estas tensiones crean un bloqueo neurológico, mediante el cual se libera una hormona cerebral que limita la producción de endorfina dejando expuesto, en su lugar, angustias arcaicas de pérdida del cuerpo. El bebé no puede soportar esta vivencia dolorosa e intenta huir, a través de una descarga de dopamina generada por la misma angustia-tensión para despertar el deseo. Así se da búsqueda de placer a través de la memoria implícita, lugar en donde se encuentran almacenados el placer de las acciones del bebé y el placer de las acciones del objeto maternizante. “El bebé desea, sueña, ilusiona esta realidad interior neurobiológica de placer compartido ... para calmar sus tensiones corporales dolorosas, para calmar la angustia tensión y volver a crear ilusoriamente el objeto madre...” (Aucouturier, 2018, p.40). Este autor explica que la angustia puede ser definida como un grado de tensión corporal y el ser humano buscará sobreponerse mediante

el placer de actividad simbólica (Aucouturier, 2018). Las perturbaciones a nivel del cuerpo en relación y la carencia de las interacciones precoces constituyen todos los bloqueos del desarrollo del niño.

La Incapacidad para Implicarse en el Espacio Lúdico

La ausencia de placer y la pobreza de las fantasías originarias en el niño lo cercenan de toda forma de representación de sí mismo, de toda simbolización. No se encuentra en la subjetividad, sino en una etapa no yo, es decir, no separado como sujeto. Por lo tanto, permanece confundido en un entorno borroso, caótico y discontinuo, donde no vive el placer de ser sí mismo. Como el placer de ser sí mismo es insuficiente, se puede decir que el placer de actuar se encuentra relacionado con el distanciamiento del objeto-madre y que el verdadero yo se construye mediante el placer de la acción y el deseo de separación del otro.

Continuando con lo que se viene exponiendo anteriormente sobre el niño que no juega, la autora Claudia Sykuler plantea si el accionar que realiza el niño, a priori, no es juego, ¿cómo es posible intervenir en su accionar y cómo es el pasaje de este no juego al juego? Esta autora afirma que, así como “el cuerpo es una construcción en y para la relación con otro, el juego también es una construcción en y para la relación con otro” (Alvarado, 2016, p.126). Es decir que ni el cuerpo, ni el juego son otorgados por naturaleza, sino que ambos son el resultado de una experiencia significativa y simbólica en el encuentro con el otro. El observar, escuchar y leer el accionar de un niño es lo que va a permitir y preparar que se despliegue y se construya la condición de juego en el niño. Es en el juego que se puede observar la reunión del niño con el cuerpo, con el otro y con el lenguaje. Por este motivo, como terapeuta uno tiene la responsabilidad de dar lugar, facilitar, favorecer, sostener y permitir el jugar del niño.

Además, es esencial recordar que las angustias arcaicas no se pueden expresar emocionalmente, sino mediante la vía gestual. Es por este motivo que también la Práctica Psicomotriz Educativa se ha valido de los aportes de la Psicosemiótica, para lograr una mejor comprensión del comportamiento del niño.

2. Psicosemiótica

La Psicosemiótica hace referencia a la semiótica¹ aplicada a la psicomotricidad. Su creación se debe al semiólogo Iván Darrault (2000), quien asiste a una sesión de psicomotricidad de Aucouturier y, a partir de su observación, surgen varios interrogantes e hipótesis, por lo que se propone realizar un análisis diferente, tratando esta intervención como a un texto. En otras palabras, comienza a cuestionarse cómo fue organizada la sesión, cuál fue la secuencia y dinámica, qué se mantuvo como permanente, qué cambió y cuáles fueron las transformaciones del niño o del psicomotricista.

Darrault dice que la Psicosemiótica considera el comportamiento del niño en su globalidad, verbal y no verbal, como si fuera un discurso y lo analiza desde los diferentes sistemas semióticos. Desde este punto de vista, plantea que la práctica psicomotriz se presenta como el encuentro de dos enunciados narrativos —el de los niños y el del psicomotricista—, que deben articularse para producir un único discurso coherente, generador de comunicación, de identidad y de creación.

Este análisis semiótico propone una nueva forma de mirar para poder colaborar con la elaboración de diagnósticos; permite observar cuáles son los cambios y permanencias en el niño, y ayuda a definir estrategias para tratar problemas precisos. Darrault señala:

Analizar semióticamente la práctica psicomotriz plantea [...] enfrentarse a un discurso natural de la sesión de psicomotricidad, que pertenece al orden de la producción y creación de significaciones imprevisibles emanadas de actores en relación de diálogo e interacción permanente [...] y considerar que el discurso de la práctica psicomotriz es de naturaleza multisemiótica, o, dicho de otra manera, sincrético. Se nos presenta como manifestación de sistemas semióticos distintos” (Darrault, como se citó en Aucouturier, 1985).

Competencia Comunicativa

Si el término multisemiótica hace referencia a la existencia de diversos lenguajes, también el corporal se ubica en el contexto de la competencia comunicativa. Por este término se entiende “la capacidad y

¹ Según J. Greimas (como se citó en Aucouturier, 1985) “la semiótica pretende la descripción, el análisis, de los sistemas de significados cualesquiera que estos sean; para decirlo más precisamente, cualquiera sea el ‘lenguaje de su manifestación’” (p 121).

conocimiento de usar el conjunto de elementos y reglas que constituyen la comunicación humana” (Zecchetto, 2010, p.165).

La comunicación no verbal está compuesta por factores cinésicos y proxémicos. Tanto los gestos, como el movimiento del cuerpo, las expresiones del rostro, la inmovilidad y el silencio constituyen signos que son interpretados por otro.

Como dice Zecchetto (2010), “a la semiótica le corresponde articular todos los signos del cuerpo” (p.153). En tal sentido el cuerpo es estar en el mundo con movimiento y acción. A partir de este enfoque, la semiótica es una teoría de la narración y de la acción, consecuentemente, el lenguaje del cuerpo que estudia la semiótica contempla dos factores, la cinésica y la proxémica:

- La cinésica: Es la rama de la semiótica que investiga los signos del movimiento, los gestos y las posturas corporales del ser humano.
- La proxémica: Es la rama de la semiótica que analiza la significación de la distancia, de la territorialidad, de la orientación y espacio en las interacciones comunicativas.

Recorrido Generativo del Sentido

El análisis semiótico propuesto por J. Greimas (como se citó en Triquell, 2011) posee un sentido que está dado por un recorrido generativo, o sea, un trayecto de desarrollo que parte desde unidades mínimas de significación, pasando por niveles intermedios de menor abstracción, hasta llegar a la superficie de los discursos particulares; es decir que dicho sentido se sostiene en esquemas narrativos que comprenden los distintos niveles de análisis que se detallan a continuación:

Nivel de Manifestación

Aquí se reconoce el tipo de discurso que se va a analizar. En este trabajo, el discurso es psicomotor. Presenta naturaleza plurisemiótico, es decir que implica el lenguaje oral, escrito, mímico, gestual, proxémico, grafismo, música, entre otros. El estilo del discurso es natural o espontáneo.

Nivel Enunciativo o Discursivo

Enunciar implica decir; es apropiarse del sistema de comunicación y hacer uso de él. Cuando el yo produce la enunciación, se construye a sí

mismo, se inscribe como sujeto en un espacio y tiempo, en un aquí y un ahora.

El yo implica un tú, ya sea real o imaginario, porque lo que caracteriza a la enunciación es su cualidad relacional. En este caso al analizar el discurso psicomotor para la psicomotricidad, tomar la palabra equivale a tomar el cuerpo en todas sus manifestaciones.

El paso de las estructuras narrativas a las discursivas conlleva a la aparición de tres componentes: la actorialización, espacialización y temporalización.

- **Actorialización:** Hace referencia a la transformación de un actante en un actor.
- **Espacialización y temporalización:** En todo relato las performances de los actantes se inscriben en un tiempo y un lugar.

Asimismo, existen dos procedimientos, propios de las estructuras discursivas, que pueden afectar a la actorialización, espacialización y temporalización: embrague y desembrague. Se entiende por desembrague al acto de salida del discurso o del relato de base. Por el contrario, el embrague consiste en volver a instalarse en el relato base (Zecchetto, 2010).

Discurso Sensoriomotor. Este discurso asigna importancia al espacio y a su investimento, ya sea desde la horizontal, verticalidad, en su totalidad o en partes. Además, toma en cuenta la búsqueda de objetos para lograr placer sensoriomotriz. Esta indagación puede desconectar al sujeto de la comunicación o abrirlo a la comunicación intersubjetiva y a la creación. Los modos de investimento pueden ser gritar, desplazarse, mirar, construir, representar. (Aucouturier, 1985).

Discurso Simbólico. Para que haya simbolización, son necesarias las manifestaciones verbales y no verbales o de representación (Aucouturier, 1985).

Discurso Cognitivo. El discurso cognitivo se define como el construido por una metáfora como por ejemplo un “gato es un gato” (Aucouturier, 1985, p. 244). En este discurso de realidad, el niño verbaliza las propiedades físicas del objeto.

Discurso Fantasmático. Se presenta como un relato onírico; puede haber confusión de objetos y sujetos, compatibilidad de los contrarios, desestructuración del espacio y del tiempo; por ejemplo, aquí/allá-antes/después (Aucouturier, 1985).

Nivel Narrativo

Este nivel es más abstracto que el anterior. Está compuesto por una situación inicial, una transformación y una situación final. Aquí se utilizan varias categorías narrativas como actantes, sujeto, objeto, destinador, destinatario, competencia modal, analizada en deber, querer, poder, saber hacer, conjunción o disyunción con el objeto, manipulación, acción y sanción.

Actantes. Un actante es una unidad construida de la estructura narrativa. J. Greimas propone tres pares de actantes: sujeto-objeto, destinador-destinatario, ayudante-oponente.

En cuanto a la dupla sujeto-objeto, toda narración se apoya en la acción de un sujeto que desea establecer un tipo de relación con un objeto. La unión entre ambos es el deseo. Existen dos tipos de sujetos:

- ***Sujetos de estado.*** Su característica determinante es la de unirse con el objeto deseado.
- ***Sujetos de hacer.*** Son aquellos que realizan transformaciones en los estados de otros sujetos u objetos.

La pareja destinador-destinatario está unida por el mandato. J. Greimas llama destinador al actante que induce o manda a otro a cumplir una tarea. “El destinador debe acompañar, acudir, andamiar, pero nunca suplantar” (como se citó en Gómez de Erice, 2013).

En lo referido a la última pareja de actantes ayudantes-oponentes, el autor J. Greimas (como se citó en Gómez de Erice, 2013), dice que la función del ayudante es operar en el sentido del acercamiento del destinatario-sujeto al objeto de deseo, facilitando la comunicación entre ambos. La función de los oponentes consiste en crear obstáculos, oponiéndose a la realización del deseo o a la comunicación con el objeto.

Tipos de Enunciados. Así como en el actante sujeto su ser define su “estado” y las acciones que llevan a cabo delimitan su “hacer” (Zecchetto, 2005), el discurso narrativo genera dos tipos de enunciado:

- el enunciado de estado que corresponde a las funciones entre los actantes sujeto-objeto
- el enunciado de hacer, que expresa las transformaciones, el paso de un estado a otro, de un actante o una situación.

Tipos de Relación de los Enunciados. J. Greimas observa que los actantes en el nivel narrativo mantienen relaciones que se construyen con dos clases de nexos: la conjunción y la disyunción. Por un lado, si el actante, en un determinado momento de la narración, se encuentra ligado a una función que define su ser —función de realización—: esto da lugar a un enunciado conjuntivo. Por otro lado, si el actante está separado de esa función que lo define —función de actualización—, se genera un enunciado disyuntivo.

Disyunciones. Para llevar a cabo el análisis desde el modelo semiótico en la práctica psicomotriz, es necesario realizar la segmentación del texto que la subyace. En otras palabras, la sesión de psicomotricidad, en tanto acto comunicativo que se manifiesta en un texto, se debe descomponer en magnitudes más manipulables —secuencias—, y otras de menor grado, llamadas subsecuencias. Esta segmentación no puede realizarse si ese continuo textual no es fracturado mediante la observación de rupturas, las cuales J. Greimas denomina disyunciones.

Estas permiten la introducción en la organización profunda del texto y pueden ser espaciales, proxémicas, posturales, temporales, tímicas y actorales.

- Las espaciales hacen referencia a los espacios constituidos por el hacer de los actores.
- Las proxémicas se relacionan con las rupturas que afectan las distancias entre los actores de la sesión.
- Las posturales abarcan las variaciones que separan la posición de pie de la posición de acostado.
- Las temporales se refieren a las rupturas rítmicas de los sujetos sobre el tiempo cronológico. Las aceleraciones y disminuciones, al

terminar la *performance* de los sujetos, constituyen un tiempo por expansiones y condensaciones.

- Las actorales pueden señalar tanto a los actores-sujetos, en cuanto a la aparición o desaparición de un rol narrativo de un personaje, como a los actores-objetos, en las sucesivas búsquedas del niño que hacen aparecer o desaparecer semióticamente un objeto, un determinado espacio o una construcción, etc.

En cuanto a las subsecuencias encontradas, se tendrán en cuenta los actantes presentes (sujetos y objetos), los programas narrativos utilizados y la sintaxis del esquema narrativo (pruebas calificantes, decisivas y glorificantes) (Aucouturier, 1985).

Fases del Programa Narrativo. Según Greimas (como se citó en Zecchetto, 2002), las fases del programa narrativo son las siguientes: la competencia, la manipulación, la *performance* y la sanción o reconocimiento.

- Competencia: Es la condición de ser que le permite al actante realizar determinadas acciones.
- Manipulación: Acción sobre el otro, entre los actantes destinador y destinatario. Esta fase está vinculada con las competencias recibidas por el destinador.
- *Performance*: Según Greimas es “el hacer que hace ser” (como se citó en Zecchetto, 2002).

Cuando la acción del actante recae no sobre un objeto, sino sobre otro sujeto con el fin de hacerle hacer algo, esta forma de *performance* se denomina manipulación. Este concepto se ejerce en el comienzo del relato por el destinador, quien hace hacer al sujeto-destinatario, mediante una estructura contractual de carácter comunicativo. A este hacer, el autor lo denomina hacer persuasivo, es decir que le hace hacer al sujeto manipulado.

- Sanción o reconocimiento: Después de realizada la *performance*, es necesario realizar la evaluación del nuevo estado producido y sancionar la forma de actuar del sujeto. Si la *performance* realizada es juzgada positivamente, la sanción toma la forma de premio o compensación. Y, por el contrario, si es negativa la sanción toma la forma de castigo.

Dimensiones de las Fases. Para Greimas, en las fases del programa narrativo, se establecen dos dimensiones. Por un lado, la pragmática y, por otro lado, la cognoscitiva.

La dimensión pragmática está ligada a las transformaciones de los estados y corresponde a las descripciones de los comportamientos; “es un juicio sobre el hacer” (Zecchetto, 2010, p. 295). Si la sanción es positiva implica un premio, y si es negativa, un castigo.

La dimensión cognoscitiva hace referencia a reconocer la moral destinatario. Si es positiva implica un reconocimiento, y si es negativa, un no reconocimiento.

Por otra parte, la manipulación aparece cuando la acción del actante recae no sobre un objeto sino sobre otro sujeto con el propósito de hacerle hacer algo. De esta forma, la manipulación puede ser pragmática o cognitiva.

La pragmática hace referencia al poder hacer. En consecuencia, genera un aspecto positivo que es la tentación y un aspecto negativo que es la intimidación.

La manipulación cognoscitiva se refiere al saber; presenta un aspecto negativo —la provocación por desafío—, y un aspecto positivo —la seducción— (Zecchetto, 2002).

Modalidades. Greimas llama modalizaciones al modo como quedan afectados el ser y las acciones de los actantes. “Hay ciertos valores modales [...] en la organización semiótica de los discursos, estos son los de deber, querer, poder y saber, los cuales son capaces de modalizar tanto el ser como el hacer” (como se citó en Zecchetto, 2010).

Perfil del Programa Narrativo. Greimas (como se citó en Zecchetto, 2002) explica que el programa narrativo (PN) representa el pasaje de un estado a otro, mediados por la acción, es decir, el hacer, de uno o varios actantes. Por otra parte, constituye la unidad elemental de la sintaxis narrativa que despliega la *performance* de los actantes competentes, relacionados entre sí.

Hay un PN principal y complejo que es de base. Además, existen otros programas narrativos parciales que componen al PN de base, denominados PN de uso. Estos últimos deben adquirir una competencia para alcanzar el PN de base realizado en la *performance*.

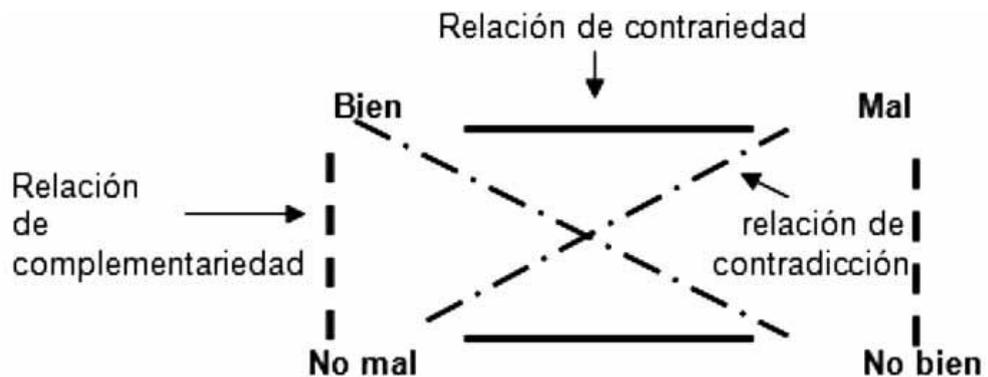
Greimas denomina a este proceso del discurso narrativo como prueba calificante; es decir que, para poder realizar su *performance*, el sujeto deberá adquirir la competencia resolviendo algunas pruebas que lo acreditarán como competente para lograr su cometido.

De esta manera, toda *performance* presupone una competencia y todo PN de hacer presupone un PN modal. Esto quiere decir que el sujeto, antes de llevar a cabo su *performance*, necesita del querer, deber, poder y saber hacer. Esta unión entre competencia, modalizaciones y *performance* da origen al recorrido narrativo y el PN, en su conjunto, constituye el recorrido narrativo del sujeto.

Nivel Semiótico

Como dice Triquell (2011), en este nivel se busca establecer a partir del análisis de unidades mínimas de sentido, llamadas semas, los ejes de sentido que permiten una lectura homogénea del texto. Estos semas se organizan a partir de relaciones de contrariedad, contradicción e implicación, las cuales pueden ser graficadas en el cuadrado semiótico. El cuadrado semiótico constituye la representación gráfica de las estructuras de significación y permite reflejar las relaciones lógicas sobre las que se estructura el sentido del texto.

Cuadrado semiótico:



3. Formación del Psicomotricista

Tal como lo desarrolla Aucouturier (1985), “La formación del psicomotricista se compone de una trilogía: formación personal, formación teórica y formación práctica; las tres desarrolladas simultáneamente” (p. 36).

Sistema de Actitudes del Psicomotricista

La formación personal en la constitución del rol del psicomotricista abre a una sensibilización progresiva del registro tónico-emocional. Además, la integración del marco teórico le permite el reconocimiento, la organización, la decodificación, la comprensión de la significación de las señales del niño (Chokler, 2015). Por tal motivo, el psicomotricista posee características únicas en su sistema de acción:

- Ser *partenaire* simbólico: “Se inscribe en el juego del niño, no como jugador, sino como agente de un itinerario que simboliza, a pedido del niño, diferentes roles, pero no se deja encerrar en ninguno” de ellos. (Aucouturier, 1985, p.45). Es un compañero de juego.
- Escuchar al niño gracias a la empatía tónica: La actitud de escucha supone una empatía tónica, es decir, la capacidad de salir de uno mismo, para ponerse en el lugar del otro. Hay que aceptar al otro tal como es. Él es el resultado de una historia, que se intentará comprender sin juzgar.
- Ser símbolo de una ley aseguradora: “El orden es la ley de las cosas, la ley de la existencia, una garantía de permanencia” (Aucouturier, 1985, p. 49). Permite crear un clima de confianza, en el cual el niño puede destruir sin sentir angustia. Esta ley se ejerce a través de reglas firmes, claras y en un marco de respeto.

Solo en un ambiente de seguridad, respeto y gracias a una escucha empática, el niño puede entrar en una dinámica de evolución.

II. Diseño Metodológico

Investigación Cualitativa

La finalidad de este estudio de caso es describir cómo es el proceso que realiza el niño A con síndrome de Down para transformar su no juego en juego simbólico a través del encuadre de las sesiones de psicomotricidad y el sistema de actitudes del psicomotricista. El enfoque que se seleccionó para esta investigación es cualitativo debido a que, como dice el autor Sampieri (2014), “todo individuo tiene una manera de ver el mundo y entender situaciones, la cual se construye por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia” (p.10). Las características que presenta el autor sobre la investigación cualitativa son las siguientes:

- La investigación cualitativa se basa en una lógica y en un proceso inductivo, es decir, en explorar y describir para luego generar una teoría.
- Este tipo de estudios va de lo particular a lo general.
- Los métodos de recolección de datos son no estandarizados.
- Se utilizan técnicas de recolección de datos como la observación.
- Es un proceso flexible.
- Es holística, es decir, la investigación se presenta como un proceso global, evolutivo e integrador.
- Evalúa el desarrollo natural de los sucesos; en otras palabras, no hay manipulación ni estimulación de la realidad.

Por todas las características antes mencionadas, se puede sostener que el enfoque cualitativo es el que mejor se adapta a esta investigación de caso.

La investigación cualitativa, como expresa Sampieri, se enfoca en comprender los fenómenos explorándolos en un ambiente natural y en relación con su contexto.

Tipo de Investigación

Un estudio de caso, como define Sampieri (2004), es una investigación sobre un individuo, en este caso particular, que es visto y analizado como una entidad.

Profundidad

Este trabajo es descriptivo porque, como sostiene Sampieri, el investigador tiene como objetivo describir fenómenos detallando cómo son y cómo se manifiestan. En esta investigación específicamente lo que se intenta es describir el proceso que realiza el niño en un contexto natural.

Paradigma

Esta investigación se enmarca en el paradigma socio-crítico o crítico-transformador. Como manifiesta Alvarado, este “se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter reflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos” (2008, p.190).

Thomas Popkewitz (como se cita en Peralta, 2007), desde la perspectiva socio-crítica expresa que la ciencia debe ocuparse “del proceso histórico de las relaciones sociales, las naturalizaciones y el papel activo del ser humano. Siendo su finalidad la comprensión de las relaciones dialécticas en los procesos” (p.49). También destaca los principios de este paradigma:

Conocer y comprender la realidad como praxis; unir teoría y práctica integrando conocimiento, acción, y valores; orientar el conocimiento hacia la independencia y la liberación del ser humano; proponer la integración de todos los participantes incluyendo al investigador en procesos de autorreflexión y toma de decisiones”.
(Como se citó en Alvarado, 2008, p.190)

En el caso puntual de esta investigación, el investigador busca, a través de su formación profesional de la práctica psicomotriz, relacionarla con los marcos referenciales y, de esa forma, reflexionar sobre la acción y el sistema de actitudes del psicomotricista para poder ajustar sus intervenciones y dar respuesta a las necesidades del niño, permitiendo, de esta manera, una evolución en su desarrollo.

En cuanto a la muestra de esta investigación, es no probabilística como afirma Yuni-Urbano: “Los elementos se han seleccionado por algún criterio particular que hace suponer que no se respeta el supuesto de homogeneidad entre la muestra y la población. La selección de muestra en los estudios cualitativos es siempre de tipo no probabilístico” (2014, p.23). El tipo de muestra es accidental, ya que se origina, como dice dicho autor,

“por elementos que se reúnen casualmente por la ocurrencia de ciertos fenómenos particulares, o por que forman grupos de fácil acceso” (2014, p.24).

