

Licenciatura en Psicomotricidad  
Educativa



**”La construcción de refugios, sus características, usos y transformaciones en el espacio de juego sensoriomotor de la sala de Psicomotricidad”**

*Estudio de un caso*



*Autoras*  
*Gisela A. Tidei*  
*Natalia Marai*

*Año 2021*

*Directora: Lic. Marcela A. Yonzo*



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**



FACULTAD DE EDUCACIÓN

Autoridades

**Decana**

Dra. Ana María SISTI

**Vicedecana**

Dra. María Ximena ERICE

**Secretaria Académica:**

Prof. Esp. María Gabriela GRIFFOULIERE

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

Mgter. Leticia VAZQUEZ

*Coordinadora de Ingreso:*

Prof. Marcela VALDEZ

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

Prof. Flavia ESCUDERO

*Referente del Prof. Univ. en Educación Inicial:*

Prof. Marcela MIRCHAK

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

Lic. Mariela FARRANDO

*Referente del Prof. Univ. de Educ para Personas Sordas, Tecnicatura en Lengua de Señas y Licenciatura en Terapia del Lenguaje:*

Prof. Esp. Gabriela GUZMÁN

*Referente de la Tecnicatura Universitaria en Educación Social:*

Lic. Noelia DE LA RETA

**Secretaria Administrativa Económica Financiera:**

Lic. Sergio EULIARTE

**Secretaria de Investigación y Posgrado:**

Dra. María Federica SCHERBOSKY

*Coordinadora de Institutos, Centros y Redes:*

Lic. Andrea SURACI

**Secretaria de Extensión:**

Prof. Esp. Adriana MORENO

*Directora de Asuntos Estudiantiles y Graduados:*

Profesora Silvia Adriana GIGENA

*Coordinadora de Egresados:*

Prof. María Eugenia BOBILLO

*Coordinadora de Estudiantes:*

Srta. Julieta MENDOZA



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

*Director de Relaciones Interinstitucionales y de Territorialización:*

Mgter. Nora MARLIA

**Escuela Carmen Vera Arenas:**

*Directora*

Prof. Sandra CORRAL

*Vicedirectora:*

Prof. Alejandra OLGUÍN



## ÍNDICE

ÍNDICE .....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
PLANTEO DEL PROBLEMA .....	9
MARCO TEORICO .....	12
Un breve recorrido por la historia de la Psicomotricidad.....	13
Psicomotricidad Operativa.....	13
Práctica Psicomotriz de Aucouturier (PPA).....	14
La Práctica Psicomotriz educativa y preventiva.....	15
El juego espontáneo, “una mirada auténtica sobre el niño y la niña” .....	16
Juegos que se desarrollan en el espacio sensorio motor .....	17
Expresividad motriz.....	18
Parámetros de Observación.....	19
Construcciones de refugios.....	21
El juego en un espacio habitado o el cuerpo en el espacio jugado .....	21
Los refugios .....	22
La casa como envoltura “una segunda piel” .....	23
¿Construimos un refugio? El juego de construcción .....	24
La construcción de refugios en el espacio de juego sensoriomotor.....	25
Una transformación posible.....	26
ANTECEDENTES.....	27
DISEÑO METODOLÓGICO .....	34
ANÁLISIS DE DATOS.....	38
Relación con el ESPACIO .....	39
Relación con los OBJETOS .....	42
Relación con el TIEMPO .....	45
Relación con OTROS: pares.....	46
Relación con OTROS: adulto .....	50
Relación consigo mismos/as.....	53
Análisis de los juegos .....	58
Juego: construcción de refugios .....	63
Relación entre construcciones.....	67
Acciones de los propietarios sobre la construcción.....	68
Funciones de las construcciones.....	69
Entrevistas con las familias .....	71
CONCLUSIONES.....	73
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS .....	84



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# INTRODUCCIÓN



*“La casa es el rincón del mundo en el que nos construimos, donde habitamos, constituye nuestro universo y cosmos. Si nos preguntaran cual es el beneficio más precioso de la casa, diríamos: la casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz”*(BACHELAR, 2000)

En el marco de formación de la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa, y en constante reflexión acerca de lo observado en las prácticas profesionales e intervenciones, surge la inquietud de investigar los modos en que niños y niñas, habitan los espacios, crean, desarrollan y transforman sus vivencias espaciales a partir de la *construcción y habitabilidad de refugios* (chozas, refugios, cuevas, islas, barcos). Juego muy recurrente en las salas de psicomotricidad. Con la intención de poder describir, caracterizar o sugerir una posible tipología en su transformación, y comprender estas vivencias de los niños y niñas, a partir de la relación que mediante su juego espontáneo establecen con el espacio, los objetos, el tiempo, consigo mismo y los otros.

En el siguiente trabajo de investigación, se presenta, en primera instancia, el planteo del problema partiendo de las inquietudes, especificando objetivos e hipótesis de trabajo. Se enmarca luego en la teoría que sostiene la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier, y autores que complementan y enriquecen la fundamentación teórica, como Myrtha Chokler, Daniel Calmels y Ana Cerutti.

Se exponen además antecedentes de diversas investigaciones, respecto a algún aspecto relacionado con el tema en general, tanto en la Práctica Educativa como Terapéutica.

El diseño metodológico permite la puesta en marcha del itinerario de observación, el cual se realizó en 12 sesiones de Práctica Psicomotriz (PPA)<sup>1</sup>, con niños/as de entre cuatro y cinco años en un “Taller de Psicomotricidad” en San Martín de los Andes, Provincia de Neuquén. Se considera importante reconocer el contexto histórico donde se genera dicha práctica, un contexto temporal de Pandemia por Covid-19, reconocida como tal por la Organización Mundial de la salud, en el que las condiciones de vida cotidianas de los niños y niñas se vieron modificadas, como factor de influencia en todo lo relacionado a sus esferas sociales, emocionales y afectivas, que podrían tener un fuerte impacto en el desarrollo

---

<sup>1</sup>Bernard Aucouturier es un pedagogo francés, creador de la Práctica Psicomotriz: PPA. Fundador de la Asociación Europea de Escuelas de Práctica Psicomotriz. Comenzó su carrera como Profesor de Educación Física, orientándose luego al trabajo con niños con dificultades. A partir de las observaciones de niños, creó la Práctica Psicomotriz, la cual hoy es difundida en diversos países. Se distinguen dos tipos de práctica: la práctica psicomotriz educativa y preventiva y la práctica de ayuda terapéutica. La práctica que él propone, se funda en el juego espontáneo de los niños, a partir de un encuadre específico que acompaña un itinerario de maduración que favorece el paso del "placer de actuar al placer de pensar".



subjetivo<sup>2</sup>. Transcurrido un primer semestre de Aislamiento Social y Preventivo, desde el 11 de marzo de 2020, dispuesto por Decreto Nro.297/20, en la localidad de San Martín de los Andes, se habilitaron, bajo estricto Protocolo Sanitario Municipal, la apertura de los talleres. Es en esa nueva apertura, en la que se realizó la parte empírica de este estudio.

Se realiza una investigación cualitativa de corte descriptiva, anclada en la técnica de Observación no participante, con el registro fílmico como técnica metodológica, y en la observación interactiva propuesta por el Profesor Bernard Aucouturier (1985). En la experiencia de campo realizada, que permite la posterior triangulación y análisis de los datos obtenidos, se produce un aporte para transmitir en el ámbito de los y las profesionales que llevan a cabo sesiones de Psicomotricidad desde esta línea (PPA), como así también para el sector de profesionales de la Educación que creen en la centralidad del juego espontáneo para el desarrollo de los niños y niñas.

Por medio de un análisis a partir de aportes de diferentes autores, se entreteje una diversidad de encuentros teóricos que ofrecen ritmo y permiten al lector/a reconocer la multiplicidad de variables que se ponen en juego, en la escena lúdica de la construcción de refugios.

Al cerrar la empiria y análisis en las conclusiones finales, se intenta presentar un enfoque integrador de los distintos conceptos puestos en juego, en un proceso profundamente dialéctico, suscitados entre el trabajo de campo y la teoría.

---

<sup>2</sup> Por “desarrollo subjetivo” se hace referencia a que todo lo vivido por los niños/as en el presente, la experiencia diaria, en la que se realizan sus rutinas, sus actividades cotidianas, sus vínculos y modos de relacionarse, influyen en su desarrollo psicológico y emocional, conformando así determinadas subjetividades y modos de percibir y estar en el mundo, en constante construcción y transformación.



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# **PLANTEO DEL PROBLEMA**



Esta temática seleccionada despierta el interés luego de realizar las prácticas de intervención en una sala de Psicomotricidad de la ciudad de Mendoza. Se observan escenarios jugados por niñas y niños, que permiten indagar en los motivos y en el sentido de esas construcciones, que por medio de la expresividad motriz, se incluyen y forman parte del itinerario de maduración psicológica de los niños.

¿Qué siente un niño/a cuando construye una casa, refugio, escondite? ¿Cuál es el deseo que conduce a la construcción? ¿Cuál es el deseo que impulsa su destrucción? ¿Qué desea lograr al armarla? ¿Siempre la habita? ¿Desea compartirla o es allí donde limita su zona privada? ¿Qué se juega de su YO entre esas paredes? ¿Qué sector de la sala escoge para hacerlo? ¿Con qué materiales? ¿Modifica las características de arquitectura al ir transcurriendo las sesiones? ¿Qué relato ofrece a través de su escena vivenciada? ¿Se invisten distintos roles al utilizarla?

Estos interrogantes promueven en principio la búsqueda de antecedentes en la temática, y posteriormente permiten el desarrollo de las primeras aproximaciones posibles al fenómeno: describir y caracterizar las construcciones de refugios y sus transformaciones, armadas, jugadas y vivenciadas por niños y niñas en el espacio de juego sensoriomotor, espacios habitados por las infancias desde edad temprana.

¿Por qué niños y niñas juegan a construir distintos refugios? Se inicia del supuesto de que el juego de “construcción y habitabilidad de casas” se refiere continuamente al cuerpo y su representación, versa como metáfora, las paredes de un armado se manifiestan como pieles que distinguen un exterior de un interior. La casa se presenta como una creación que distingue un adentro y un afuera.

Este juego, protagonista en espacios de juego sensoriomotor dentro de un marco de Práctica Psicomotriz Educativa; encuentra y sitúa al cuerpo y su historia, influye su itinerario de maduración. Se presenta como un juego que se desarrolla y se transforma, favorecido u obstaculizado por el espacio, el tiempo, los objetos, y los otros/as que interactúan con el niño/a.

A partir del esquema y los marcos de referencia en los que está planteado, la pregunta suscitada fue:

¿Qué construcciones de refugios se dan en el espacio de juego sensoriomotor? ¿Cómo se transforma este juego, a lo largo de una sesión, y en la continuidad de las distintas sesiones?, en la vivencia de juego de un grupo conformado por cuatro niños y cinco niñas, de cuatro y cinco años de edad en un espacio de Psicomotricidad en San Martín de los Andes.



Por lo expuesto se establecen los siguientes **objetivos** de investigación:

- Describir el proceso de construcción de refugios en el espacio sensoriomotor, en sesiones de Psicomotricidad Educativa.
- Analizar características de estructura, dimensión espacial, uso de objetos, y la transformación en el tiempo vinculando la tipología con la construcción de la identidad individual y grupal.
- Validar indicadores sobre la construcción de refugios en el espacio de Psicomotricidad Educativa como una herramienta individual y grupal dentro del itinerario de maduración y transformación del niño y de la niña.



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# MARCO TEORICO



Se presentan a continuación los conceptos que muestran pertinencia a los fines de esta investigación y que desde una concepción dinámica, operan como marco de referencia desde el cual se propone la puesta en marcha del dispositivo empírico, la descripción y desarrollo de la temática abordada.

### **Un breve recorrido por la historia de la Psicomotricidad**

La historia de la Práctica Psicomotriz, surge en la década del sesenta, ligando el concepto de la psicomotricidad a la educación. Al comienzo, quienes teorizaban la práctica, no eran justamente quienes la ejercían. Con el tiempo, los propios psicomotricistas comienzan a analizar su propia praxis. La historia de la Psicomotricidad surge en Francia, desde allí se origina, desarrolla y expande.<sup>3</sup> En esta búsqueda, se observan dos etapas:

-La primera (1960-70) fuertemente marcada por teorías provenientes de la psicología genética (Piaget y Wallon), donde muchas de las prácticas en educación se apoyan en la intención de influir sobre la inteligencia a partir del movimiento. Se trabaja en base a programas con cronologías detalladas y sistematizadas.

-La segunda etapa a partir de 1970, donde cobra importancia el rol de la afectividad en el desarrollo infantil y el proceso de aprendizaje. Se comienza a hablar de una práctica relacional, centrada en la libre expresión del individuo y en sus capacidades relacionales con los objetos, el espacio y los otros. En contraposición con las prácticas deportivas de la época, se materializa una nueva práctica, llamada Educación Psicomotriz. El cuerpo desde otra concepción.

De todos los psicomotricistas que van forjando esta historia, se enfoca la investigación en el análisis del proceso teórico-práctico del Profesor Bernard Aucouturier, quien plantea:

...“(...) la práctica psicomotriz educativa es un itinerario de maduración global, de maduración de la expresividad motriz. Debe formar parte de un conjunto educativo coherente, basado sobre la expresividad del niño”(CERUTTI, 1996, pág. 6).

### **Psicomotricidad Operativa**

El eje teórico que es asumido como punto de inicio, se sitúa en el campo disciplinar de la Psicomotricidad, y más específicamente y abarcada por ésta, el de la Psicomotricidad Operativa. Esta disciplina creada por MyrthaChokler<sup>4</sup> alrededor de 1980, estudia al hombre

<sup>3</sup>Cerutti, “La Práctica Psicomotriz en la Educación”, pág. 1

<sup>4</sup>Myrtha Hebe Chokler doctora en Psicología y Fonoaudiología. Se desempeñó como consultora externa de UNICEF de Argentina y Perú; ex Jefa Técnica del área de Atención Temprana del Desarrollo Infantil de la Dirección General



desde una articulación inter-sistémica, decodificando el campo de significaciones que se generan por el cuerpo y el movimiento en relación. Una línea de pensamiento y acción, que como constructo teórico converge epistemológicamente con otras teorías desde las cuales recibe aportes: neuropsicología, la neurofisiología, la psicología del desarrollo, el psicoanálisis, la antropología, la filosofía y la historia.

Esta mirada del niño y la niña, desde la neuropsicofisiología, es una mirada original sobre él, y la globalidad de su ser, sostiene sus premisas primordiales afirmadas en un absoluto respeto por su forma de ser y estar en el mundo, por su maduración e iniciativas, por el reconocimiento de su constante necesidad afectiva sostenida a través del vínculo con los adultos, necesaria para construir la confianza y seguridad en sí mismo, desde lo más íntimo de su propio cuerpo(CHOKLER M. , 2017). Un ser que se muestra único, y activo.

El método científico de esta disciplina es el análisis dialéctico, en tanto que concibe al desarrollo de un modo dinámico, donde el cuerpo, el espacio, el movimiento, el gesto y la identidad, son concebidos desde su génesis, sus transformaciones e historia. Desde esta mirada, se le otorga al cuerpo un lugar, desde una visión integradora, un cuerpo expresivo que comunica emociones, sentimientos, fantasías, miedos.

Desde esta perspectiva, como praxis acompañante de dicha teoría Myrtha Chokler ha formalizado e incorporado la práctica de Bernard Aucouturier a la misma. En palabras de la autora respecto a la PPA "(...)por su originalidad, por la especificidad de su encuadre, los dispositivos que utiliza, el itinerario, la direccionalidad de su acción y en particular por la vía regia de la intervención que es la resonancia tónico-emocional recíproca entre el psicomotricista y el niño"(CHOKLER M. H., 1999).

Bernard Aucouturier teoriza su propia práctica, pensada, conceptualizada y organizada a través de un dispositivo y un encuadre específico que lo acompaña, que se detalla en el siguiente apartado.

### **Práctica Psicomotriz de Aucouturier (PPA)**

Bernard Aucouturier, creador de la práctica psicomotriz, distingue dentro de la misma, sus dos vertientes: la Práctica Psicomotriz educativa y preventiva y la Práctica de ayuda terapéutica. Esta investigación se enmarca dentro de la primera.

---

de Escuelas, Dirección de Educación Especial de la Provincia de Buenos Aires. Profesora invitada por universidades e institutos de formación docente en todo el mundo, es consultora del Programa Materno Infantil del Ministerio de Salud de la Nación de la Argentina. Autora de numerosas publicaciones y libros.



### La Práctica Psicomotriz educativa y preventiva

La Práctica Psicomotriz educativa y preventiva, llevada a cabo en la institución educativa por un psicomotricista, tiene como objetivo estratégico el apuntalamiento de los factores facilitadores de la maduración del niño a través de la vía sensoriomotora.

Entre las condiciones necesarias para que surja esta práctica efectiva y coherente Myrtha Chokler refiere a ella de la siguiente manera:

“Para la Práctica Psicomotriz en el ámbito escolar se requiere de un proyecto educativo que se base en una concepción del niño, de su proceso madurativo y de la función de la institución educativa, que reconozca la dinámica propia y las necesidades específicas del niño, que privilegie como finalidad la concreción de las condiciones para su desarrollo armonioso a través del placer del movimiento, de la comunicación, del placer de la expresión y de la creación, del placer de la acción, la investigación y el descubrimiento, del placer de la actividad cognitiva y lógica”(CHOKLER M. H., 1999).

Esta práctica está conformada por un dispositivo original, pensado para que los niños y niñas, al atravesar sus distintos rituales o momentos, y a través del uso de sus materiales específicos, puedan realizar un recorrido madurativo que les permita ir de la acción a la representación, entendiendo desde las palabras de Henri Wallon “Del acto al pensamiento”(CHOKLER M. H., 1999). El objetivo del dispositivo, su flexibilidad y variabilidad, será el de facilitar ese itinerario a cada uno de los niños, en cada una de sus etapas. Los materiales, los lugares y los objetos cobran significación como apoyatura de la expresividad y factor de transformación.

El dispositivo espacial y temporal comprende un itinerario determinado compuesto por: un ritual de entrada, un espacio, un tiempo y un material especialmente facilitador del placer sensoriomotor, un momento para la historia, el cuento o el relato, un lugar y un tiempo facilitador de la distanciaci3n, de la descentraci3n, de la actividad l3gico cognitiva, y/o de la expresividad plástica, gráfica o lingüística y un ritual de salida.

Los objetivos de dicho dispositivo son en el niño y la niña: la simbolizaci3n, la creaci3n, la comunicaci3n y la descentraci3n, medio indispensables para el reaseguramiento frente a sus angustias originales.

El rol del adulto en esta Práctica se basa en un principio esencial, el de “creer en la persona”. Cada niño/a se considera como una persona con una experiencia única, recibido con el mayor respeto.



El adulto recibe las emociones del otro, con actitud de escucha, que favorece la comunicación, la disponibilidad, la comprensión del otro, de sus vivencias, especialmente de las producciones no verbales.

El psicomotricista ofrece las condiciones más favorables de seguridad afectiva y material, para que el niño/a pueda vivir su expresividad.