Unidad de análisis

La unidad de análisis para el presente caso de estudio es el niño de diez años de la sala de psicomotricidad de la escuela especial.

Técnicas cualitativas

En cuanto a la metodología bajo este paradigma, Thomas Popkewitz (como se cita en Peralta, M, 2007, p.49) manifiesta que se destinan técnicas cualitativas para que “permitan reconstruir los recorridos sociales de los sujetos individuales”. Como afirma Fernández las técnicas para la recolección de información se relacionan con “percepciones, sentimientos, actitudes, opiniones, significados y conductas” (2007, p.207).

Técnica para la recolección de información: Se utilizó la observación directa, participante, interactiva, con soporte documental de video. La selección del material se realizó teniendo en cuenta aquellos datos que permitían identificar el proceso de transformación realizado por el niño desde su no juego al juego simbólico, a partir del análisis semiótico de la teoría de Greimas. De esta forma, se logró reconocer dentro de sus competencias enunciativas, tanto conductas que obstaculizaban la comunicación, como también aquellas que favorecían la inclusión en el juego grupal. También se pudo identificar las situaciones de juego.

La observación. Para Yuni-Urbano (2014), la observación científica se conoce de la siguiente forma:

... una técnica de recolección de información consistente en la inspección y estudio de las cosas o hechos tal como acontecen en la realidad mediante el empleo de los sentidos, conforme a las exigencias de la investigación científica y a partir de las categorías perceptivas construidas a partir y por las teorías científicas que utiliza el investigador. (p.40)

Según Sampieri (2014), la observación cualitativa implica profundizar situaciones y mantener tanto un papel activo como una reflexión permanente. Estar atento a detalles, sucesos e interacciones. La vista, como asegura Yuni-Urbano (2014), es el sentido que permite captar la imagen. La información recibida es internalizada y organizada por el

cerebro, el cual ayuda a decodificar el mundo en el que vivimos. La mirada es un acto sensitivo que selecciona imágenes de forma inconsciente. La acción de ver implica un acto de consciencia en donde el entorno percibido no pasa inadvertido. Para este autor observar “es un acto de voluntad consciente que selecciona una zona de la realidad para ver algo” (2014, p.38). El acto de observar implica que el sujeto esté comprometido perceptivamente en forma integral, es decir, utilizando todos los sentidos, no solamente la vista.

Para que la observación se pueda considerar científica, debe reunir las siguientes características:

- que esté orientada por alguna teoría científica
- que sirva a un problema ya formulado de investigación
- que sea planificada y se realice de modo sistemático
- que guarde relación con proposiciones científicas más generales
- que emplee instrumentos objetivos, es decir, observar, registrar e interpretar los hechos
- que esté sujeta a algún control para la comprobación de su validez y confiabilidad

La observación llevada a cabo en esta investigación es directa y, según Yuni-Urbano (2014), presenta los siguientes:

- Constituye un modo de recolección de datos que se asienta sobre la base de lo percibido por los propios sentidos del investigador.
- Consiste en el estudio de fenómenos que existen en su estado natural
- Realiza el análisis e inspección de aquellas manifestaciones presentes en el campo perceptivo actual.
- Se realiza siguiendo los requisitos exigidos por la investigación científica.

Tipo de observación según el grado de implicación del observador con la realidad observada

Este tipo de observación supone la participación más o menos intensa del observador en la realidad observada (Yuni-Urbano, 2014). Por el nivel de participación y su prolongación en el tiempo, esta observación, además de ser directa, no experimental y participante, es interactiva. En

palabras de este autor, la observación implica una interacción con la realidad que se observa. Es decir que el investigador que ingresa a la situación la modifica temporariamente mediante el ejercicio de su rol.

Aucouturier (como se citó en Chokler, 2015, p.41) propone una observación interactiva que supone una actitud de observación mientras se está en interacción con el niño. Aquí la implicancia tónico-emocional del psicomotricista es ineludible e indispensable. Esta propuesta solo puede realizarse a través de una experiencia compartida y con una relación empática. El objetivo de dicha observación “es captar la historia profunda del niño, es decir, la historia de su reaseguramiento afectivo y descubrir los elementos que bloquean su maduración” (p.44).

Como manifiesta Yuni-Urbano (2014), el análisis de los datos consiste en “reducir, categorizar, clasificar y comparar la información con el fin de obtener una información lo más completa posible del fenómeno observado” (p.79).

Procesamiento del análisis de los datos: La matriz de datos es una herramienta que permite ordenar un conjunto de observaciones. Estas “pueden adoptar un orden temático, pueden ser descriptivas y vinculan determinados procesos con ciertos productos o resultados” (Yuni-Urbano, 2014, p. 83).

En este apartado se confeccionaron las crónicas de las sesiones, a través de la observación interactiva y participativa. Cada una de ellas fue segmentada según las disyunciones proxémicas, espaciales, posturales, actorales. Así se pudo dar cuenta de los indicadores para la realización del análisis psicosemiótico en el proceso de transformación del niño, y se logró una mejor comprensión de su comportamiento.

A su vez, se diseñaron matrices de datos descriptivas que permitieron relacionar algunos indicadores, como la enunciación y las situaciones de juego en el niño, con relación a los pares y adultos presentes en la sesión de psicomotricidad.

III. El Caso

1. Análisis de las Sesiones

Crónica 1

Matriz de Datos 1. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con la psicomotricista en el espacio sensoriomotor.

Discurso	Marca de enunciación	Tipo de comunicación
<p>A busca a la psicomotricista y le dice “vamos a construir la casa”.</p> <p>Le dice a la psicomotricista “la casa del Kong fu panda”, la psicomotricista le responde “dónde la construimos”. El niño le dice “acá” y señala un sector de la sala.</p>	<p>El niño se constituye como sujeto de la enunciación, es decir, enunciador y configura a la psicomotricista como enunciatario (ME1). En este caso el “yo” no explícito es un deíctico de persona.</p> <p>El “vamos” es también una enunciación de “nosotros”, de reconocimiento y propuesta de “tú y yo”.</p> <p>Se observa que al inicio de este espacio de juego el niño puede pasar rápidamente.</p> <p>ME1</p> <p>El acá en esta ocasión es un deíctico de lugar.</p> <p>En cuanto a la permanencia de la actividad, se observa una dificultad para sostenerla.</p>	<p>Comunicación verbal.</p> <p>Comunicación verbal y gestual.</p>

<p>El niño busca un bloque y le dice a la psicomotricista “traje uno”.</p> <p>El niño gira hacia la psicomotricista, la mira y le pide el bloque que ella tiene en su mano y le dice “dame al F”.</p> <p>Se acerca hasta el lugar de la construcción del niño F, toma un bloque y dice “quiero ayudar”</p> <p>El niño se coloca en unos de los costados de un bloque grande, se arrodilla en el piso, apoya sus antebrazos en el bloque con su codo del brazo derecho flexionado y la mano del mismo apoyada en su mejilla derecha. La psicomotricista se coloca en la misma postura del lado opuesto y desde esta postura con un contacto visual se entabla un diálogo.</p>	<p>ME1. Es necesario ampliar aquí que, más allá de enunciador, se enuncia como colaborador.</p> <p>Espacio: establece una cercanía que enuncia cierta intimidad en la comunicación.</p> <p>Tiempo: se observa una alternancia entre el mensaje de uno y otro dando espacio a la comunicación y una pausa necesaria para escuchar y decir.</p> <p>El niño se constituye en enunciatario y el psicomotricista, en enunciador. En este caso, hablaríamos entonces de</p> <p>ME2</p> <p>Se observa una relación privilegiada con el adulto y una proxemia hacia el mismo.</p> <p>Se observa en el pasaje del espacio de juego a la descentración que no puede realizarlo solo, necesita el acompañamiento del adulto. En este sentido, se advierte una heteronomía.</p> <p>Temporalmente ocurre una demora.</p>	<p>Comunicación verbal con proxemia corporal.</p> <p>Comunicación verbal y contacto visual.</p> <p>Comunicación verbal y proxemia corporal.</p> <p>Comunicación verbal, con contacto visual ambos a la misma altura.</p> <p>Comunicación no verbal postural y proxémica.</p> <p>Comunicación verbal, gestual y contacto visual.</p>
--	---	---

<p>El niño mira a la psicomotricista y le dice “vamos, vamos” acompañando con el gesto de la mano.</p>		
--	--	--

Matriz de Datos 1. 2

Propósito. Describir las conductas que obstaculizan la comunicación con sus pares.

Discurso	Comunicación	Psicomotricista
<p>Se desplaza hacia dentro de la construcción (la “casa del niño F”). Luego junto a otro compañero comienzan a derribar la casa.</p> <p>El niño sale de la construcción y se dirige a un bloque grande, se acuesta boca abajo con un antebrazo apoyado en el bloque y desde allí observa cómo construyen sus compañeros.</p>	<p>Se observa una transgresión a la ley y al espacio.</p> <p>Esta conducta obstaculiza la comunicación entre sus pares. No se evidencia una pausa que permita escuchar y decir, sino una actitud de huida frente al par y al adulto.</p> <p>Esta situación obstaculiza la comunicación con sus pares.</p> <p>Se observa en el niño una actitud transgresora. Lo mira a su compañero y se ríe con una actitud desafiante.</p> <p>Invade el espacio ajeno, representando así un no reconocimiento al otro.</p>	<p>Convoca a ambos niños a reconstruir la casa de su compañero.</p>

<p>El niño ingresa a la casa reconstruida y junto a su compañero T comienza a moverse y derriban la casa.</p>	<p>Destruir las construcciones ajenas es una performance que le permite al actante sujeto conjugarse con un objeto de un valor “prohibido” por la ley.</p>	
---	--	--

Matriz de Datos 1. 3

Propósito. Identificar los sentidos puestos en el juego.

Discurso	Tipo de juego
<p>El niño pasa frente al espejo, se ve en el mismo y allí se detiene. Cuando se acerca su compañero T para buscar bloques, rota su tronco hacia el costado derecho y lo inclina levemente hacia delante, con los brazos estirados hacia el costado derecho, agitándolos y mirándose en el espejo le dice “no”. El niño se desplaza hacia dentro de la construcción, la “casa del niño F”, luego junto a otro compañero comienzan a derribar la casa. El niño ingresa a la casa reconstruida y, junto a su compañero T, comienza a moverse y destruyen la casa.</p>	<p>Aparecer-desaparecer Destrucción Destrucción /Provocación</p>

Analizando esta situación **frente al espejo**: Aucouturier refiere que es en relación a la madre que aparece y desaparece y es una forma de decir:

Existo en mi cuerpo, en mis sensaciones kinestésicas, visuales, auditivas, unificadas. Cuando el niño ve la imagen de su cuerpo en el espejo, está aquí, en su cuerpo; es la condición para estar allá en la imagen especular de su cuerpo” (Aucouturier,2018).

Este autor manifiesta que la apropiación de la imagen de su cuerpo, viene a reparar la imagen de sí nacida del otro. Menciona que los niños que destruyen continuamente sin poder construir, son aquellos que no son capaces de construir su propia unidad, probablemente porque no la han experimentado todavía. Entonces derriban las construcciones de los demás, porque las viven como una provocación (Aucouturier,2018).

Desde la perspectiva semiótica y analizando desde el modelo propuesto por Greimas, el niño enuncia programas narrativos, pero no sustenta la continuidad de la actividad, no posee todas las competencias modales para llevar a cabo sus programas narrativos. En esta sesión el adulto observa cuáles son las necesidades de este niño para proponer estrategias en las sesiones posteriores que le permitan a este niño evolucionar en su desarrollo.

Crónica 2

Matriz de Datos 2. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con el psicomotricista.

Discurso	Marca de enunciación	Tipo de comunicación
Busca a la psicomotricista y le dice “no hay bloques”.	Se observa que el pasaje del espacio de entrada al espacio de juego lo realiza esperando el tiempo acordado para realizarlo.	Espacio-temporal.
El niño con un bloque en la mano y sentado en el piso frente a la torre, le dice a su compañero “no, T malo”.	ME1	Comunicación verbal
Luego mira a la psicomotricista, le señala otro lugar de la sala y le dice “más bloques”. Le pide a la psicomotricista	El niño se constituye como enunciador y el compañero T enunciatario, emitiendo hacia él un juicio de valor. ME1	Comunicación verbal

<p>cambiar de lugar, él se coloca dónde estaba la psicomotricista y le dice “yo acá”</p>	<p>Yo es un deíctico de persona. Acá es un deíctico de lugar.</p> <p>En cuanto al tiempo, se observa una alternancia para construir, primero uno y luego otro.</p> <p>En cuanto al espacio, recorre el sector de los bloques, construye un espacio inmediato; sirviéndose de objetos dispersos, comienza a concentrarlos, no solo a dispersarlos.</p> <p>En cuanto al momento del pasaje del espacio de juego a la descentración, se observa que no puede salir solo del mismo: necesita el acompañamiento del adulto. Además, se demora en la realización de este pasaje.</p>	<p>Comunicación verbal, contacto visual y comunicación gestual.</p> <p>Comunicación verbal, espacial y temporal</p>
--	---	---

Matriz de Datos 2. 2

Propósito. Identificar los sentidos puestos en el juego del niño A.

Discurso	Psicomotricista	Tipo de juego
<p>Ve la torre y la destruye.</p> <p>Vuelve a destruir la torre.</p> <p>Ayuda a la psicomotricista a construir la torre, luego toma un bloque pequeño y destruye, el bloque se cae y destruye con sus manos, se observa en su rostro una sonrisa.</p> <p>Espera a que se construya; luego empuja con fuerza hasta que logra destruir y acompaña la caída de la torre con el movimiento de su brazo derecho extendido hacia el piso y su puño cerrado; también el tronco acompaña el movimiento del brazo; mira hacia los cubos que se desparraman en el piso y se observa en su rostro una sonrisa.</p> <p>Toma un bloque pequeño con su mano derecha y realiza movimientos circulares con su brazo estirado y su mano sosteniendo con fuerza el cubo y luego destruye la torre con el cubo. Se sienta en el piso frente a la torre.</p> <p>Patea la torre con su pierna derecha, apoyado con sus dos manos en el piso hasta destruirla.</p>	<p>Acerca una torre en el espacio del centro de la sala. Vuelve a construir la torre.</p> <p>Busca más bloques y construye la torre</p> <p>Vuelve a construir la torre.</p> <p>Construye la torre.</p>	<p>Destrucción.</p> <p>Ayuda a construir-destruir.</p> <p>Destrucción/ reconstrucción.</p> <p>Destrucción.</p> <p>Destrucción.</p>

<p>Frente a una torre, toma un bloque pequeño, mira a la psicomotricista y le lanza el bloque.</p> <p>Toma el bloque, se coloca de rodillas, se observa una sonrisa, levanta su tronco sobre la torre y le lanza el bloque a la psicomotricista que está del otro lado de la torre y se vuelve a sentar en el piso.</p> <p>Toma un bloque, lo lanza con su mano hacia arriba y lo pateo hacia la psicomotricista con su pierna derecha.</p> <p>Con un bloque en la mano derecha, derriba la torre y pateo los bloques con pierna derecha desde la posición de sentado.</p> <p>Luego coloca una torre de tres cubos grandes entre él y la psicomotricista; toma bloques pequeños y, asomándose por encima de la torre, se los lanza a P y se sienta en el piso ocultándose detrás de los bloques de la torre, esperando que ella se lo lance.</p>	<p>P le dice “¡qué fuerza!”.</p> <p>Vuelve a construir la torre.</p> <p>Ofrece resistencia con su cuerpo sobre la torre al momento de destruir.</p> <p>Toma el bloque y se lo lanza por encima de la torre.</p> <p>Toma el bloque y se lo lanza.</p> <p>Toma el bloque y se lo lanza.</p> <p>Toma el bloque y se lo lanza al niño por encima de la torre.</p>	<p>Oposición / resistencia.</p> <p>Destrucción.</p> <p>Resistencia/oposición . Ocultamiento</p> <p>Alternancia, intermediación, incorporación de otro en el juego.</p> <p>Distanciación</p> <p>Destrucción</p> <p>Destrucción</p> <p>Distanciación</p>
--	---	--

Jugar a destruir. Aucouturier dice que es un juego de reaseguramiento profundo, “jugar a destruir para ser uno mismo”. En este caso el adulto construye para que el niño destruya y vuelve a hacerlo con el mismo fin. El niño espera que el adulto construya

para él destruir con placer. Esto puede observar en su rostro con una sonrisa. Aucouturier también dice que el niño al destruir la torre construida por el adulto, afirma su diferencia frente al adulto, significando con su acción “este soy yo y soy diferente a ti”. El placer de destruir, según dice Aucouturier, alivia al niño de sus tensiones corporales y de contención emocional y lo abre a una fluidez tónico-emocional que lo vuelve dispuesto para la acción (Aucouturier, 2004, 2018). El adulto interviene, en relación con la resistencia, introduciendo al juego una variante inesperada para el niño, que genera en él mayor compromiso corporal. Se observa más involucrado con la destrucción y, además se genera una resistencia, una interacción entre ambos. Desde la enunciación hay una oposición o una antítesis en este momento de la destrucción, en la cual, el adulto ofrece una obstrucción a esta destrucción. En cuanto a la alternancia, desde la enunciación, aparece un “yo” y un “tú” permitiendo una interacción entre ambos, un tiempo de espera, un momento para decir y escuchar en este juego. En este juego el niño se protege detrás de la torre como si fuera un refugio, el cual le permite atacar y refugiarse ante la respuesta de ataque del adulto con quien juega.

Análisis Psicosemiótico de la Sesión

Análisis semiótico desde las estructuras discursivas del modelo generativo propuesto por Greimas:

Segmentación. Consta de un fragmento del momento sensoriomotor y de allí se determinan 4 secuencias separadas por 3 disyunciones.

Secuencia 1. La psicomotricista acerca una torre en el espacio del centro de la sala, el niño ve la torre y la destruye.

Disyunción espacial. Ingresa a una construcción y sale.

En la adquisición de la competencia por parte del sujeto, el psicomotricista realiza una manipulación pragmática positiva (funcionando como destinador) al niño A (destinatario), para que este se constituya en sujeto de hacer y opere las transformaciones propuestas (performancia). El programa narrativo de base se pone en acción por un objeto de valor: el destruir, y, para ello, el programa narrativo de uso es construir. El niño se constituye como un sujeto heterónimo, puesto que requiere de una fuerza exterior para hacer, y, de esta forma, se establece un contrato inicial entre la psicomotricista y el niño (destinador-destinatario). El niño destruye y el psicomotricista construye; es decir que se establece una relación dual asimétrica. La performancia es jugar a

destruir. Como destinador, el psicomotricista le otorga la competencia del poder jugar, pues el niño ya quiere y sabe. Adquiere la prueba calificante que le da la competencia para realizar el programa, y, de ese modo, entra en conjunción con el objeto.

Secuencia 2. Busca a la psicomotricista y le dice “no hay bloques”. La psicomotricista construye una torre con bloques pequeños; él toma un bloque pequeño y, cuando realiza el gesto para colocarlo en la cima de la torre, su compañero la destruye.

Disyunción actoral. Aparece otro par en carácter de oponente, generando una disyunción del sujeto con el objeto.

El programa narrativo de base se sostiene, juega a destruir, el sujeto destinatario destruye la torre, la psicomotricista quien como destinador lleva a cabo el programa narrativo de uso, construye, por momentos el niño ayuda a la psicomotricista a construir la torre. Al momento que su compañero T va a colocar un bloque en la cima de la torre, aparece otro niño como oponente, impidiendo que el sujeto destinador cumpla su programa, le destruye la torre, interrumpiendo así la *performance*.

Secuencia 3. Ayuda a construir la torre y luego la destruye utilizando como medio entre sus manos un cubo pequeño, luego se cae el cubo y continúa destruyendo con las manos. Se observa en su rostro una sonrisa.

Disyunción postural. Pasa a estar sentado en el piso esperando se construya la torre.

Se mantiene el programa narrativo de base y de uso; la psicomotricista es destinador que construye para que el sujeto destinatario destruya. Para mantener el juego el adulto destinador, ante el comentario emitido por el niño sobre que no hay más bloques, acompaña al mismo a buscar bloques y una vez construida la torre, dialoga con otros niños planteándole que esa torre es para el niño A. Les ofrece que en el espacio de juego hay más torres que ellos podrán destruir. Es decir, la psicomotricista espacializa y, además, es símbolo de ley estructurante.

Secuencia 4. Toma el bloque pequeño se coloca de rodillas; se observa una sonrisa en su rostro; levanta el tronco sobre la torre y le lanza a la psicomotricista que está del otro lado de la torre el bloque, y vuelve a sentarse en el piso.

Disyunción. Postural.

El niño se constituye como un sujeto modalizado: posee el querer, el saber, el poder y el hacer. Su programa narrativo de base es destruir a distancia a la psicomotricista; su plan narrativo de uso es buscar bloques para lanzarle a la psicomotricista. Se observa la ausencia y presencia en la mirada en forma alternada.

Sanción: Es la comparación del programa realizado con el contrato inicial por parte del sujeto y el reconocimiento por parte del destinador. La prueba glorificante: se observa en el niño una sonrisa, luego de destruir.

Perfil discursivo. Sensoriomotor.

Crónica 3

Matriz de datos 3. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con la psicomotricista en el espacio sensoriomotor.

Discurso	Marca de enunciación	Tipo de comunicación
<p>Busca a la psicomotricista y le dice tomándola de la mano “vamos a hacer una casa”.</p> <p>El niño coloca un bloque en la torre y le pide a la psicomotricista que coloque otro.</p> <p>Le pide a la psicomotricista que construya y le dice “otra vez”.</p>	<p>ME1. Enuncia un nosotros.</p> <p>Se observa que, al ingresar al espacio de juego lo realiza rápido, pero no destruye el muro.</p> <p>Tiempo: se observa una alternancia entre uno y el otro en la construcción.</p> <p>Nuevamente se da una repetición.</p> <p>Espacio: transita el sector de los bloques.</p>	<p>Comunicación verbal.</p> <p>Comunicación verbal y proxémica con el adulto.</p>

	Se observa presencia y ausencia en la mirada de ambos.	
--	--	--

Matriz de Datos 3. 2

Propósito. Identificar los sentidos puestos en el juego del niño A.

Discurso	Psicomotricista	Tipo de juego
El niño trae bloques a un sector de la sala, se sienta y comienza a apilar bloques construyendo una torre.	La psicomotricista desde la posición de pie se encuentra cerca del niño.	Construcción
Luego se coloca de pie con un bloque pequeño en sus manos, se coloca de frente a la torre y utilizando el bloque que tiene en sus manos, la destruye.	Le sugiere correr la torre un poco más hacia el centro de la sala para que no obstaculice la zona de la tela. Cuando el niño destruye,	Destrucción
El niño construye una doble torre, una al lado de la otra con dos bloques apilados cada una y juntas formando una pared, el niño se ubica sentado en el piso de un lado de la pared y del otro lado la psicomotricista, el niño tiene en su mano un bloque pequeño, cuando se encuentran en la mirada ambos, el niño le lanza el bloque a la psicomotricista por encima de la pared de bloques.	la psicomotricista le dice “¡qué fuerza!”. La psicomotricista lo encuentra con la mirada detrás de la pared y luego le lanza el bloque que el niño le lanzó primero.	Construcción- destrucción. Refugio
El niño le vuelve a lanzar un bloque a la psicomotricista por encima de la pared de bloques.	La psicomotricista dice “¡uh, alguien me atacó!”. Le lanza un bloque al niño por encima de la pared de bloques.	Destrucción a distancia. Lucha
Luego destruye la pared de bloques.	La psicomotricista le dice “¡cuánta fuerza!”.	

		Es una manipulación, una provocación. Destrucción
--	--	---

Jugar a construir-destruir. El niño comienza a construir para luego destruir y lo realiza en algunas situaciones en conjunto con la psicomotricista, por pedido del niño. La psicomotricista resignifica el lanzamiento y, tras ello, también provoca que la simple destrucción se transforme en un juego de luchas.

Análisis psicosemiótico de la sesión

Segmentación. Consta de un fragmento del momento sensoriomotor y de allí se determinan 3 secuencias separadas por 3 disyunciones.

Secuencia 1. El niño se dirige caminando hacia el sector de la sala, cerca de la ventana, lugar donde se encuentra la psicomotricista desde la postura de pie, y trae hacia este sector bloques pequeños. El niño se sienta, comienza a construir una torre, se coloca de pie, con un bloque en la mano, se encuentra próximo a la psicomotricista, luego se coloca de frente a la torre y utilizando el bloque que tiene en la mano destruye la torre. Luego el niño coloca un bloque y le pide a la psicomotricista que coloque otro bloque, el niño coloca otro bloque en forma alternada, construyen la torre, luego patea la torre con su pierna derecha desde la postura de pie.

Disyunción postural. Se desplaza caminado.

El niño es un sujeto autónomo, un autodestinator. Su programa narrativo de base es destruir y su programa narrativo de uso es buscar bloques y construir. Su performance es jugar a construir-destruir. El sujeto tiene el querer (valor modalizado), además del saber, el poder y el hacer. Se observa al final de esta secuencia lo que se denomina actante dual, es decir dos sujetos, niño y psicomotricista con iniciativa propia que comparten el mismo objeto de valor: la construcción conjunta. A nivel de la enunciación se observa una alternancia entre un "Yo" y un "Tú" que permite que se establezca una interacción entre ambos, hay un tiempo de espera, para escuchar y decir.

Perfil discursivo. Sensoriomotor.

Secuencia 2. El niño se desplaza a buscar bloques, cuando regresa con los bloques, apila cuatro en columnas de dos bloques cada una, juntas entre sí como si fuera una pared, de un lado de la misma se encuentra el niño y de la otra la psicomotricista, luego el niño se sienta con la cola apoyada en el piso, de frente a la pared que construye la psicomotricista y tiene en su mano un bloque pequeño, cuando se encuentran en la mirada, el niño le lanza el bloque por encima de la pared. El niño se encuentra sentado en el piso, la psicomotricista por encima de la pared le lanza el bloque, él le pega en el aire al bloque con el puño de su mano derecha, el bloque cae al piso sobre su costado derecho, el niño se desplaza gateando a buscar el bloque.

Disyunción postural. El niño es un sujeto autónomo. Su programa narrativo de base es “jugar al ataque” (destrucción a distancia) y su programa narrativo de uso es construir un fortín de refugio para protegerse. De esta manera el sujeto se convierte en un sujeto de hacer transformador. Es un sujeto modalizado, tiene el querer, saber, el poder y el hacer. Su performance es “jugar al ataque” (destrucción a distancia).

Perfil discursivo. Sensoriomotor e inicia el simbólico.

Secuencia 3. Luego de buscar el bloque pequeño, el niño destruye la pared. Se queda por un momento en el lugar y mira donde quedaron los bloques que formaban la pared, mira a la psicomotricista y le dice “otra vez”. Comienza a buscar los bloques desparramados en el piso y con la psicomotricista vuelven a construir la pared.

Disyunción postural. El niño se sienta.

El niño es un sujeto autónomo; su programa narrativo de base es destruir, y su programa narrativo de uso es construir. Es un sujeto modalizado que tiene la competencia de querer, saber, poder y hacer. Su performance es jugar a construir-destruir. Se evidencia una relación asimétrica dual entre el niño y la psicomotricista. Ella se encuentra próxima al niño por pedido del mismo que la llama cuando ella se aleja hacia otro sector; está atenta a la necesidad del mismo, disponible con capacidad de escucha. El niño busca la proximidad con el adulto y mantiene una relación privilegiada, por lo que la psicomotricista está siempre atenta a

favorecer que se establezca un contacto o un diálogo con un par y, de ese modo, poder para favorecer esta relación. Se observa la presencia de un actante dual, es decir, dos sujetos con iniciativa que comparten el mismo objeto de valor: la construcción conjunta.

Perfil discursivo. Sensoriomotor.

Crónica 4

Matriz de Datos 4. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con la psicomotricista en el espacio sensoriomotor.

Discurso	Marca de enunciación	Tipo de comunicación
El niño le señala a la psicomotricista, cerca del bloque grande en el piso y le dice que es una pileta.	ME1.	Comunicación gestual y verbal.
Llama a las psicomotricistas N y S y les señala que se suban al bloque para la pileta.	Reconoce a P como par simbólico de juego, como alguien que lo “puede salvar”.	Comunicación gestual y verbal.
Le dice a la P que llame a un médico porque se ahoga.	El niño se constituye en sujeto de la enunciación, es decir, enunciador, y constituye a la psicomotricista y al resto del grupo en enunciatarios.	Comunicación verbal.
Dialoga con P, le dice “el doctor me salvó”.		
Un niño comienza a realizar sonidos de dinosaurio. Ante la presencia del dinosaurio, el niño mira a la psicomotricista, se coloca de pie, lleva su mano izquierda con su palma de perfil	En esta situación el niño se enuncia como salvador, y alerta al resto del grupo del agresor. Reconoce esta presencia, pero no tolera su amenaza y sale del juego.	Comunicación gestual y verbal y postural.

<p>apoyada cerca de la boca y desde allí dice en voz alta “dinosaurio”.</p> <p>Gira y se dirige al depósito de materiales.</p> <p>Permanece fuera del juego. Sale en compañía de la psicomotricista.</p> <p>Se acerca a la psicomotricista y le dice “soga”; la psicomotricista le pregunta: “¿quieres la soga”; el niño le dice “sí”.</p> <p>Dice en voz alta “escapémonos”.</p>	<p>Además, se constituye en sujeto de la enunciación, es decir, enunciador, y constituye al grupo de niños (nosotros) en enunciatario.</p> <p>Se observa una alternancia de proxemia: por momentos, prima la proxemia entre pares, y, en otros, por pedido del niño con el adulto.</p> <p>Espacio: transita el lugar de los bloques. Se construye un espacio de persecución de posible ataque.</p> <p>Tiempo: se observa una pausa en el hacer de uno y del otro que permite continuar con la actividad.</p> <p>También se observa una alternancia en el diálogo, existen pausas que permiten escuchar y decir.</p>	<p>Comunicación verbal.</p>
---	---	-----------------------------

Crónica 4

Matriz de Datos 4. 2

Propósito. Identificar los sentidos puestos en el juego del niño A

Discurso	Psicomotricista	Tipo de juego
<p>El niño señala el piso cerca de un bloque grande; luego coloca en el piso, pegado a este, una colchoneta y dice que es una pileta. Se desliza por</p>	<p>El niño llama a las psicomotricistas y les dice “a la pileta”. Cada una de ellas toma un extremo del bloque para que el niño se deslice hacia la pileta.</p>	<p>Juego simbólico.</p>

<p>el bloque hasta caer en la colchoneta ‘pileta’; se acuesta en decúbito ventral, moviendo los brazos estirados hacia cada costado, acompañando con movimientos de pies.</p> <p>Se sienta en la colchoneta “pileta” y le dice a la psicomotricista que llame a un médico porque se ahoga. El niño se deja revisar por su compañero médico.</p> <p>Luego comienza a mover el brazo deslizándolo por el costado del bloque y diciendo en voz alta “sangre, sangre”. Su compañero médico lo asiste; saca una jeringa, lo pincha, lo mira y le dice “el paciente ya está bien”. El niño le dice a la psicomotricista “el doctor me curó”.</p> <p>Su compañero F comienza a jugar a que es un dinosaurio; el niño sale del juego, luego regresa y trae en sus manos un bloque rectangular, que toma como un arma. Se acerca al plano inclinado, mira al dinosaurio y lo llama mientras le apunta con el ‘arma’; se acerca más al dinosaurio y le dispara; emite el sonido “pum, pum”. El niño mira al dinosaurio tirado sobre la base del plano inclinado,</p>	<p>La psicomotricista le dice “¡qué bueno que estas nadando!”.</p> <p>La psicomotricista comunica el mensaje al grupo de niños; el niño T pide la valija de doctor y acude a atender a su compañero.</p> <p>Permite la relación dual entre pares en todo momento.</p> <p>El niño mira a la psicomotricista y sale del juego cuando aparece el ‘dinosaurio’; la psicomotricista lo acompaña en ese tiempo fuera del juego hasta que el niño decide regresar con un arma.</p>	<p>Juego simbólico de roles/rescate y de reparación</p> <p>Juego simbólico y fantasmático de devoración.</p>
--	---	--

<p>levanta las manos y los brazos estirados con el arma en sus manos y luego la deja caer.</p> <p>Se acerca a la psicomotricista y le dice “soga”, la psicomotricista le pregunta si quiere la soga; “sí”, responde el niño. Toma un extremo de la soga que ata al dinosaurio y se dirige, junto con sus compañeros, a meter al dinosaurio a la jaula. Se sienta enfrente de la jaula y apunta con su arma al dinosaurio.</p> <p>Se transforma en dinosaurio, es atrapado por una psicomotricista y llevado a la jaula. Una vez en la jaula, pide agua y comida, eleva su brazo y dice en voz alta “escapémonos”; se coloca de pie, empuja con ambas manos los bloques y destruye la jaula; sale caminando y persigue a una de las psicomotricistas; toma un bloque y se lo lanza; se encuentra con la psicomotricista P, la toma de atrás, la gira para darla vuelta y verle la cara, la toma de los brazos y emite un sonido de dinosaurio feroz. Le toma con sus manos la cara y cerca de ella abre la boca y emite un sonido acompañado con el gesto de mordiscón.</p>	<p>Facilita la soga.</p> <p>La psicomotricista acompaña el juego como <i>partenaire</i> simbólico.</p> <p>Le dice al niño “me agarró un dinosaurio hambriento”.</p>	<p>Reparación.</p> <p>Identificación con el agresor.</p> <p>Persecución.</p> <p>Fantasma de devoración.</p>
--	---	---

<p>La psicomotricista dice “voy a dejar armada la jaula de los dinosaurios”; el niño se acerca caminando hacia los bloques apilados, emite un rugido con su boca, patea los bloques y destruye la jaula.</p>	<p>La psicomotricista, en esta situación, acompaña con la mirada y sin moverse hasta que el niño aleja su cuerpo del cuerpo de ella, y luego cuando él se incorpora ella también lo hace.</p>	
--	---	--

Juego simbólico (Piaget, como se citó en Aucouturier, 2018). La función semiótica surge a partir del juego simbólico, que consiste en representar un significado por medio de un significante. Este juego es un medio propio de expresión, con un sistema de significantes construidos por el niño y adaptable a sus deseos. Desde su función afectiva permite expresar sentimientos, fantasías, conflictos, angustias no toleradas por el Yo, y las transforma para que sean asimilables al sujeto. Además, compensa necesidades no satisfechas, representando acciones prohibidas; revive situaciones desagradables, tratando de darles un final feliz. A través del juego simbólico, el niño ejercita poder, dominio, transforma la realidad, confía en sus posibilidades y acepta sus limitaciones. Todo esto le confiere al niño un sentimiento de seguridad que funciona como matriz del proceso de conquista para de la propia identidad. Jugar a identificarse, a “hacer como sí...” tiene la función de proteger la personalidad de la posible angustia de “ser uno mismo”. Este tipo de juegos permite expresar sin temor la censura; tiene un efecto catártico que considera la realidad exterior y la transforma según el placer de las fantasías sus fantasías (Aucouturier, 2004).

Juego de identificación con el agresor. El placer de identificarse con el objeto temido es una etapa importante del desarrollo del niño, puesto que facilita la interiorización de la prohibición externa, del “no” temido del objeto-madre. El cambio de rol (ser perseguido por ser perseguidor) es un indicador de la confianza en sí mismo adquirida por el niño. Con este juego se desdramatiza el miedo a ser agredido. El cambio de rol ayuda a distanciarse emocionalmente del miedo, y favorece la posibilidad de representar al agresor (Aucouturier, 2004, p.183).

Jugar a perseguir. “Es un juego de reaseguramiento profundo, animado por fantasías de omnipotencia, en el que el niño manifiesta que es indestructible. El niño juega a la angustia y al miedo de ser destruido, negado por el agresor”. (Aucouturier,2018, p.73)

Reparación. Según Melanie Klein,

El proceso de reparación es uno de los elementos más significativos del desarrollo infantil, dicha reparación se dirige a los objetos externos como representantes de los objetos internos dañados. Una vez reparados, se los puede internalizar como objetos internos reparados. La reparación procura movilizar sentimientos positivos de amor que dominan sobre el odio y poder rescatar a los padres (Klein, 2010, p.105).

Análisis Psicosemiótico de la Sesión

La secuencia 1 posee dos subsecuencias separadas por disyunciones actanciales, y la secuencia 2 posee dos subsecuencias separadas por disyunciones actanciales.

Secuencia 1: El niño le señala a la psicomotricista cerca del bloque grande en el piso ‘una pileta’. Se sube al bloque grande, se sienta con los pies colgando hacia donde se encuentra la colchoneta “pileta” y desde allí llama a las psicomotricistas N y S y señala que se suban al bloque para la pileta. Las psicomotricistas toman el bloque cada una de un extremo y el niño se desliza hacia delante en el bloque hasta apoyar las plantas de los pies, en la colchoneta ‘pileta’; luego las rodillas y se acuesta en decúbito ventral moviendo brazos estirados hacia cada costado con movimientos de arriba hacia abajo; con los pies y piernas estiradas, realiza movimientos desde el centro hacia afuera (nadando). Luego eleva el troco hasta quedar sentado apoyado en sus rodillas y levanta los brazos sobre su cabeza: junta ambas palmas y realiza un movimiento ondulante desde arriba hacia abajo; luego se sienta en la colchoneta ‘pileta’ y le dice a la psicomotricista que llame un médico porque se ahoga.

Disyunción Actancial. El niño es un sujeto autónomico, modalizado, tiene las competencias del querer, saber, poder y hacer. Las psicomotricistas son sus destinadoras. Su programa narrativo de base es ‘nadar en la pileta’. Su programa narrativo de uso, construir la pileta. La performance es jugar a nadar. Existe una relación asimétrica.

Perfil Discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 1. El niño T pide a la psicomotricista la valija de doctor, se acerca al niño A, que se encuentra acostado en decúbito ventral sobre el bloque, y comienza a revisarlo: le levanta la remera y le ausculta la espalda. El niño le dice a la psicomotricista P que se tragó el agua. Luego comienza a mover el brazo derecho deslizándolo por el costado del bloque y diciendo en voz alta “sangre, sangre”; el niño doctor toma una jeringa y el brazo del niño A, le pasa su mano por el brazo con suavidad y luego lo pincha. El niño levanta su tronco-y, gira y así queda de costado sobre el bloque, con su codo y antebrazo izquierdo apoyados; desde allí le dice a la psicomotricista “el doctor me salvo”.

Disyunción actancial. El niño es un sujeto autonómico, modalizado, tiene las competencias del querer, del saber, del poder y del hacer. Su programa narrativo de base es ser paciente, su programa narrativo de uso es ahogarse y pedir un médico. Su compañero T es su destinador. Su performance jugar a ser paciente. Existe una relación dual simétrica entre pares y por momentos asimétrica. Con el juego del doctor, el sujeto paciente persigue la reparación.

Perfil discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 2. La psicomotricista le dice al niño “ahora vos te animas a salvar a alguien”; el niño toma la valija de doctor y le dice “sí”; camina en dirección al niño que lo salvó. Al llegar al ‘hospital’, un niño le corre un bloque y le dice “pase doctor”. Se sienta con rodillas y piernas flexionadas y cruzadas en el piso cerca del niño ‘enfermo’, saca un objeto y le revisa el oído; luego vuelve hacia la valija; el niño enfermo se sienta en la colchoneta y comienza a tomar objetos de la valija; el niño A se los saca de la mano y dice “a mí, a mí”; se genera un forcejeo entre ambos niños por el objeto. El niño A se sienta, levanta los brazos y con los puños cerrados golpea sobre sus piernas y dice “no”. Otro niño se encuentra acostado sobre el piso. La psicomotricista le dice al niño A que el niño T puede ser su enfermero: “vos le pedís lo que necesitas y él te lo puede pasar”. El niño T se retira a otro sector de la sala. El niño A toma un objeto para revisar los oídos y comienza su trabajo con la psicomotricista.

Disyunción actancial

Perfil discursivo. Simbólico

La psicomotricista ejerce una manipulación para que el niño se convierta en sujeto de hacer; el niño acepta la propuesta y, de esta manera, se transforma en un sujeto autónomo; tiene la competencia del poder, saber, y del hacer. Su programa narrativo de base es jugar a la reparación simbólica; el programa narrativo de uso es conseguir la valija con objetos para ser doctor. La psicomotricista es destinador; le brinda al niño el objeto de valor que le permite su hacer. Su *performance* es jugar al doctor. El niño T aparece como oponente del plan narrativo del niño A.

La secuencia 3 posee dos subsecuencias separadas por tres disyunciones actanciales y posturales.

Secuencia 2: El niño, en compañía de la psicomotricista, regresa al juego con un bloque rectangular tomado como un arma y camina con rodillas semiflexionadas y espalda redondeada hacia delante y su mirada hacia el ‘dinosaurio’; le dice “dinosaurio” mientras le apunta con el arma. Lo persigue corriendo despacio, apuntándole con el ‘arma’ desde abajo; luego le acerca más el arma hacia el dinosaurio, estirando sus brazos hacia adelante y emite el sonido “pum pum”. El niño tirado en el piso del plano inclinado lo mira; levanta el arma con ambas manos estirando los brazos hacia arriba y la deja caer.

Disyunción actancial

Perfil discursivo. Simbólico.

El niño es un sujeto modalizado; posee el querer, el poder, el saber y el hacer, y se constituye en un sujeto autónomo. Su programa narrativo de base es matar al dinosaurio y su programa narrativo de uso es conseguir armas. La *performance* es destruir al dinosaurio. Al lograr su programa narrativo, el niño expresa con el gesto una sanción glorificante levantando el arma con ambos brazos y dejándola caer.

Subsecuencia 1: El niño se encuentra sentado en el piso enfrente de los bloques que hacen de jaula del dinosaurio y le apunta a este con el arma. Suelta el arma y se convierte en dinosaurio; es atrapado por la psicomotricista N y lo lleva a la jaula; una vez allí el dinosaurio pide agua. El niño ‘dinosaurio’ le dice a la psicomotricista “comida”.

Disyunción actancial y postural

Perfil discursivo. Simbólico.

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, el saber, el poder y el hacer, y de esta manera se constituye en un sujeto autonómico, cuyo programa narrativo de base cambia: primero es quien cuida al dinosaurio para que no se escape, utilizando un programa narrativo de uso que es hacer guardia enfrente de la jaula armado. Luego pasa a convertirse en dinosaurio, cuyo plan narrativo de uso es adoptar un personaje que imponga temor o amenazas, capaz de generar posibles daños, tras adoptar características físicas, gestuales y hasta el rugido del dinosaurio.

Subsecuencia 2: El niño levanta el brazo derecho con el dedo índice estirado de la misma mano y dice en voz alta “escapémonos”; se coloca de pie en la jaula y empuja con ambas manos los bloques que construían la jaula y los destruye; sale caminando, se encuentra con la psicomotricista S y comienza a perseguirla corriendo despacio.

Disyunción postural

Perfil discursivo. Simbólico.

El niño es un sujeto modalizado, posee el querer, el saber, el poder y el hacer, y se constituye en un sujeto autonómico y autodestinator. Su programa narrativo de base es sentirse a salvo de amenazas y su programa narrativo de uso es destruir la jaula. Su *performance* es jugar a perseguir a los demás.

Crónica 5

Matriz de datos 5. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con la psicomotricista en el espacio sensoriomotor.

Discurso	Marca de la enunciación	Tipo de comunicación
Busca a P, le pasa la pelota con el pie y comienzan a jugar a fútbol.	El niño se constituye en sujeto de la enunciación, es decir, enunciador, y conforma a la psicomotricista en enunciatario.	Comunicación gestual y proxémica.

<p>una pelota y se la lanza a la psicomotricista S; luego toma un bloque y se lo lanza también.</p> <p>Gira hacia P y emite un sonido feroz; enfrente de él hay una torre de bloques, la cual destruye golpeando con su brazo y mano derecha con un movimiento de derecha a izquierda. Luego encuentra una construcción y la tira con las manos, con el tronco flexionado hacia las rodillas; así separa los bloques de base, y se tira al piso quedando entre los bloques en decúbito ventral, gira, se sienta y patea con su pierna derecha un bloque.</p> <p>Toma una pelota y se la muestra a su compañero F que se encuentra en el plano inclinado; cuando F salta y pasa por su lado, él le lanza la pelota. Toma otra pelota y se la lanza a la psicomotricista S.</p> <p>Observa la torre que construye la psicomotricista y se dirige a ella; flexiona su tronco hacia sus rodillas, apoya su cabeza en los bloques y empuja con sus dos manos hacia delante.</p> <p>Se lanza a los brazos de la psicomotricista y la abraza. Luego, sin soltar a la psicomotricista que ha tomado con sus manos de ambos brazos, se tira al piso y la tira hasta que ella cae. Cuando la psicomotricista se intenta incorporar, el niño, que se encuentra de rodillas frente al cuerpo de la psicomotricista, apoya los antebrazos sobre su espalda y deja caer el peso de su cuerpo hacia los antebrazos, impidiendo que ella se incorpore. Luego se retira hacia atrás; le permite que se mueva, cuando</p>	<p>Le dice “¿qué paso con ese dinosaurio?”.</p> <p>Construye una torre.</p> <p>Construye una torre; cuando el niño se acerca a destruir, ella le ofrece resistencia con su cuerpo; cuando destruye, ella le dice “¡cuánta fuerza!”.</p>	<p>Identificación con el agresor / destrucción a distancia.</p> <p>Identificación con el agresor / destrucción.</p> <p>Fantasma de devoración.</p>
---	---	--

<p>la psicomotricista se sienta en el piso, el niño se acerca a ella y cerca de su cuello, realiza el sonido de morder.</p> <p>Se dirige hacia donde está la psicomotricista; se sienta en el piso enfrente de la torre y la destruye con los pies, apoya ambas plantas del pie y empuja con sus piernas.</p> <p>Se levanta, camina por la sala y destruye la torre que la psicomotricista construyó y se sienta en el piso.</p> <p>Sentado en el piso, con los pies con fuerza hasta destruir la torre.</p>	<p>Le dice “este dinosaurio tiene hambre”.</p> <p>Construye una torre.</p> <p>Construye y le ofrece resistencia en la destrucción.</p>	<p>Identificación con el agresor/destrucción a distancia.</p> <p>Resistencia.</p>
--	--	---

Análisis Psicosemiótico de la Sesión

Esta crónica se divide en cuatro secuencias; la secuencia 1 presenta una subsecuencia; todas están separadas por disyunciones.

Secuencia 1: El niño camina como dinosaurio y emite un sonido feroz; la psicomotricista le dice “sos un dinosaurio”; él toma una pelota y se la lanza a la psicomotricista, después de que ella tomara uno, se lo lanza también.

Disyunción. Postural.

Perfil Discursivo. Simbólico.

El niño es un sujeto modalizado que tiene el querer, el poder, el saber y el hacer. Se constituye en un sujeto autónomo. Su programa narrativo de base es ser un dinosaurio feroz; su programa narrativo de uso es adquirir las características corporales, gestuales y sonoras para ser un dinosaurio, persigue a la psicomotricista y le lanza objetos.