Dos conceptos centrales que forman el engranaje para que esta práctica consiga el logro de sus objetivos son el de “juego espontáneo” y el de “expresividad motriz”.

### **El juego espontáneo, “una mirada auténtica sobre el niño y la niña”**

Para Bernard Aucouturier el juego es continente, es espontáneo, libre, es expresión, es imprevisible, es la creación del mundo, es un recurso de reaseguramiento frente a la angustia; el niño y la niña pueden jugar sus miedos para superarlos, es universal ya que se observa en todas las culturas. Está fundamentado en las fantasías de acción, proceso que le permite al niño transformar el mundo al ritmo de su omnipotencia mágica y transformarse él mismo, creando el mundo de la realidad, de este modo, domina el mundo para integrarse poco a poco con la realidad.

Este juego espontáneo, se da en un período del desarrollo psicológico, que demuestra que el niño y la niña se encuentran comprometidos en su propio proceso de crecimiento. Jugar es vivir el placer de la acción, y allí pueden proyectar su interioridad psíquica en las relaciones que establecen con su mundo externo, proyectan allí su historia de placer y/o de displacer.

Se trata de un juego que nace de lo originario, al repetirse, permite al niño y la niña atenuar huellas dolorosas del pasado. Es un juego simbólico, ya que representa la historia vivida, nacida de su relación afectiva de placer y de displacer con el objeto materno. Cada niño y niña se representa a través de su juego, expresa la simbolización de sí mismo.

Llevado a cabo en un medio pertinente y facilitador de la continuidad del mismo, este juego favorece la estructura de la permanencia del objeto madre, que dará al niño/a la capacidad de jugar solo/a. Le permite transformar objetos reales en simbólicos, lo prepara y dispone a la operación intelectual actuada, abriendo la vía a la disponibilidad para adquirir conceptos. El juego es comunicación y socialización.

Es el lenguaje que utiliza el niño y la niña para hablar de sí mismo a través de su expresividad motriz.



### Juegos que se desarrollan en el espacio sensorio motor

“El niño puede vivir la angustia sin dolor, se siente en seguridad”(AUCOUTURIER, Actuar, jugar, pensar, 2018, pág. 50)

En la fase de la expresividad motriz (espacio sensoriomotor), se prepara el dispositivo que favorece **juegos de reaseguramiento profundo**: juegos de destrucción y construcción, juegos de envoltura, de ocultamiento, de ser perseguido, de identificarse con el agresor, de llenar, vaciar, reunir, separar. Estos juegos aseguran frente a las angustias, son universales e independientes de las influencias culturales. Tienen relación con el miedo a perder a la madre y a ser destruido, lo que provoca en el niño emociones intensas, especialmente si el psicomotricista se involucra para permitirle vivir una experiencia aseguradora. Estos juegos están animados por el deseo inconsciente de retornar a un pasado más o menos bien vivido, se trata de una regresión abierta a la emoción y a la comunicación no verbal. Para que estos juegos cumplan el efecto de aseguración, es indispensable que haya una transformación tónico-emocional, tanto en el adulto como en el niño, que es el factor que permite cambiar y pasar de las representaciones inconscientes imaginarias a las representaciones más conscientes.

Este tipo de juegos, deja paso progresivamente a otros juegos simbólicos, los **juegos de aseguración superficial**, que actúan como escudos imaginarios, protegen al niño/a frente a conflictos menores, más recientes. También tienen una función aseguradora frente a la angustia. Estos tipos de juegos dependen de Identificaciones culturales: jugar a identificarse, hacer “como si”. Permite al niño/a expresarse sin temor a la censura. Se observan juegos de identificaciones múltiples, jugar a la mamá, al papá, profesiones, personajes omnipotentes, etc.

La integración progresiva de ambos tipos de juegos, pone de manifiesto la fluidez entre las representaciones inconscientes y las conscientes, un indicador muy interesante de maduración psicológica.

Se menciona en este apartado la experiencia de Ana Cerutti<sup>5</sup>, en la Práctica Psicomotriz en Educación, quien enfatiza en que la práctica en educación no ponga el acento en resolver conflictos o sufrimientos psíquicos, sino contribuir a que no se amplifiquen ni fijen más, colaborando, brindando un espacio donde el niño es aceptado con sus características, éxitos, fracasos, logros y dificultades.

---

<sup>5</sup> Ana Cerutti es Maestra, Licenciada en Psicomotricidad. Integrante del Grupo Interdisciplinario de Infancia y Pobreza de la Universidad de la República de Uruguay. Magíster en Derechos de Infancia y Políticas Pública. Becada para realizar curso de perfeccionamiento en Educación y Terapia Psicomotriz en Tours, Francia con el Profesor B. Aucouturier.



Cerutti (CERUTTI, 1996), en la teorización de su práctica, y siempre anclada en la teoría de Bernard Aucouturier, clasifica los juegos como “juegos y actividades de prevalencia motora (centrados sobre sí mismo, y dirigidos hacia el exterior)”, y “juegos de representación”. La primera clasificación menciona los juegos como balanceos, caídas, saltos, giros, carreras, trepar. Son fuente de sensaciones de origen vestibular y propioceptivo, que actúan sobre el tono, el equilibrio, las emociones, incidiendo en la conciencia de sí mismo. Reconocer que estos juegos tienen un rol esencial a nivel de la motricidad, el equilibrio tónico-emocional, de la conciencia de sí mismo, de la liberación de imágenes y el establecimiento de relaciones con los otros, supone aceptarlos como modos de expresión necesario, frecuente y normal en los niños/as.<sup>6</sup>

Entre los “juegos de representación”, Cerutti menciona los juegos de “como si”, los cuales consisten en evocar una acción extraña al contexto presente, para lo cual el niño debe poseer cierta representación de su cuerpo, de su ubicación en el espacio, en el tiempo y un comienzo de memorización.

Muchas veces, estos juegos se presentan de forma combinada. Otras veces los juegos de construcción aparecen como escenarios que sostienen a los juegos de prevalencia motora, y también pueden enriquecer los juegos de cómo si, o desarrollarse por el interés que despierta en sí misma la construcción.

Respecto a los juegos de destrucción, Cerutti los describe como “imprescindibles para que el niño desarrolle su capacidad creadora y logre adecuarse al medio”(CERUTTI, 1996, pág. 42).

En los juegos de “como si” se establecen reglas internas, cuanto más desarrollado el juego, más reglas tendrá. Reglas que surgen de la misma situación lúdica. Estas reglas favorecen el proceso de integración, permitiendo a los/as involucrados/as continuar jugando juntos. Estas reglas estructuran el juego, donde predomina lo simbólico.

En este punto es necesario aclarar que estas reglas que surgen del propio juego de los niños/as, se articulan con las reglas establecidas en el ritual de entrada, y reglas de espacialización que propone el psicomotricista. Ambas implican aceptar a otro, negociar, compartir con otros, favoreciendo el proceso de descentración cognitiva y emocional.

### **Expresividad motriz**

El concepto de Expresividad motriz que introduce Aucouturier, dentro del campo disciplinar de la psicomotricidad, es un término que surge en un contexto de auge de la

---

<sup>6</sup>Cerutti, “La Práctica Psicomotriz en la Educación”, pág. 42



disciplina, en el que toda actividad corporal era denominada psicomotricidad, advirtiendo así un panorama confuso que permitía al psicomotricista “revolotear” en distintas prácticas corporales sin ser especialistas en ninguna (ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985). Con el fin de salir de esa ambigüedad y desentrañar la esencia de la psicomotricidad, su originalidad y eficacia, y al mismo tiempo afirmar su identidad, el autor propone el nuevo término.

En palabras del autor “Esta manera tónico-emocional de ser y estar en el mundo (...) posee una tonalidad particular- al estar determinada por su historia- y es precisamente la expresividad motriz” (ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985).

De este modo hace alusión a la unidad generada entre la motricidad, la afectividad y los procesos cognitivos“. La práctica psicomotriz debe articularse plenamente sobre esta comprensión del niño, la de su expresividad psicomotriz”(ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985).

Se entiende entonces como expresividad motriz, la manera original con la que el niño manifiesta sus contenidos internos inconscientes, procedentes de las primeras interacciones con el mundo, un modo de ser y de estar original y su sentido puede ser captado gracias a las variaciones más diversas de su relación tónico emocional con las personas, con el espacio y con los objetos. (Ibidem)

### **Parámetros de Observación**

“Un indicador es una conducta que es indicio de fenómenos no observables. Se trata de rasgos, sucesos cuya existencia permite inferir que el fenómeno de interés tiene lugar” (GARCIA, 2017, pág. 40)

El psicomotricista utiliza la técnica de la OBSERVACIÓN de la expresividad motriz del niño/a, a partir de las relaciones no verbales que establezca con diferentes aspectos. Esta observación, se realiza dentro de la sala de Psicomotricidad, sostenida en el tiempo, para ir completando los parámetros progresivamente. Observar el juego de un niño/a ubica al adulto en situación de actitud psicológica descentrada, una mirada sobre sí, sobre sus propias proyecciones de afectos es indispensable. Observar a un niño cuando juega, cuando actúa es una prueba de que el adulto concibe que esta acción es fundamental en el desarrollo de su vida psíquica. Observar lo que hace, cómo lo hace, llevar la atención hacia la espontaneidad de sus acciones, sin juicios de valor, ver sus posibilidades presentes. La observación es un



instrumento para conocer mejor al niño<sup>7</sup>. Cerutti propone la observación para comprender mejor los modos de funcionamiento que les son propios a cada niño/a, y sugiere que sean analizados a nivel de sus significaciones psicológicas, para llegar a comprenderlos, valorarlos y resituarlos en el contexto de cada niño.<sup>8</sup>

“Un niño manifiesta la originalidad de su propia expresividad motriz y la revela por medio del placer que muestra en todas sus relaciones no verbales consigo mismo y con el mundo que lo rodea”(AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004, pág. 167). En la teorización de su práctica, Bernard propone el análisis de los siguientes “Parámetros de Observación”:

Relaciones con el espacio: modo en que se inviste el espacio con el cuerpo, con la mirada, con la voz. Desplazamientos, conquista de la verticalidad, trayectos más utilizados, direcciones, velocidad, atención a su propio espacio, al de los otros, defensa del propio espacio, construcciones.

Relaciones con los demás (pares y adultos): interacción con otros, es solicitado o solicita a otros, coopera, cómo solicita a otro (provocación, agresión, seducción, imitación, invitación), medios que utiliza (sonrisa, palabra, gestos, repetición), como acaba interacciones, cómo muestra atención al otro. Adulto: grado de autonomía o dependencia, agradece, solicita, provoca, busca, acepta, colabora, espera consignas.

Relaciones con los objetos: objetos que utiliza, características, cómo los utiliza, utilización sensorial, exploratoria, simbólica, cognitiva, pulsional, repetitiva, calidad de la utilización del objeto, manera de actuar (proteger, acumular, tirar, destruir, reconstruir), transformaciones de los objetos (destrucción-construcción), manera de construir.

Relaciones con el tiempo: duración de sus interacciones, sus juegos, tiempo que predomina en juegos o actividades, insistencia para comunicar, para cooperar, anticipación.

Relaciones consigo mismo: atención hacia sí mismo, placer del movimiento, interés por su imagen en el espejo, movimientos, calidad de los mismos, desplazamientos, tono, postura, emoción.

En el apartado de Análisis de datos, se hace referencia también al tipo de juego que el niño/a realiza: juegos de reaseguramiento profundo, juegos simbólicos, juegos de roles, juegos de representación. Enfocando específicamente en el “juego de construcción de refugios”.

<sup>7</sup>Aucouturier, “Actuar, jugar, pensar”, pág. 130

<sup>8</sup>Cerutti, “La Práctica Psicomotriz en la Educación”, pág. 41



## Construcciones de refugios

### El juego en un espacio habitado o el cuerpo en el espacio jugado

El niño/a organiza de un modo progresivo el conocimiento del mundo a partir de su propio cuerpo. Desde el punto de vista psicogenético se muestra una evolución en ese sentido. Un lactante que permanece en un principio fundido, integrado en el mundo que le rodea; no diferencia las percepciones internas de las que vienen del exterior. La primera tarea será tomar conciencia de los límites de su YO corporal y del No-yo. Hacia los seis meses comenzarán a unirse las percepciones en un esquema conjunto para llegar a la noción de unidad, de globalidad de ese Yo corporal, con el que se identificará poco a poco. El niño/a irá organizando y estructurando su cuerpo a la vez que entra en relación con el mundo de los objetos y el de los demás.

Entonces, partiendo de la organización de su propio cuerpo, irá poco a poco ampliando su espacio, invistiendo el espacio de su alrededor. No existe un espacio vivenciado fuera del tiempo, por lo que toda actividad motriz es indisolublemente espacio-temporal<sup>9</sup>. La exploración del espacio surge en un proceso espiralado, desde una vivencia multisensorial de contacto a la exploración y desde la experimentación al pensamiento categorial y al conocimiento del ambiente humano y de los objetos. En palabras de Myrtha Chokler “El niño vive y mientras se mueve, no solo se desplaza o toma objetos, sino que, fundamentalmente es, se siente siendo, y no solo existe, al tiempo que piensa, conoce y aprende”(CHOKLER M. , 2017, pág. 63). El niño/a seguro afectivamente está abierto al mundo, tiene motivación, necesidad e impulso por conocer.

Es aquí donde comienza a jugar en el espacio y a la vez moverse en él le va permitiendo aprehender sobre dimensiones, orientaciones, direcciones, y otras nociones. En ese espacio va a realizar su búsqueda personal, va a transitar su vivencia, va a hacer evolucionar su juego. En ese espacio, va a poder construir sus propios refugios, metáforas de la transformación de su corporalidad.

Daniel Calmels<sup>10</sup> en su libro “El espacio habitado” indaga el fenómeno espacial, no sólo físico y geométrico, sino el más revelador del juego que realizan niñas y niños, que es el

---

<sup>9</sup> Bernard Aucouturier en Educación vivenciada, de la vivencia a lo abstracto a través de la educación psicomotriz. Los contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales. Pág 5.

<sup>10</sup> Daniel Calmels escritor, psicomotricista, psicólogo social argentino y Profesor Nacional de Educación Física. Fue fundador del área de Psicomotricidad del Servicio de Psicopatología Infanto Juvenil del Hospital de Clínicas en 1980, y es miembro Honorario de la Asociación Argentina de Psicomotricidad, de la Asociación Federal de Psicomotricistas y de OMEP (Organización Mundial para la Educación Preescolar).



espacio de la apropiación subjetiva. El espacio habitado como recorte central de su análisis, remite no sólo al espacio ocupado con la presencia del cuerpo y el movimiento, sino al cuerpo extendido, proyectado en el espacio a través de algunas manifestaciones corporales, como la mirada, la escucha, el olfato, la actitud postural (CALMELS, 2011). El autor llamará "Topografía vivencial", a las experiencias lúdicas que se entretajan en ese espacio cargado de vivencias, a partir de allí, las describe y caracteriza.

Existen numerosas variables que se ponen en juego cuando niños y niñas juegan en un espacio: la afectividad, la pertenencia, el acercamiento, el evitar, o la búsqueda de alejamiento o proximidad están

permeadas y sujetas a aquella primera conformación subjetiva del infante con su figura de apego, es el adulto en su función corporizante quien habilita dicho proceso.

En palabras del autor "El conocimiento del espacio requiere del cuerpo y de la acción (...) el niño va a ir habitando este espacio a través de sus acciones, del juego corporal con los objetos" (CALMELS, 2011). El juego sirve como mediador entre el niño y el entorno para satisfacer la necesidad de enfrentarse a una realidad y transformarla. Algunas descripciones de este juego en los rincones habitados las llamó celda, mirador, isla, refugio, según la función actuada.

### Los refugios

*"La construcción de la casa es una de las formas más intensas de comenzar a habitar, porque al construir la casa se construye algo del cuerpo, del esquema y la imagen corporal"* (CALMELS, 2011)

En su etimología, refugio proviene del latín *refugium*, palabra que significaba acción de huir hacia atrás y también lugar protegido. Lugar que sirve para protegerse de un peligro. Protección o amparo que una persona encuentra en otra o en algo librándola de un peligro. La palabra refugio es sinónimo de asilo, de acogida o de amparo, pero también significa lugar adecuado para refugiarse.

Esta investigación amplía la mirada sobre las construcciones que niñas y niños crean en el espacio de juego. Con la denominación de *Refugios*, se pretende abarcar a todas aquellas construcciones que oscilan entre funciones de resguardo, protección, ocultamiento, o delimitación de la zona privada. Estos armados pueden llevar distintos nombres según sus



protagonistas las vivan y sientan, por ejemplo casas, barcos, casa de superhéroes, cárceles, casa de dinosaurios carnívoros, etc. Son escenarios de expresión de las más variadas emociones, proyecciones e identificaciones.

### La casa como envoltura “una segunda piel”

Bernard Aucouturier (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004) habla de la construcción de la casa como un símbolo, como un recinto protector contra la pulsionalidad de los fantasmas de acción. Cuando los niños y niñas construyen una casa, sienten el placer de una envoltura cinestésica y sensorial, sienten la unidad y la representación de ser uno mismo. La casa es en este sentido, como la metáfora del cuerpo en relación con el entorno, con sus aberturas y cerramientos, cada ambiente representado simboliza la historia de placer y displacer de las experiencias corporales del niño. La casa es un símbolo muy próximo al vientre materno.

En esta misma línea de pensamiento, al hablar de la construcción como relato de la propia historia vivida, Cori Camps (LLAURADO, 2006) en el desarrollo de algunos conceptos referidos a la construcción del psiquismo infantil señala a “La envoltura de interacciones recíprocas”, término acuñado por Brazelton. Se refiere a la capacidad de la mamá de ajustarse a los mensajes de un bebé, adaptándose inconscientemente al patrón de apego privilegiado del bebé, reforzando su competencia específica, estableciéndose así una relación circular entre ella y el bebé, de tal manera que un comportamiento del niño induce un comportamiento materno al que a su vez responde el niño. Para ello es necesaria una capacidad de empatía por parte de su objeto maternante.

La autora pone en un lugar de importancia también la propia historia y según la capacidad de la figura maternante, y la adaptación al bebé, puede provocar en el niño reacciones de evitación o de repliegue sobre sí mismos. La madre ofrece un entorno corporal y sensorial que sumerge al niño en un mundo rico de sensaciones, formas, olores, calor, ritmo, contactos...y el lenguaje materno religa todas estas estimulaciones (ANNE BIZOT, 1992).

Este concepto remite a lo que en la Práctica Psicomotriz de Aucouturier se ha denominado procesos de transformación mutua, resonancias tónicas y emocionales recíprocas, capacidad de empatía tónica y el diálogo tónico que a través de la intervención del psicomotricista se reactualiza y favorece los cambios internos.

Jugar la “envoltura” es jugar el deseo de sentirse protegido, deseo que muestra sus simientes en aquella envoltura protectora de calidad (o no) que se fue repitiendo, reiterando, rectificando, por medio de los primeros cuidados que brindó el objeto maternante. Envoltura



que puede verse dañada u obstaculizada si no existieron en los primeros días, meses, años, las interacciones precoces exitosas. Los juegos simbólicos de envoltura son presentados como juegos de reaseguramiento profundo que hacen referencia a las fantasías de acción originarias tales como las de contacto y fusionalidad.

### ¿Construimos un refugio? El juego de construcción

En la diversidad de las construcciones que pueden aparecer en las experiencias de juego de niños y niñas, puede observarse que existe una gran variabilidad de funciones que se le otorga a las mismas, que son determinantes de su uso y transformación. Un barco, una casa de gatitas o un caparazón, pueden presentarse distintas en sus lógicas de armado y sus formas o tamaños, pero ambas pueden servir para refugiarse de peligros, para permanecer escondidos, para desarrollar el despliegue de roles familiares o simplemente para brindar la seguridad de que aquella es una zona privada, al que otros y otras deberán pedir permiso para poder acceder.

La construcción de refugios como escenarios simbólicos, es expresión de un juego que es también una conducta simbólica en la medida que representa esa historia vivida como una narración afectiva. El juego expresivo y creativo es siempre algo de la infancia originaria, de una memoria corporal implícita que registra experiencias arcaicas de placer o displacer vividas en relación al otro, porque en estas experiencias está todo lo que condiciona la vida afectiva, emocional, relacional y cognitiva del niño y la niña.

Todos los juegos espontáneos creados por el niño con fondo de placer son medios de reaseguramiento simbólico y más tarde, en el adulto, todas las actividades lúdicas y culturales deben ser consideradas como medios de reaseguramiento contra la angustia.

Autores como Jamil Abuchaem y Thilda Rahal Abuchaem (ABUCHAEM JAMIL) han planteado la construcción de la casa como una constante referencia al cuerpo y su representación; se referirán a las distintas significaciones que portan las paredes en las construcciones al examinarlas desde la perspectiva del esquema corporal. Las paredes que un niño o niña construyen, representan la proyección de la capa más externa a él, aquella parte que separa el individuo de su ambiente. Las paredes pueden simbolizar la cobertura dérmica del cuerpo humano. La piel es el envoltorio más externo del cuerpo y el que marca tajantemente el límite desde donde empieza el cuerpo y donde termina el espacio ambiental, es



la frontera entre lo externo y lo interno. Según estos autores, las paredes construidas en una casa, sirven para detectar qué tipo de relación tiene el sujeto con su mundo externo e interno.<sup>11</sup>

### La construcción de refugios en el espacio de juego sensoriomotor

La sala de psicomotricidad referida al encuadre de la PPA, con su dispositivo e intervención específica, presenta la posibilidad y desarrollo de distintos tipos y niveles de juego. El espacio de juego sensoriomotor, el que se ha seleccionado para abordar la temática de esta investigación, está conformado por un tiempo y espacio pertinentes al logro de los objetivos respectivos de la práctica.

Se trata de un espacio que contiene diferentes tipos de materiales. Entre ellos, los nombrados como blandos, permiten este tipo de juegos; son materiales infinitamente transformables a tenor de la fantasía de niñas y niños; han sido creados para esta práctica en particular. Bernard Aucouturier se referirá a ellos con sus simbologías, según se trate de materiales duros o blandos. Estos últimos que son los más utilizados para realizar las construcciones, remiten a la metáfora del cuerpo maternante. Según Tustin, lo blando haría referencia al pecho, la parte suave del objeto madre, infinitamente deformable y fuente ilimitada de satisfacción. (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004)

El material blando, como telas, bloques de goma espuma, colchonetas, sogas, etc posibilita la construcción de diversos tipos de casas, refugios, cuevas. Son maleables, y pueden mostrarse más grandes y más pequeños, exigiendo la cuota corporal necesaria por parte de los niños y niñas que se ajuste a su transporte.

Como puede vislumbrarse hasta aquí, se presenta el juego de la construcción de refugios con una importancia central en el desarrollo afectivo - emocional de las niñas y niños, de su transformación, posibles fijaciones o proyecciones. Se presenta esta temática lúdica como un indicador importante respecto a la capacidad de creación y transformación de su propio mundo interno.

Este recorrido pretendió distinguir algunas caracterizaciones de este juego, considerando, que el mismo se desarrolla y se transforma en el tiempo, en tanto puede trascender con sus modificaciones en una misma sesión, y/o también en la continuidad de las mismas, que permitirán repeticiones, reiteraciones y transformaciones. Pudiendo verse favorecido, obstaculizado y totalmente influenciado por distintas variables referidas a factores como el espacio, los objetos, y los otros y otras que interactúan con el niño/a.

---

<sup>11</sup>Abuchaem, 1986



### **Una transformación posible**

¿Qué sucede con las construcciones en la continuidad de un tiempo determinado? ¿Se modifican, se transforman, sufren cambios, de qué tipo? ¿Todos los niños y niñas pueden construir las? (CALMELS, 2011) señala que las primeras casas que realizan los niños y niñas son construidas alrededor del cuerpo, no muestran mayor extensión. Se presentan en estrecha relación con el cuerpo de quien las habita. Más tarde, necesitarán ampliarlas, buscarán compartir ese espacio con otros, para ello realizarán construcciones más grandes, lo que les permitirá salir de su egocentrismo y pensar más allá de su propio cuerpo.

En clave de incógnita esta investigación se propone des-cubrir ese proceso.



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# ANTECEDENTES



El tema de los refugios<sup>12</sup>, su construcción y transformación durante el juego de niñas y niños, se revela con fuerza inspiradora, planteando la pregunta y las cuestiones conceptuales unidas a ella. Su observación permite la puesta en marcha de una exploración bibliográfica y de artículos académicos presentados en los últimos 30 años, y marcan el itinerario de análisis de esta investigación.

Entre los diversos aportes hallados, perfilan investigaciones y teorizaciones realizadas en distintas provincias de la República Argentina, en diferentes países de América del Sur y finalmente en países europeos como España.

El abordaje que se lleva a cabo sobre la temática, se selecciona de modo variado en cuanto a las líneas de trabajo e intervención. Se presentan a continuación experiencias desde el enfoque de la Psicomotricidad terapéutica y también educativa<sup>13</sup>. Luego se plantea, una teorización con enfoque psicoanalítico y como cierre se puntualiza en un aporte actual de la Terapia Psicomotriz narrativa.

Los autores/as que han relatado experiencias en el marco de terapia psicomotriz fueron demostrando a través de sus narrativas que se aproximaron al juego de Construcción de casas en situaciones de juego espontáneo, en sus consultorios.

Se exponen a continuación seis antecedentes de Investigación:

1-**María Corina Fernández** (FERNANDEZ, 2008), presenta dos estudios de caso, en los que se desenvuelve como Observadora participante<sup>14</sup>. Relata la experiencia con dos niños que llegaron a su consultorio por diferentes diagnósticos. Como consecuencia de ese análisis, plantea la temática de “La construcción corporal subjetiva e intervención psicomotriz en el espacio terapéutico”. Analiza cómo a partir de un abordaje psicomotor el niño construye su propia corporeidad. Utiliza el juego de construcción de casas como vehículo y metáfora del cuerpo, lugares que simbolizan la historia de placer y displacer de las experiencias corporales.

El juego de construcción de casas le permite a lo largo de las sesiones, brindar un espacio y materiales adecuados para que el niño pueda hacer, vivenciar, compartir con el otro, en este caso el psicomotricista, su propia historia. Al atravesar esa experiencia corporal el niño puede toparse con dificultades o posibilidades y desborda el campo habitual de imágenes y representaciones, pudiendo gestionar nuevos modos de habitar su cuerpo. En el transcurrir de

---

<sup>12</sup> El concepto de Refugios hace referencia en esta investigación a las construcciones que realizan niñas y niños con materiales que permiten y favorecen que la estructura armada posibilite funciones de protección, ocultamiento, delimitación de la zona privada y segura.

<sup>13</sup> Se diferencia a la Psicomotricidad Educativa en tanto se trata de una intervención realizada en un espacio educativo y con un grupo de niños/as, de la terapia psicomotriz que se lleva a cabo en el encuadre de una terapia y es realizada por especialistas formados en la Práctica de Ayuda Psicomotriz.

<sup>14</sup> La categoría de Observador participante o interactiva fue propuesta por Bernard Aucouturier al referirse a la observación del niño mientras se interactúa con él, en donde existe una interacción tónica emocional entre ambos.



varias sesiones, los niños transitaron distintos estados: de la rigidez tónica a la expresión, manifestando una cierta fluctuación tónica (tensión – distensión); la casa construida pasó de ser hermética, sin entrada de luz, y sólo jugar el niño adentro, a elaborar un armado más amplio e ir agregando partes como puerta, ventana para salir y entrar de la casa. Desde el aspecto verbal, se enuncia en principio como “la casa” a nombrarla como “su casa”. Al cabo de un tiempo, surge la idea de armar dos casas, una para ellos y otra para la psicomotricista.

Marina Corina Fernández concluirá que todo el juego de la casa implica el aprendizaje de nociones espaciales, la captación de normas, la creatividad adaptativa o asimiladora de la realidad, el desarrollo de capacidades cognitivas como clasificar, apilar, la organización del espacio horizontal o vertical, al colocar techos y paredes; favoreciendo a su vez la incorporación en un grupo, encontrando en él un lugar para el propio deseo, pudiendo identificarse con las personas que viven en la casa; reconocer y respetar las normas, por ejemplo de no destruir las casas, o de rehacerlas si sucediera, entrar y salir por la puerta, etc. (FERNANDEZ, 2008)

2- En una misma línea terapéutica, **Gennaro**(GENNARO, 2013) expone en su artículo “Hazme una casa”, un caso clínico, en el que describe con detalle el seguimiento y tratamiento de un niño que llega a la consulta con un cuadro autístico. En su informe presenta, un juego de construcción de casa, que por medio de una actividad espontánea el niño transita. El itinerario de transformación del juego de construcción presentado fue el siguiente: en un primer momento utiliza la plastilina, y más tarde lo resolverá con los cojines de la sala y peluches. Se reitera el pedido de jugar a lo mismo en el tiempo, y el niño comienza a expresar placer. Inicia un juego de rotura, reparación y sanación (respecto al techo de la casa de plastilina y un juego con una muñeca) que se transformará por medio de la casa construida con cojines en una escena de “un nacimiento”, que al reiterarse, permitirá al niño aceptar por primera vez ser sostenido corporalmente por el psicomotricista. Sumará luego al juego simbólico, peluches que dramatizarán el nacimiento.

La huella marcada de una transformación similar a los casos anteriores, fue configurándose, iniciando una construcción de casa hermética, sin lugar adentro, logrando posteriormente habitarla con su cuerpo, generando su propia envoltura, y luego con objetos. Pudo más tarde ir agregándole puerta y ventanas, logrando un día construir sólo su propia casa. Hacia el final de su terapia, pudo aceptar el contacto con otro, los límites de apertura y cierre de la sesión, los límites espaciales (ya no salía del consultorio). Paulatinamente comienza a repetir secuencias de juego con distintas variantes, no ya de modo estereotipado, y



una escena central que puso fin a su proceso: “cierra la puerta”, solicita al psicomotricista, en actitud de demarcar su territorio privado.

El autor concluye la experiencia poniendo nombre a dicha casa, metaforizándola como una Casa – Vientre. Será la madre en primer lugar la que dará a su hijo un espacio en su cuerpo, y en su mundo interno, en el que ella realiza un trabajo psíquico inconsciente de separación/diferenciación en relación a él. Espacio que será proyectado por la madre, después del nacimiento en una delimitación que sitúa al bebé a través de la mirada y el holding<sup>15</sup> materno. Esta delimitación del espacio en la que la mirada de la madre situando a su hijo ocupa un lugar esencial, da al niño la posibilidad de integrar la separación Yo – no Yo y reconocer el mundo externo. Este espacio es introyectado por él y es vivido como un espacio de seguridad que lo protege del despedazamiento y la amenaza del afuera. El reconocimiento de los límites de su espacio es vivido como una frontera de intercambio, tal como lo expresa Didier Anzieu (1985) en su “Yo piel”, entre el mundo exterior y el interior.

3- Otro aporte es el de **Ángel Ruiz de Velasco Gálvez**(RUIZ DE VELASCO GALVEZ, 2002), en el cual se especifica la relación entre la vivencia del juego de las casas en el espacio de psicomotricidad y su significancia en torno al proceso de unión / separación en la construcción de la identidad de niñas y niños.

En su artículo “La unión – separación, un proceso clave en la construcción de la identidad” (2018) el autor hace mención a la importancia de los juegos pre- simbólicos en el proceso de individuación del niño y su madre. Y a través de su experiencia en la sala, reconoce la importancia del juego de construcción de casas, toma los aportes de Muniain y otros (citado en Ruiz de Velasco Gálvez 2018) que también nombran categorías centrales como unión – separación, apego – distancia, fusión – identidad.

Como antecedente interesante para la investigación sobre refugios, el autor ejemplifica la situación lúdica de la construcción y usos de casas y su relación con los conceptos citados. Distingue en principio dos tipos de alternativa: niños y niñas que utilizan el espacio/casa habitualmente y los niños que nunca juegan en torno a ella.

Respecto al juego específico de la casa expone, que se trata de la proyección de la propia personalidad en forma de hogar, tienda, isla, hospital, trinchera, barco. Siempre invistiéndolo como un refugio de seguridad en el que las puertas y ventanas conectan con el exterior. El mismo representa según el autor el seno materno que envuelve, contiene y protege.

---

<sup>15</sup> Donald Winnicott, pediatra, psiquiatra y psicoanalista Inglés acuñó el término Holding al referirse a una de las tres funciones maternas esenciales en relación con su bebé: el holding sería el sostén, el handling la manipulación y el Objecto resenting la presentación objetal.



Este juego permitirá vivencias lentas y cálidas, nutritivas emocionalmente. (Hernández Fernández 2018).

4- **Gorrasi et.al**(GORRASI, 2008):en el desarrollo de su Tesina en la Facultad UNCUIYO, en la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa, se encuentra el abordaje de un estudio de caso, en el que se observa el juego de construcción de casas y un itinerario de cambios y transformaciones. Con el objetivo de observar y describir la construcción como uno de los indicadores que dan cuenta de la imagen de sí mismo y de la constitución subjetiva y cognitiva de un niño, elabora el texto llamado “Construyendo un continente. Los fantasmas de acción y la construcción del propio espacio”. En él se realiza el seguimiento de un niño, que a través de la participación en sesiones continuadas de Psicomotricidad Educativa, transita un proceso de maduración psicológica, emocional e identitaria. Se muestra la evolución del juego del niño y el grupo de pares que lo acompaña, y se describe la transformación de las construcciones en juego, configurándose al principio construcciones planas contra la pared, hasta la construcción de casas que funcionan como continente para el niño y su grupo.

5- **Jamil Abuchaem** (ABUCHAEM JAMIL): Jamil Abuchaem y Thilda Rahal Abuchaem<sup>16</sup>, con larga trayectoria en la clínica de niños, adolescentes y adultos, aportan un registro documentado por años de terapia psicológica. Su análisis se presenta como el más antiguo de los encontrados sobre la temática, y tiene su base en la idea original de Arminda Aberastury (1951). En él los investigadores llevan a cabo durante años de consultorio y abordaje terapéutico con niños, la utilización de una herramienta para realizar la fase diagnóstica: el Juego del Constructor Infantil Privilegiado. Por medio de este material, realizaban un test que les permitió observar determinadas características de los pacientes, que luego incluían al ciclo completo del tratamiento.

Se trata de un juego que ponían a disposición de los niños y mediante el cual, éstos podían armar diferentes tipos de casas, comenzando por elegir el tablón de base de entre 6 tamaños posibles. Luego les permitía ir agregando palitos, maderas, puertas, ventanas, cercos, rejas, de amarillo o rojo, y de distintos tamaños. No realizaban los psicólogos ninguna intervención de ayuda, ya que se tomaba como imprescindible la espontaneidad de la producción. El producto finalizado, más las verbalizaciones que iban fluyendo mientras armaban, y el cruzamiento de esa información con un análisis posterior que realizaba el terapeuta, fue haciendo posible que dichos autores describieran modelos y tipos de construcción poniéndola en concordancia con distintas personalidades y/o patologías.

---

<sup>16</sup> Jamil Abuchaem médico, pediatra, psicoanalista, psiquiatra, nació en Brasil. Junto a Thilda Rahal escriben el libro “El juego de construir casas. Enfoque psicoanalítico” en 1986.



6- **Joaquín Serrabona Mas** (SERRABONA MAS, 2019): Con la intención de dar cierre al recorrido de antecedentes se presenta a continuación un artículo que ubica en el centro del análisis al *juego de la construcción de casas en los espacios de psicomotricidad*. El mismo fue elaborado muy recientemente por Joaquín SerrabonaMas, y es la síntesis de varios años de observación participante en las sesiones llevadas a cabo por diferentes psicomotricistas. En un artículo que tituló “Significado y cambio narrativo a través del juego corporal: ¿qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad?”, el autor describe con detalle, la repercusión en las distintas dimensiones de la persona que se ponen en juego en cada ocasión que se presenta el escenario de construcción de casas, desde la línea de la Terapia Psicomotriz Narrativa<sup>17</sup>. A su vez, se exponen estrategias metodológicas que facilitan el desarrollo del juego, una clasificación del tipo de casas que surgen y su tipología narrativa en función al juego vivenciado alrededor de las casas. Por último abarca la importancia de las casas en los cuentos clásicos.

Desde un planteo inicial ¿cómo llega un sujeto a ser protagonista de su propia vida? ¿Cómo se articula su narratividad?, y si es una historia co-construida, ¿cuál sería el principio? Serrabona pone en relieve asuntos como el juego corporal y la centralidad del juego para la expresión de la persona en todas sus dimensiones. Aborda el juego de construcción de casas con un interés fundamental. La vivencia será lo esencial en aquel entramado. En la experiencia misma de construir una casa, el niño autorregula su capacidad afectiva. La casa, como un sitio que se desea tener, que permite poder salir y volver. La casa física pero sobre todo imaginaria y no tangible que en el recuerdo nos da tranquilidad y seguridad. El concepto “casa” proporciona aspectos positivos que incluyen la protección de una familia, un hogar donde encontrar descanso, nutrición física y emocional. Pero no todo es vivencia positiva dentro de una casa, también surge el vacío, los problemas, la inseguridad, la cárcel, y la impotencia.

Según este autor, el juego de la casa se adapta a las necesidades evolutivas del niño, tanto manipulativas como constructivas; sus normas son intrínsecas al juego, a la acción y también a la dificultad variable. Este juego representa, actualiza, y elabora las vivencias afectivas y relacionales más profundas de los niños gracias a la potenciación del juego simbólico. La construcción de la casa presupone la elaboración del propio espacio personal e identitario. Le permite a quien lo juega, diferenciarse del resto para conocerse y reconocerse. Puede transformarse en un juego que implica la vida cotidiana (el propio hogar, la familia, la escuela), un lugar reparador (hospital, veterinaria, etc.), fantasioso (castillos, palacios), o un lugar de descanso, personal, íntimo.

---

<sup>17</sup> Esta línea de intervención tiene su origen en la Terapia Narrativa, creada por Michael White y David Epston en 1990. Dichos autores otorgan importancia al análisis de la experiencia vivida como un texto.



Un juego, que si bien exige funciones ejecutivas, cognitivas, adaptativas, también ofrece la posibilidad de que el niño se exprese en su narración simbólica que le permitirá expresar conflictos emocionales y relacionales que narrarán la lucha interna y externa por construir una historia compartida con los demás.