Performance. Jugar al dinosaurio feroz (identificación con el agresor).

Relación Dual. Asimétrica.

Subsecuencia 1: Gira hacia la psicomotricista, emite un sonido feroz; enfrente de él hay una torre de bloques, la destruye golpeando con su brazo y mano. Destruye la otra torre que encuentra a su paso con las manos; luego se tira al piso sobre los bloques destruyendo la torre por completo, y queda entre los bloques en decúbito ventral.

Disyunción. Postural.

Performance. Jugar al dinosaurio feroz/ destruir.

Relación Dual. Asimétrica.

Perfil Discursivo: simbólico

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye como un sujeto autónomo, cuyo programa narrativo de base es ser un dinosaurio feroz que destruye lo que encuentra a su paso. El programa narrativo de uso es adquirir las características corporales, gestuales y sonoras del dinosaurio; en cuanto a la destrucción, la psicomotricista es su destinadora que construye para que él destruya.

Secuencia 2: El niño observa la torre que construye la psicomotricista y se dirige a ella; flexiona su tronco hacia sus rodillas, apoya su cabeza en los bloques y empuja con sus dos manos hacia delante hasta destruir la torre.

Disyunción. Postural y proxémica.

El niño es un sujeto modalizado que tiene el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye como un sujeto autónomo; su programa narrativo de base es destruir y su programa narrativo de uso es concretado por la psicomotricista que es su destinadora y construye para que el niño pueda destruir. Su *performance* es destruir.

Perfil Discursivo. Sensorio-motor.

Relación Dual. Asimétrica.

Secuencia 3: El niño se lanza a los brazos de la psicomotricista y la abraza; sin soltarla comienza a tirarla hacia el piso. Cuando la psicomotricista está en el piso queda en cuadrupedia; luego se intenta incorporar. El niño le impide que se mueva: de rodillas en el piso frente al cuerpo de la psicomotricista, coloca sus antebrazos sobre la espalda de ella y deja caer el peso de su cuerpo. Luego se retira y permite que la psicomotricista se sienta en el piso; el niño se acerca y cerca de su cuello, realiza el sonido y el gesto de morder.

Disyunción. Postural.

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye como un sujeto autónomo. Su programa narrativo de base es jugar a identificarse con el agresor; lo quiere destruir. Su programa narrativo de uso es abrazar a la psicomotricista y guiarla hasta el piso. Así, la inmoviliza para jugar la devoración. Su *performance* es jugar a identificarse con el agresor/destrucción/devoración.

Perfil discursivo. Simbólico/fantasmático.

Relación dual. Asimétrica.

Secuencia 4: El niño se dirige hacia donde está la psicomotricista, se sienta en el piso en frente de la torre que ella construye; cuando termina, el niño la destruye con sus pies; apoya ambas plantas de los pies, y, desde la posición de sentado, empuja con las piernas hasta destruirla.

Disyunción. Postural.

El niño es un sujeto modalizado que tiene el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye en sujeto autónomo. Su programa narrativo de base es destruir y su programa narrativo de uso es concretado por la psicomotricista que es su destinadora, ella construye para que el niño destruya. Su *performance* es jugar a destruir.

Perfil discursivo. Sensorio-motor.

Relación dual. Asimétrica.

Crónica 6

Matriz de Datos 6. 1

Propósito. Describir competencias enunciativas que el niño A utiliza con sus pares y con la psicomotricista en el espacio sensorio-motor.

Discurso	Marca enunciativa	Tipo de comunicación
<p>Le pide a la psicomotricista la valija de doctor.</p> <p>Mira a la niña y señalando con su mano, le dice “acá, acá”.</p> <p>Mira a la psicomotricista y le dice “está enferma”</p>	<p>ME1</p> <p>El niño se constituye sujeto de la enunciación, es decir, en enunciador, y constituye a la niña en enunciatario.</p> <p>ME1. Enuncia 2.^a (tú) y 3^a (ella).</p> <p>Tiempo: Se observa una alternancia entre el hacer de uno y del otro que permiten la continuidad de la actividad. En cuanto a la comunicación, se observan pausas que habilitan decir y escuchar.</p> <p>En cuanto a la proxemia, si bien el niño pide la presencia del adulto, se establece proxemia con sus pares y comunicación con ambos.</p> <p>Espacio: Transita el lugar de los bloques. Construye un espacio de reparación.</p>	<p>Comunicación verbal.</p> <p>Comunicación verbal, gestual y proxémica.</p>

	<p>Se observa en el pasaje del espacio de juego a la descentración, que el niño puede ir sin problema en compañía del adulto.</p> <p>Durante toda la sesión juega al médico, intercambiando roles entre médico y paciente.</p>	<p>Comunicación verbal.</p>
--	--	-----------------------------

Matriz de Datos 6. 2

Propósito. Identificar los sentidos puestos en el juego del niño A.

Discurso	Psicomotricista	Tipo de juego
<p>El niño solicita la valija de doctor a la psicomotricista, le dice a ella que él es el doctor y ella la paciente, el niño toma un objeto y le pide que abra la boca y acerca el objeto revisándola, luego toma es estetoscopio, se lo coloca en los oídos y ausculta a la psicomotricista en la zona del corazón.</p>	<p>Se sienta cerca de él en la colchoneta de tal manera que quedan enfrentados, ella asume su rol de paciente asignado por el niño.</p>	<p>Juego del médico. Juego de reparación simbólica.</p>
<p>Se acerca un niño y señala que quiere jugar, intenta sacar unos objetos de la valija sin autorización del niño A, luego el doctor comienza a revisarlo, le pide que abra la boca y mira dentro de ella, luego toma una cuchara y hace como que le da un remedio acercando la misma hacia la boca.</p>	<p>Le dice al niño que quiere tomar los objetos del doctor que debe hablar con él para que lo revise. Le sede su lugar al niño y por pedido del niño A se sienta cerca de él en la colchoneta.</p>	<p>Juego del médico</p>

Análisis Psicosemiótico de la Sesión

Secuencia 1: El niño pide a la psicomotricista la valija con los accesorios para jugar al médico. Mientras la psicomotricista lo busca, A se sienta a esperar en una colchoneta. Cuando P le entrega la valija, el niño levanta ambos brazos estirados hacia arriba con la cabeza ligeramente hacia atrás y dice “sí, doctor”; luego toma la valija con un gesto de sonrisa y le dice a P que él es el doctor y ella el paciente. Toma un objeto de la valija y le pide que abra la boca y acerca el objeto revisándola; luego saca el estetoscopio, se lo coloca en sus oídos y la ausculta en la zona del corazón. Se acercan dos compañeros, L y T. El niño T señala que quiere jugar e intenta sacar unos objetos de la valija sin permiso de A... La psicomotricista le dice que debe hablar con el doctor A para que lo revise y le sede su lugar quedando ella hacia un costado, del niño A.

Disyunción. Proxémica del compañero de juego.

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, poder, el saber y el hacer. Se constituye en un sujeto autonómico. Al entrar en conjunción con el objeto de valor, da lugar al enunciado de estado y al accionar con este objeto da lugar a un pasaje de enunciado, en este caso al enunciado de hacer. Su plan narrativo de base es jugar a ser doctor y su plan narrativo de uso es otorgado por la psicomotricista, su destinador que le provee el objeto de valor: la valija con los objetos para jugar al doctor. La *performance* es jugar al doctor. El niño, cuando levanta los brazos y se sonríe al tener la valija, manifiesta una prueba glorificante de autosanación.

Relación Dual. Asimétrica.

Perfil Discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 1: El niño A comienza a revisar al niño T, le pide que abra la boca y mira dentro de ella, luego encuentra una cuchara y hace como que le da un remedio, acercando la cuchara a su boca.

Disyunción. Actancial.

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, el saber, el poder y el hacer; se constituye en un sujeto autonómico. Su programa narrativo de base es jugar al doctor; su programa narrativo de uso es poseer los objetos que le permiten desarrollar el

rol y poseer un paciente a quien revisar. Al entrar en relación de conjunción con el objeto, el sujeto da lugar a un enunciado de estado y al accionar con el objeto se produce un cambio de enunciado, al enunciado de hacer. Su *performance* es jugar al doctor. En este caso el niño que desempeña el rol de paciente es el destinador del niño A que le permite concretar su programa narrativo de base.

Relación Dual. Simétrica entre pares.

Perfil Discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 2: El niño A se acerca más hacia el lado de la psicomotricista, inclina la cabeza hacia atrás y coloca ambas manos en su garganta realizando movimientos como si de rascara y emitiendo un sonido fuerte “aaaaa”. Luego abre la boca para que su compañero lo revise... El niño permanece quieto para ser revisado por el doctor... T es el doctor.

Disyunción. Actancial.

El niño es un sujeto modalizado que posee el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye en un sujeto autonómico. Su programa narrativo de base es ser paciente y su programa narrativo de uso es el médico que lo revisa. El niño A se convierte en destinador del niño T al otorgarle el objeto de valor. Su *performance* es jugar a ser paciente.

Relación Dual. Simétrica entre pares.

Perfil Discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 3: El niño toma una jeringa y le hace seña a la psicomotricista, le muestra la jeringa y le toca el brazo... La psicomotricista le dice que bueno, se sube la manga de la remera y le dice despacio por favor... el niño responde “sí”, toma después una cuchara y un frasco, hace como que llena de líquido la cuchara y se la acerca a la boca a la psicomotricista... Toma el remedio que el doctor le dio, hace cara de que esta feo el remedio... El niño la mira y se ríe.

Disyunción. Actancial.

Además de lo expresado anteriormente desde el análisis semiótico, se toma nuevamente como par de juego a la psicomotricista. Se puede observar el despliegue de acciones cognitivas y pragmáticas. Dentro de las cognitivas, se destaca el

mantenimiento de la atención, la memoria y la organización (secuencia de acciones ajustadas). En cuanto a las pragmáticas, se destaca la proxemia, la cinética, la intención en la comunicación y la expresión facial. Se evidencia la presencia de actante dual. Dos sujetos con iniciativa compartiendo el mismo objeto de valor: la reparación simbólica.

Relación dual. Asimétrica entre el niño y la psicomotricista.

Perfil discursivo. Simbólico.

Subsecuencia 4: Se acerca una compañera, la niña O...La psicomotricista le da el estetoscopio a la niña. Toma el estetoscopio y se sienta enfrente del niño A en la colchoneta. El niño se acomoda para ser revisado por la doctora...El niño abre la boca y dice “aaaa”. Abre la boca y se toma el remedio. La psicomotricista se levanta de al lado del niño A. El niño la mira y señalando con su mano el lugar de al lado de él le dice acá, acá...La psicomotricista le dice “no, me voy me voy a sentar enfrente tuyo en el piso”.

Disyunción. Actancial.

El niño es un sujeto modalizado; posee el querer, el saber, el poder y el hacer. Se constituye en un sujeto autonómico. Se produce un cambio de rol del actante, en el cual la psicomotricista es destinador de la niña O al transferirle el objeto de valor para la realización de la *performance*. El programa narrativo del niño es ser paciente y el programa narrativo de uso refiere a las acciones desplegadas por un doctor que lo cure. Se evidencia la presencia de actantes duales sujetos con iniciativa que comparten el mismo objeto de valor: la reparación simbólica.

Relación dual. Simétrica entre pares. La psicomotricista favorece en todas las oportunidades la relación dual entre pares y cabe destacar que el niño A, durante toda la sesión, necesita la proxemia con la psicomotricista.

Perfil discursivo. Simbólico.

Además de lo expuesto desde el análisis semiótico se puede decir que en toda esta sesión se pueden observar habilidades cognitivas y pragmáticas en el niño. Dentro de las cognitivas se destacan la atención, la memoria y la organización. En cuanto a las

habilidades pragmáticas se destacan la cinética, la proxemia, la intención comunicativa, la expresión facial, la petición y la topicalización (durante toda la sesión se mantuvo la misma temática de juego con alternancia de roles actanciales).

2. Síntesis del Análisis de las Sesiones

A modo de síntesis, se describirá cómo el niño A realizó el proceso desde el no juego al juego simbólico. En las primeras sesiones de psicomotricidad, se lo observa con una conducta transgresora hacia sus pares y adultos. No existe un proyecto de juego propio: invade los espacios de sus compañeros, destruye las construcciones ajenas, obstaculiza la comunicación y la relación con sus pares y adultos. Es en la segunda sesión, a partir de una resonancia tónico-emocional, cuando la psicomotricista, decodificando y comprendiendo las señales y los indicios por parte del niño, pone en práctica una estrategia de manipulación para que él se apropie del querer, del poder y del saber. En esta situación A, es un sujeto de estado sin proyecto propio, a través de esta manipulación entra en conjunción con el objeto propuesto y pasa a ser un sujeto dando lugar a la transformación en el juego.

Como destinador la psicomotricista construye una torre y la acerca al centro de la sala; el niño ve la torre y la destruye. Luego la construye nuevamente para que él la vuelva a destruir. A partir de este juego de construcción-destrucción, se establece una relación asimétrica entre ambos que logra como resultado mantener la atención del niño. Luego, la psicomotricista incluye una variante inesperada para el niño: su resistencia en el momento en que A destruye la torre; esto propicia una mayor interacción y hace que el niño, corporalmente, se involucre más. Esta última instancia presenta, desde la enunciación, una oposición o una antítesis, en la cual, el adulto ofrece una obstrucción a esta destrucción.

En la siguiente sesión el niño busca a la misma psicomotricista que lo ha recibido, contenido y acogido para comenzar su juego. Necesita su proximidad. Aquí es él quien construye una torre sentado desde el piso y luego la destruye. Cuando invita a la psicomotricista a construir en conjunto, se genera, desde la semiótica, lo que serían actantes duales que comparten el mismo objeto de valor en el construir. Luego surge el juego de ocultamiento, de destrucción a distancia, de presencia y ausencia, cuando construye una pared que lo separa de la psicomotricista. Ella responde con disponibilidad a la propuesta del niño, y se mantiene así un juego dual y una relación asimétrica. En la misma sesión surge también la propuesta de juego de destrucción a distancia entre el niño, la psicomotricista y un compañero de sesión. Si bien la psicomotricista se mantiene cerca del niño, se coloca al costado del juego para permitir la interacción entre

ambos. También mantiene con el niño una relación empática con disponibilidad y capacidad de escucha y esto le permite a A poder dialogar con ella.

En la sesión en la que el niño comienza a realizar un juego simbólico en el que se genera una secuencia de nadar (subido en una colchoneta), en la que él juega a que se ahoga, llamar a un médico que lo salve, la psicomotricista se mantiene cerca del niño, pues este necesita su proxemia, pero permanece a un costado del juego, permitiendo la relación y la comunicación entre pares. A partir de todo lo que ya se detalla en las crónicas, se produce un juego de reparación simbólica.

Cuando interactúa con el niño dinosaurio, aparece el juego de identificación con el agresor, y, posteriormente, se juega a la devoración, cuando el niño asume el rol de dinosaurio y se enfrenta a la psicomotricista.

En otra sesión el niño ingresa al espacio de juego y le solicita a la psicomotricista la valija de médico con una sonrisa en su rostro y, al levantar ambos brazos hacia arriba, dice “sí, doctor”, se sienta con la valija y le dice a la psicomotricista “acá”; ella se sienta enfrente del niño y él la revisa. En ese momento se acerca un compañero y señala que quiere jugar. El niño se sienta y el niño A comienza a revisarlo y a dialogar con él. La psicomotricista se mantiene cerca, pero a un costado, permitiendo la comunicación, la interacción y la relación entre pares. En un momento el niño A le pasa el estetoscopio a la psicomotricista y le señala que revise a su compañero y así existe una alternancia entre los roles de médico y paciente, en la que interactúa con casi la mayoría de sus compañeros jugando una reparación simbólica. Este proyecto es sostenido durante todo el espacio de juego y siempre necesita de la proxemia con la psicomotricista.

Se observa a lo largo de estas sesiones una transformación del juego desde lo sensorio-motor, a lo simbólico, de lo dual a lo grupal, asumiendo en su recorrido intercambios de roles, y desde la comunicación gestual y a través de sonidos, hacia la comunicación verbal.

Síntesis de las Competencias Enunciativas

En el inicio de las sesiones se observa que el niño A muestra dificultad para comunicarse y expresar sus ideas, sentimientos y deseos con sus pares y con los adultos. Por este motivo, aparecen conflictos con los otros niños. Presenta una atención lábil, potenciada por la falta de proyecto de juego propio. El niño realiza un recorrido que le permite ir desarrollando las competencias

enunciativas que favorecieron el paso de su no juego a juego simbólico, y mejoraron su relación con el grupo de pares y con los adultos.

Las habilidades cognitivas, la acogida, el dispositivo y la disponibilidad de la psicomotricista permitieron a este niño ir, poco a poco, organizando y planificando su propio proyecto de juego como protagonista. De esta manera, se siente reconocido y seguro. El adulto facilitó este proceso al cumplir el rol de *partenaire* simbólico, lo cual generó que su atención fuera incrementándose durante las actividades de juego compartidas, y generó en el niño mayor autoconfianza.

En paralelo, también se fue observando el uso de las habilidades pragmáticas, como la cinética, que el niño ya poseía. Al principio su comunicación era preponderantemente gestual, con el uso de sonidos, cargados de intencionalidad comunicacional. Luego, se comenzó a establecer un contacto visual con la psicomotricista durante los momentos de juego y en los diálogos compartidos, como así también se generaron expresiones faciales, ya sea de fruncimiento de ceño como de sonrisas, indicadores emocionales para esta psicomotricista atenta, que le permitieron comprender las experiencias placenteras y displacenteras del niño.

Otras habilidades, como la proxemia en relación con la psicomotricista, se fueron desarrollando para que este niño pudiera realizar su proceso de transformar y de evolucionar en su crecimiento. A medida que avanzaron las sesiones, comenzaron a aparecer facultades conversacionales en los intercambios entre pares y adultos, y se pudo respetar el intercambio de turnos. En cuanto a la enunciación temporal, se comenzó a observar una alternancia entre el mensaje de uno y otro, dando espacio a la comunicación y una pausa necesaria para escuchar y decir, lo que enriqueció el diálogo. Esto se trasladó a los espacios lúdicos, a través de la participación interactiva que dio origen al juego dual y al mantenimiento de esta actividad.

También comenzaron a surgir las peticiones, o sea, el niño comenzó a pedir algo por medio de la comunicación y de la topicalización. Esto quiere decir que, a medida que su atención se fue incrementando, pudo permanecer más tiempo en sus propuestas de juego y en el diálogo con sus pares y adultos. Así logró enriquecer sus experiencias, incrementar su vocabulario, mantener el tema de conversación e interesarse por ella.

Conclusión

El objetivo fundamental de esta tesis consistió en describir el proceso que realizó un niño con síndrome de Down de una escuela especial (el niño A), para transformar su no juego en juego simbólico, a través de las sesiones de psicomotricidad y del sistema de actitudes de la psicomotricista. De este modo, se observó su paso por características que lo excluían de la relación y juego de sus pares y adultos: no tenía proyecto propio, transgredía normas de juego e invadía el espacio de sus pares.

A partir de tal observación, la psicomotricista fue desplegando, en cada sesión, sus conocimientos y sistemas de actitudes con un dispositivo acorde a las necesidades del niño. Se convirtió así, en *partenaire* simbólico, que impartía la ley, con capacidad de escucha y de acogida, flexible y disponible a las necesidades del niño. Todas estas conductas permitieron que A estableciera un juego dual con una relación asimétrica, en la cual P siempre estaba atenta para propiciar el encuentro y la relación entre pares.

En este juego, se transitaron por diferentes perfiles discursivos: dentro del perfil discursivo sensorio-motor, surge la destrucción, la reconstrucción para luego volver a destruir, la destrucción a distancia del adulto, la construcción de refugios para protegerse de los ataques y ocultarse. Así se propiciaba el encuentro de la mirada, y esto producía mucho placer en el niño, al sentirse mirado y reconocido por otro. La psicomotricista, al observar una repetición en cuanto a la destrucción, incluye una variante inesperada para el niño al ofrecer resistencia en el juego de la destrucción, la cual genera en él mayor compromiso corporal. Se observa más involucrado con la destrucción y, además se genera una interacción entre ambos. Además, desde la enunciación, hay una oposición o una antítesis, en la cual, el adulto ofrece una obstrucción a esta destrucción.

A través del juego del doctor, se fue desarrollando un perfil discursivo simbólico y el juego simbólico, que propiciaba el juego de roles, entre pares y adultos, y permitía la proxemia de la psicomotricista, requerida por el niño. Ella estaba atenta para privilegiar la comunicación y la relación entre pares, para generar diálogos con capacidad de escucha verbal y no verbal por el adulto. Aquí comenzó el juego de identificación con el agresor. En un principio el niño A no podía jugar ni hacerle frente a este dinosaurio que aparecía en la sala. Esto generaba que saliera del juego en compañía de la psicomotricista. En ese espacio fuera del juego, se generaban diálogos en los que ella puso en juego su

capacidad de escucha, de comunicación verbal y no verbal. Todo esto permitió que el niño fuera ganando confianza en sí mismo, hasta lograr volver al juego, tomar un arma, buscar y dispararle al dinosaurio. Luego logró jugar a ocupar el rol del dinosaurio surgiendo un juego de devoración, Aquí se observó el perfil discursivo fantasmático. El niño A fue ganando confianza en sí mismo y, lo más importante, pudo logra evolucionar desde un no juego desconfigurado e individualista a un juego simbólico, integrado y generador de vínculos, gracias a las intervenciones acertadas de su *partenaire* simbólico.

En paralelo se evidenció el surgimiento y desarrollo de las competencias enunciativas que permitieron al niño poder establecer y vivenciar relaciones armoniosas con sus pares y adultos. Al principio de las observaciones, se hacían presentes habilidades pragmáticas como la cinética. Aquí la comunicación era preponderantemente gestual. Con el adulto se incrementó la proxemia y el contacto visual, también con sus pares. A medida que fueron transcurriendo las sesiones, comenzaron a aparecer facultades conversacionales en los intercambios entre pares y adultos, y se respetaron el intercambio de turnos. También surgieron las peticiones: el niño A comenzó a pedir por medio de la comunicación y la topicalización. A medida que su atención se fue incrementando, pudo permanecer más tiempo en sus propuestas de juego y en el diálogo con sus pares y adultos, lo que originó que, al enriquecer sus experiencias, también fuera incrementado su vocabulario; pudo mantener el tema de conversación y el interés por él mismo. En cuanto a las habilidades cognitivas, esta transformación en el juego le permitió poder planificar y organizar su propio proyecto de juego, sintiéndose reconocido y seguro afectivamente. Es importante destacar que, desde la enunciación temporal, se comenzó a observar durante el proceso una alternancia entre el mensaje de uno y otro. Esto posibilitó un espacio en la comunicación y una pausa necesaria para escuchar y decir, lo que enriqueció el diálogo. Esta alternancia se trasladó al juego, en donde al participar uno y luego el otro, se dio lugar para el juego dual y para mantener la actividad.

En cuanto a la narratividad, se observa cómo el niño A evoluciona. Desde una situación de enunciado de estado (en la cual se evidencia sin proyecto propio de juego), hacia un sujeto que (a través de la estrategia de manipulación de la psicomotricista) entra en conjunción con el objeto y se convierte en un sujeto de hacer que transforma el juego y, finalmente, pasa a ser un sujeto que

tiene el querer, el poder y el hacer. Convierte así a la psicomotricista en destinador de su hacer.

A partir de esta situación se evidencian en A los diferentes roles actanciales por los que transita en este proceso: a veces es autodestinador (sujeto autónomo) y otras veces sus destinadores son la psicomotricista y sus pares (sujeto heterónimo).