Una posible transformación en este tipo de juegos podría darse según el autor tras el siguiente itinerario. Los primeros juegos de la casa se darían como casa – escondite, sirviendo de soporte para otros juegos presimbólicos como aparecer – desaparecer, perseguir y ser perseguido, llenar y vaciar. Su significación tendría que ver con el proceso de construcción de la identidad corporal estructurada y diferenciada. (Ruiz Velasco y Javier Abad citado en Serrabona 2019). En palabras de Serrabona “La construcción de la casa tiene la ventaja de actuar como la boca del niño, puede decir mucho más con una construcción y lo que ocurre dentro de ella, que con el lenguaje verbal”.(SERRABONA MAS, 2019, págs. 129-150)



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# **DISEÑO METODOLÓGICO**



En este apartado se describen aspectos del diseño metodológico, a partir de los cuales se orienta la investigación.

Se trata de una Investigación *cualitativa y descriptiva* ya que intenta describir las características de un fenómeno a partir de la determinación de variables, con la intención de comprender la realidad, y generar teoría a partir de la observación de los fenómenos.<sup>18</sup> Los datos recolectados serán de carácter *numérico y discursivo*.

La investigación es de tipo *longitudinal*, realizada durante un lapso de tiempo de tres meses: Septiembre, Octubre y Noviembre de 2020, contenidos en 12 sesiones de Psicomotricidad.

Se trata de un “*Estudio de un caso*” con mirada en el proceso grupal, de nueve niños/as de entre cuatro y cinco años, en un taller de Psicomotricidad en el Centro Cultural Cotesma, San Martín de los Andes; un espacio habilitado durante el año 2020, en época de pandemia, para realizar talleres con protocolos específicos.

Según las condiciones y el contexto en el cual se realiza la medición de los fenómenos es una investigación de tipo “*observacional*” ya que se estudian los fenómenos tal cual aparecen en las sesiones de Psicomotricidad.

Las muestras son *no probabilísticas*, ya que no respeta el criterio de aleatoriedad en la selección, y los elementos se seleccionan por un criterio en particular: niños/as que pueden asistir al taller en época de Pandemia. Se conforman las muestras *decisionales e intencionales*.

La *unidad de observación* es: un grupo de niños y niñas de cuatro y cinco años observados a lo largo en 12 sesiones de Psicomotricidad. La *población de estudio* es el grupo de niñas y niños.

### **Medios, recursos e instrumentos a utilizar:**

#### Métodos y técnicas de recolección de datos:

- Registro fílmico de los encuentros.
- Observación no participante, directa e indirecta. Se realiza una Observación descriptiva, ya que se observan detalles que adquieren sentido en la integración a la situación acontecida en su conjunto; definiendo de modo previo los aspectos del campo de observación.

---

<sup>18</sup>Yuni, Urbano, “Técnicas para investigar”, pag. 13



- Crónicas de observación, nota de campo (reflexividad del observador), y a partir de una posterior triangulación de los datos, se realiza la escala de apreciación.
- Grillas de relevamiento de datos respecto al juego de construcción de refugios, una por cada sesión.
- Entrevista grupal: grupo focal. Se lleva a cabo con un grupo de niños y niñas conformado de modo selectivo e intencional. En este caso participan todos los/as niños/as que fueron participantes de dicho juego de construcción de casas y que participaron en el taller de Psicomotricidad.
- Entrevista a familias de los niños/as que participan: con el objetivo de recolectar información respecto al contexto de cada niño/a y el modo en que atravesaron el año en contexto de pandemia.

#### Análisis de los datos:

Se realiza el análisis de las crónicas en primera instancia, lo que permite completar y volcar datos en una segunda grilla por cada sesión, desde donde surge un análisis narrativo y descriptivo en base a los Parámetros de Observación puestos en relación con el juego de construcción de refugios. Este análisis se realiza en relación al marco referencial, estableciendo relaciones entre lo observado y los conceptos teóricos que enmarcan la investigación. De allí, se desglosan las conclusiones a las que se arriba.

Se incluye en “Anexos”, el material relacionado con el trabajo de campo: grillas de recolección de datos y crónica del grupo focal.

Con respecto al modelo de entrevista solicitado a las familias, se presentan consignas referidas a datos personales, del niño/a y de su familia; datos de la ubicación de la vivienda, dinámicas familiares cotidianas, situaciones referidas al juego y un dibujo realizado por el niño/a de su propia casa.

En cuanto al modelo de “grilla de relevamiento de refugios”, se divide en cantidad de construcciones observadas por sesión, nombres utilizados por los niños/as, información referida al espacio y tiempo destinado a la misma, los objetos que se usaron, algunos indicadores referidos al desarrollo del juego en sí, características y funciones de las construcciones, acciones de los propietarios sobre las mismas, y la relación consigo mismo/a, con otros/otras y con el adulto.



Para realizar el grupo focal se plantearon algunos interrogantes referidos al momento de construcción, con la siguiente guía de preguntas orientadoras: ¿Recuerdan para qué hacían esas construcciones? ¿Las construyeron con alguien o solos/as? ¿Las construyeron para jugar ustedes o para que venga alguno de los pares? ¿Recuerdan de qué estaban hechas? ¿Qué partes tenían, qué les pusieron? ¿Se sentían cómodos en sus casas? ¿Cómo les gustaba usar los refugios? ¿Nos pueden contar cómo eran, grandes, muy pequeñas? ¿Entraban sólo ustedes o alguien más? ¿Hubo algo que les haya costado o dificultado mientras hacían los refugios? ¿Qué hacían adentro? ¿Hay algo más que quieran contarnos? ¿Ustedes juegan a construir refugios o casas en otros lugares?



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# **ANÁLISIS DE DATOS**



El análisis de la información recolectada: crónicas, grillas de observación, y aportes de entrevistas y grupo focal, se realiza a partir de los Parámetros de Observación: relaciones del niño/a con el **espacio**, los **objetos**, el **tiempo**, relaciones con **otros** (pares y adultos), **consigo mismos/as** y los **tipos de juego** que prevalecen.

Además se analiza, en base a los tipos de juegos que se observan, la relación de las construcciones con otros tipos de juegos que se dan en la sala: destrucciones, persecuciones, juegos de ocultamiento. Y para finalizar, se enfoca en las transformaciones que se fueron dando en relación a las construcciones de REFUGIOS, durante las 12 sesiones, a nivel grupal.

Durante el transcurso de los encuentros se observaron construcciones de refugios, variando en su forma, función, características. En cada sesión aparecen entre dos y cuatro construcciones, denominadas por los niños/as de diferentes formas: casas, barcos, botes, casas de dinosaurios, guaridas de humanos, escondites, jaula, casa de Estrellita o casa de la bebé. Con el fin de complementar el análisis, se agregan extractos de las crónicas y comentarios de los niños/as que se distinguen para el lector/a, entre comillas e imprenta cursiva.

## Relación con el ESPACIO

“El lugar que el niño elige para posicionarse en el espacio nos sirve para darle un sentido a sus acciones” (CALMELS, 2011)<sup>19</sup>

El espacio destinado a la expresividad motriz, en esta sala de Psicomotricidad, es amplio, luminoso, se diferencia claramente de las zonas destinadas a la expresividad plástica, gráfica y del lenguaje, y a los rituales de entrada y salida. El dispositivo espacial ya está instalado antes del ingreso del grupo, con el material específico, lo cual proporciona seguridad, favorece la anticipación imaginaria y anticipa el placer.<sup>20</sup>

A partir del estudio de las primeras experiencias de los niños/as en la sala, se observa una exploración continua del nuevo espacio, materiales y pares.

En la primera sesión se utiliza mayormente el piso blando y el sector de salto para construir. Luego se conversa sobre la importancia de dejar libre este espacio para saltar. Un grupo de niñas ocupa una zona alejada del piso blando y salto.

A partir de esta primera sesión, fueron claves las intervenciones de las psicomotricistas respecto a la “espacialización”. La sala ofrece lugares para jugar, favoreciendo juegos de

<sup>19</sup>Calmels, “Espacio habitado”, 2011, pag. 86

<sup>20</sup>Aucouturier, “Los Fantasmas de acción y la Práctica Psicomotriz”, pág. 167



reaseguramiento profundo y de reaseguramiento superficial. Cada espacio es importante y cuidado, en el desarrollo del itinerario de la Práctica. Por lo tanto, la referente es esencial en el acompañamiento, brinda la seguridad que el grupo y cada niño/a requiere, mantiene actitud flexible, pero a la vez clara y firme, respetando y haciendo respetar el contrato establecido, denominado "Ley del espacio". Desde la línea de pensamiento y práctica de Ana Cerutti, que habla de un recurso técnico con que cuenta el psicomotricista para contener y poner límites. Delimitando un espacio se va estableciendo un orden que permite hacer evolucionar las actividades, a la vez que indirectamente se le va mostrando al niño qué cosas puede hacer y en qué lugares. Es así que surge la Ley del espacio. (...). "La ley debe decirse sin ambigüedades con firmeza y claridad, articulando la palabra, con el tono, la postura y el movimiento".(CERUTTI, 1996, pág. 64)

En la segunda sesión se cambia el lugar de la Práctica, se lleva a cabo en otro salón. Se reconoce que el dispositivo material le da estabilidad al encuadre de la Práctica Psicomotriz.

Durante las 12 sesiones se observan construcciones que se desarrollan en el piso blando, y también sobre el suelo. A partir de la organización del espacio (destinando el lugar de la barra, sector de salto, sector de representación y rituales de entrada y salida), los niños/as organizan sus construcciones ocupando diferentes áreas de la sala, tanto sobre el piso blando, centro de la sala, como en los laterales y hacia el fondo.

Mayormente, en relación a la elección del espacio por parte de los niños/as se observa que eligen el espacio en el cual ya jugaron o construyeron en otras sesiones, espacios definidos, repitiendo mayormente los seleccionados a lo largo de las sesiones. Surge la pregunta *"¿Por qué suelen elegir siempre el mismo espacio que la sesión anterior, repitiendo sesión tras sesión el mismo lugar destinado a sus construcciones?"*

Citando a Aucouturier (ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985)... "El desarrollo de las sesiones nos obliga a comprobar que, pese a estar muy espaciadas, en ocasiones varias semanas, los niños reanudan la actividad que habían dejado la última vez, y para ello la última sesión siempre es *ayer*". (pág. 165)

En relación al *tamaño* que ocupan las construcciones, se observan construcciones en las que las dimensiones permiten el ingreso de 1-2 niños/as (mayormente al comienzo de las sesiones, antes de ampliar, o el caso de un niño que juega solo durante todas las sesiones), y construcciones (con el paso de las sesiones) cada vez más amplias y con mayor disponibilidad espacial para el ingreso de más pares. En dos ocasiones se integran construcciones próximas



(por iniciativa de los niños/as y proyectos de juego), ampliando, integrando ambas construcciones y creando una nueva.

Las intervenciones de las psicomotoristas se refieren específicamente a la organización del espacio, y en una escena, se acompaña a un grupo de niñas respecto a modificar el lugar habitado hacia uno más estable. Se interviene brindando acompañamiento respecto a la estabilidad de la construcción. Se consideran esenciales las intervenciones de las psicomotoristas desde las primeras sesiones, lo que favoreció la organización del espacio y la instalación de la norma y seguridad.

Una de las construcciones más significativas en relación a este indicador, se observa en la Sesión N°4, en la que a partir de una escena de juego de dinosaurios, dos construcciones espacialmente próximas, pero separadas, terminan siendo unificadas, integradas en una misma, y en un juego colectivo.

“Quiero que alguien venga acá”, solicitaba Bautista durante el juego, permaneciendo en su construcción de forma solitaria, en demanda del resto de sus pares. Deciden, luego de conversaciones sobre dinosaurios herbívoros y carnívoros, ser todos “carnívoros”, unificando las construcciones.



*Imágenes de construcciones próximas,  
luego integradas*

“Tenemos una casa gigante” festejó gritando lon... Momento en el que terminan de integrar, entre los tres participantes, las dos construcciones en una misma. Se citan a continuación algunos extractos del grupo focal, respecto a las reflexiones de los niños/as respecto al espacio: “esa sala era más aburrida”, Luciana refiriéndose al primer encuentro, luego menciona “hicimos una casa donde se tiran, saltan, y también, y después nos dijeron que



no, *la hicimos ahí y después, una casa re grande*". Bautista también aportó oralmente respecto a lo que recordaba *"cuando armamos la casa de los dinosaurios... era tan grande"*. (Crónica del Grupo Focal, 2020).

## Relación con los OBJETOS

La Práctica psicomotriz de Bernard Aucouturien en la cual se enmarca esta investigación presenta en su dispositivo material distintos objetos y mobiliario que pueden ser caracterizados, según se presente el mismo, como fijo o móvil, como lo es el caso del espejo, y sector de salto, la barra (agregada en esta ocasión experimental). O por su consistencia, los que son duros o blandos<sup>21</sup>, por ejemplo los bloques de goma espuma, colchonetas, peluches, las telas, pañuelos, sogas, o caso contrario, fuentones, flota-flota, mesa y barra. Una tercera caracterización que puede distinguirse es la de ser elementos estructurados o no estructurados como las carteras, bolsos, muñecos, o en su revés, las pelotitas de lana, tela, pañuelos y sogas.

Cabe mencionar que Ana Cerutti (CERUTTI, 1996) desde el trabajo al interior de esta práctica de la Psicomotricidad, señalara como imprescindible que los objetos y materiales pudieran ser variados, presentes en buena cantidad según el número de participantes, para garantizar las experiencias más diversas, y de buena calidad y limpieza, garantizando la seguridad física del niño. En sus palabras "El buen estado de los objetos da seguridad al niño, a la vez que le brinda una imagen de la atención que él puede esperar de los adultos". (Pág. 60)

El recorrido realizado por las 12 sesiones planteadas en esta investigación, demuestra a través de su análisis respecto a la relación de los niños/as con los objetos, una manifiesta evolución en el tipo de uso de los mismos, con un marcado incremento respecto a la variedad e inclusión de elementos, junto al aumento en el tiempo, observado en la duración de los juegos realizados, y como valor final, permite observar cómo se convirtieron los objetos en mediadores en la comunicación y apertura hacia los demás. En lo que sigue se puntualiza más en detalle cada uno de los datos.

Lo arrojado por la experiencia, respecto a la evolución en la búsqueda y utilización de los objetos presenta cifras esclarecedoras de un proceso grupal, que pasa del uso, en sus primeras experiencias de juego del material blando, como bloques, colchonetas y telas, hacia la incorporación de otros objetos como fuentones y palos flota-flota. Cabe mencionar que los

---

<sup>21</sup>- Según Bernard Aucouturier el material blando contiene la posibilidad de ser infinitamente transformable a tenor de la fantasía de los niños, y su clasificación en duros o blandos funcionaría como una metáfora del cuerpo maternante. Aucouturier, "Los Fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" pág. 170.



materiales siempre se encontraron presentes en el mismo sector de la sala. Hacia la sexta sesión, los niños y niñas comienzan a agregar en sus construcciones otros objetos como peluches distintos, más cantidad y variedad de telas (distintos tamaños), palos flota-flota, que fueron ubicados para delimitar el espacio de una zona privada. Las últimas tres prácticas (sesión 10, 11 y 12), dejan constancia del uso de abundante material, a diferencia de las primeras 6 sesiones. Puede observarse en el armado de las construcciones y su habitabilidad, material blando diverso en formas, tamaños y cantidad, fuentones, la incorporación de otros elementos –entre ellos muchos no estructurados-utilizados de modo simbólico como carteras, sogas, pelotitas de lana, peluches, pañuelos, y el agregado del uso de un sector de la barra que funcionan como sostenedor de paredes de la construcción.<sup>22</sup>

Puede demostrarse por medio de un extracto del grupo focal realizado al final del período de 12 sesiones, esta primera etapa en el uso de los objetos; se trata de una escena sobre una escuela de danzas:

*“La coordinadora del grupo pregunta a las niñas sobre una escena observada:*

*Coordinadora: ¿te acordás?...yo me acuerdo algo que vi por ahí atrás (señala el sector detrás de la barra, en el fondo del salón), que habían armado, tenían todo un espacio con una tela.*

*Ion: para hacer valet (la mira a Jorgelina y se sonríe), y danza...*

*Coordinadora: ¿se acuerdan de ese juego? ¿Te acordás Jorgelina para contarnos algún detalle?*

*Jorgelina: habíamos puesto una tela.*

*Coordinadora: ah, habían puesto una tela...*

*Vero: era una tela amarilla.*

*Coordinadora: una amarilla, hasta el color se acuerda Vero. ¿Y había algo más?*

*Jorgelina: un bloque.*

*Coordinadora: un bloque...*

*Jorgelina: y....nada más.*

*Coordinadora: y ¿habían armado ese espacio para hacer qué?*

*Jorgelina: para hacer Ballet.” (Crónica Grupo Focal, 2020)*

En la misma centralidad e importancia que se le confiere a las intervenciones del psicomotricista al interior de esta práctica, también se le confiere respecto a los objetos que hay. A través de ellas se favorece la construcción de normas respecto al cuidado y uso de los

<sup>22</sup>Respecto a la relación del niño/a con los objetos y el símbolo que representa:

“Observar el uso que el niño hace de los objetos es altamente informativo para conocer su evolución. El uso de los objetos indica el nivel madurativo del niño, ya que a través del juego y del uso que hace de los objetos se valora su desarrollo neurológico, el control de sus movimientos, la coordinación de los mismos y el conocimiento que tiene acerca del mundo de los objetos y con los demás”.(Extracción de: “Guía para la Observación de los parámetros psicomotores” Pilar A. Sánchez, M. J. B. Martínez, 2000)



elementos del espacio, su regulación tiene que ver con consignas claras de cuándo un elemento es utilizado por alguien y, cuándo los/as otros/as pueden hacerlo. Las psicomotoristas sugieren el uso de telas en una escena en la sesión 3, y el uso de fuentones en otra de la sesión 9. Luego una intervención sobre la posibilidad de atar telas desde un mobiliario (fijo) como técnica para las construcciones. Otro acompañamiento que se reitera a lo largo de las sesiones es el de la ayuda en la búsqueda de estabilidad entre los objetos al construir.

Hacia la cuarta sesión se agregan colchonetas con una particularidad distinta a las que ya forman parte del dispositivo. La diferencia notable del material, más firme, rígido y liviano, motiva el interés de los niños y niñas para su manipulación y traslado, como también el uso vertical de las mismas en las construcciones. Esa mayor estabilidad que presenta el material fue explorada rápidamente por el grupo.

Respecto al modo en cómo fueron escogidos los objetos en cada escena o situación lúdica se observa un cambio de actitud de parte de los niños y niñas al transcurrir el tiempo. En las primeras exploraciones, manipulan y se desplazan con los materiales blandos que muchas veces de forma fortuita encuentran en su camino o disponibles en un sector central de la sala, dejando plasmada en esta búsqueda, posturas más estáticas y movimientos más lentos, con la mirada en los alrededores. Progresivamente y al ir aumentando el conocimiento que tienen de los objetos accesibles, muestran una actitud de búsqueda con mayor despliegue de libertad, con movimientos más veloces e intencionados en aquello que consideran más pertinente a los fines de lo que construían, pudiendo anticipar los pedidos al armado planeado. En varias ocasiones, esto los lleva a negociaciones con otras y otros para concretar intercambios.

En esta línea, y pensando estas prácticas de socialización en un grupo, Ana Cerutti<sup>23</sup> reflexiona sobre las posibilidades de potenciar el desarrollo de los niños y niñas a través del fomento de la cooperación y el aprendizaje, al participar en proyectos comunes con los demás, resolver situaciones problemáticas, y vivir experiencias de compartir espacios, materiales y actividades. (CERUTTI, 1996)

Respecto al tiempo de uso de los objetos que integran en las distintas construcciones de refugios, puede observarse con claridad, el aumento en la duración de los proyectos personales y grupales, pudiendo localizarse un tiempo mayor de manipulación y exploración, luego de construcción y reconstrucción, llegando al juego evidenciado en torno al escenario

---

<sup>23</sup>Cerutti, "La Práctica Psicomotriz en la Educación", pág. 52



armado. Hacia el final de las sesiones, en los últimos encuentros se observa el uso de objetos por más de 20 minutos, en los distintos proyectos.

El uso o función dada a los objetos en la continuidad de las sesiones evidencia procesos semejantes en cada una de las prácticas; un primer período de juegos de destrucción y armado de torres con mayor investimento pulsional, propiciando luego proyectos de construcción y armado de escenarios lúdicos. (Temática Destrucción/construcción que se retoma en el apartado de “tipos de juego”).

Para cerrar el análisis sobre los objetos, resta considerar lo sucedido respecto al funcionamiento grupal referido a su uso, dejando en vista, una actividad más solitaria o entre dúos en las primeras sesiones, hacia la apertura a la comunicación, y mayor socialización cuando en las últimas 3 prácticas se evidencia una variedad de subgrupos entre los participantes, siendo en ocasiones 3 o 4, y a la vez que se genera una gran complicidad con el grupo total.



*Construcción de casa de la bebé, Sesión 12*

## Relación con el TIEMPO

El dispositivo temporal de la sesión se estructura en fases sucesivas, en las que se propone a los niños/as el pasaje por diferentes niveles de simbolización. Se enfoca el análisis en el “momento de juego sensoriomotor”, el tiempo reservado a la expresividad motriz, al proceso de aseguración por medio del juego. En este caso, el momento especificado dura 50 minutos. Para generar una lectura más fluida y facilitadora del análisis, se decide separar en tres etapas el momento: inicio (primeros 15 minutos), medio (20 minutos siguientes), cierre (últimos 15 minutos).



Durante las 12 sesiones comienzan algunas construcciones en el inicio de la sesión y en el medio de la misma. El detalle que surge con mayor relevancia es que, a partir de la quinta sesión, las construcciones tienen mayor duración en cantidad de minutos. En las primeras sesiones se distinguen construcciones de corta duración (en minutos), efímeras, que se dispersan rápidamente. Luego, se observan construcciones que duran más de 20 minutos, hasta el final de la sesión, sostenidas en el tiempo.

Otro aspecto que se profundiza en este indicador es el estado en que finalizan la escena de juego, *¿la desarman, la dejan construida, la destruyen?* Durante las primeras sesiones, las construcciones, al ser efímeras, se abandonan rápidamente, sin ser habitadas, se abandona el material, y en algún caso se destruye. Llegando a las últimas sesiones, las construcciones permanecen armadas en su mayoría, hasta el pasaje al momento del relato.

Aquí surge la pregunta... *¿Qué relación existirá entonces entre la duración de la construcción, el estado en el que finaliza, y el desarrollo del juego en sí?* Ya que se observa que al ser las últimas construcciones más largas en su duración, el desarrollo del juego es más rico, con escenas más desarrolladas y juegos colectivos.

Surge otra relación que se considera importante, que tiene que ver con el momento en que inician la construcción y su duración. Durante los primeros minutos de las sesiones iniciales, se observa la prevalencia de *juegos de destrucción*, lo cual va disminuyendo hacia las últimas, dedicando mayor cantidad de tiempo a los *juegos de construcción*.<sup>24</sup>

**Construcción de “casa bote” en Sesión N° 10, duración de 22 minutos de juego**



## Relación con OTROS: pares

“Esa necesidad de comunicación es la primera motivación indispensable, de la cual van a nacer todos los medios de expresión abstractos. La primera tarea del educador estriba en

<sup>24</sup> Ambos juegos de reaseguramiento profundo. El juego de destrucción favorece al niño/a el placer de destruir y mostrar que ya no tiene miedo a ser destruido, ha adquirido una representación estable de su unidad, y ahora puede reconstruirse solo. Evoluciona este juego hacia los juegos de construcción. (Aucouturier, 2018, pag.67)



hacer nacer (¿o dejar nacer?) ese deseo de expresarse para el otro y, después, de comprender al otro; con una palabra, de entrar en relación con el otro” (ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985)<sup>25</sup>

¿Cuánto influye en el juego de las construcciones de refugios el tipo de comunicación que se da entre los niños y niñas?, o quizá se puede valorar de modo inverso ¿Cuánto más se comunica el grupo al participar en estos proyectos cada vez más comunes y colectivos?, ¿Cómo va modificándose esa comunicación a lo largo de 12 sesiones?, ¿Cuál fue su riqueza transformadora? ¿Puede ser la construcción de refugios un juego estratégico que facilite el proyecto colectivo, y por ende promueva la cooperación y comunicación grupal?

Estos son algunos interrogantes que guían el análisis respecto a lo que sucede entre los niños y niñas a lo largo de la experiencia vivenciada durante los tres meses que duró la práctica investigativa. Al hablar de relaciones entre los pares, la comunicación se convierte en un eje imprescindible. El lenguaje corporal y verbal contribuye, pues, de manera fundamental en el desarrollo del niño, al permitir numerosos intercambios con el mundo de los otros niños y del adulto (SANCHEZ Pilar Arnaiz, 2000)<sup>26</sup>. Para lograr visibilizarla en este tipo de juegos se eligen tres categorías que referencian las distintas actitudes, deseos y posibilidades de jugar con otros/as: invita a otros/as a su refugio, acepta que ingresen, se rechaza a otros/as, pide permiso para entrar a otras construcciones.

A través de puntos y rupturas claves, puede notarse un camino claro en la conformación del sentimiento de pertenencia grupal, lo que facilita el entramado de lazos, vínculos, y juegos posteriores. En un grupo de nueve niños/as que sólo cuatro de ellos/as se conocían por fuera de la práctica, y otros cinco no conocían a ninguno/a aparece reflejado un gran proceso de socialización y apertura.

La primera sesión demuestra como primer pantallazo de relaciones, que cada participante expectante y a la vez con cierta carga de ansiedad ante lo nuevo, se relaciona con los demás por medio de poca palabra, mucha gestualidad espontánea, por períodos de tiempo cortos y discontinuados en las acciones que pocas veces manifiestan una intención aparente. Sólo se arman duplas o tríos sobre todo entre aquellos/as que se conocen de antes. Respecto a las construcciones de refugios, queda en vista que no existe construida una norma esclarecedora y reguladora de funcionamiento, por lo que los niños/as entran y salen de las mismas, sin registro de quiénes las han armado, sin pedidos de permiso, y en varias ocasiones

<sup>25</sup> Extraído de Aucouturier (1985) Educación vivenciada, de la vivencia a lo abstracto a través de la Educación Psicomotriz. Los contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales. Pág 19.

<sup>26</sup> Ver más detalle en Arnaiz Sánchez 2000 Guía para para la Observación de los parámetros psicomotores, pág 78.



llegan a destruirlas también. Solamente una de las duplas (dos niñas) pueden manifestar malestar, por medio de gestos y tensión corporal, frente a episodios donde se sienten invadidas adentro de su refugio.

Ya en la segunda sesión, pudiendo utilizar el ritual de entrada<sup>27</sup> para conversar sobre las construcciones del primer encuentro, sus episodios y sentimientos vivenciados, se habilita una primera medida de registro hacia el otro/a dueño/a de la misma, y sus posibles alternativas de decisión: uno/a que debe pedir permiso, otro/a que debe responder con aceptación o no. Primeros instantes de negociación y descentración grupal.<sup>28</sup>

El segundo encuentro marca una diferencia, se observan escenas de cuatro construcciones y hacia el interior de ellas, se gestionan pedidos de permisos para ingresar, niños que responden que sí, otros que no, sólo uno invade un escenario armado, y su protagonista no dice nada verbalmente, sólo mira. El comentario de uno de los jugadores deja explícita la evolución de estas comunicaciones cuando responde: *“No puedes entrar porque no sos dinosaurio”* dirigiéndose a una niña que se acerca. Otra escena llamativa del mismo encuentro es un niño que pregunta si puede destruir una casa, y logra autorregular su impulso cuando obtiene por respuesta un no.

Hacia la cuarta sesión vuelve a ocurrir un cambio notorio, una construcción conjunta surgirá de la suma de dos refugios individuales. Se trata de tres niños que comienzan un juego de persecución y armado de refugios para protegerse, y finalizan su juego uniendo sus casas de dinosaurios. Luego continúan presentándose situaciones de juego en duplas, o alguna escena donde se invade el espacio de los demás. Los intercambios entre esos subgrupos son cortos, y a través de la mirada.

El quinto encuentro guarda una nueva particularidad, se observan escenarios lúdicos donde se dan intercambios a través de objetos que funcionan como mediadores en la relación<sup>29</sup>, ya no sólo es la mirada el puente entre ellos y ellas, sino que el dueño de una casa-cocina le alcanza un plato de sopa a la dueña de una gatita que vive en una casa cercana, y más tarde le alcanzará *“una leche calentita y bien preparada”*. Puede fortalecerse a partir de aquí una menor distancia y mayor vecindad en la calidad de relaciones. El contacto y juego entra los/as participantes de cada construcción se presenta más seguido y continuo.

---

<sup>27</sup>El ritual de entrada en la PPA abarca un momento que abre a la comunicación y registro de lo sucedido en sesiones anteriores para ir construyendo a partir de allí las normas necesarias favorecedoras de la evolución grupal (Aucouturier 2004. Pág 175).

<sup>28</sup> El término Descentración deviene del concepto de Jean Piaget sobre el pensamiento operativo. Luego Bernard Aucouturier agrega la idea de Descentración tónica emocional, que permitiría un cambio importante a nivel de la comunicación y de los ajustes emocionales del niño con los otros. (Aucouturier 2018)

<sup>29</sup> En el libro *“La Educación Psicomotriz como terapia. Bruno”* Bernard Aucouturier a través del análisis de un caso, demuestra las fases en la evolución de la comunicación, ubicando al grito como un primer objeto mediador, y luego la acción de Dar y Aceptar objetos, son presentadas como primeras posibilidades de relación.



Un proceso que continúa enriqueciéndose cuando a partir de la sexta sesión – mitad del recorrido de la experiencia de campo- las duplas, se convierten en tríos y en cuartetos que, no sólo se invitan verbalmente como es el caso de un grupo que llama a un niño diciéndole “*únete al club*”, sino que además el grupo ha fortalecido su seguridad al demarcar límites espaciales con recursos concretos en el sector de juego, y a través también de la palabra “*Acá no puedes entrar*” dicen al participante que sostiene el rol de agresor en el juego de persecución. En esta línea María Corina Fernández hablará de la importancia que reviste un abordaje psicomotor a través del juego de construcción de casas para que el niño pueda construir su propia corporeidad, el juego como vehículo y metáfora del cuerpo, lugares que simbolizan la historia del placer y el displacer de las experiencias corporales (FERNANDEZ, 2008).<sup>30</sup>

Una imagen que se ancla en la evolución de las relaciones de este grupo, un juego de persecución<sup>31</sup>, que se reitera en el tiempo con la importancia que muestra tener para estos niños y niñas, finaliza con el pedido de permiso en otro refugio, que los acepta, los acoge, siendo ya cinco los/as participantes que comparten un espacio, y luego comienzan a tejer la trama de una experiencia colectiva.

A partir de este momento, el grupo manifiesta una constante y progresiva transformación y enriquecimiento de sus vínculos, no sólo quedan atrapados/as en lazos ya pre-existentes, sino que muestran interés y apertura hacia los demás. Acciones como dar, recibir, acoger, rechazar, escuchar, imitar, invitar, provocar participar en o con, invisten el espacio, los objetos y los juegos desde modos mayormente integrados de miradas, palabras, contactos corporales directos, y en subgrupos grandes, donde se relacionan entre dos bandos, por medio de una escena lúdica grupal y colectiva.

Las intervenciones de las psicomotricistas, acompañan el proceso grupal, no sólo ofrecen seguridad desde la presencia contenedora y potenciadora de juegos, sino que dinamizan y resuelven por medio de distintas estrategias, situaciones de conflictos en aquellos niños/as que según sus particularidades y procesos individuales de maduración psicológica y emocional necesitan de este otro que brinde firmeza y recuerde las normas.

El modo de relacionarse, de los niños y niñas está en relación directa con las matrices afectivas, relacionales y sociales que han construido en las primeras interacciones con sus figuras de apego. Esas experiencias dejarán marcas de la eficiencia y operatividad del vínculo para filtrar los estímulos invasores. El predominio de gratificación o frustración que le aporten

<sup>30</sup> En “La casa en construcción...Metáfora del cuerpo”. Texto presentado en Segundo Encuentro Nacional de Psicomotricistas. 2008. Córdoba.

<sup>31</sup> Para leer sobre la importancia de Juegos reaseguradores profundos: juegos de persecución ir a “Los Fantasmas de acción y la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier, pág. 183.



en el alivio de la tensión, acrecentará la sensación de seguridad, de calma y de consuelo o por lo contrario, activará las vivencias de temor o de ansiedad. Las huellas mnémicas de esta interacción en la experiencia creada y recreada día a día serán las forjadoras de ese molde relacional (CHOKLER M. , 2017)<sup>32</sup>, que se activa luego en todas las relaciones afectivas posteriores, y es el que se manifiesta en la sala de psicomotricidad.

**Construcción de  
refugios y juego  
colectivo de  
persecución,**

**Sesión N 11**



### Relación con OTROS: adulto

“Es necesario, para poder jugar, creer en lo que el niño construye” (CALMELS, 2011)<sup>33</sup>

El grupo de niños/as en este caso es acompañado por dos referentes psicomotricistas, que se encontraban cursando la etapa final de su formación.

El psicomotricista es una persona activa, vive el placer de estar allí, es sensible a las emociones de los niños/as. Esta sensibilidad emocional determina la calidad de acogida, permitiendo que los niños/as se sientan seguros, escuchados, comprendidos, en confianza. El psicomotricista está atento a cambios del niño, interactuando con empatía. Acompaña las transformaciones hacia la descentración tónico-emocional, el compartir juegos, comunicar, abrirse a un pensamiento más distanciado de su subjetividad. (AUCOUTURIER, Actuar, jugar, pensar, 2018)<sup>34</sup>.

Otro aspecto indispensable respecto a la actitud del psicomotricista tiene que ver con que es garantía de lo simbólico a lo largo de las sesiones, expresando la ley necesaria para el simbolismo del juego y la vida juntos. Emplea la conciliación para resolver conflictos. En esta investigación, se observan intervenciones específicas respecto a la espacialización, el pedir

<sup>32</sup>Myrtha H. Chokler en “La aventura dialógica de la infancia”. Pág. 53

<sup>33</sup>Calmels, “Espacio Habitado”, pag. 50

<sup>34</sup>Aucouturier, “Actuar, jugar, pensar”, pág. 83



permiso para entrar a construcciones de otros, el respeto por las mismas, la instalación de la norma que se refuerza en cada ritual de entrada.

Extracto de Crónica de Observación Sesión N°2, respecto a la instalación progresiva de las normas respecto a la construcción de refugios:

“...se conversa sobre el sector de salto del espacio. Allí no se puede construir, se recuerda lo sucedido en la sesión anterior. Se posibilita construir las casas en otros sectores fuera de la mesa de salto. Luego la psm ref. recuerda las reglas en relación a los refugios o casas, pregunta: *“¿Cuándo alguien quiere entrar a una casa, qué debe hacer?”*, ellos/as responden, *“tiene que preguntarle al que la hizo”*. Psm ref. responde *“bueno, esa persona puede decirle que sí o que no...¿si le dice que no? ¿qué se puede hacer?”*, un niño responde *“Hacerse otra casa”*...

En el transcurso de las sesiones, las intervenciones de las psicomotricistas fueron diversas, acorde a las demandas del grupo y necesidades específicas. En las primeras sesiones, se observa indiferencia por parte del grupo, pero marcadas intervenciones respecto a la instalación de la norma, el cuidado del espacio propio y los materiales. Con el paso de las sesiones, se observa mayor demanda de los niños/as solicitando ayuda respecto a la construcción en altura y estabilidad de techos o paredes. Este pedido mayormente surge de los niños/as, aunque en ciertas ocasiones, las psicomotricistas son las que lo ofrecen y sugieren cambio de espacio o materiales, para mayor estabilidad en las construcciones. Los niños/as en general aceptan.

Extracto Crónica Sesión N°2, proposición de construcción de refugio por parte de la psicomotricista: referencias: psmaux, psicomotricista auxiliar.

Marcos corre a Bautista, cambian los roles de perseguidor- perseguido. Corren por todo el espacio, emiten sonidos guturales. Psmaux. los observa y dice *“Necesita un refugio Bauti”*. Se atacan, nombran a un velociraptor. Ion nuevamente se mete en el fuentón y dice *“No puedes entrar”*. Marcos les dice *“Ey...tienen que escapar de míiiii”*. Ellos corren. Ion se va a la barra y propone *“Dale que él era la bestia y nosotros éramos los dinosaurios?”* (señala a Bauti como la bestia). Se corren, Bauti con un flota flota en la mano. Ion le dice a Bauti, *“Cuando salimos nos tenés que atrapa”*. Al irse hacia el fondo del salón, Ion dice *“No puedes tocar”*, psm ref. se acerca mientras les dice *“¿Cuál es tu refugio Ion, cuál es tu refugio? “Acá” responde, psm ref. dice “¿Este?...y desde donde no puede pasar? Y propone que se busquen algo para delimitar esos espacios de refugios. En ese momento Bautista dice “Yo soy dinosaurio”. Conversan y llevan objetos hacia allí: bloques, fuentones. Conversan, hacen algunos acuerdos, se escucha a Ion que dice “Tenés que ser velociraptor para entrar”*...



Particularmente hay dos niños que demandan la continua mirada de una psicomotricista, o de ambas, involucrándolas constantemente en sus juegos, pidiendo ayuda, buscando la mirada.

En algunas sesiones, las psicomotricistas ocupan un rol de “partenaire simbólico”<sup>35</sup>, dentro de una escena de juego, mayormente como agresor, juego que favorece escenas de persecución y construcción de refugios.

Se distingue claramente, en las dos ocasiones en las que los niños/as integran construcciones, que las intervenciones de las psicomotricistas comienzan con mayor intensidad (sugiriendo material o espacio, acompañando a algún niño en particular), pero luego ella se aleja, tomando distancia física pero atenta, y el grupo continúa su juego de forma autónoma, conformando un juego colectivo.