En conclusión, en este estudio de caso se puede evidenciar cómo el acompañamiento de un adulto flexible, compañero de relación, respetuoso de la historia individual, con capacidad de escucha, observador de todos los indicadores, tanto verbales como no verbales, ha podido intervenir en la construcción de un dispositivo para el niño, acorde a sus propias necesidades. Cómo el *partenaire* simbólico acompañó la evolución de su desarrollo, logró afianzar su autoconfianza, con seguridad afectiva, y mejorar la vivencia relacional y la comunicación entre pares y adultos.

Referencias Bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. (1977). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona, España: Masson.
- Alvarado, L. (diciembre 2008). Características más relevantes del paradigma socio-critico. *Revista Sapiens. Revista universitaria de investigación, año 9 (2)*, del Instituto pedagógico de Caracas.
- Alvarado, M. (2016). *Jugar en Psicomotricidad*. Revista de psicomotricidad. 1.^a Ed., Buenos Aires, Argentina.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de la acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- Aucouturier, B., Darrault, I., y Empinet, J. L. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y Terapia*. Barcelona, España: Editorial Científico Médica.
- Chokler, M. (1999). *Acerca de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Buenos Aires: Ediciones Ariana.
- Chokler, M. (2000). *Psicomotricidad. El cuerpo en juego: hacer, sentir, pensar*. Buenos Aires: Noveduc Libros.
- Chokler, M. (2005). *Los organizadores del desarrollo psicomotor. Del mecanismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- Chokler, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- Fernández, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*. San José, Costa Rica: Editorial colección investigación y desarrollo educativo regional.
- Ferreyra Monge, E. (2009). *Henri Wallon: Análisis y conclusiones de su método dialéctico*. Recuperado de www.aapsimotricidad.com.ar
- Fontanille, J. (2018). *Cuerpo y sentido*. Colección Biblioteca Universidad de Lima. Perú.
- Peralta, M, Eugenia (2007). *Metodología de la investigación científica y psicomotricidad operativa*. Argentina: Editorial efe Mendoza.

- Psicosemiótica aplicada a la Psicomotricidad. (2013). En V. Gómez de Erice (Comp.), *Licenciatura en Psicomotricidad Educativa* (p. 83). Universidad Nacional de Cuyo.
- Robinson, S. (2010). *Melanie Klein para principiantes / Susan Robinson y Robert D. Hinshelwood*. Buenos Aires, Argentina: Era Naciente, 1.^a ed. 3.^a reimpresión.
- Sampieri Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*, sexta edición. México: Editorial MCGRAW-HILL interamericana.
- Sykuler, C. (2016). ¿Es o no juego? Cuerpo y juego en la dinámica psicomotriz con niños pequeños. En: Alvarado, M. (Coord.). *Jugar en psicomotricidad: Estudios, análisis, reflexión y práctica*. (p. 124). Buenos Aires, Argentina: Revista de Psicomotricidad.com
- Triquell, X., Savoini S., Moreiras, D., Ruiz, S. (2011). *Signos de infancia. Herramientas semióticas para la práctica psicopedagógica*. Córdoba, Argentina: Advocatus.
- Winnicott, D. W. (1993). *Realidad y Juego*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Yuni, J, Urbano C. (2014). *Técnicas para investigar*, volúmenes I, II y III. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Zecchetto, V. (2010). *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

Anexo

Sesión N.º 1

Psicomotricista Referente: P

Psicomotricista observante: N y S

Niños presentes: A, L, F, O, T y A

Dispositivo general:

– plataforma de madera de 50 cm en la que se accede por un plano inclinado-

– escalera

– cubos de goma espuma de 50 x 50 cm y rectángulos.

– un cilindro de 1 m de base por 0,60 cm de alto

– cubos de goma espuma de 20 x 20 cm

– caja con telas

– colchonetas

– una tela sostenida desde el techo

Dispositivo para dibujar:

– hojas blancas tamaño A4 y lápiz negro de grafito

Los niños L, O y A1 se encuentran ausentes en esta sesión.

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Les pregunta “¿Quién vino hoy a jugar?”.</p> <p>Les pregunta “¿a qué van a jugar hoy?”.</p> <p>Les pregunta “¿Qué cosas no podemos hacer?”, refiriéndose a la ley.</p> <p>Se le anticipa al grupo que cuando termine el tiempo de juego deberán dirigirse a colocarse las zapatillas para pasar al próximo espacio.</p>	<p>Observa y escucha a sus compañeros mientras hablan.</p> <p>Dirige su mirada hacia fuera del grupo, se levanta, saluda a un adulto que está afuera del grupo y luego regresa.</p> <p>Imita a F y contesta “tres” mostrando dos dedos; F le dice “no es tres” y le muestra tres dedos.</p> <p>Dos compañeros dialogan entre ellos; A les dice “pará, pará” acompañando con el gesto de una mano levantada. La psicomotricista les pide que hagan silencio para escucharlo; él mira el al techo, dice “mmm” con el dedo índice colocado en forma transversal sobre los labios y después de un momento dice “al konfu panda”, y estira la pierna derecha junto con el brazo del mismo lado.</p> <p>Responde “no pegar”.</p>	<p>F comenta quién no ha venido, contando a medida que nombra a sus compañeros.</p> <p>T escucha a sus compañeros; su atención es dirigida hacia el entorno.</p> <p>F señala a sus compañeros a la vez que los nombra y cuenta con ayuda de sus dedos, al finalizar dice “tres” y muestra tres dedos.</p> <p>F y T contestan que van a jugar a la casa.</p> <p>F dice “no destruir mi casa”.</p> <p>T observa la situación sin agregar comentarios.</p>

Espacio Sensorio-motor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le pregunta “¿dónde?”.</p> <p>Observa “F no me ha pedido ayuda”.</p> <p>Pregunta “¿dónde la construimos?”.</p>	<p>Se coloca frente a la torre; empuja los bloques con las dos manos; acompaña la caída de los bloques inclinando su tronco hacia delante y colocando sus brazos rectos hacia el piso, con la mirada y la cabeza dirigida hacia los bloques. Luego endereza su tronco y camina hacia el frente; observa que hay una torre intacta y, con el brazo derecho extendido hacia el costado y la mano abierta, realiza un movimiento hacia delante y la derriba.</p> <p>Se dirige hacia un costado de la sala, donde se encuentra su compañero F construyendo su casa; busca a P y le dice “vamos a construir la casa”.</p> <p>Él responde “la de F”.</p> <p>Entonces A dice “la casa del kongfu panda”, él responde “acá” y señala un sector de la sala.</p> <p>Se da la vuelta y se dirige a un bloque grande; se acuesta boca abajo, se levanta y sigue al compañero T; busca un bloque rectangular</p>	<p>F construye su casa en el sector próximo a la tela, cerca de la ventana.</p> <p>T le acerca bloques a su compañero F para la construcción de su casa.</p>

<p>Toma de los hombros al niño T, se coloca frente al niño y le dice que esos bloques son de su compañero</p>	<p>grande y dice, acercándose a la psicomotricista, “traje uno”.</p> <p>Junto con P trasladan el bloque hacia el sector de enfrente de la sala donde el compañero F construye su casa.</p> <p>Él responde “la de F”.</p> <p>Entonces A dice “la casa del kongfu panda”</p> <p>Él responde “acá” y señala un sector de la sala.</p> <p>Se da la vuelta y se dirige a un bloque grande; se acuesta boca abajo, se levanta y sigue al compañero T; busca un bloque rectangular grande y dice, acercándose a la psicomotricista, “traje uno”. Junto con P trasladan el bloque hacia el sector de enfrente de la sala donde el compañero F construye su casa.</p> <p>Pasa frente al espejo, se ve en el mismo y se detiene allí.</p> <p>Cuando su compañero T se acerca para buscar bloques pequeños, A rota su tronco hacia el costado derecho y lo inclina levemente hacia delante, acompañando con los brazos estirados</p>	<p>T se acerca a buscar bloques pequeños para su compañero F.</p> <p>F se acerca al sector contiguo al espejo donde se encuentra su</p>
---	---	---

<p>A. Luego le señala cuáles bloques puede usar.</p> <p>Le dice a A “estos son tus bloques y estos se los prestamos a los compañeros”.</p>	<p>hacia el costado derecho, los agita hacia delante y hacia atrás, frenando el movimiento del compañero T y dice “no”.</p> <p>Se desplaza hacia donde se encuentra el resto de los bloques pequeños y se coloca parado de frente entre ellos y la pared.</p> <p>Se queda por unos minutos en la misma posición; luego gira hacia P, la mira, le pide el bloque que ella tenía en su mano y se dirige al sector donde su compañero F construye su casa.</p> <p>Llega al lugar, deja el bloque y se dirige a un bloque grande; se acuesta boca abajo con los codos flexionados, las manos en su cara, sus piernas dobladas y con los talones en su cola; desde allí, por unos minutos, observa lo que sucede; luego se desliza por el bloque hacia atrás hasta que sus pies apoyan en el suelo y se incorpora hasta la bipedestación.</p> <p>Se acerca hasta el lugar de la construcción y observa lo que hacen sus compañeros F y T; toma un bloque y dice “quiero ayudar”.</p>	<p>compañero A y busca bloques pequeños.</p> <p>T toma dos bloques y se los lleva a su compañero F.</p> <p>F se acerca, toma dos bloques y se dirige a construir su casa.</p> <p>T se encuentra en el interior de la casa y su compañero F le pide que salga porque va a colocar el piso.</p> <p>Se sube al bloque (auto).</p> <p>F le recibe el bloque y le dice “estos son pinches para la cochera”.</p>
--	---	--

<p>Ayuda a trasladar a los dos niños subidos al bloque (auto) y les pregunta “¿A dónde vamos?”.</p> <p>Pregunta “¿Dónde está la iglesia?”.</p> <p>“¿Cuál?”, le pregunta.</p>	<p>Se encuentra en el sector de la cochera de la casa.</p> <p>Se sube a un bloque rectangular que su compañero F dijo que era su auto, y también al bloque (auto) que estaba estacionado en la cochera de su compañero.</p> <p>Dice “hay que ir a misa”.</p> <p>Señala con el brazo recto y acompaña con la mirada el lugar junto al espejo.</p> <p>Observa a su compañero F desde el bloque auto donde se encuentra subido con su compañero T; mira hacia el bloque grande y señala con el brazo extendido hacia delante; le dice a la psicomotricista “ese”.</p> <p>Responde “esa camioneta”, señalando el bloque grande; luego se dirige al bloque grande caminando, y con la ayuda de la psicomotricista se dirigen a la casa de F tocando bocina.</p> <p>Cuando llegan, F les dice que a su cochera no entra nadie.</p> <p>Cuando su compañero termina de construirle la</p>	<p>F trae colchonetas para el piso.</p> <p>Le dice a su compañero A si quiere ir a dar una vuelta e invita a su compañero T.</p> <p>T va a misa junto con su compañero A.</p> <p>F, junto a P, ayudan a trasladar a sus compañeros.</p> <p>Traslada a sus compañeros, luego de llegar al lugar, el busca otro bloque y dice que es un auto de repuesto y lo lleva en dirección a su casa y lo estaciona en la cochera.</p> <p>T se sube a la camioneta de A.</p> <p>T le ayuda a su compañero a colocar el techo a su casa.</p>
--	---	---

<p>Le pregunta al niño A si ya estacionó su camioneta.</p> <p>Se coloca enfrente del niño A; pone sus rodillas apoyadas en el piso, su troco inclinado hacia el bloque, y apoya sus antebrazos sobre el mismo. Desde allí se establece un contacto visual y un diálogo.</p> <p>Se incorpora y camina detrás del niño A hasta llegar a la puerta de la casa. Espera que ingrese el niño A.</p>	<p>cochera, él guarda la camioneta (bloque grande).</p> <p>Vuelve al sector de la casa, ayuda a su compañero F a colocar el techo de la casa, luego sale de la casa y se dirige a la cochera donde estaba guardada su camioneta (bloque grande) y lo traslada hacia el lugar enfrente de la casa de su compañero F y allí la estaciona.</p> <p>Contesta “sí”; se coloca en uno de los costados del bloque se arrodilla apoyándolas en el piso y apoya sus antebrazos en el bloque con su codo del brazo derecho flexionado y la mano del mismo brazo apoyando su mejilla derecha.</p> <p>Establece desde esa postura un contacto visual y un diálogo con P.</p> <p>Luego se incorpora, mira a P y le dice “vamos, vamos”, caminado en dirección a la casa de su compañero.</p> <p>Al llegar a la puerta de la casa, toma la postura de cuadrupedia apoyando rodillas y manos en el piso; la mira a la psicomotricista y le dice “ven, ven”, e ingresa a la casa gateando.</p>	<p>F construye un estacionamiento para la camioneta en un lugar continuo a su casa.</p> <p>Busca telas para colocar como techo de la casa.</p> <p>T ingresa a la casa de su compañero.</p>
---	---	--

<p>Invita a ambos niños a ayudar en la reconstrucción de la casa de su compañero F.</p> <p>Le dice que la pintura va al último, que debe esperar que se termine de reconstruir.</p> <p>Lo mira y le pregunta “¿dónde la colocamos?”.</p>	<p>Una vez allí se dirige al sector de la cochera.</p> <p>Se desplaza al interior de la casa y se junta con su compañero T.</p> <p>Una vez derribado el techo, comienza a derribar los bloques de las paredes.</p> <p>Sale de la casa y se dirige al bloque grande que estaba estacionado (camioneta) enfrente de la casa; se acuesta boca abajo con un antebrazo apoyado en el bloque y el codo del brazo derecho flexionado, con su mano apoyada en la mejilla derecha, y observa cómo sus compañeros reconstruyen.</p> <p>Luego se incorpora camina en dirección a una tela la toma y se dirige hacia donde está P y sus compañeros y le dice “es la pintura”.</p> <p>Espera con la tela en la mano y se la vuelve a mostrar a P.</p> <p>Responde “acá”, señalando la pared de la casa.</p>	<p>T, junto con su compañero A, comienzan a moverse dentro de la casa y tiran el techo.</p> <p>F busca más telas y dice que es la pintura para la casa.</p> <p>T colabora en la reconstrucción de la casa de su compañero.</p> <p>F dice “no, me costó mucho dinero en pintura”.</p> <p>Con la cabeza inclinada hacia el piso, mira y dice “oh”: su casa queda destruida. Luego comienza a reconstruirla.</p> <p>Termina de colocar la pintura de las paredes (telas).</p>
--	--	--

<p>Avisa que quedan 5 minutos para pasar al próximo espacio.</p> <p>Avisa que el tiempo terminó y se debe pasar al próximo espacio.</p> <p>Se dirige a dialogar con el niño F mientras caminan hacia el sector de zapatillas; se las coloca y pasa al próximo espacio.</p>	<p>Ayuda a colocarla, se aleja hacia el medio de la sala y desde allí. observa cómo sus compañeros siguen reconstruyendo la casa.</p> <p>Se dirige nuevamente a la casa e ingresa en ella.</p> <p>Comienza a moverse, junto con su compañero T, y la casa se destruye.</p> <p>Demora en pasar al próximo espacio, se queda entre los bloques.</p>	<p>T termina de reconstruir la casa, ingresa a la misma.</p> <p>Comienza a moverse con su compañero A y la casa se destruye.</p> <p>F le dice a sus compañeros “no”; se observa angustiado, inclina su cabeza hacia el piso y dice “dos veces la construí”.</p> <p>T demora en pasar al próximo espacio, se queda junto a su compañero A entre los bloques.</p> <p>F pasa luego de colocarse las zapatillas al próximo espacio.</p>
--	---	---

Espacio de la Descentración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le comunica al niño A que tome asiento, que su compañero está</p>	<p>Ingresa al espacio se para cerca de su compañero F y lo llama.</p>	<p>F dialoga con p sobre lo sucedido, toma una hoja, un lápiz y comienza a dibujar. T</p>

<p>molesto por lo sucedido y que luego, cuando su compañero esté disponible, podrán hablar.</p> <p>Lo mira al niño A y le pregunta “¿te estás riendo de que le destruyeron la casa a F?”.</p> <p>“No podemos hacer daño ni con la palabra ni con el cuerpo; tu compañero está molesto por lo “sucedido”, interviene P.</p> <p>Les comunica que quedan 5</p>	<p>Se sienta al lado de su compañero, toma una hoja, un lápiz y comienza a dibujar. Luego mira la hoja de su compañero y comienza a reírse. Toma su hoja y se desplaza hacia la silla para la despedida.</p> <p>Muestra su dibujo y dice “casa”; lo mira a su compañero F y se ríe.</p> <p>No presta atención al dialogo; se levanta de su silla y entrega su dibujo; luego regresa a la silla, mira a la psicomotricista que lo mira a los ojos y establece un dialogo con él.</p> <p>Luego se despide con un choque de palma de mano de P.</p>	<p>ingresa al espacio, se sienta; toma una hoja, un lápiz y comienza a dibujar. F se encuentra enojado por lo sucedido; no le responde a su compañero.</p> <p>Toma otra hoja y continúa dibujando.</p> <p>Luego toma otra hoja y sigue dibujando.</p> <p>T toma su hoja y se desplaza hacia la silla para la despedida</p>
---	--	--

<p>minutos para pasar al próximo espacio.</p> <p>Comunica que se terminó el tiempo.</p> <p>Le comunica al niño F que lo están esperando.</p>		<p>F avisa que todavía no termina.</p> <p>Termina, toma sus tres hojas y se desplaza a la silla para la despedida.</p>
--	--	--

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le pregunta a cada uno “¿qué dibujaron?”</p> <p>Dialoga con el grupo sobre lo sucedido.</p> <p>Se despide de cada niño; les pregunta si les ha gustado jugar, y se saludan con un choque de palma de mano hasta la próxima.</p>	<p>Muestra su dibujo y dice “casa”; lo mira a su compañero “F” y se ríe.</p> <p>No presta atención al diálogo, se levanta de su silla, entrega su dibujo, luego regresa a la silla y mira a la psicomotricista que lo mira a los ojos y establece un diálogo con él. Luego se despide con un choque de palma de mano de P.</p>	<p>F cuenta que ha dibujado su casa con dos cocheras, su auto, y la camioneta de su compañero; la alarma de la casa para que no entren los ladrones y la calle por donde se desplazaron a misa.</p> <p>T muestra su dibujo y dice “casa”.</p> <p>T se coloca la hoja sobre la cabeza mientras P habla de lo sucedido.</p> <p>F comenta que está enojado porque destruyeron su casa que había construido dos veces.</p> <p>F, luego de dialogar, saluda a P con un choque de palma de mano.</p>

		T se despide de P chocando la palma de la mano.
--	--	---

Sesión N.º 2

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Pregunta: “¿Quiénes están hoy?”.</p> <p>Pregunta: “¿Quién ha venido hoy, después que hacía mucho tiempo que no venía?”.</p> <p>“¿Qué te había pasado que no venías?”.</p> <p>“Sí, es verdad, pero eso se festeja en otro país. En realidad, hoy es un día importante para una persona que integra este grupo. ¿Saben que día es hoy?”.</p> <p>“Sí, es verdad es el cumpleaños de A. ¿Quieren cantarle el feliz cumple a A?”.</p> <p>Le pasa la mano en la espalda, abraza al niño A y le desea feliz cumpleaños.</p> <p>Dice “T se ha dado cuenta de algo”.</p>	<p>Mientras le cantan el feliz cumpleaños sus compañeros, él los mira con una sonrisa en su rostro; tiene entre sus manos las medias que aprieta con</p>	<p>F nombra a cada uno de sus compañeros.</p> <p>T observa lo que sucede en el grupo.</p> <p>A1 dice “yo”, levantando su mano derecha, y luego señalándose con el pulgar de la misma mano acercándolo hacia su pecho.</p> <p>Estaba enfermo.</p> <p>L dice “hoy es Halloween”.</p> <p>F: “Hoy es 31 de octubre, es el cumpleaños del A”.</p> <p>Todos responde que sí.</p> <p>O saca la pierna de la silla de la niña L, busca su mirada, le apoya la mano en la espalda,</p>

<p>Le dice “hoy hay torres en el espacio”.</p> <p>Pregunta “¿a qué vamos a jugar hoy?”.</p> <p>Mira al niño A1 que se encuentra próximo para derribar la torre y le dice “todavía no”.</p> <p>Se recuerda la ley, y que hoy hay compañeras que desean jugar en la hamaca, por lo que en ese lugar no se pueden construir casas.</p> <p>Podemos pasar al próximo espacio a jugar.</p>	<p>fuerza; luego saca su mano izquierda, flexiona el antebrazo hacia el tronco, levanta su dedo pulgar, lo acerca hacia la boca y cuando terminan de cantar, lo sopla.</p> <p>Gira su cuerpo hacia P y la abraza. Luego abraza a cada uno de sus compañeros.</p> <p>Dice que va a jugar al Kung fu panda.</p>	<p>sonríe mirando a su compañera y luego se levanta de su silla para abrazar al niño A.</p> <p>El resto de los niños también se levantan de su silla para abrazar al niño A.</p> <p>T se para en el lugar señala con el dedo índice de su mano derecha y dice “los cubos”.</p> <p>A1 vuelve a su lugar y se sienta.</p> <p>F observa a su compañero A1 y lo señala con el dedo índice de su mano derecha y dice “cubos”.</p> <p>Las niñas responden: “A la hamaca”.</p>
--	---	---

Espacio Sensorio-motor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Acerca una torre en el espacio del centro de la sala.</p> <p>Luego construye una torre con bloques pequeños.</p> <p>“Bueno, vamos a buscar”, le dice.</p> <p>Buscan cubos y se construye una torre.</p>	<p>Le acerca cubos a su compañero F para construir una casa.</p> <p>Luego le lleva una colchoneta, se para frente a la construcción, observa como su compañero F y construye.</p> <p>Ve la torre y la destruye.</p> <p>Vuelve a destruir la torre.</p> <p>Entra a la casa que construye el niño F, luego sale de la casa y busca a P, “no hay bloques”, dice.</p> <p>Toma un bloque pequeño y realiza el gesto para colocarlo en la punta de la torre, cuando sus compañeros derriban la torre, él les dice “nooo”.</p> <p>Ayuda a construir la torre y luego la derriba con un cubo pequeño que tiene entre sus manos; luego se cae el cubo y continúa destruyendo con las manos.</p> <p>Se observa en su rostro una sonrisa.</p> <p>Espera que se vuelva a construir la torre; empuja con fuerza hasta que logra destruir la torre, y, con el último empujón, acompaña la caída de la torre con el movimiento de su brazo derecho extendido hacia</p>	<p>F construye su casa.</p>

<p>Habla con los niños T y A1: “Esa torre es para A; hay otras construidas en el espacio que pueden derribar”.</p> <p>Se construye nuevamente la torre.</p> <p>Le dice “¡qué fuerza!”.</p> <p>Se construye nuevamente la torre. Le ofrece un poco de resistencia con su cuerpo sobre la torre al momento de destruir.</p> <p>Dice “¡cuánta fuerza, A!”.</p> <p>Construye una torre.</p> <p>Apila dos cubos, mira al niño A y le pregunta “¿ves otras?”.</p>	<p>delante, en dirección al suelo con el puño cerrado; su tronco gira acompañando el movimiento del brazo, y la mirada, hacia los cubos que se desparraman en el piso.</p> <p>Se observa en su rostro una sonrisa.</p> <p>Mientras la psicomotricista busca los cubos para construir la torre, él observa el juego de sus compañeros.</p> <p>Luego toma un bloque pequeño con su mano derecha, y realiza movimientos circulares con su brazo estirado; su mano sostiene con fuerza el cubo; luego destruye la torre con el cubo.</p> <p>Luego mientras la psicomotricista construye la torre, él se sienta en el piso frente a la torre.</p> <p>Patea la torre con su pierna derecha, apoyado con sus dos manos en el piso hasta destruirla.</p> <p>En la destrucción, un bloque cae sobre su cara; él gira sobre su costado izquierdo, queda en cuadrupedia y se desplaza gateando un poco más atrás de donde se encontraba la torre. Vuelve a sentarse en el piso con las piernas; inclina su cabeza hacia atrás, flexiona sus antebrazos y agita sus manos riéndose; luego</p>	
---	---	--