Extracto de Crónica Sesión N° 11, respecto a la intervención de la psicomotricista y la conformación luego del juego colectivo:

Marcos y Cata se persiguen por el espacio. Cata persigue a Marcos. Virginia se suma a las persecuciones. Corren por el espacio, atrapan a los dinosaurios (Marcos, Ion), luego se escapan. Ion salta. Luego se suma a las persecuciones con Cata y Marcos. Psmref se suma a persecución. Psm sugiere lugar para atraparlos, continúan persiguiéndose. Ion para el juego y dice “*chicas, hay que hacer un plan*”. Se juntan las chicas y conversan con la psmref, planean hacer una jaula. Los chicos conversan entre ellos, luego continúan corriendo. “*Es una jaula*”, dice Cata. Comienza construcción con psm ref.”



***Construcción en altura,  
psicomotricista acompañando  
la estabilidad,  
Sesión N°2***

***Psicomotricista simbolizando el rol de  
“agresora”, Sesión N°6***



<sup>35</sup> Término utilizado por Aucouturier, refiriéndose al acompañamiento del psicomotricista, involucrado en el juego del niño, simbolizando aquello que el niño/a necesita, prestando atención a las variaciones tónicas y cambios que surjan en la expresividad del niño/a. (1985, pag.43)



## Relación consigo mismos/as

...”al inicio de la vida somos “todo cuerpo”, y es a partir de la relación con otro que empezamos a diferenciarnos y a constituimos en uno”(CERUTTI, 1996)

En este apartado, y a partir de la información recolectada, se orienta el análisis en la expresión gestual, verbal, emocional y postural de los niños/as. Íntimamente relacionado con la relación con sus pares y los adultos.

Se observan, en el transcurso de las doce sesiones, procesos individuales que atraviesan transformaciones, y que influyen directamente en la propuesta de juego grupal y colectivo.

“Las primeras exploraciones que el niño realiza de su cuerpo y del entorno se las proporciona su movimiento... El niño realiza diferentes tipos de movimientos los cuales informan del conocimiento que el niño tiene de sus posibilidades de moverse, así como de la capacidad de superación ante los intentos fracasados y del nivel evolutivo del niño” (SANCHEZ Pilar Arnaiz, 2000, pág. 1)

Desde la primera sesión, los niños/as se mueven por el espacio con naturalidad, a partir de *desplazamientos* que van variando y enriqueciéndose o complementándose con las escenas de juego. Primeramente se observa mucho el deambular, en busca de material, u observando el espacio/juegos de otros/as. Estos desplazamientos se enriquecen, mostrándose coordinados y armónicos, registrando luego muchas escenas de corridas (en juegos de persecución), desplazamientos en cuadrupedia (contextualizados en juegos de gatitos), balanceos en la barra (danza o monitos), giros y caídas (superhéroes). Desplazamientos integrados con las escenas de juego que se desarrollan en cada sesión.

En general, respecto al *tono*, se registra aumento de tono en ciertas situaciones de persecución (al perseguir o ser perseguido), y en momentos de conflictos (por algún material o espacio), acompañado de frustración, enojo, grito. En estas situaciones en particular que se dieron con dos pares, siempre las psicomotricistas acompañaron desde la contención y el sostén, y el marco asegurador de las normas acordadas. Se observa relajación del tono muscular en situaciones de juego de envoltura, ocultamiento, balanceos.

El tono está en la base de la relación y en la comunicación con los demás. En las manifestaciones del tono se puede detectar hostilidad, neutralidad, frustraciones, traumatismos, bloqueos, estados de angustia o disarmonías, como así también alegrías,



amistad, amor, etc. A través del tono se expresan multitud de elementos afectivos, viscerales, nerviosos e intelectuales. Cada persona tiene un modo particular de manifestarse, de reaccionar en el mundo a través de su cuerpo, donde se evidencia el origen y mecanismo de la emoción. Estas manifestaciones expresivas se imponen sobre la acción exterior correspondiendo a los dos polos de la vida afectiva: la alegría, sufrimiento, es decir, placer – displacer. (SANCHEZ Pilar Arnaiz, 2000)

Desde el marco teórico de la PPA, en (ACOUTURIER & DARRAULT I., 1985) se refieren a estos procesos respecto al tono, desde su teoría de la “Totalidad corporal”. A partir de las sensaciones y placeres parcelados, el niño accederá progresivamente a una unidad de placer; el otro, es el que le ofrece ese espejo de placer, en el cual el/la niño/a puede verse, vivirse, sentirse unificado/a. Estas huellas de placer y displacer que graba el cuerpo del bebé, junto con la calidad del investimento de los otros sobre él, van a construir el origen de su continente psíquico y progresivamente una representación de sí mismo. Para Aucouturier se trata de una dimensión no consiente, que configura su totalidad corporal, la cual le llevará a la construcción de su identidad personal. En el mismo texto el autor refiere al Continente Psíquico como la capacidad del niño para contener la intensidad de las descargas de afecto y pulsión y su capacidad para contener las producciones alucinatorias que vienen del placer. (pág. 60-61). A partir del momento en que el niño accede a este continente psíquico, a través del otro, accede también a la representación de sí mismo.

Los momentos en los que se observa expresión de alegría y placer, se destacan en juegos de reaseguramiento profundo<sup>36</sup>. Durante los juegos de destrucción, el niño/a afirma su diferencia ante la madre, significando con su acción “este soy yo”. Además manifiesta su omnipotencia, a través de un espacio transicional, en este caso la torre, la construcción a destruir (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004). Este proceso favorece la diferenciación entre ambos, reafirmando su propia imagen e identidad. Analizado en profundidad en el apartado de juegos, se observa el predominio de juegos de destrucción durante las primeras sesiones, transformándose luego en construcciones, sin necesidad de destruir. En palabras de Aucouturier, “...el niño será capaz de construir por sí mismo, sin necesidad de destruir, ya no estará lastrado por la búsqueda de la diferenciación. Estará bien identificado con la propia imagen, podrá decir “yo hago”, “yo soy”, “yo tengo”. (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004, pág. 66)

---

<sup>36</sup>Ver más información en apartado Marco Teórico



En los procesos individuales respecto a los juegos de destrucción, se muestra Francisco con una necesidad de mayor acompañamiento y necesidad de jugar este juego en todas las sesiones. En los tres últimos encuentros, y con acompañamiento de una psicomotricista, Francisco logra construir su propia “*guarida*”, sin necesidad de destrucción. Predomina en su proceso el acercamiento al espacio de salto. En primeras aproximaciones, subiéndose al lugar, pero sin saltar desde allí. Sí se observan saltos desde cubos de goma espuma hacia el suelo, con menor altura, y luego saltos y caídas en altura, acompañado de capas o escenas de juego más enriquecidas.



*Placer por juegos de ocultamiento, sesión N 8*

Al caer con placer, el niño muestra la seguridad en sí mismo, volviendo a levantarse por sí mismo, sabiendo que no se desintegra. Es un índice de maduración psicológica, ya que marca una etapa de la constitución de una unidad de placer sólida y estable, indica la continuidad de la representación de sí mismo.(AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004, pág. 84).En las experiencias de Francisco se observa también placer en juegos de ocultamiento, compartiendo este juego en casi todas las sesiones, con alguna de las dos psicomotricistas. Se registró un episodio de mucha angustia y llanto por un material que quería y no pudo tener en ese momento. No aceptó contención ni propuestas de resolución de conflictos, sólo encontró la calma en el momento en que recuperó el fuentón que quería (ya al final de la sesión). “*Quiero mi otra mitad*”, repetía llorando (Sesión N°4). En una de las últimas sesiones Francisco expresó oralmente el deseo de construir, “*quiero armar una casita*”, dijo a la psicomotricista, quien lo acompañó hasta lograr la construcción que él deseaba. Luego de esta primera experiencia de construcción de su espacio propio, habitado



por pocos segundos, mostró mayor apertura hacia juegos de persecución con un par. ¿Cuán significativa fue esta experiencia en su proceso de delimitar su espacio, el adentro, el afuera, el sí mismo, los otros?

Algo similar sucede con Bautista, quien luego de varias semanas de observar a sus pares, o involucrarse en juegos de otros, avanza hacia la construcción de su “propia casa”, acompañado por una de las psicomotricista. “*Esta es mi casa*”, le dice Bautista a Ion (Sesión N°7). Construcción que luego, en esa misma sesión compartió con sus pares, integrándola a una construcción próxima. En sus propias palabras expresó: “*quiero que alguien venga acá*”. ¿Qué nos muestran ambos con estas acciones, con sus procesos de juego y apertura hacia los otros?

***Bautista construye su propia casa, sesión N 7***



Otro juego en el que predomina el *placer y la alegría* tiene que ver con las persecuciones, relacionadas con los dinosaurios continuamente, o gatos salvajes. Se registró primeramente confusión entre los pares respecto a quién perseguía a quien, sin definir roles. Con intervenciones ajustadas de las psicomotricistas, se simbolizó el agresor (el adulto), mostrando ellos su omnipotencia frente al mismo, escapando, encerrándolo o matándolo. “*Qué bueno que me salvé*”, dice Ion al liberarse del agresor (Sesión N°6). Luego ellos fueron alternando los roles, siendo perseguidos y perseguidores en diferentes momentos.

La capacidad de cambiar de rol, de ser a veces el agresor que persigue y otras veces el agredido y perseguido y en todos los casos hacerlo con placer, es un índice de maduración psicológica y afectiva que se traduce en un cambio tónico y emocional evidente. (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004, pág. 67). Se observa este juego de persecuciones y cambio de roles entre Marcos, Ion y Bautista. Llegando a las últimas sesiones, se integran Catalina y Virginia, complejizando el juego con la construcción de refugios y jaulas.



Hacia el final de los encuentros, en los que predominan los juegos colectivos (de persecuciones y construcciones), se observa gran apertura de cada niño/a hacia los demás, hacia el jugar con otros. Esta Práctica está basada en la socialización, lo que favorece el aprendizaje con otros. La interacción del niño/a con los adultos y con pares, multiplica las posibilidades de fomentar la cooperación y el aprendizaje, potenciando el desarrollo. Se elaboran proyectos comunes, se resuelven situaciones problemáticas, se viven experiencias de compartir espacios, objetos, actividades, adultos, y se comprometen con el cuidado del material.(CERUTTI, 1996).

Al referir a la relación consigo mismos/as, se hace especial enfoque en uno de los objetivos de la PPA<sup>37</sup>, ayudar al niño/a a desarrollar sus capacidades de descentración tónico-emocional. Es un largo camino de maduración psicológica que permitirá al niño/a separar las cosas entre él y el mundo exterior. Es una salida de sí mismo, lo que favorece el acceso a otra mirada. El compartir juegos con otros es una prueba de este alejamiento de la pulsionalidad motriz y emocional. El placer compartido con otros, favorece la apertura hacia el otro, el respeto. La socialización es un factor de descentración tónico-emocional. A partir de la observación de la expresividad motriz se pueden registrar indicios de descentración, propios de cada proceso individual.

Se observa, en el caso de estudio de este grupo en particular, hacia la séptima sesión, el inicio de juegos y construcciones grupales. Comienzan a hacer acuerdos respecto a las construcciones, acordar normas, juntar construcciones, discuten sobre roles y escenas de juego, planean estrategias, dialogan. Estos indicios de descentración se observan en niños/as como Marcos, Luciana, Catalina, Virginia, Ion, Vero y Josi. Bautista se ausentó a partir de esta sesión, por lo que cual no se pudo registrar su proceso final. .Luciana, por ejemplo, en la Sesión N°8, a través de sus palabras, gritando e invistiendo el espacio total con su voz, invita a otros a refugiarse a su construcción, diciendo “*gatitos, ¿quieren entrar a mi casa para que no los atrapen?*”, a partir de lo cual se desarrolla un juego colectivo.



***El placer de jugar con otros, sesión N° 7***

<sup>37</sup>Práctica Psicomotriz de Aucouturier. Ver apartado Marco Teórico, más información respecto a los objetivos de la Práctica.



## Análisis de los juegos

“El juego es el más puro, el más bello, el más generoso invento del hombre”(AUCOUTURIER, Actuar, jugar, pensar, 2018)

En el apartado del Marco Teórico se exponen los conceptos centrales sobre los tipos y clasificación de juegos que proponen Bernard Aucouturier y Ana Cerutti dentro del espacio sensoriomotor de la Práctica psicomotriz. Se parte de aquella conceptualización y se analiza lo que sucede en el desarrollo del juego del grupo de niñas y niños, durante las 12 sesiones.

Se centra la mirada en las diversas construcciones que se dan en el espacio/tiempo de cada sesión y lo que se despliega alrededor de cada escenario, en el intento de descubrir las variables de cambio, y complejización del mismo, manifiestas en: tipos de juego que se realizan, su duración, su desarrollo a través del uso de objetos, y la relación entre niños/as y las psicomotricistas que se gesta en esas escenas.

¿Qué tienen en común muchas de las construcciones armadas? ¿Cómo inician los juegos que desembocan en un refugio? ¿De qué consta cada juego? ¿Sólo se realiza la construcción? ¿Es habitada? ¿Se la inviste desde una función? ¿Qué acciones se despliegan alrededor de ese escenario lúdico? ¿Es destruida, abandonada y/o persiste al finalizar el juego o la sesión?

En formato de “casas, botes, casa de gatitas, casa de dinosaurios, casa de dinosaurios herbívoros y carnívoros, guaridas, casa de la rata, cárceles, barco-bote, guarida de humanos, casa para Estrellita, casa grande, sillón del rey, casa barco, casa de gatitos, guarida del hombre con capa, jaula, casa de la bebe”, los niños y niñas jugaron, invistiendo sectores espaciales, descubriendo posibilidades a partir de la búsqueda y uso de los objetos, abriéndose al mundo, pero sobre todo, al pensar de Winnicott, actuando y viviendo un espacio potencial, experimentando en una zona intermedia, que no es ni externa, ni interna, que estaría entre lo subjetivo y lo objetivo, allí donde se desarrolla el juego y la cultura.<sup>38</sup>(GARCIA, 2017)

Los rituales de entrada facilitan la organización de los juegos que niños y niñas anuncian, anticipan, organizan con otros/as, en ocasiones son juegos que ya tuvieron un inicio en las sesiones anteriores y luego se presentan en el espacio con nuevas características o participantes. Las intervenciones de las psicomotricistas promueven esa anticipación desde la escucha y la verbalización de deseos que el grupo expresa. También, el recuerdo de las

---

<sup>38</sup> Adriana García en “Acerca del jugar. Una perspectiva sobre el impacto del jugar en el desarrollo de los niños y las niñas”. Pág.49



normas que se construyen sesión a sesión, habilita luego la claridad en el accionar de los y las jugadoras/es.

Respecto al tipo de juegos que se ve a lo largo de las 12 sesiones, se presenta un claro proceso que se origina por parte de los/as participantes en juegos de destrucción/construcción, que en las primeras sesiones, abarca casi todo el espacio de juego sensoriomotor, permitiendo hacia el final de cada encuentro, la presencia de otras iniciativas referidas a construcciones y juegos del “como sí”. Según las clasificaciones de juegos propuestas por Bernard Aucouturier, este análisis expone un itinerario que comienza con los juegos de reaseguramiento profundo: saltos, balanceos, corridas, juegos de ocultamiento, juegos de equilibrio/desequilibrio, y juegos de persecución, que hacia el final de cada sesión pueden transformarse en juegos de reaseguramiento superficial, mayormente investido por acciones simbólicas que prestan detalle altamente significativo en cada escena lúdica: decorar la casa con mobiliarios, objetos de uso masculino/femenino, representación de roles familiares, o de dueñas/os de mascotas, etc. Si bien este pasaje se observa en cada encuentro, existe un cambio notorio respecto al tiempo de duración de un tipo de juego respecto al otro. A partir de la cuarta sesión, se observa que los juegos comienzan a ser más grupales (involucrando progresivamente a más participantes) y colectivos (compartiendo reglas y objetivos de juego). El tiempo de juegos de reaseguramiento profundo disminuye, y viceversa, aumenta el período de construcciones y juegos de “como sí”. Estos últimos se enriquecen y complejizan en las últimas cinco sesiones, pero no deja de aparecer clara presencia de una combinación entre ellos: un hombre araña que salta y salta para luego protegerse en su guarida, unas gatitas que salen de la casa y van a balancearse en la barra que anuncian como trepadas a un árbol, unos dinosaurios que deben sortear en el camino altas montañas que equilibran y desequilibran, y así diversas acciones que habilitan el reaseguramiento profundo a la vez que permiten el diseño de otras alternativas.

Ana Cerutti dirá que los Juegos del “como sí” cuando son realizados en pequeños grupos le ofrecen al niño posibilidades inagotables para reconstituir las diversas relaciones y vínculos que entablan las personas en la vida real, ayudándolos también, en el proceso de identificación, y de superación de situaciones difíciles, desagradables y angustiantes (CERUTTI, 1996, pág. 46). Luego la autora, siguiendo investigaciones de Elkonin, esquematiza cuatro niveles de desarrollo del mismo que pueden coexistir: juegos en donde las acciones están dirigidas a otro, juegos en los que predomina la acción pero donde adquiere más relevancia la secuencia lógica de la misma y la acción lúdica se corresponde con la acción real; luego un tercer nivel donde el contenido fundamental del juego es la interpretación del papel y



la ejecución de las acciones que surgen del mismo, los/as niños/as mencionan sus roles antes de jugar; y un cuarto nivel, donde si bien los papeles están claramente definidos, el contenido fundamental del juego se centra en representar el rol, y hacer que los demás entren en correspondencia con su función (op.cit.)

***El grupo total realiza juegos de destrucción durante el primer tiempo del espacio sensoriomotor***



El lenguaje corporal que en principio se pone en marcha en los juegos de destrucción<sup>39</sup>, permite el paso al uso de palabras que refieren al sentimiento de omnipotencia, de fuerza, de seguridad, de ganar ante un posible monstruo gigante que se destruye “*Ahora quiero un gigante robots más grande*”, solicita Francisco a la psicomotricista “ (Extracto de crónica Sesión 3, 2020). Progresivamente, las palabras sueltas o frases se convierten en diálogos entre duplas o tríos que inician construcciones, que pocas veces son habitadas, la atención aparece puesta ahora en la estructura que le darán a la misma, y los objetos que pueden permitírseles. Más tarde, comienza un juego más desarrollado en tiempo y uso de objetos, y definición de roles, que puede visibilizar las tramas del mismo y sus cierres, como es el ejemplo de la “*casa de la rata*”, cuando la protagonista anuncia que se termina el juego porque se va “*a las cloacas*”.

El juego de duplas y tríos se transforma en un juego más colectivo, y en subgrupos, donde las construcciones de los refugios se agrandan y comparten. A partir de la cuarta sesión se observan escenas lúdicas por ejemplo, de dos refugios de dinosaurios, que deciden desarmar sus habitáculos para armar una casa de dinosaurios, que deja de ser carnívoro versus herbívoro para ser todos del primer bando y actuar en conjunto. “*Tenemos una casa gigante*” dice Bautista (Extracto de Crónica Sesión 4, 2020). Los participantes hablaron de las diezalarmas, que buscaban (pelotitas de lana) demostrando así un objetivo en común que les confería seguridad y unidad. Luego en la quinta sesión, se observan niños/as que se anticipan a un juego de construcción de un bote, y definen lo que harán y los papeles que representarán: una marinera y sus dos gatos. Allí agregan detalles al armado y enriquecen los roles con

<sup>39</sup> Los juegos de destrucción sin culpabilidad, donde se pone en tensión la integración/desintegración del cuerpo, es decir la unidad del sujeto, permiten al niño/a vivir la ruptura tónico-emocional que a su vez favorecerá el flujo de imágenes mentales, que expresadas por la vía motriz, encuentran la forma de aliviar las tensiones corporales. (Aucouturier 2018, pág.68)



diversas acciones. En la sexta sesión ocurre nuevamente una complejización en el desarrollo del juego en la que se da la integración de dos refugios, en la que una de las jugadoras dice *“la voy a hacer más grande”*, por medio de un juego de representación de familia de gatitos, logran cerrar una escena grupal y colectiva.

Queda a la vista un proceso grupal de socialización alrededor del juego de construcción de refugios, que demarca el pase desde una actitud en principio solitaria, en la que aparecían primeros destellos de registro de las construcciones de otros que no podían ser destruidas ni pisadas, a acontecer situaciones de pedido de permiso para entrar a la de un par o pedir de jugar, hasta estas últimas escenas donde se invita a otros y otras, como es el caso de un juego ocurrido en la sesión ocho, en la que Luciana dice *“Tenemos que hacerla más grande”* y luego llama invitando a sus pares *“Gatitos gatitos...¿quieren entrar a mi casa para que no los atrapen?”* (Extracto de crónica Sesión 8, 2020). Una vez que permanece el grupo adentro del refugio seescucha que una niña dice *“vamos a contar secretos”*, otro indicador claro de la explicitación de un objetivo en común y sus lazos de confianza en un juego colectivo.

***Cata, Vero y Josi construyen una casa durante 36 minutos, luego es utilizada por otras niñas.***

**Sesión N 11**



En síntesis, las fases sucesivas que llevan al grupo a este tipo de juegos más socializados, suceden según un itinerario común a lo largo de las 12 sesiones: primero las construcciones de algunos niños/as por separado o en duplas (según vínculo desde el exterior a la práctica), luego comienzan otros niños/as a lograr armar sus propias construcciones, para más tarde, poder unirse en una casa conjunta, en la que en primera instancia todo el esfuerzo se deposita en la etapa de la construcción, y no hay juego con despliegue del “como sí”. Posteriormente, se unen refugios o se transforman para recibir a otros y se inicia una distribución de roles, que no llegan a ser jugados. Por ejemplo en la séptima sesión: *“Yosoy*



*madrina*” dice Cata, Bautiagrega “yo estoy trabajando, cuido la casa”, lon responde “Yo cuido las cámaras de seguridad” (Extracto de Crónica Sesión 7, 2020), cuando coincidentemente termina el tiempo del espacio sensoriomotor. Logran a partir de la novena sesión-pudiendo enriquecerlo en los tres últimos encuentros-, realizar todas las fases del juego: construir, agrandar/transformar, habitar y desarrollar el juego en subgrupo de hasta siete participantes.

Respecto a la función de los refugios, puede vislumbrarse en el transcurso de los juegos, situaciones que se sucedieron desde primeras delimitaciones espaciales “*Acá no puedes pasar porque están los dinosaurios*”, mostrando un sector atrás de la barra, o “*Desde donde está esta tela es la escuela de danza*”, que cumplían la función de visibilizar zonas privadas (adentro-afuera), hasta convertirse en refugios más sofisticados y elaborados que fueron investidos por los niños y niñas con una conciencia de placer-displacer en la tensión vida-muerte o seguridad-peligro. Como lo demuestran los siguientes comentarios extraídos de la crónica de la sexta sesión: “*Qué bueno que me salvé*”, dice lon al liberarse del agresor; “*Si entras a la guarida, te encierran en una jaula*”, le dice Marcos al agresor para que éste no entre. Se muestran relajados estando adentro del refugio, se balancean en la barra, se muestran tensos al salir y ser perseguidos, provocan al agresor, vuelven a ingresar a su guarida. (Crónica 6, 2020).

Este proceso se ve totalmente influido por las intervenciones de las psicomotricistas que accionan desde lo gestual, corporal, tónico emocional y verbal<sup>40</sup>, espacializando zonas de juego, recordando normas que brindan seguridad al grupo, esclareciendo roles y funciones de los participantes en sus juegos, actuando como partenaire simbólico<sup>41</sup> en las distintas situaciones lúdicas, por ejemplo al convertirse en tiburón que es comido por otros seres, o en un dinosaurio perseguidor de otros dinosaurios, en la presa de la reina rata, etc, favoreciendo de este modo la evolución de cada niño/a hacia formas de simbolización cada vez más elaboradas.

---

40 Bernard Aucouturier lo llama “Actitud de escucha y acogida empática”, priorizando en la relación del niño/a con el adulto/a un sentimiento positivo que reafirme la seguridad afectiva. El ajuste tónico, postural, la mímica, la mirada y la sonrisa en definitiva, la expresión de placer de estar ahí dinamizan la comunicación verbal y no verbal (2004 pág.203)

41 Una de las funciones que Aucouturier especifica en el sistema de acción del psicomotricista es la de ser Partenaire simbólico, diferenciando así entre dos términos muchas veces difusos que no se deben confundir: el psicomotricista no juega con el niño sino que se comporta como su partenaire simbólico (1985, pág 43)



*La casa de la bebé, Sesión N°12*

Según Winnicott “La creatividad es algo universal. Es inherente al hecho de vivir. Es lo que permite la aproximación a la realidad exterior. Supone un estado de buena salud. Se presenta en cada ser humano, aún el más discapacitado”.(AUCOUTURIER, Actuar, jugar, pensar, 2018)

### **Juego: construcción de refugios**

“Tengo una casa disparatada, no tenía techo, no tenía nada, nadie se puede en ella quedar, no tenía suelo para pisar” (Canciones para no dormir la siesta)

El proceso de construcción de refugios en el espacio sensoriomotor, durante el período de sesiones concretadas, fue claro y muy esclarecedor respecto a cómo los niños y niñas logran habitar el espacio, proyectar allí deseos e identificaciones, y el progresivo dominio que tienen del mismo, en cuanto a: uso de objetos, ubicación, estabilidad proporcionada en las construcciones armadas, y posibilidades de desarrollo de juegos a través de la escena creada. ¿Cómo se fue gestando en ellos y ellas el proyecto de construcción de refugios?

Un comienzo en la etapa constructiva de las primeras sesiones dejó demostrado que los armados eran efímeros, y tras la pregunta de ¿dónde estaría puesta la atención de ellos/as?, se respondería con lo que Calmels (CALMELS, 2011) llamaría espacio ocupado, no habitado. El tiempo de juego, refiere en estos inicios, a la acción de construcción en sí misma. Paulatinamente a través de los objetos, esos espacios vivenciados, fueron tomando cada vez más forma y amplitud.

Un indicador que resalta dicha investigación es lo que sucede con las construcciones en lo que refiere a sus partes en el armado, entendiendo que su desarrollo y complejización está en vínculo estrecho respecto a la maduración de los niños y niñas, a sus procesos emocionales involucrados de modo inconsciente. Para visibilizar este trayecto se toma con determinada



relevancia el aporte que Daniel Calmels plasma en su libro “Espacio habitado. En la vida cotidiana y la práctica profesional”(CALMELS, 2011). En la clasificación que realiza el autor, desde el enfoque psicoanalítico, cada parte de la casa tiene una representación, un significado simbólico general que puede sólo ser entendido en su contexto de producción. Es así, que se presentan en las primeras sesiones, sólo armados de habitáculos hechos con bloques de goma espuma y representan las paredes de un refugio, mostrando un predominio de los costados como envoltura, como entorno del cuerpo, un comienzo de delimitación, una frontera entre un adentro y un afuera, que por medio de la experiencia y la construcción de normas grupales, va rectificándose y otorgando el permiso a cada niño/a de decidir sobre él, favoreciendo en el proceso, el sentimiento de reafirmación de sí mismo a través de la propia corporalidad.

Hacia la tercera y cuarta sesión comienza a presentarse otra parte en las construcciones: el techo, que según el autor significa cierre y apertura, “Un referente de la expansión del cuerpo, vehiculizado por objetos”. El techo tiene la función de proteger; Latín Tectum, derivado de tegere “cubrir, ocultar, proteger”(CALMELS, 2011, pág. 27). A partir de aquel inicio en la fabricación de techos, luego se observó, que la diversidad en su confección pudo ir variando, del uso de colchonetas, al armado con una tela, y posteriormente a varias telas que llegaron a cruzarse por encima, presentando a la vista de sus participantes un techo reforzado, ya no sólo de modo físico, sino simbólicamente.

En la cuarta sesión se presenta un armado, que si bien no se anuncia verbalmente, sí se delimita espacialmente agregándole una puerta, iniciando así un proceso grupal, que simbolizaría la apertura a la comunicación de aquel interior con el exterior. Más tarde, las puertas serían colocadas con una profunda intensión de permisos o límites en la relación con los otros/as. Un fragmento del grupo focal, puede visibilizar este proceso:

*“CO2: Una casa muy grande...y ¿te acordás Luciana por qué hicieron esa casa muy grande o para qué?”*

*L: para jugar*

*CO2: para jugar!...y en esa casa muy grande, entrabas vos sola o entraban otros amigos también?”*

*L: ehh, podían entrar otros pero tenían que decir la contraseña, y la contraseña es GATO. (se sonríe)*

*CO2: Si ellos decían GATO podían entrar.*

*L: sí.”*

*(Extracto Crónica Grupo focal, 2020)*



El uso de las puertas representa la comunicación del sujeto con el mundo exterior, “cuando la puerta se golpea antes de entrar o cuando se la abre sin llamar, se expresan límites entre yo y el otro” (CALMELS, 2011, pág. 46). La puerta es el lugar de la casa que se golpea para poder entrar, es el límite entre el adentro y el afuera; una puerta cerrada marca la propiedad y la pertenencia del espacio, la exclusión y la inclusión.

De a poco fueron apareciendo aberturas también como ventanas, por donde miraban y conversaban con alguien de afuera, lo que complejiza aún más el proceso de comunicación. Los niños y niñas a través de la continuidad en el desarrollo del armado de refugios fueron experimentando esa posibilidad de agregado de sectores por donde se organizaba una entrada y la salida, y también de a poco, sesión tras sesión pudieron ir anunciando verbalmente aquellas zonas con un “*acá está la puerta*”, o “*en la puerta está el líquido que da poderes*”, “*Tenés que entrar por acá y salís por allá*”, son algunos de los tantos comentarios de enunciación. En la sesión cuatro dos niñas al jugar anuncian haber hecho una ventana, aludiendo que al peluche no le gustaba mucho la luz (ventana chiquita).

Comienza a partir de la quinta sesión en adelante, un proceso de riguroso detalle no sólo en el acto constructivo, de sectores y partes que delimitan en los armados, como es el “*sector de armas*”, o la zona donde reside “*el señor de seguridad que cuida la casa*”, sino que comienzan a aparecer adornos, no sólo por medio de objetos que invisten por dentro cada refugio, sino que son visibles por fuera, como elementos sugeridores de lo que ese armado significa para sus participantes.



***Casa de gatitas. El fuentón se transformó en el elemento de comida y juego de una gata de la construcción de al lado.***

**Sesión N°9**

Para referirse a este aspecto del límite y la comunicación entre el adentro y el afuera, Calmels hablará de la importancia del umbral en su carácter de ser un lugar transicional, siendo uno de los principales bordes de la casa. Puede notarse a lo largo de las sesiones, que esos espacios de umbral son altamente significativos a la hora de que el niño o niña desee



comunicarse con los otros/as: aparecen “sopas”, “jugos”, “platos de leche tibia” para gatitos de otras casas, “licuados de frutas”, para llevar a los marineros del barco, etc. De la experiencia observada surge el interrogante: ¿Por qué queda el desarrollo de escenario lúdico afuera, y no adentro de la casa?, ya que varias de las construcciones, en principio, se construyen, no se habitan, pero sí se desarrollan a su alrededor variedad de acciones. Ello, marcaría la transición entre el afuera y el adentro, un abanico de posibilidades de comunicación con los demás. En palabras del autor “Desde la isla, cuando el niño o niña necesitan, desean romper el aislamiento, comienzan a tirar botellas al mar (...) la isla, un espacio separado del continente que es la sala”(CALMELS, 2011, pág. 46).

Más tarde, se vio un último agregado: el suelo. Una niña y un niño del grupo, buscan un material y lo colocan con la intención de armar un piso, en una de las ocasiones se ubica adentro de la casa, en otra, por fuera, en el umbral, lo que permitió a la dueña de casa la extensión de su lote. Respecto a este, Calmels planteará que este factor estaría muy ligado a las tradiciones culturales, determinando el uso que se permite del accionar del cuerpo en el suelo. F. Dolto citado en (CALMELS, 2011) dice: “(...) cuanto más andan esparcidos por el suelo tanto más expresan emociones arcaicas (...)”. El suelo remite a horizontalidad y en él cobra vida la capacidad de expandirse.

Otro de los aspectos que se toma en cuenta en el eje de las construcciones es el de la técnica utilizada para realizar las mismas y el problema de estabilidad que pudieran causar. Se observa cierta progresión: un primer uso vertical de objetos, luego desde la horizontalidad de los mismos, llegando a cruzar elementos para generar perpendicularidad, como es el caso de primeras paredes y luego el agregado del techo. Muchos de los armados rápidamente se caían en una primera etapa; los niños y niñas se fueron especializando al cursar las distintas experiencias, llegando a lograr hacia el final de las sesiones la técnica de sostener telas apoyando arriba un bloque que al generar suficiente peso, la sostuviera. Técnica que no pudo descubrirse si fue una intervención promovida por las psicomotricistas o del mismo grupo en su afán por lograr sus cometidos. Hacia las últimas sesiones las construcciones muestran un despliegue de sectores bien diferenciados unos de otros, a veces pudiendo ser enunciados, una estabilidad estructural mayor y el refuerzo en paredes y techos con dobles capas de materiales, comprometidos física y simbólicamente en los proyectos tanto individuales como grupales.

Las intervenciones de las psicomotricistas acompañan los pedidos de ayuda para colocar partes como techos o paredes, buscar determinados objetos que resultaran apropiados



a los fines del jugador/a, espacializar y reorientar construcciones que se realizan en sectores no posibles o peligrosos, y ayudar a los niños y niñas a hacer la casa propia, cuando la situación lo demanda. La técnica del atado de telas desde las barras fue una idea promovida y realizada por las psicomotricistas.

**Casa de gatitos, refugio  
ante un vampiro (paredes  
de tela reforzadas).  
Sesión N 11**



### Relación entre construcciones

Luego de un período de construcción de los refugios en sí mismos, los niños y niñas demuestran interés por abrirse al mundo de las escenas armadas por los demás; porque se han encontrado en un juego de persecución y se muestran cómplices en la búsqueda de un espacio en donde protegerse, porque desean convidar lo que han preparado en sus casas, porque desean ocultarse en algún sitio y no han podido construir el suyo propio, etc.

La progresión manifestada por el grupo, respecto al tiempo en que se fueron generando estas situaciones de búsqueda y apertura a los otros y otras, se inicia en la tercera sesión. Hasta ese momento sólo se observan escenas de juego de refugios cercanos, pero con una vecindad fortuita, sin aparente intención.

En la cuarta sesión se da una ruptura en los acontecimientos, se presenta una tensión entre un trío de niños que desarrolla su juego primero en una relación entre dos casas, la de los *“dinosaurios carnívoros y la del herbívoro”*, que finaliza luego en una casa conjunta, donde pueden compartir su espacio los distintos dinosaurios, anunciándose como *“casa de dinosaurios carnívoros”*. Queda evidenciado de este modo, la expresión de un interés conjunto, lo que plantea el siguiente interrogante: ¿qué motivará la necesidad de los niños a armar un refugio para todos, y no el desarrollo del juego desde sus propios habitáculos?

Una sesión más tarde uno de los niños organiza en la zona de alrededor de su construcción, en el *umbral*, un caldero gigante, desde donde, investido de cocinero comenzará a repartir sopas a las construcciones vecinas.

El proceso de comunicación entre niños y niñas se complejiza y aumenta en las intencionadas relaciones entre construcciones, llegando en algunos encuentros a proponer



los/as jugadores, transformar armados para realizar nuevamente uno solo, y poder convivir en un juego del como sí, donde se distribuyen los roles y las funciones de las/los participantes. En ocasiones, los refugios no se habitan, pero los juegos son realizados por el grupo por fuera de las mismas.

El grupo muestra ya en los últimos tres encuentros, una actitud diferente, una mayor observación de lo que sucede allí con los demás. Calmels (CALMELS, 2011) dirá que no se trata sólo de la presencia del cuerpo y del movimiento, sino también del cuerpo extendido, proyectado en el espacio a través de alguna de sus manifestaciones corporales, la mirada, la escucha, la actitud postural; y respecto a ésta última plantea que es a través de esa actitud del cuerpo en donde el psicomotricista percibe un proyecto de acción, la preparación de un acto. (CALMELS, 2011, pág. 10). Las miradas se cruzan de refugio en refugio, los movimientos de los niños/as son precisos en esa búsqueda del otro. Cuando no se invitan o muestran deseos de ingresar a otros armados, se muestran entretenidos en juegos que se desarrollan entre varios alrededor de las mismas.

#### **Acciones de los propietarios sobre la construcción**

Las acciones que realizan los protagonistas de la construcción en cada sesión, están relacionadas directamente con el proceso individual de cada uno/a, y los juegos que se desarrollaron en cada sesión.

Se observa, en dos ocasiones en las que está involucrado Ion, que “desarman” la construcción luego del juego, “como toros”, dice Ion en la primera sesión. Momento en el que prevalecían los juegos de destrucción.

A medida que transcurren las sesiones, las acciones se van enriqueciendo y complejizando. Se observa que amplían las construcciones, agregan detalles, integrando mayor cantidad de materiales a las mismas. Al desarrollar juegos grupales, las acciones se ven influenciadas por las escenas mismas o el hilo conductor del juego. Por ejemplo, refuerzan para estar más protegidos, o amplían para que entren mas pares, agregan cada vez más detalles (alarmas, decoraciones, manteles), influenciados directamente por el juego de “como sí” en el que están involucrados.

Se observa, en repetidas ocasiones, especialmente en las primeras sesiones, que se abandona la construcción, al momento en que se anticipa el fin del momento sensorio motor. Al abandonar la construcción, se dirigen a la barra, o al sector de salto o corren por el espacio, antes del momento del relato. Directamente relacionado también con el tiempo que dedican a los diferentes tipos de juegos y a las construcciones en sí mismas (tema desarrollado en el



apartado de la Relación con el tiempo). Durante las últimas sesiones, las construcciones en su mayoría permanecen armadas, tal cual las construyeron, durante el momento del relato. No se desarmaron por el adulto hasta que los niños/as se retiraron del espacio.

Para que los niños/as puedan desplegar sus acciones libremente, es necesario que el dispositivo invite, habilite, convoque. Tomando aportes de Calmels<sup>42</sup> el escenario a presentar es necesario que esté vacío al iniciar la tarea, para que niños/as lo llenen con sus necesidades y para que no interfieran las necesidades y deseos de los otros.