<p>Se sonríe, toma el bloque y luego se lo lanza, y se esconde detrás de la torre.</p> <p>Recibe el bloque que le lanza el niño A y se lo vuelve a lanzar. Este pasa sobre la torre.</p> <p>Se sienta en el piso enfrente del niño A; tiene en la mano un bloque pequeño que lanza al niño. Los bloques se chocan en el aire.</p> <p>Le dice “andá a búscalos”.</p>	<p>acomoda su postura, flexiona ambas piernas llevando talón hacia cada cadera correspondiente y coloca sus manos sobre cada una de sus rodillas al costado del cuerpo; desde esa postura, observa el juego de sus compañeros.</p> <p>Toma un bloque pequeño, mira a la psicomotricista y le lanza el bloque.</p> <p>Toma el bloque, se pone de rodillas, se observa una sonrisa en su rostro; levanta su tronco sobre la torre y le lanza el bloque a P que está del otro lado de la torre y se vuelve a sentar en el piso.</p> <p>Le dice, con el bloque pequeño entre sus manos y sentado en el piso frente a la torre, “no, T, malo”.</p> <p>Lo observa cómo se va caminando hacia otro lugar de la sala.</p> <p>Vuelve la mirada hacia P que se encuentra enfrente de él, y le lanza un bloque pequeño.</p> <p>Los bloques se chocan en el aire y él se ríe.</p> <p>Luego mira a P, le señala otro lugar de la sala y le dice “más cubos”.</p> <p>No quiere; le lanza el bloque pequeño a P; luego un cubo más grande rueda hasta él; lo mira y lo pateo</p>	
---	---	--

<p>Le lanza el bloque y el niño A, sentado en el piso, lo pateo con su pierna derecha.</p> <p>Sentada en piso, toma el bloque, lo levanta sobre su cabeza y, cuando realiza el gesto para lanzarlo...</p> <p>Baja a la altura de sus hombros el bloque y sigue con la mirada al niño A.</p> <p>Se los recibe y los apila; construye una torre.</p> <p>Le pregunta si coloca los otros bloques arriba en la torre; él le dice que sí.</p>	<p>con la pierna derecha. Al patear abre sus brazos levantándolos hacia el costado, a la altura del hombro. Espera que P le lance el bloque; vuelve la mirada al frente y toma otro bloque pequeño que le lanza a P.</p> <p>Toma otro bloque, lo lanza con su mano hacia arriba y lo pateo con su pierna derecha en dirección a P.</p> <p>Gira sobre su costado izquierdo, se coloca en cuadrupedia y gatea hacia otro sector de la sala.</p> <p>Se para y comienza a pasarle más bloques pequeños a P; trae los últimos: uno en cada mano y otro pateándolo con su pierna derecha. Llega al lugar donde está sentada P y se sienta enfrente de ella.</p> <p>Con un bloque en la mano derecha, derriba la torre y pateo los bloques con pierna derecha desde la posición de sentado.</p> <p>Sentado en el piso, mientras espera que P construya la torre para él, se desplaza sentado, con un bloque entre sus manos, desde donde se construye la torre hacia atrás: toma distancia de la torre.</p>	
--	--	--

<p>Desde la posición de sentada, construye nuevamente la torre con bloques pequeños.</p> <p>Construye la torre.</p> <p>Mientras espera que el niño A regrese al lugar.</p> <p>Cuando el niño A le lanza el bloque, inclina su tronco hacia atrás desde la posición sentada hasta apoyar la espalda en el piso. Luego, con una sonrisa, incorpora su tronco y vuelve a la posición sentada.</p> <p>Le pregunta al niño A si va de nuevo y el niño A le contesta “sí”.</p>	<p>Lanza el cubo hacia arriba con la mano; lo pateo con su pierna derecha hacia la torre y la derriba.</p> <p>Con las rodillas apoyadas en el piso y el tronco derecho, toma el bloque con sus dos manos, empuja la torre y la derriba.</p> <p>Sentado, gira hacia su costado derecho y toma la postura de cuadrupedia; se desplaza gateando hacia el sector de la sala cercano a su espacio y del espejo donde se encuentra su compañero F construyendo su casa, y, sin que F se dé cuenta, toma un bloque pequeño y vuelve gateando hacia el lugar donde se encuentra P y la torre.</p> <p>Desde la posición de sentado enfrente de la psicomotricista, levanta el bloque por encima de su cabeza y se lo lanza a P.</p> <p>Desde la postura de sentado, espera que se construya la torre. Luego levanta su pierna derecha y, realizando el movimiento de parada, derriba la torre.</p> <p>Vuelve a destruirla de la misma manera.</p> <p>Desde la postura de sentado, destruye la torre empujando con la mano derecha.</p>	
--	---	--

<p>Construye la torre.</p> <p>Se construye nuevamente.</p> <p>Se construye la torre.</p> <p>Se para y construye la torre desde esta postura.</p> <p>“¿A dónde?”, le dice.</p> <p>Le pregunta “¿aquí, en el cubo?”</p> <p>“Sí”, le responde él y ella se sienta.</p> <p>Le pregunta si quiere que la construya de nuevo. A le responde “sí”.</p> <p>Construye la torre.</p>	<p>Permanece en la postura de sentado frente a la torre y le pide a la psicomotricista que se siente.</p> <p>Le señala un cubo grande.</p> <p>Luego de que la psicomotricista se siente, el destruye la torre empujándola con la mano del brazo derecho.</p> <p>Espera desde la postura de sentado, que P construya la torre y la derriba pateando con la pierna derecha; luego se incorpora llegando a la posición de parado y se desplaza caminando a buscar un bloque pequeño.</p> <p>Lo coloca arriba del que colocó P, comienza a patear desde la posición de parado los bloques con su pie derecho y la derriba.</p> <p>Se sienta con la cola en el piso; gira sobre el lado derecho y, adoptando la postura de cuadrupedia; se dirige gateando hacia el lugar donde su compañero construye la casa y toma dos bloques sin que este se dé cuenta. Los traslada desplazándose con las rodillas sobre el piso y las manos una en cada bloque, empujándolos sobre el piso, hasta llegar al lugar donde está P. Toma un bloque y, desde la postura de rodilla, lo levanta con ambas manos y se lo lanza.</p>	<p>T pasa con un bloque rectangular como si fuera su auto y destruye la torre.</p> <p>Luego se va hacia otro lugar (T).</p>
--	--	---

<p>Recibe el bloque y lo lanza con sus manos hacia donde se encuentra el niño A.</p> <p>A pedido de A, P toma el lugar que el niño ocupaba y desde allí, recibe los cubos que el niño le lanza y ella se los vuelve a lanzar.</p> <p>Toma un cubo pequeño, lo lanza hacia arriba con la mano y lo pateo con su pierna derecha, haciéndolo pasar por arriba de los tres cubos que se encuentran en ella y el niño A.</p>	<p>Luego se para, comienza a tomar un bloque pequeño con las manos, lo lanza hacia arriba y lo pateo con la pierna derecha.</p> <p>Se desplaza caminando, busca un bloque pequeño lo trae hasta donde está P; lo lanza hacia arriba.</p> <p>Luego coloca tres cubos entre la psicomotricista y él; toma los bloques pequeños y los lanza con las dos manos hacia la psicomotricista. Luego de lanzarlos se sienta en el piso ocultándose en los cubos que están frente a él, esperando que la psicomotricista le lance el cubo. Los recibe desde la postura de sentado, a veces pateándolos y otras los recibe agarrándolos con las manos.</p> <p>Luego se para, camina en dirección a la ventana de la sala, lugar próximo a la tela, y trae los cubos pequeños al lugar donde él se encontraba sentado cerca de la psicomotricista; le pide cambiar lugar, él se coloca en el lugar donde estaba P.</p> <p>Toma un cubo con cada mano y se lo lanza a P con una mano a la vez, en forma alternada.</p> <p>Recibe el cubo que la psicomotricista le lanza y lo lanza con la mano hacia arriba y lo pateo.</p>	
---	--	--

<p>Se avisa que les quedan 5 minutos para estar en este espacio y luego deberán pasar al próximo lugar.</p> <p>Les avisa que el tiempo en este espacio ha finalizado.</p> <p>Se acerca hacia A, dialogan, le pide que tome un extremo de un bloque cilíndrico largo y le propone salir saltando por encima de las construcciones derribadas.</p> <p>Lo acompaña, y espera que el niño busque sus zapatillas y lo ayuda con las medias.</p>	<p>Lanza con su mano el cubo hacia arriba y lo patea con su pie derecho hacia donde está P.</p> <p>Se dirige al sector de la sala detrás de la rampa, cerca de un armario y se sienta en un banco; no quiere salir del espacio.</p> <p>Toma el otro extremo del bloque cilíndrico, queda detrás de la psicomotricista y se para caminando hacia el centro de la sala; comienza a saltar y, como los cubos están desparramados en piso de la sala, se le suelta el bloque cilíndrico; la psicomotricista espera que vuelva a tomarse de ella y continúan saltando hasta llegar al sector de las sillas para colocarse las zapatillas.</p> <p>Se coloca las medias con ayuda y las zapatillas.</p> <p>Pasa al próximo espacio.</p>	
--	--	--

Espacio de la Descentración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Lo mira y le pregunta “¿cuál necesitas?, ¿este?”,</p>	<p>Se sienta, toma una hoja y le señala a P unos de los recipientes que se encuentran en el centro de la</p>	

<p>levantando uno de los recipientes.</p> <p>Levanta otro recipiente y le pregunta “¿este?”</p> <p>Acerca la silla hacia la mesa para dirigirse hacia otro niño; él mira la silla que está al lado suyo, le señala con la mano y le dice “acá”. P le dice “bueno” y se sienta a su lado.</p> <p>Dialoga con el niño A1 sobre su dibujo y sobre lo sucedido y le pide que le comparta a su compañera colores.</p> <p>Se para en el lugar y toma un lápiz de grafito para colocarle el nombre a los dibujos.</p> <p>Vuelve a sentarse y dialoga con el niño A1.</p> <p>Luego les dice que faltan 5 minutos para pasar al</p>	<p>mesa; quiere el recipiente de los lápices negros de grafito, mira los lápices y toma uno.</p> <p>“¡No!”, le contesta.</p> <p>“¡Sí!”, responde.</p> <p>Acomoda la hoja y comienza a dibujar mientras dialoga con la psicomotricista. Luego mira a la psicomotricista G a cargo de la sala; se levanta de la silla y le muestra su dibujo, vuelve a su lugar.</p> <p>La psicomotricista N le dice a la niña L que en la mesa tiene colores; él toma la caja de los lápices de colores y dice “no” acercando la mesa hacia su tronco. Su compañera se traslada hacia otro sector a buscar un lápiz que le dará la psicomotricista N; él mira hacia un costado y luego hacia otro observando a su compañera y todavía con la caja de colores arriba de hoja; la psicomotricista N le dice que le preste los colores y que los colores son para compartir. Luego la psicomotricista N se desplaza hacia otro sector de la mesa; él dice “no”; atrae la caja</p>	
--	---	--

<p>próximo espacio y así despedirse.</p> <p>Se encuentra sentada a su lado, lo mira a los ojos y le dice que le preste los colores a su compañera.</p> <p>Le pregunta “¿por qué no querés?”.</p> <p>Sigue dialogando con A.</p> <p>Lo toca con su mano en la espalda.</p> <p>Le pregunta “¿qué te pasa?”.</p> <p>Le dice “ella quiere estos; preguntale vos cuál quiere ella”.</p> <p>Habla con la niña L y le pregunta “¿qué colores querés?”.</p> <p>Se levanta del lugar, le acerca una caja con colores de cera y le pregunta</p>	<p>más hacia su pecho, la abraza con los dos brazos e inclina la cabeza hacia la misma dejándola tapada con su cuerpo.</p> <p>Dice “no”. Permanece abrazado a la caja y gira su cabeza hacia donde está sentada su compañera y la mira.</p> <p>No la mira; le dice que no mirando hacia donde está su compañera.</p> <p>Vuelve la cabeza y la mirada hacia ella, dialoga Escucha y vuelve a mirar a su compañera; vuelve a mirar a P y le señala otra caja con colores que estaba en el centro de la mesa.</p> <p>Vuelve su cara y su mirada hacia la caja y la abraza, se queda un momento abrazado a la caja de colores sin decir nada.</p> <p>Él gira su cabeza y mira a su compañera; ella responde “esos no, los otros”, refiriéndose a los de madera, le muestra levantando el color que tiene en su mano y le dice “de estos”. Él la mira y le dice “¡ah, bueno!, así es la L”, acercándole a su compañera la caja de colores que no quería compartir.</p>	<p>A1 le muestra que ha dibujado una torta de cumpleaños para el niño A.</p> <p>F se levanta, le acerca al lugar del niño A un dibujo doblado y se lo da en la mano; luego</p>
---	---	--

<p>“¿querés de estos o de los de madera?”.</p> <p>P le dice “ah, gracias, A”.</p> <p>Le pregunta si le puede colocar el nombre a su dibujo y, cuando ella va a apoyar el lápiz sobre la hoja...</p> <p>“Bueno”, le responde ella, “¿dónde lo escribo?”.</p> <p>Se sienta a su lado y espera.</p> <p>Lo mira a A y le dice “mirá la torta que te dibujó tu compañero A1”.</p> <p>Le pregunta “¿puedo ahora colocarle el nombre?”.</p> <p>Le coloca el nombre.</p>	<p>Mira a su compañera que está sentada a su lado, dialoga con ella, toma un color y se lo ofrece; ella toma el color y cada uno vuelve a tomar contacto con su dibujo.</p> <p>Le dice “no, ahí no”.</p> <p>Él le saca el lápiz, lo deja en el portalápices y continúa dibujando.</p> <p>Mientras dialoga con sus compañeros; escucha y observa a los que están dialogando.; él mira a su compañero y se ríe.</p> <p>Le dice “primero yo”; realiza unas líneas sobre su dibujo y luego le pasa el lápiz a P.</p> <p>Él responde “sí”.</p> <p>Observa lo que ella hace.</p> <p>Recibe el dibujo de su compañero F y lo abre; mientras, una de las psicomotricistas, S, le dice que es una tarjeta que le hizo el niño F porque no le había podido comprar nada por su cumpleaños. Lo mira y se ríe y luego, mira a P; mira el dibujo escuchando a su compañero F.</p>	<p>vuelve a sentarse. Le dice “no tenía plata”.</p> <p>Se levanta y se acerca a donde se encuentra el niño A y le cuenta lo que dibujó; luego vuelve a sentarse.</p>
--	--	--

<p>Le dice que en un ratito lo va a poder ir a guardar.</p> <p>Les dice que ya es momento de pasar al próximo espacio y comienza a ordenar las sillas.</p>	<p>Toma el dibujo y le dice a P que lo quiere guardar en la mochila.</p> <p>Se levanta de su silla y se dirige al próximo espacio.</p>	
--	--	--

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Espera en el espacio contiguo con las sillas colocadas en círculo para compartir el espacio.</p> <p>Les pide que por turno puedan mostrar sus dibujos y contar que dibujaron.</p> <p>“¿La casa de quién?, le pregunta.</p> <p>Se le pregunta “¿quién más vive en esa casa?”.</p> <p>Les dice “nos encontramos en la próxima”.</p>	<p>Pasa al próximo espacio y toma asiento.</p> <p>Muestra su dibujo y dice que dibujó la casa.</p> <p>Él responde a la vez que señala “la casa de la G” que es su psicomotricista de sala.</p> <p>Él señala a cada uno de los que se encuentran compartiendo el espacio.</p> <p>Se levanta de su lugar y le muestra al niño T la tarjeta</p>	<p>O, L, T y F pasan al próximo espacio y toman asiento. A1 es el último en terminar y pasa al siguiente espacio.</p>

	<p>de cumpleaños que realizó el niño F; luego se le pide que vuelva a su lugar para seguir escuchando.</p> <p>Se despide con un saludo de manos (choca los 5 y un choque de puño).</p>	
--	--	--

Sesión N.º3

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>P les da la bienvenida.</p> <p>Les pide que se saquen las zapatillas.</p> <p>Les pregunta “¿quién no ha venido hoy?”.</p> <p>“Y ¿alguien sabe qué le ha pasado que hoy no ha venido?”.</p> <p>Pregunta “¿a qué jugamos hoy?”.</p> <p>Se recuerda la ley: “¿qué cosas no podemos hacer?”.</p> <p>Les pregunta “¿están listos para jugar?”.</p>	<p>Se saca las zapatillas.</p> <p>Responde: el niño T.</p> <p>“Está enfermo”.</p> <p>Responde “al kung fu panda”, mientras acompaña con el gesto de estirar su brazo derecho y su pierna derecha como patada.</p> <p>Observa y escucha atento lo que sus compañeros aportan.</p>	

<p>Lo escucha; para al resto del grupo y mirándolo les dice que A quiere decirles algo. La psicomotricista lo mira, se ríe y les dice “sí, a jugar”.</p>	<p>Antes de que la psicomotricista diga que pueden pasar, él levanta los dos brazos hacia arriba y dice “¡pará, pará!”.</p> <p>Golpea sus manos con un aplauso y continúa: “¡a jugar!”.</p> <p>Pasa al próximo espacio.</p>	
--	---	--

Espacio Sensorio-motor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Se encuentra próxima a él desde la postura de parada.</p>	<p>Busca a P y, tomándola de la mano, le dice “vamos a hacer una casa”.</p> <p>Se dirige caminando hacia el sector de la sala que cerca de la ventana enfrente de la tela, trae al sector donde estaba bloques pequeños y se sienta; comienza a apilar los bloques para construir una torre; luego se para con un bloque pequeño entre sus dos manos.</p> <p>Se desplaza caminado con el bloque entre sus manos hacia la torre.</p> <p>Luego se coloca frente a la torre y, utilizando el bloque que tiene en la mano, destruye la torre.</p>	

<p>Le sugiere correr la torre que construyó un poco más hacia el medio de la sala para no molestar en el sector de la tela. Se desplaza la torre. “¡Qué fuerza!”.</p> <p>Ella le pasa bloques pequeños.</p> <p>Coloca un bloque sobre el primero que colocó A para armar la torre y espera a que él coloque otro bloque.</p> <p>Le dice “bueno” y espera que vuelva con los bloques.</p>	<p>Coloca un bloque y le pide a la psicomotricista que coloque otro.</p> <p>Coloca otro bloque para seguir construyendo la torre y luego la destruye pateándola desde la postura de parado con su pierna derecha.</p> <p>Le pide a la P construir una casa y se desplaza a buscar más bloques; cuando vuelve con los bloques, apila cuatro, formando dos columnas de dos bloques cada una, pegadas como una pared. Él se encuentra de un lado de la pared y del otro, la psicomotricista.</p> <p>Se sienta con la cola apoyada en el piso, frente a la pared, y tiene en su mano un bloque pequeño; cuando se encuentran en la mirada los dos, él le lanza a P el bloque por arriba de la pared de la torre.</p> <p>Se encuentra sentado en el piso, cuando la psicomotricista le lanza el bloque; él le pega en el aire al bloque con el puño de su mano derecha y el bloque cae a su costado derecho; se desplaza gateando busca el bloque y vuelve a su lugar. Para lanzarle el bloque, toma la postura de arrodillado con el tronco elevado; le lanza el bloque a P y levanta los dos</p>	
--	---	--

<p>Espera desde la postura de parada cuál es el deseo del niño A.</p> <p>Luego se asoma por arriba de la pared y se encuentra con su mirada</p> <p>P dice “¡uh!, alguien me atacó”.</p> <p>Busca un bloque para lanzarle al niño A.</p> <p>Le lanza el bloque y se esconde detrás de la pared.</p>	<p>brazos hacia arriba; flexiona los codos hacia afuera, al costado del cuerpo, llevando los puños a su cabeza, y luego vuelve a estirarlos hacia arriba.</p> <p>Vuelve a la postura de sentado sobre sus talones frente a la pared de bloques y espera que le lancen el bloque.</p> <p>En el mismo momento que le lanzan el bloque, cuando ve a P, le lanza otro bloque y se desplaza gateando para buscar otro; vuelve apoyado en sus rodillas, levanta el troco y, con la mano derecha, lanza el bloque; después, se sienta sobre sus talones y se esconde detrás de la pared.</p> <p>Luego de recibir el bloque que lanza la psicomotricista, destruye la pared.</p> <p>Observa dos bloques apilados y se desplaza gateando; busca más bloques grandes y se los acerca a la psicomotricista.</p> <p>Se desplaza gateando y toma un bloque pequeño que se encuentra arriba de un bloque grande, y regresa caminado hacia donde está la torre y P; le pide que</p>	
--	--	--

<p>Busca el bloque.</p> <p>Se asoma por la pared de bloques y le lanza el bloque.</p> <p>Busca otro bloque y se lo lanza.</p>	<p>saque un bloque de la torre. P se encuentra de un lado de la torre y el niño, del otro.</p> <p>Se aleja de la torre y le lanza a P el bloque pequeño que tenía en su mano.</p> <p>Luego coloca dos cubos apilados al lado de la torre en la que ya estaba formando una pared, y un solo bloque grande, en el medio de las dos torres; entonces lanza el bloque pequeño a la psicomotricista por encima de la torre.</p> <p>Desde la postura de parado recibe el bloque pegándole en el aire con el puño y lo lanza hacia el costado.</p> <p>Luego busca el bloque pequeño y destruye la pared. Se queda por un momento en el lugar y mira donde quedaron los bloques que formaban la pared; la mira a la psicomotricista y le dice “otra vez”.</p> <p>Comienza a buscar los bloques desparramados en el piso y con la P vuelven a construir la pared; cada uno se coloca en un lado de la pared; desde la postura de parado, él le lanza el bloque pequeño con su mano derecha; luego de lanzarlo, gira de espalda a la pared de bloques, flexiona el tronco hacia delante en</p>	
---	--	--

<p>P dice “¡cuánta fuerza!”.</p> <p>Apila dos bloques grandes y los deja en el lugar.</p> <p>Lo mira y le dice “lo pongo arriba”, “sí”, responde A.</p> <p>“¡Ah, me sorprendiste!”, dice a A; busca el bloque que le</p>	<p>dirección al piso, levanta los brazos hacia el costado del cuerpo y cuando el bloque golpea sobre su espalda emite un sonido (“¡oh!”); vuelve a la postura de parado de frente a la pared, toma el bloque y lo lanza.</p> <p>Él le dice “en los ojos”, señalándolos con su dedo índice, y le da un bloque pequeño.</p> <p>“Sí”, responde él.</p> <p>Se encuentra sentado con la cola apoyada en el piso de frente a la pared de bloques, cuando P lanza el bloque que cae al piso; desde la postura de sentado, patea con su pierna derecha la pared de bloques y la destruye.</p> <p>Él desde la misma postura la mira a la psicomotricista y se ríe.</p> <p>P le lanza el bloque pequeño y él, en el mismo momento, le lanza otro.</p> <p>Le responde al niño A1 con el lanzamiento de bloques; luego lanza un bloque pequeño hacia su costado izquierdo y sale del juego. Se acuesta decúbito ventral sobre un bloque grande y desde allí observa el juego.</p>	
--	---	--

<p>lanzó el niño y se acerca a la torre caminando con el tronco un poco flexionado hacia el piso, ocultándose detrás de la torre, y desde allí, le lanza el bloque al niño. Parada frente a la pared, recibe y lanza el bloque. Levanta los dos brazos hacia arriba y dice “¡qué fuerza, A!”.</p> <p>Lo mira y le pregunta “¿otra vez armamos la pared?”, “sí”, responde A, “bueno”, le dice P, “ayúdame”.</p> <p>P recibe el bloque y lo lanza.</p> <p>La psicomotricista lanza el bloque.</p>	<p>Busca dos bloques pequeños, los toma con sus manos y desde atrás del bloque grande, arrodillado sobre el piso, le lanza el bloque a P.</p> <p>Continúa observando en la postura antes descrita el juego entre la psicomotricista y el niño A1.</p> <p>Él se suelta de la mano de la psicomotricista e ingresa a la construcción del niño A1.</p> <p>Le pregunta: “¿es una casa?”</p> <p>Comienza a lanzarle bloques a la psicomotricista que se encuentra ubicada detrás de una torre.</p>	
---	---	--

<p>La psicomotricista hace un paso al costado permitiendo el juego entre pares.</p> <p>La psicomotricista continúa el juego con el niño A1.</p> <p>La psicomotricista desplaza la torre y se oculta detrás de ella para continuar con el lanzamiento.</p> <p>La psicomotricista le dice “ah, yo pensé que estabas en tu fortín”.</p>	<p>fortín; luego sale del juego y se dirige a las colchonetas; la psicomotricista N lo transporta en la colchoneta diciendo “el A está cansado”. El niño sale de la colchoneta y se dirige a P, ubicada detrás del bloque grande; desde allí tira la torre de bloques, solo deja el bloque grande; se queda junto a la psicomotricista detrás de este bloque. La psicomotricista N toma una colchoneta y la oculta al niño A y a quien observa debajo de la misma. Cuando el niño A1 se acerca la psicomotricista N, ella le dice “no hay nadie”. A1 responde “sí” y levanta la colchoneta; pasa por detrás de la psicomotricista P y del niño A; les saca un bloque pequeño y se dirige a su fortaleza; el niño A le tira un bloque a A1; este se acerca a la fortaleza del niño A para sacarle otro bloque; no puede volver a su fortín. A se pone de pie fuera del bloque grande que utiliza como fortín y se para al lado de P; dialoga con ella y la abraza. Empiezan a tirar bloques; el niño A sale del juego y se dirige al depósito de material que está detrás de la rampa. Sale del depósito caminando rápido; la toca a la psicomotricista y le dice “acá”; la toma del brazo y</p>	<p>lanzándole bloques pequeños al niño A.</p> <p>Cuando la psicomotricista le lanza el cubo pequeño, él se esconde detrás de la torre; luego toma el bloque y vuelve a lanzárselo a P.</p> <p>Recibe los bloques con golpe de puño.</p> <p>Busca otro bloque y se lo lanza a la psicomotricista</p> <p>Continúa lanzándole bloques a la psicomotricista; luego se desplaza hacia el fortín que él</p>
--	---	---

<p>P se para y se dirige hacia el bloque grande donde se encuentra el niño A y le dice “¿qué paso?”. El niño le toma la mano, baja del bloque y se dirigen juntos hacia el fortín del niño A1.</p> <p>P le sugiere al niño A que le pida permiso a su compañero para ingresar a su construcción.</p> <p>Le contesta al niño A lanzándole bloques.</p>	<p>la lleva al depósito de bloques. Sale del depósito el niño A acompañado de la psicomotricista P; A le señala otro sector contiguo de la sala que se encuentra en un rincón. Cuando llega al lugar le dice a P que se siente a su lado en un banco largo del lugar y dialoga con ella. La psicomotricista N se acerca para recordarle al niño que falta poco tiempo para jugar y pasar al próximo espacio. El niño A aparece en la sala donde juegan los demás al bombardeo y les avisa que se terminó el tiempo, acompañando la palabra con el gesto de brazos levantados, agitando las manos y se acerca al centro de la sala en compañía de la psicomotricista P. El niño A se acerca a un bloque grande y se acuesta sobre él decúbito ventral; la psicomotricista P se acerca a dialogar con él. El niño levanta el tronco en posición decúbito ventral; observa sus compañeros de la sala y continúa acostado. La psicomotricista A toma el bloque y comienza a arrastrarlo hacia el lugar donde están las zapatillas; el niño A comienza a deslizarse por el bloque hasta caer al piso; la psicomotricista P dice “uh, se me perdió el pasajero”;</p>	<p>construyó y desde allí lanza bloques.</p> <p>El niño sale del fortín y se dirige a la torre donde está la psicomotricista y la derriba.</p> <p>El niño mira a la psicomotricista y toma una colchoneta y se dirige al fortín.</p> <p>Al ver que el niño A ha ingresado a su construcción, comienza a gritar: “¡No, es mi lugar para atacar!”.</p>
---	--	--

<p>“¡Cuánta fuerza, A!” le dice la psicomotricista.</p>	<p>el niño en el piso toma un bloque cilíndrico largo y le apunta sentado desde ahí a la psicomotricista P, acompañando con el sonido “pa, pa, pa”. La psicomotricista P le dice “me mataste” y se tira al piso cerca del niño; este se incorpora y con una parte del cilindro le pega en la cabeza; luego dialoga con ella; P se levanta, el niño se ríe; ella toma el cilindro que el niño también tiene tomado de un extremo y comienza a arrastrarlo hacia el sector de las zapatillas; luego el niño se acuesta de decúbito ventral sobre el cilindro y lo aprieta con las piernas; la psicomotricista toma el otro extremo del cilindro y comienza arrastrarlo hacia el sector de las zapatillas; el niño lo suelta mientras continúa en el piso de decúbito dorsal; luego se levanta del piso y se dirige hacia otro sector de la sala en la cual hay muchos bloques tirados en el piso; intenta pasar por sobre ellos; la psicomotricista le ofrece ayuda extendiendo su mano, pasa por los cubos y se dirige al sector de las tomado de un extremo y comienza a arrastrarlo hacia el sector de las zapatillas; luego el niño se acuesta de decúbito ventral sobre el cilindro y lo aprieta con las piernas; la</p>	<p>Observa la situación y se introduce en el juego, lanzándole bloques a la psicomotricista N junto con su compañero A.</p>
---	---	---

<p>Frente a la intromisión del niño A1, P propone una torre doble más alta para poder lanzar desde atrás los bloques.</p>	<p>psicomotricista toma el otro extremo del cilindro y comienza arrastrarlo hacia el sector de las zapatillas; el niño lo suelta mientras continua en el piso de decúbito dorsal; luego se levanta del piso y se dirige hacia otro sector de la sala en la cual hay muchos bloques tirados en el piso; intenta pasar por sobre ellos; la psicomotricista le ofrece ayuda extendiendo su mano, pasa por los cubos y se dirige al sector de las zapatillas; se las coloca y pasa al próximo espacio.</p>	
---	--	--

Espacio de la Descentración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>P se acerca a dialogar con A, quien deja de tirar colores, se cruza de brazos y apoya su mejilla izquierda sobre ellos; es llamada por el niño F, y acude al llamado. P lo mira y le dice que los colores no son para tirarlos, que cuando desee dibujar los</p>	<p>Se sienta en una silla, toma colores de una caja y comienza a tirárselos a la psicomotricista S que se encuentra sentada enfrente de él. Después de que P se aleja, toma colores y se los tira a la psicomotricista S, la cual le dice “los colores no son para tirarlos”. Ella toma los colores que tenía el niño, los guarda y le dice que cuando quiera dibujar se los puede pedir. El niño mira a la P y extiende el brazo sobre la mesa en dirección a ella con la palma de la mano hacia arriba y extendida.</p>	

<p>puede pedir. El niño A1 deja un color sobre la mesa y el niño “A” lo toma y comienza a dibujar en su hoja.</p> <p>P le dice “pero él no fue dinosaurio”.</p> <p>Se pasa al ritual de salida.</p>	<p>Dibuja y luego levanta la mirada y busca a P y dialoga con ella mientras dibuja.</p> <p>Luego levanta la mirada y señala a la psicomotricista N; “¿cómo me llamo yo”, pregunta N; el niño la mira y una compañera le dice el nombre, luego señala a la cámara, se sonríe y estira su mano, y dice el nombre de la psicomotricista G, quien está a cargo de la sala.</p> <p>Vuelve a su hoja y continúa dibujando; luego dice “miren, es un dinosaurio, es el niño F”; una vez que termina su dibujo, repite que es un dinosaurio su dibujo.</p>	
---	--	--

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Por una cuestión de espacios en esa sala, el momento de la representación se realiza en el mismo lugar: u en ronda de sillas.</p> <p>P le dice que se pare y ella le da vuelta su silla para compartir en ronda con sus compañeros.</p> <p>no sobre la mesa y el último momento se comparte en ronda de sillas.</p>	<p>Se para con el dibujo en la mano y luego se sienta incorporándose a la ronda. Cuando llega su turno de contar sobre su dibujo dice que es un dinosaurio, acompañando con el gesto de las manos como garras</p>	

<p>La psicomotricista P le dice que se pare y ella le da vuelta su silla para compartir en ronda con sus compañeros.</p> <p>N le pregunta “¿la G hoy jugo?” El niño le dice “no” acompañando con el movimiento del dedo índice y mirando a G, que es quien filma.</p> <p>Se despide de él y le dice que lo espera la próxima clase.</p>	<p>cerca de su cara y después muestra el otro dibujo y acompañando con el gesto de la pierna derecha estirada y levantada dice “el konfu Panda”; luego señala el dibujo y a un compañero, y lo nombra; dice el nombre de la Psicomotricista G y mira a la cámara; señala con su dedo índice y se ríe.</p> <p>El niño Luego de contar lo que dibujó, suena el timbre para salir al recreo; se despide de las psicomotricistas con un “choque los 5”. Una vez que sus compañeros se retiran de la sala, abraza a la psicomotricista N; luego gira, busca a la psicomotricista P y la abraza. Se retira de la sala.</p>	
---	--	--

Sesión N.º 4

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
	<p>Se encuentra sentado compartiendo la ronda con sus pares y psicomotricistas. Al momento de sacarse las zapatillas, con la pierna izquierda estirada, le pide ayuda a P y coloca su pie sobre su pierna; el niño colabora desatándose los cordones. Luego P le dice que intente sacarse la otra zapatilla; el niño cruza su pierna derecha apoyando su pie en la rodilla izquierda, comienza a desatarse los cordones y pide ayuda para terminar de sacarse la zapatilla.</p>	

	<p>Dice “solo las chicas”; toca en el hombro a la psicomotricista N y acompaña la palabra con el gesto; junta los dedos pulgar e índice de la mano izquierda, los desliza por su boca de derecha a izquierda y se cruza de brazos. La psicomotricista N le dice “sí, ahora vamos a escuchar a la psicomotricista S”. Cuando ella comienza a hablar, el niño le dice “pará, pará”, acompañando con el gesto de levantar ambos brazos con manos estiradas hacia arriba; mira a sus compañeros les dice “no hay que pegar”, luego agrega “puede salir sangre”; acompaña con el gesto de los dedos índices sobre ambos costados de la boca y los desliza desde las narinas hacia abajo.</p> <p>El niño se encuentra atento, escuchando y observando lo que se dice en este espacio. En un momento mira a la psicomotricista N, le sonríe y, desde su lugar, le toma con ambas manos su cara como para decirle algo al oído; luego vuelve a respaldarse sobre la silla.</p> <p>Cuando la psicomotricista S le pregunta “¿a qué vas a jugar hoy?”, el niño le responde “al kung fu panda”, acompañando con el gesto de la pierna estirada levemente hacia arriba.</p> <p>Pasan a jugar.</p>	
--	---	--

Espacio Sensorio-motor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Lo invita a entrar; espera que el niño se levante de la silla y le dice que la va a correr hacia un costado.</p> <p>Le pregunta qué quiere hacer con la colchoneta, hacia dónde la quiere llevar.</p> <p>Le dice “¿una pileta?, ¡qué lindo!, con el calor que hace”.</p> <p>Le dice “¡qué bueno! Estás nadando”.</p>	<p>Permanece sentado, cuando sus compañeros destruyen las torres para pasar al espacio de juego.</p> <p>Se desplaza al espacio de juego; llega hasta un bloque grande y se sienta a observar el espacio.</p> <p>Luego toma una colchoneta y le pide ayuda a P.</p> <p>El niño señala cerca del bloque grande en el piso y le dice que es una pileta.</p> <p>El niño se sube al bloque grande, se sienta con los pies colgando hacia donde se encuentra la colchoneta ‘pileta’; desde allí llama a las psicomotricistas N” y S y señala que se suban al bloque para la pileta; las psicomotricistas toman el bloque de un extremo cada una, y el niño se desliza en el bloque hacia delante hasta apoyar las plantas de los pies, luego las rodillas y se acuesta en decúbito ventral; aquí mueve los brazos estirados hacia cada costado de arriba hacia abajo; con las piernas y los pies estirados, realiza movimientos desde el centro hacia afuera.</p>	

<p>Mirando hacia la sala dice “se necesita un médico, el niño A se ahoga en la pileta”. Lo ayuda a salir de la ‘pileta’ y sube al bloque grande.</p> <p>Le dice a T “¿y ahora qué hacemos?”. “Doctor, usted tiene un remedio”.</p> <p>“¡Qué suerte que encontró el remedio!”. Toma una tela y le dice a A “te voy a tapar para que no te dé frío”.</p>	<p>Luego eleva el troco hasta quedar sentado apoyado en sus rodillas con las piernas cada una hacia el costado correspondiente; levanta los brazos sobre su cabeza, junta ambas palmas y realiza un movimiento ondulante desde arriba hacia abajo. Luego se sienta en la colchoneta ‘pileta’ y le dice a P que llame un médico porque se ahoga.</p> <p>Una vez en el bloque grande el niño se acuesta en decúbito ventral.</p> <p>Permanece quieto en la postura de decúbito ventral mientras es revisado.</p> <p>Mientras el doctor busca el remedio en la valija, el niño levanta el tronco hasta quedar apoyado en sus codos y antebrazos y mira hacia la valija del doctor lo que este busca. Vuelve a acostarse sobre el bloque grande en decúbito ventral.</p> <p>Permanece acostado en decúbito ventral.</p> <p>La mira y mueve la cabeza hacia arriba y abajo y dice “sí”.</p>	<p>T pide a P la valija de doctor; se acerca al niño A y comienza a revisarlo; le levanta la remera y le ausculta la espalda. Le dice a P que se tragó el agua.</p> <p>“Hay que darle un remedio”. Comienza a buscar en su valija.</p> <p>El niño toma un frasco de la valija y dice “acá, acá” y se lo muestra a P. Deja el frasco y se va a otro juego.</p> <p>El niño lo escucha y regresa a buscar su valija</p>
--	--	--

<p>Toma la cuchara y el frasco; el niño A se inclina sobre la cuchara y ella se la da en la mano; él la lleva hacia su boca y hace como que se toma el remedio. Le pregunta a F, “doctor, ¿ya está bien el paciente?”.</p> <p>Se encuentra sentada en la colchoneta y le dice al doctor “le está doliendo, no se lo haga tan fuerte”.</p> <p>Le dice “el doctor te salvó”.</p> <p>Junta los elementos del doctor y los guarda en la valija.</p> <p>Le dice “ahora vos te animas a salvar a alguien”.</p>	<p>Luego comienza a mover el brazo derecho deslizándolo por el costado del bloque y diciendo en voz alta “sangre, sangre”. Comienza a realizar un sonido “aaaaaaa” en voz alta.</p> <p>El niño levanta su tronco y gira quedando de costado sobre el bloque; apoya en su codo y antebrazo izquierdo; desde allí, dialoga con la psicomotricista: “el doctor me salvo”, le dice. El niño responde “sí”.</p> <p>“A ver”, dice, mientras va T con la valija de doctor en su mano. Se sienta en el bloque grande con las piernas colgando hacia el piso, luego se baja y se para enfrente de la psicomotricista.</p> <p>Toma la valija y le dice “sí”; camina en dirección al niño que lo salvó.</p> <p>Saca la sogá, se sienta en el piso con piernas flexionadas y cruzadas, junto al niño que está acostado en el piso y abre la valija de doctor; cuando el niño toma la jeringa, la psicomotricista</p>	<p>de doctor que había dejado cerca del niño A.</p> <p>Toma una jeringa y el brazo del niño A; le pasa su mano por el brazo con suavidad y luego lo pincha. Mira al niño A.</p> <p>El niño se retira a otro juego.</p> <p>Saltando a la sogá, T se cae.</p> <p>Se levanta y se acuesta en la colchoneta ‘camilla’ de decúbito dorsal” y es trasladado al sector del hospital.</p>
--	--	---

<p>P les dice “pueden curar los dos, primero uno y luego el otro”.</p> <p>Le dice al niño A, “el niño T puede ser tu enfermero; vos le pedís lo que necesitas para curar y él te lo pasa”.</p>	<p>N dice “hay más heridos: creo que hay que construir un hospital”; se acerca con una colchoneta.</p> <p>Se levanta, toma la valija y camina en dirección al hospital; al llegar, un niño le corre un bloque y le dice “pase, doctor”.</p> <p>Se sienta con rodillas y piernas flexionadas y cruzadas en el piso cerca del niño ‘enfermo’; saca un objeto y le revisa el oído; luego vuelve hacia la valija. El niño enfermo se sienta en la colchoneta y comienza a tomar objetos de la valija; el niño A se los saca de la mano y dice “a mí, a mí”; se genera un forcejeo entre ambos niños por el objeto.</p> <p>Se sienta, levanta los brazos y con los puños cerrados las golpea sobre sus piernas y dice “no”; se encuentra acostado sobre el piso otro niño.</p> <p>Se golpea con ambas manos cerca del pecho y dice “a mí”; toma un objeto para revisar el oído y comienza a revisarle el oído a la psicomotricista.</p> <p>Continúa tomando objetos de la valija y revisa a P. Se detiene a observar lo que sucede en la sala. El niño F se acerca con gesto y sonido de un</p>	<p>Toma un objeto de la valija y comienza a revisar a otro niño, luego ambos se levantan y se dirigen a otro sector de la sala.</p> <p>F, el dinosaurio, mira al niño A y se retira hacia el centro de la sala.</p>
--	--	---

<p>Se acerca a dialogar con él.</p>	<p>dinosaurio feroz; la psicomotricista N dice “hay dinosaurios: ¡cuidado!”. Sentado desde su lugar y al lado de la psicomotricista, A observa a la que revisa.</p> <p>El niño mira a la psicomotricista, se coloca de pie; lleva su mano izquierda con su palma de perfil apoyada cerca de la boca y, desde allí, dice en voz alta “dinosaurio”; gira, se va caminando al depósito posterior de la sala y se coloca detrás de la pared.</p> <p>El niño permanece fuera del juego en el depósito de materiales en compañía de la psicomotricista. Sale en compañía de la psicomotricista con un bloque rectangular agarrado como un arma y, caminando con rodillas semiflexionadas, espalda redondeada hacia delante y mirada hacia el dinosaurio, le dice “dinosaurio” mientras le apunta con el bloque.</p> <p>Lo persigue corriendo despacio, apuntándole con el ‘arma’; él le apunta desde abajo, acerca más el</p>	<p>Se acerca al depósito de materiales como dinosaurio en donde se encuentra A.</p> <p>Se retira del lugar.</p> <p>Lo mira al niño A, sale corriendo como dinosaurio hacia otro sector de la sala, se sube a la rampa. El dinosaurio se desploma sobre la base del plano inclinado.</p>
-------------------------------------	---	---

<p>Toma la sogá y le dice “vos mátaló y yo lo ato”.</p> <p>Con la ayuda del resto de los niños ata al dinosaurio. Todos tienen una parte de la sogá.</p>	<p>arma hacia el dinosaurio con sus brazos estirados hacia adelante y emite el sonido “pum, pum”</p> <p>El niño lo mira tirado en el piso del plano inclinado, levanta el arma con ambas manos estirando los brazos hacia arriba y deja caer el arma.</p> <p>Toma el arma de nuevo y le apunta; luego gira y da unos pasos hacia atrás; observa a sus compañeros que le tiran bloques pequeños ‘bombas’ al dinosaurio.</p> <p>Se acerca a P y le dice “soga”; la psicomotricista le pregunta “¿quieres la sogá?”; el niño le dice “sí”.</p> <p>Toma el arma con una sola mano y con la otra mano toma un bloque pequeño y se lo lanza gritándole.</p> <p>Observa desde lejos con el bloque ‘arma’ en su mano, pero sin apuntar.</p> <p>Toma un extremo de la sogá con la que ata al dinosaurio y se dirige caminando con ella junto y sus compañeros para meter al animal en la jaula.</p>	<p>Luego se levanta el dinosaurio. El dinosaurio realiza sonidos de animal feroz.</p> <p>El dinosaurio salta del plano inclinado y comienza a perseguir al resto.</p> <p>El dinosaurio está en la jaula.</p>
--	--	--

<p>Le dice al niño A “lo atrapamos; gracias por ayudarnos con tu arma”. Dice “hay otro dinosaurio suelto, la niña O”.</p> <p>Les dice “ya les di comida”. Les acercan más comida.</p>	<p>Se encuentra sentado en el piso enfrente de los bloques que hacen de jaula del dinosaurio y le apunta a este con el arma.</p> <p>Suelta el arma y se convierte en dinosaurio; es atrapado por la psicomotricista N y lo lleva a la jaula; una vez allí, el dinosaurio pide agua.</p> <p>El niño ‘dinosaurio’ le dice a la psicomotricista “comida”.</p> <p>El niño dinosaurio permanece sentado con rodillas y piernas flexionadas y cruzadas en el piso de la jaula junto con otros dinosaurios; toma un bloque pequeño y realiza el gesto de llevárselo a la boca y masticar.</p> <p>Luego levanta el brazo derecho con el dedo índice estirado y dice en voz alta “escapémonos”; pero todos permanecen en el mismo lugar, adentro de la jaula.</p> <p>Se coloca de pie en la jaula y empuja con ambas manos sus bloques y los destruye; sale caminando, se encuentra con la psicomotricista S y comienza a perseguirla corriendo despacio; luego se queda en el medio de una lluvia de</p>	<p>Derriba la jaula y se escapa. Es atrapado nuevamente el dinosaurio, junto con el niño A, otro dinosaurio.</p>
---	--	--

<p>Mostrándole los cinco dedos de una mano, les avisa: “quedan 5 minutos para que se termine el juego y pasemos al próximo espacio”.</p> <p>Les dice “despacio: recuerden que debemos cuidar el cuerpo”.</p>	<p>almohadones y, rodeado por sus compañeros, se tira sobre la colchoneta en decúbito dorsal y eleva la pierna derecha estirada hacia ellos.</p> <p>Sus compañeros se alejan; él se sienta, toma un bloque pequeño, gira el tronco hacia la derecha y hacia atrás y les lanza el bloque; gira por completo en dirección hacia sus compañeros y, sentado en el piso, los observa.</p> <p>Se coloca de pie y comienza a caminar en dirección a los bloques; encuentra unos bloques juntos y se acuesta sobre ellos de decúbito ventral; los bloques se separan y él cae al piso; se para y se dirige caminando hacia al bloque grande; se sube al bloque y se sienta con una pierna flexionada hacia su eje y la otra colgando del bloque, y desde allí observa a sus compañeros; luego se baja y comienza a caminar como dinosaurio en dirección al centro de la sala.</p> <p>Toma un bloque pequeño y, llevando el brazo con el codo flexionado hacia la parte posterior de la cabeza, se prepara para lanzar el bloque mientras camina; se detiene con el bloque en el mismo</p>	
--	---	--

	<p>lugar, se coloca en frente de la psicomotricista S y le lanza el bloque. Luego da pasos hacia atrás, se acerca, toma un bloque pequeño y se lo lanza a la psicomotricista. Toma otro bloque y se lo lanza de nuevo; la psicomotricista se sube al bloque grande y es rodeada por los 'dinosaurios', el niño A, el niño "F" y la psicomotricista P. Luego se retiran todos; A se dirige caminando al centro de la sala y toma un bloque pequeño, mientras observa a sus compañeros; lanza el bloque, corre despacio y se encuentra con la psicomotricista P. La toma de atrás; la gira para dar la vuelta y verle la cara; la toma de los brazos y emite un sonido de dinosaurio feroz. Luego la deja y sale en dirección a otro compañero. Toma nuevamente a la psicomotricista de las manos, acerca su cara a la de ella y realiza el gesto con la boca como de mordiscón.</p> <p>La suelta y se dirige caminado al bloque grande; se sube y se sienta, y desde allí observa a sus compañeros. Pasa la psicomotricista N y dice "voy a dejar armada la jaula de los dinosaurios"; el niño</p>	
--	---	--

<p>Dice “¡ayuda!, ¡me agarró un dinosaurio hambriento!”</p> <p>Les avisa que se terminó el tiempo de juego.</p> <p>Lo espera en el espacio de juego hasta que puede salir. Le dice “mientras colocamos las zapatillas, vos ordenas la valija y luego la guardamos para pasar al próximo espacio”.</p>	<p>se baja del bloque y camina en dirección a los bloques apilados; realiza un sonido como rugido con la boca y pateo los bloques. Se sienta en el piso y desde allí pateo los bloques nuevamente.</p> <p>Pasados los cinco minutos, no va a colocarse zapatillas ni se dirige al próximo espacio, sino permanece en el espacio de juego.</p> <p>Sale caminando del espacio de juego, de la mano de la psicomotricista y con la valija de doctor.</p> <p>Le responde “sí”, mientras ordena los objetos de la valija, la guarda y pasa al próximo espacio.</p>	
---	---	--

Espacio de la Descentración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le dice a F “no, se la vamos a dejar aquí por si enseguida el niño. A tiene ganas de dibujar.</p> <p>Le dice “si vos no querés dibujar, no hay problema, pero los colores se los vamos a</p>	<p>Pasa el niño al espacio de la representación acompañado de la psicomotricista; se sienta en la silla y apoya el maxilar inferior en la mesa; corre la hoja hacia el costado izquierdo, y apoya su codo y antebrazo derecho en la mesa y sobre él su mejilla izquierda.</p> <p>El niño dice “no”.</p> <p>Toma la caja de colores y en forma de lluvia las deja caer encima de su cuerpo.</p>	<p>F le saca la hoja a A.</p>

<p>dejar a los chicos”; luego gira la silla donde está sentado el niño y busca su mirada para dialogar con él.</p> <p>Le dice “no es gracioso; a mí no me risa lo que acaba de pasar. Vos estás en tu derecho de no querer dibujar, pero los chicos necesitan los colores”.</p> <p>Se encuentra cerca, junto a la niña O, que está dibujando.</p> <p>Lo escucha y pasa la palma de su mano izquierda por la espalda del niño. Le dice “me parece que estás cansado; hoy has jugado mucho”. Se coloca en cuquillas para que las miradas de ambos se encuentren y dialogan.</p> <p>Le dice “eso se lo tenés que decir vos”, y señala a la psicomotricista G.</p> <p>Le dice “tenés que volver a tu lugar”.</p> <p>Le dice “si no querés dibujar está bien, pero tenemos que esperar que los chicos terminen”.</p>	<p>En un primer momento, no la mira; luego la encuentra con su mirada y se ríe.</p> <p>Vuelve a acercar la mesa con su silla; cruza los brazos, apoya codos y antebrazos en la mesa y coloca su mejilla izquierda sobre los brazos.</p> <p>Luego se arrodilla en la silla con el tronco elevado sobre la mesa.</p> <p>Se acerca a P y observa lo que la niña está dibujando.</p> <p>Retoma su postura anterior y dialoga con la psicomotricista.</p> <p>La mira, se acerca a P y le dice algo al oído.</p> <p>Se para y se acerca a dialogar con la psicomotricista G.</p> <p>La mira. Se sienta; luego se para con gestos de alegría en su rostro y, señalando con su dedo índice la hoja, dice “dibujar”.</p>	
---	---	--

<p>Le dice “¿querés dibujar?”.</p> <p>Les avisa que ya es hora de ir terminando. comienza a colocar las sillas fuera de la mesa para formar una ronda. De esta manera, el niño que termina de dibujar, pasa con su dibujo a este espacio.</p>	<p>Responde “sí”; su compañera no le comparte colores; P le pide que le comparta colores.</p> <p>Toma colores de otra caja, pero observa a la niña que aún no le comparte colores.</p> <p>Luego se sienta, vuelve la mirada a su hoja y comienza a dibujar.</p> <p>El niño dice “terminé” y la P le contesta “bueno, tomá tu dibujo y sentate en la silla de la ronda”.</p>	
---	---	--

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le dice “sí, hoy F fue en la sala un dinosaurio y también te vi jugar a vos a los dinosaurios”.</p>	<p>Se encuentra sentado con su dibujo en la mano esperando a sus compañeros.</p> <p>Luego le pide a la psicomotricista S que le escriba el nombre de sus compañeros en el dibujo y le indica dónde.</p> <p>Regresa a su silla y espera el turno para hablar sobre su dibujo.</p> <p>Al llegar su turno, muestra el dibujo y nombra a su compañero, el niño “F” y dice “dinosaurio”.</p> <p>La mira y responde “sí” con una sonrisa.</p> <p>Antes de retirarse saluda a la psicomotricista con un choque de palma de su mano junto con la de P y se retira de la sala.</p>	

<p>Les dice “es hora de despedirnos, ya toca el timbre para el recreo; pero nosotras los esperamos la próxima semana.</p>		
---	--	--

Sesión N.º 5

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Le dice al niño que vuelva a su lugar, que ella le va a ayudar.</p> <p>Se les comienza a recordar la ley.</p>	<p>Sentado en la ronda con sillas, le pide ayuda a la psicomotricista N para sacarse las zapatillas; levanta su pierna derecha con la rodilla semiflexionada y dice “yo”, señalando con el dedo las zapatillas. Un compañero se acerca para ayudarlo y el niño le dice “no”.</p> <p>Se levanta de su lugar y se coloca enfrente de la psicomotricista S; ella le pide que por favor se siente.</p> <p>Se sienta y se estira con su brazo izquierdo para tocar a P; cuando ella se calla, él le dice “pará”, acompañando con el gesto del brazo estirado y la palma de la mano hacia arriba y estirada; entonces comenta “no hay que decir malas palabras”, con el gesto de su dedo índice levantado y su rostro con el ceño fruncido. La psicomotricista S recuerda la ley nuevamente.</p>	

Espacio Sensoriomotor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Lo invita a pasar a jugar y el niño pasa agarrado de su mano, caminando.</p> <p>Le dice “encontraste la sorpresa”.</p>	<p>Es el último en pasar al espacio de juego, no destruye el muro inicial.</p> <p>Descubre una sorpresa: las psicomotricistas les han realizado para jugar “pelotas”; cuando las encuentra... Se sonríe. De espaldas al centro de la sala, sentado en el piso y con sus piernas flexionadas a cada lado de su cadera como letra w, comienza a lanzar las pelotas hacia atrás; luego se coloca de pie, busca a P y le pasa la pelota con el pie y comienzan a jugar al fútbol.</p> <p>Se desplaza gateando a buscar la pelota, encuentra dos pelotas: una se la deja él y la otra se la lanza a la psicomotricista N; la psicomotricista dice “me está bombardeando” y se esconde detrás de un bloque; el niño observa al niño A1.</p> <p>Le alcanza una pelota a ella y gira hacia la psicomotricista N caminando como dinosaurio con las rodillas semiflexionadas, los codos semiflexionados y manos en forma de garras; comienza a perseguirla caminando más rápido y eleva el tono de voz cuando dice “un dinosaurio”; comienza a caminar por la sala con</p>	<p>A1 le lanza pelotas a P.</p> <p>Comienza a lanzarle ‘bombas’ (pelota).</p>

<p>Le lanza otra.</p> <p>Le lanza la pelota y el niño A sale a buscarla; luego el niño le lanza la pelota y se dirige a otro sector de la sala.</p> <p>Le lanza una pelota al niño A.</p> <p>Media recordándoles que no se deben hacer daño y le ofrece al niño A1 otras pelotas; pero el niño se retira llorando.</p>	<p>los brazos estirados y levantados, emitiendo un sonido 'feroz'. Se protege el cuerpo colocando delante sus brazos y manos.</p> <p>Le lanza una 'bomba' a P</p> <p>Toma una pelota,</p> <p>Se enoja y dice "no" con tono elevado de voz.</p> <p>Se coloca frente a P y le lanza la pelota a las manos.</p> <p>El niño empieza a caminar como dinosaurio y se dirige a ver la construcción de otro compañero; se encuentra con pelotas en el piso y se las lanza a la psicomotricista P y cuando le lanza las pelotas, se sonríe. Sale a buscar pelotas, encuentra dos, se dirige hacia donde está P y se las lanza de a una.</p> <p>Le lanza la otra pelota y se ríe. Encuentra otra pelota y la pateo con el pie derecho y la dirige hacia donde está P.</p> <p>Toma una pelota.</p> <p>Grita "no"; observa cómo se retira A1, encuentra una pelota en el piso y la pateo.</p> <p>Se encuentra de pie en el centro de la sala con la pelota en sus manos.</p> <p>Toma otra pelota y se la lanza a P; ella se la lanza nuevamente y el niño la golpea en el aire con su mano</p>	<p>Le lanza una 'bomba'.</p> <p>A1 toma la pelota que el niño tiene en sus manos y trata de arrebatarla.</p>
--	--	--

<p>Se acerca hacia donde se encuentra el niño llorando y dialoga con él hasta que este vuelve al juego.</p> <p>Le dice solo te está pasando la pelota.</p> <p>Le dice “qué paso con ese dinosaurio”.</p> <p>Construye una torre.</p>	<p>derecha y la tira para el costado; va a buscarla, le lanza la pelota nuevamente a P y, cuando ella sale a buscar la pelota, T toma la pelota y la P le pide que se la lance al niño A; el niño se la lanza y el niño A se enoja y le grita “no”.</p> <p>Gira hacia otro sector de la sala caminando como dinosaurio y emitiendo un sonido feroz; la psicomotricista S le dice “sos un dinosaurio”; A toma una pelota y se la lanza a S; luego toma un bloque y lo lanza también.</p> <p>Gira hacia ella y emite un sonido feroz; luego destruye una torre de bloques que está frente a él, golpeándola con su brazo y mano derecha con un movimiento de derecha a izquierda. A continuación, encuentra una construcción y la destruye con las manos separando los bloques de base, con el tronco flexionado hacia las rodillas, se tira al piso y queda entre los bloques en decúbito ventral; gira, se sienta y pateo con su pierna derecha un bloque.</p> <p>El niño destruye la torre otra vez con su brazo extendido y su mano con movimientos de derecha a izquierda.</p> <p>Toma una pelota y se la muestra a su compañero F que se encuentra en el plano inclinado; cuando F salta y</p>	
--	--	--

<p>En otro sector de la sala, construye una torre.</p> <p>Cuando el niño la quiere destruir ella le ofrece resistencia.</p> <p>Cuando derriba la torre A, le dice “cuánta fuerza”.</p> <p>Le dice “este dinosaurio tiene hambre”.</p>	<p>pasa por su lado, él le lanza la pelota. Toma otra pelota y se la lanza a la psicomotricista S”.</p> <p>Se dirige a otro sector de la sala, se coloca enfrente de su compañera O y, con postura de dinosaurio, la mira a la cara y emite un sonido “oooo” con voz gruesa; esboza una sonrisa.</p> <p>Observa la torre que construye P y se dirige a ella;</p> <p>flexiona su tronco hacia sus rodillas, apoya su cabeza en los bloques y empuja con sus dos manos hacia delante. Se lanza a los brazos de P y la abraza. Luego se tira al piso sin soltarla; la ha tomado con sus manos de ambos brazos y la tira hasta que ella cae al piso. Cuando P se intenta incorporar, el niño, que se encuentra de rodillas frente al cuerpo de la psicomotricista, le apoya los antebrazos sobre su espalda y deja caer el peso de su cuerpo hacia los antebrazos para impedir que ella se incorpore. Luego se retira un poco hacia atrás; cuando P se sienta en el piso, él le permite moverse. Luego se le aproxima y, cerca de su cuello, realiza el sonido de morder.</p>	
---	---	--

<p>Construye una torre.</p> <p>Construye otra torre.</p> <p>Al momento de la destrucción ofrece resistencia; dice “qué fuerza”.</p> <p>Al momento de la destrucción, le ofrece resistencia con su cuerpo sobre la torre. La psicomotricista le dice “cuánta fuerza”.</p> <p>Les avisa, mostrándoles los cinco de dedos de su mano abierta y en alto, que quedan 5 minutos de juego. A medida que pasa el</p>	<p>Se desplaza gateando por la sala, se dirige al plano inclinado y toma con ambas manos la pierna derecha del psicomotricista S, Lo mira, se sonríe y lo deja.</p> <p>Se dirige hacia donde está P, se sienta en el piso enfrente de la torre y la destruye con los pies: apoya ambas plantas del pie y empuja con sus piernas.</p> <p>Se levanta, camina por la sala observando el juego de sus compañeros y vuelve a destruir la torre que P construyó y se sienta en el piso.</p> <p>Sentado en el piso, con sus pies destruye la torre, empujándola con mucha fuerza en sus piernas hasta destruirla.</p> <p>Sentado en el piso sobre sus talones, coloca las palmas de ambas manos sobre los bloques para destruir; al no poder destruirla, apoya su cabeza en el bloque y empuja con ambas manos hasta derribar la torre.</p> <p>Sentado en el piso la destruye tirando con sus manos hacia él los bloques de tal manera que los mismos caen sobre su cuerpo.</p> <p>Luego observa que la psicomotricista N construye una torre y se dirige a destruirla; ella le ofrece resistencia; el</p>	
--	---	--

<p>tiempo, se van bajando dedos de la mano y se verbalizan los minutos que quedan de juego hasta que la mano se cierra: esto indica que se terminó el tiempo de juego.</p>	<p>niño se sienta en el piso y empuja con sus pies la torre hasta derribarla.</p> <p>Cuando se termina el tiempo de juego, la psicomotricista N lo toma del hombro, le dice que el tiempo de jugar terminó y lo invita a salir del espacio; el niño A se tira al piso, la psicomotricista lo toma de la mano, lo levanta y sale del espacio de la mano de ella.</p>	
--	---	--

Espacio de la Descentración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Les comunica que la masa no es para comer, es para jugar.</p> <p>Antes de que se termine el tiempo, les pide que cada uno le cuente a su compañero lo que realizó con la masa.</p>	<p>Se sienta y observa la sorpresa que hay en este espacio 'masa'. Le pide a P masa de color amarillo, señalándole con el dedo de su mano la masa. Comienza a realizar rollitos de masa y cuando la psicomotricista de pregunta qué es, él le responde fideos. Le dice a su compañero T "este es mío y este es tuyo", señalando las masas con el dedo índice de su mano.</p>	<p>T Intenta tocar la producción del niño A.</p>

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
	<p>Se sienta en la silla que se encuentran formando una ronda para compartir con sus compañeros.</p>	

<p>Le pregunta si él quiere contarles a sus compañeros lo que creó con la masa. Cuando le pregunta en detalle qué le agregó a esos fideos... Suena el timbre y se despiden. Se acerca a dialogar con él y pasa su mano derecha por la espalda del niño, le da la mano y lo acompaña al patio.</p>	<p>Mira a sus compañeros y, con una sonrisa en su rostro, dice “fideos”. Agrega que le puso pollo y queso. Sus compañeros se retiran de la sala, pero él aún permanece sentado en su silla.</p>	
--	---	--

Sesión N.º 6

Ritual de Entrada

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Se recuerda a los compañeros ausentes y se recuerda la ley. Se les pregunta “¿a qué van a jugar hoy?”.</p>	<p>En ronda, sentado en una silla, comparte con sus compañeros y psicomotricistas. “Al konfu panda”, dice cuando llega su turno y eleva la pierna derecha estirada. Al momento de pasar al juego, permanece sentado en la silla. Pasa al último, después de sus compañeros, acompañado de P.</p>	

Espacio Sensorio-motor

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
-------------------------------	--------	------------

<p>Cuando la psicomotricista se acerca con la valija de doctor...</p> <p>Se sienta cerca de él en la colchoneta de tal manera que quedan enfrentados.</p> <p>Le dice a T que debe hablar con el 'doctor' A para que lo revise y le sede su lugar; ella queda en un costado, al lado del niño A.</p>	<p>Le pide a P la valija con los accesorios para el doctor; mientras P lo busca, el niño espera sentado en una colchoneta.</p> <p>Levanta ambos brazos estirados hacia arriba con la cabeza ligeramente hacia atrás y dice "sí, doctor". Luego toma la valija con un gesto de sonrisa y le dice a P que él es el doctor y ella el paciente...</p> <p>Toma un objeto de la valija, le pide que abra la boca y acerca el objeto revisándola; luego saca el estetoscopio, se lo coloca en sus oídos y ausculta a P en la zona del corazón. En ese momento se acercan dos compañeros, la Niña L y el Niño T; le preguntan a la psicomotricista qué hacen y ella responde: "me está revisando para saber si estoy bien". T se sienta al lado del niño A y la niña se retira a otro sector de juego.</p> <p>Comienza a revisar al niño T; le pide que abra la boca y mira dentro de ella; luego encuentra una cuchara y hace como que le da un remedio, acercándosela a su boca.</p>	<p>T señala que quiere jugar e intenta sacar unos objetos de la valija sin permiso del niño A...</p> <p>Toma el estetoscopio, y comienza a revisar a P.</p>
---	--	---

<p>Se coloca el estetoscopio en los oídos y se acerca para auscultar al niño T: escucha su corazón. Luego, deja el estetoscopio y lo toma el niño T...</p> <p>Permanece cerca del niño A.</p> <p>Acepta, se sube la manga de la remera y le dice “despacio, por favor...”</p>	<p>Toma el estetoscopio, se lo pasa a P y le señala al niño T.</p> <p>Toma una baja lengua, le pide a P que abra la boca y comienza a mirar dentro de ella.</p> <p>Se acerca más hacia el lado de P, inclina la cabeza hacia atrás y coloca ambas manos en su garganta realizando movimientos como si de rascara y emitiendo un sonido fuerte “aaaaa”.</p> <p>Luego abre la boca para que su compañero lo revise...</p> <p>Permanece quieto para ser revisado por el doctor...</p> <p>Toma una jeringa y le hace seña a P; le muestra la jeringa y le toca el brazo...</p> <p>Y responde “sí”.</p> <p>Toma después una cuchara y un frasco; hace como que llena de líquido la cuchara y se la acerca a la boca a P...</p>	<p>Toma el estetoscopio y comienza a revisar al niño A.</p> <p>Cuando A abre la boca, mira hacia adentro de la misma.</p> <p>Luego encuentra una tijera, se coloca de pie y se traslada hasta quedar en la espalda del niño; acerca la tijera a la cabeza y hace como que le corta el pelo.</p> <p>O toma el estetoscopio y se sienta enfrente de A, en la colchoneta.</p>
---	---	--

<p>Toma el remedio que el doctor le da, hace cara de que está feo...</p> <p>Le da el estetoscopio a la niña.</p> <p>Se levanta de al lado del niño A...</p> <p>P le dice "no me voy; me voy a sentar enfrente tuyo en el piso".</p> <p>Le dice "no sé si L está enferma..."</p> <p>Se acerca F y P dice "ha llegado un paciente".</p> <p>Se traslada a otro espacio de la sala al llamado de una niña.</p>	<p>La mira y se ríe. Se acerca una compañera, la niña O...</p> <p>La mira y señalando con su mano a su lado, le dice "acá, acá..."</p> <p>Se acomoda para ser revisado por la doctora...</p> <p>Abre la boca y dice "aaaa".</p> <p>Abre la boca y se toma el remedio.</p> <p>Mira a P y señala a su compañera L y le dice a la psicomotricista "está enferma".</p> <p>Permanece sentado para que su compañera lo siga revisando.</p> <p>Cuando le colocan la inyección en el brazo, dice "aaaa".</p> <p>Se acuesta en decúbito ventral sobre la colchoneta a observar cómo revisa a P.</p>	<p>Acerca el estetoscopio cerca de su corazón;</p> <p>luego toma la baja lengua.</p> <p>Después de cortarle el pelo a su compañero, T se lo corta a la psicomotricista y se retira a jugar a otro espacio.</p> <p>O mira hacia adentro de la boca.</p> <p>Toma la cuchara y hace que la llena de líquido con un frasco...</p> <p>Le revisa la cabeza, le coloca una inyección.</p> <p>Luego le pasa la mano despacio en donde colocó la inyección.</p> <p>Revisa a la psicomotricista.</p> <p>O comienza a revisar a su compañero F.</p>
---	--	--

<p>Luego regresa al sector en donde juegan al doctor la niña O y el niño A.</p> <p>Les muestra los cinco dedos de la mano estirados y en alto y les dice “faltan cinco minutos y se termina el espacio de juego”.</p> <p>Les muestra la mano cerrada y les dice que el momento jugar ha terminado.</p>	<p>Toma la valija con ambas manos desde la manija y la acerca a su cuerpo mirando a su compañera. Abre la valija, toma el estetoscopio y comienza a auscultar la espalda de su compañera. Luego se lo pasa a Py toma otro; le pide que abra la boca y mira con el espéculo la boca; le da de tomar un remedio con la cuchara, toma la jeringa y, cuando se la acerca al brazo, la niña se sienta en la colchoneta; la sigue, estirando su cuerpo y le coloca la inyección.</p> <p>Comienza a guardar los objetos en la valija, pero no puede acomodar uno; se pasa la mano por la cara y solicita ayuda a P; termina de guardar y cierra la valija.</p> <p>Guarda la valija en el armario en donde estaba. Pasa a colocarse las zapatillas junto con P.</p>	<p>Luego de ser revisado se retira a jugar a otro sector. Guarda los objetos dentro de la valija... Se acuesta en decúbito ventral sobre la colchoneta...</p>
--	---	---

Espacio de la Descitración

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
	<p>Pasa al espacio de la representación, se sienta en una silla y se dispone a dibujar. Realiza un dibujo y luego le pide a la psicomotricista otra hoja; ella le da la hoja y él continúa dibujando. Una vez que termina, la psicomotricista le avisa que un ratito más y</p>	

	<p>es momento de despedirse; el niño levanta la mano y pide una hoja para realizar otro dibujo; la psicomotricista le dice que por el horario es el ultimo dibujo que puede realizar. Comienza a dibujar.</p> <p>Mira a P y con un gesto sonriente señala la hoja y su pecho y dice “corazón”. La psicomotricista le dice “hiciste tu corazón, ¡qué lindo!”.</p> <p>Después de realizar este último dibujo se les pide que quien termine pase a la ronda de sillas realizada a un costado en el mismo espacio para contar sobre lo dibujado y despedirse.</p> <p>Pasa al próximo espacio.</p>	
--	---	--

Ritual de Salida

Referentes y psicomotricistas	Niño A	Compañeros
<p>Les dice que hoy les costó un poquito pasar del espacio de juego al de la representación, pero que han estado muy bien.</p>	<p>Se sienta en la ronda de sillas, al lado de P; cuando le llega su turno para contar sobre lo dibujado, muestra el dibujo del corazón y otro en el cual dice que es la lluvia y el viento, a lo que jugaron sus compañeros en la sala.</p> <p>Levanta ambos brazos y cuando P le da el turno para hablar él dice “un aplauso” y comienza el a aplaudir y sus compañeros lo siguen.</p> <p>Se despiden chocando su palma con la palma de Py de sus compañeros ‘un choque los cinco’, “hasta la próxima”.</p>	

Plano de la Sala de Psicomotricidad