### Funciones de las construcciones

En palabras de Bernard Aucouturier, “la casa es una metáfora del cuerpo en relación con el entorno, con sus aberturas y cerramientos... lugares que simbolizan la historia del placer y el displacer de las experiencias corporales del niño” (AUCOUTURIER, Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, 2004, pág. 178)

La vivencia íntima de la construcción, la función atribuida implícita o explícitamente a la construcción fue variando y enriqueciéndose con el transcurrir de los encuentros. Durante la primera sesión la construcción se realiza con el objetivo de saltar desde allí, además de saltar desde los bloques, más relacionado con juegos de salto, equilibrio, desequilibrio.

A medida que los juegos se fueron complejizando, y a la vez las escenas desplegadas, se observa predominio de función de envoltura, maternaje y lugar habitable seguro (casa de las gatitas, casa del peluche, casa de la bebe). Además, a partir de los juegos de persecución, se observa gran cantidad de construcciones de refugios destinadas a protección del agresor, ya sea el adulto u otro par.

En una ocasión se observa una función de oposición entre construcciones (dinosaurios herbívoros y carnívoros), con el objetivo de oponerse una a la otra, lo cual luego fue consensuado entre sus participantes e integradas ambas construcciones en una misma.

La construcción de refugio, en el caso de Luciana, la construcción de su “barco o bote”, es un lugar donde alojarse y expresarse en su forma más íntima, es el lugar donde ella se expresa como líder, dando órdenes a los otros, disfrutando de ese rol. Con el paso de los encuentros, aceptando e invitando a otros a su construcción, lo cual también implicó aceptar opiniones o deseos de otros, sin tener que dar órdenes continuamente, camino a su proceso de descentración.

Marcos tuvo una vivencia similar, en cuanto a la función de la construcción de su refugio. Durante la sesión N° 8, Marcos comienza una construcción con Ion, del “sillón del rey”,

<sup>42</sup>Calmels, Espacio Habitado, 2011, pag. 14



de la cual lon luego quiere adueñarse como único dueño. Dentro de este espacio de seguridad, Marcos, por primera vez observable, puede decir *“Ha cete una casa nueva”, “este es mi sillón”,* en una clara vivencia de delimitación de su espacio, se deseó, su proyecto, el cual disfrutaba con placer.

En el caso de Bautista, desde su construcción, él pudo pedir, con palabras, expresando el deseo profundo de compartir el juego con otros... en sesión N°7, *“esta es mi casa”, “quiero que alguien venga acá”*.

Francisco en continua demanda del adulto a partir de juegos de ocultamiento, lo que podemos comparar con el sentido que le da Calmels<sup>43</sup> a la construcción en rincón, el cual puede generar sentimientos de protección o marginación. Al acceder al rincón, el niño/a queda en un lugar diferente al resto. “El imaginario colectivo privilegia el centro como lugar de encuentro y los rincones como lugares de marginación”(CALMELS, 2011, pág. 15). En el caso de Francisco, este espacio elegido por él, se infiere que es buscado por la vivencia de “mirador” que cita Calmels dentro de los rincones<sup>44</sup>, con una actitud de alerta, de mirar lo que sucede afuera, también por la vivencia de “refugio”, una vivencia envolvente y tranquilizadora y de “isla”, como un lugar transitorio, de soledad, desde donde comienza a dirigir miradas, comienza a comunicarse. A partir de estos juegos de ocultamiento y vivencias dentro de los fuentones, transcurren varias sesiones antes de construirse su propia “casa,” como la denomina él. El rincón (en este caso su construcción de refugio con fuentones) fue descubierto por él, explorado, luego ampliado y transformado en su propia casa.

También se observa, en las vivencias de Catalina, una necesidad de jugar sola, durante algunas sesiones. Una vivencia de soledad y aislamiento, expresada con sus propias palabras y acciones. Vivencia que con el paso de los encuentros se fue abriendo a la comunicación, terminando en juegos colectivos y grupales muy enriquecidos.

Se registra, mencionando los juegos colectivos hacia el final del proyecto de investigación, que una misma construcción también cumplía varias funciones, varias vivencias según quién la habitaba. Los gatitos, por ejemplo, con una vivencia de seguridad, cuidado, lugar habitable, donde comer y dormir. Y a la vez, la misma construcción como un refugio de protección de las lobas que perseguían a los gatos. Varias escenas y vivencias en una misma construcción, y con diferentes actores involucrados.

---

<sup>43</sup>Calmels, Espacio habitado, 2011, pag. 15

<sup>44</sup>Calmels clasifica la construcción de rincones en: celdas, mirador, refugio e islas, cada cual con una vivencia específica.



En conclusión, referido a las funciones que se les atribuyeron a las construcciones, se observa que están relacionadas con las escenas de juego, por lo tanto siguen un proceso aparente de transformaciones- desde construir/destruir, a construir sin necesidad de destruir, en ciertos casos sin función enunciada o a la vista, hasta funcionar como envoltura, cuidado, o lugar de protección frente a peligros- una vivencia de refugio, de lugar seguro. Desde construir a construir y habitar. Todas las construcciones de refugios cada vez más elaboradas (en relación a los parámetros de observación), con una fuerte necesidad de delimitar el adentro/el afuera, los límites espaciales y naturales<sup>45</sup>, las historias más profundas y a la vez más recientes, cada construcción contando una historia de vida singular.

Se encuentra una excepción respecto a la modificación del lugar seguro (en la sesión N° 12), en la que al jugar la omnipotencia de atrapar al agresor dentro de una “jaula”, el lugar seguro es el exterior. Se infiere que, ese subgrupo, al desarrollar ya escenas de juego y construcciones más elaboradas, tienen la capacidad de diferenciar el adentro/afuera y jugar de forma armoniosa entre ambos espacios.



*“Sillón del rey”, Marcos. Sesión N°8*

## Entrevistas con las familias

Se considera que íntimamente ligado con los procesos individuales de cada niño/a es el aporte que se puede realizar de información del contexto en el que se desarrolla y crece cada uno/de los integrantes del grupo, cómo llegaron al espacio de Psicomotricidad, y transitaron esta experiencia desde sus ámbitos familiares.

<sup>45</sup>Calmels menciona el espacio corpóreo, demarcado por coordenadas espacio-corporales: adentro-afuera, derecha-izquierda, adelante-atrás. El cuerpo tiene la capacidad de hacer sus límites naturales, una frontera de intercambio con los demás cuerpos. CALMELS, Espacio habitado, 2011, pág. 10.



A partir de las entrevistas que se realizaron con las familias (a través de video-llamadas por el contexto de ASPO), se registra la siguiente información como necesaria para sumar al análisis.

Todas las familias acuerdan en que el espacio habilitado es de suma necesidad para los niños/as, ya que han pasado muchos meses aislados, sin contacto directo con otros niños/as de su edad, en situación de juego, exceptuando aquellos/as que tienen hermanos/as o primos/as con los que pudieron encontrarse cuando las medidas lo habilitaron. Estas experiencias de encuentros de primos/as se vieron reflejadas en el espacio (ya que tres de ellos lo son), por lo que en primeras sesiones se buscaban continuamente y compartían momentos de juego cerrados entre los tres. Fueron mostrando mayor apertura hacia el grupo, pudiendo jugar con el resto de forma armónica.

En muchos de los hogares, las pantallas ocuparon un lugar a diario, y varias horas de las rutinas de los niños/as, lo que se vio reflejado en las conversaciones previas a los juegos: charlas sobre series, películas, mucha información sobre películas de dinosaurios. Favoreció la adquisición de conocimiento sobre el tema seguramente, pero obstaculizando el jugar, ya que la palabra primaba sobre el accionar, sobre el JUGAR. Además, los rituales de entrada se vieron cargados de esta información oral, a partir de lo cual las psicomotricistas utilizaron estrategias específicas para reorientar la conversación y adecuar la duración del momento a los tiempos establecidos para el itinerario. A modo de ejemplificar, se visibiliza que los rituales de las tres primeras sesiones duraron 15 minutos, y fueron cortados por las psicomotricistas tras la invitación de comienzo del juego.

Respecto a las características individuales de cada niño/a, la información compartida con las familias coincide con lo observado en el espacio de juego: frustraciones, modos de resolver conflictos, de relacionarse con los adultos y los pares, por lo que se afirma que el espacio propuesto cumple con el objetivo de que cada uno/a puede expresarse en su forma más espontánea y natural, su forma de ser y estar en el mundo. En este contexto en particular, cargado con los efectos de la pandemia y el aislamiento: mayor tiempo en las pantallas, menos tiempo de juego con otros y mayor demanda del adulto en situaciones cotidianas o de juego.



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# CONCLUSIONES



Un diálogo sucedido en el encuentro de grupo focal ilustra de manera auténtica la conclusión abordada en esta investigación. En el mismo participa la coordinadora (CO2) y cuatro niños/as.

*“CO2: algo que me gustaría saber, escuchen esta pregunta. Como yo no podía estar adentro...ustedes armaban botes, armaban casas para bebés, armaban jaulas, armaban casas de dinosaurios, armaron escuelas de ballet...pero nosotras no pudimos entrar, por eso les queremos preguntar, ¿alguien quiere contar? ¿Qué pasaba adentro de las casitas?*

*L: no, lo que pasa es que había trampas y vos no sabías cuál era, y también...(no se entiende una parte) y había un papel como si dijera NO ENTRAR y también...*

*M: y encima ese cartel es invisible*

*L: y en la entrada había un...como, que eran LACERES*

*CO2: eso...a ver si yo entendí bien, era porque entonces... ¿quiénes no podían entrar a esas casas?*

*L: los humanos*

*M: los humanos no, los gatitos sí, porque era bien chiquitita*

*CO2: era sólo para los gatitos. Ah, ahora estoy entendiendo.*

*M: y encima el cartel era invisible y los gatos lo podían ver.*

*CO2: solo los gatos lo podían ver el cartel...*

*V: porque los gatos además pueden ver en la oscuridad.*

*CO2: ah, ahora entiendo. ¿Y en otra casita?*

*L: porque los gatos también viven afuera*

*CO2: ahhh...*

*B: y me parece que los gatos podían entrar a su casa sin la contraseña porque me parece que los gatos eran la contraseña.*

*CO2: ah, puede ser eso que dice Bauti (mira al sector de Luciana y Marcos), los gatos sí podían entrar...*

*V: porque era de gatos.” (Extracto de Crónica de grupo focal, 2020)*

Ellos y ellas han vivenciado la experiencia del juego, y pueden poner en palabras lo vivido, su “topografía vivencial”; relatar sobre un refugio que les ha permitido delimitar su zona privada, elegir quiénes podían ser parte y quienes quedaban excluidos, que los favoreció en su proceso de autonomía e individuación con o frente al adulto. Sólo los humanos no podían acceder a la lectura del cartel por ser invisible a ellos, sólo los gatos, que hasta ese momento eran todos niños y niñas, participantes de un juego que prestaba la ilusión de ser quienes necesitaron ser. Calmels dirá “Cuando la vivencia no encuentra palabras, cuando ignora el concepto que la defina en forma económica, surge la comparación, la imagen, la metáfora” (CALMELS, 2011, pág. 12)

La construcción de refugios se presenta en ese sentido como una metáfora, un espacio transicional, una posibilidad de expresión a la vez que de comunicación, el punto exacto donde converge el encuentro en la mirada del otro desde un lugar propio, armado, construido desde la propia sabiduría, posibilidad y subjetividad. El refugio, un lugar de seguridad a la vez



que de reafirmación de sí mismo *“Esta es mi guarida”*, pero enfrente está la otra que se presenta in-desarmable, que vuelve a marcar la línea de frontera, donde no es YO sino TU, y es claro, las relaciones deben medirse en el “umbral”, deben pensarse modos que faciliten intercambios: una casa que tiene tanque de agua, podrá convidar jugos a los dueños/as de otras.

Si bien el recorte que se elige para esta investigación sobre construcciones, no toma en cuenta lo sucedido en el momento del relato o el de Expresión plástica y gráfica, a través de la experiencia de grupo focal pudo darse a conocer el proceso de maduración de los niños y niñas respecto al desarrollo del pensamiento que favorece la Práctica Psicomotriz. La producción del conocimiento que se evidencia en ese encuentro grupal en particular, da pie a pensar el proceso de un grupo, la transformación respecto a la construcción de refugios en un caso grupal y la posibilidad de poner en palabras lo vivido por la vía del cuerpo; un gran proceso de descentración.

Se realiza el recorrido por todos los parámetros de observación, de forma segmentada en principio, lo que allana el camino hacia la elaboración de las conclusiones finales, que ponen en valor el entrecruzamiento de los mismos. Teniendo en cuenta cada indicador analizado, dentro de un todo, en un proceso dialéctico, de la trayectoria general de este grupo que se estudia.

Se inicia esta investigación sobre el supuesto de que “el juego de construcción y habitabilidad de casas se refiere continuamente al cuerpo y su representación, versa como metáfora, a las paredes de un armado que se manifiestan como pieles que distinguen un exterior de un interior. La casa se presenta como una creación que distingue un adentro y un afuera”. El recorrido posterior demostró una asombrosa complejización y diversidad conceptual respecto a todo lo que sucede en el desarrollo del juego de construcción de refugios, y estas conclusiones intentan re - descubrir ese camino.

Una de las primeras modificaciones y reformulaciones de la hipótesis original surge respecto al modo de enunciar a las construcciones. Se observa que se dan construcciones, pero no todas son anunciadas como “casas”, sino que los niños/as acorde a sus necesidades y juegos, las nombran de diferentes formas: casas, guaridas, botes, casas de dinosaurios, de bebés, de gatitos, de estrellita. Por lo tanto se decide modificar el término “casas” por el de “refugios” para designar a todas las construcciones que se dan en el espacio sensoriomotor,



aunque se modifique la función que cumplen en cada escena. En el marco teórico se realiza una mención más detallada de éste término<sup>46</sup>.

Abordándolo desde los objetivos de investigación propuestos, se puede confirmar que a partir de la observación del estudio de un caso grupal, se describe el fenómeno de la construcción de refugios en el espacio sensoriomotor. Surge una rica y amplia información en cada encuentro que, con la continuidad de las sesiones permite describir características de las construcciones, sus relaciones con los parámetros de observación y todas las transformaciones posibles, tanto grupales como individuales.

Se retoman los interrogantes planteados en el inicio, para luego explicitar los ensayos de posibles respuestas a las mismas y la apertura hacia otras nuevas: ¿Qué construcciones de refugios se dan en el espacio de juego sensoriomotor? ¿Por qué niños y niñas juegan a construir distintos refugios? ¿Cómo se transforma este juego, a lo largo de una sesión, y en la continuidad de 12 sesiones? ¿Qué siente un niño/a cuando construye una casa, refugio, escondite? ¿Cuál es el deseo que conduce a la construcción? ¿Cuál es el deseo que impulsa su destrucción? ¿Qué desea lograr al armarla? ¿Siempre la habita? ¿Desea compartirla o es allí donde limita su zona privada? ¿Qué se juega de su YO entre esas paredes? ¿Qué sector de la sala escoge para hacerlo? ¿Con qué materiales? ¿Modifica las características de arquitectura al ir transcurriendo las sesiones? ¿Qué relato ofrece a través de su escena vivenciada? ¿Se invisten distintos roles al utilizarla?

Una primera aproximación al estudio y análisis de ANTECEDENTES permitió vislumbrar una posible secuenciación en el juego de construcción de refugios. Los niños y niñas, a través del juego espontáneo, presentaron armado de construcciones más herméticas, cerradas, donde luego de reiterar el juego, volvían a armar el mismo habitáculo, pero generando el espacio necesario para ingresar allí adentro, como una primera envoltura. Sucedidas las transformaciones en el tiempo, niños y niñas lograron permitir el ingreso al psicomotricista. A partir de allí, se mostraron evoluciones en el lenguaje y representación del sí mismo, llegando en algunos casos a nombrarse como "YO", niños que aún se relataban en tercera persona. En el apartado de Antecedentes podrá estudiarse este fenómeno con mayor detalle<sup>47</sup>.

Desde aquella primera hipótesis generadora de los interrogantes, sumada la información brindada por los antecedentes, y el tránsito por la experiencia empírica llevada a

<sup>46</sup>Ver apartado Marco Teórico, pág. 14.

<sup>47</sup> Ver apartado Antecedentes en pág. 18.



cabó, se observan las relaciones entre todos los indicadores, y se triangula la información obteniendo de este modo las conclusiones finales del proceso.

Los datos a los que se llega hablan de una transformación a nivel grupal, en el juego de construcción de refugios, que ya no es “posible” sino “real”.

Un punto de partida es poner la mirada en los juegos que se desarrollan, teniendo en cuenta que marcan una huella desde los juegos de reaseguramiento profundo con mayor ímpetu, a enriquecer y complementar con juegos de reaseguramiento superficial. Esto permite pensar que el grupo atravesó un claro proceso, expresando de forma natural y espontánea sus necesidades más profundas y arcaicas, con mayor o menor intensidad, mayor o menor necesidad de acompañamiento, hacia la expresión de necesidades relacionadas con aspectos y conflictos más recientes. La búsqueda de placer fue uniendo cada momento.

¿Ha influenciado aquí el contexto de aislamiento en el cual se desarrolla la investigación? Se infiere que fue clave en los modos de jugar de estos niños y niñas, la influencia de ese contexto, lo que pudo verse en los rituales de entrada que se extendían, muy cargados desde la expresión netamente verbal y también en los juegos. Por ejemplo respecto a la elección de los personajes que surgieron: relacionados con dibujos animados o películas que predominaron en la etapa de aislamiento, como los dinosaurios, tiburones y las mascotas, tema que surgía con gran insistencia en cada sesión, dedicando gran parte de las charlas.

¿Qué transformaciones sufrieron los refugios construidos a lo largo de las 12 sesiones? Recordando que en las primeras sesiones, hubo pocas construcciones de refugios, y las mismas fueron efímeras y prontamente destruidas, sin mediar regla o norma alguna, que regulara su uso. Con el transcurrir del tiempo, y las intervenciones concretas de las psicomotricistas, este tipo de juego se enriquece, pasa de ser una acción de plena construcción a permitir ser un espacio habitado por sus dueños/as, que al dedicar mayor cantidad de tiempo, profundizan las escenas lúdicas por medio de exquisitos detalles, no sólo espaciales, respecto a divisiones en el mismo habitáculo, sino que también a través del uso de los objetos, utilizados cada vez con mayor anticipación y pertinencia y permitieron dar forma a los mismos.

¿Cómo se van modificando los refugios? Progresivamente se dio el paso de armados que sólo mostraban una estructura de paredes, hacia la incorporación de techos, luego puertas y ventanas, para más tarde agregar suelo, y decorar cada vez con mayor ahínco e investimento el umbral y otros sectores: por ejemplo el sector de guardado de armas, o el sector de los juegos de las mascotas, o de la comida, etc. Las paredes y sus techos se refuerzan ya no sólo



de modo físico y estructural sino simbólico como es el caso de la jaula que necesitó ser bien cerrada por las cazadoras para que no se escapen los gatos salvajes.

¿Cómo se jugó el espacio entre estos niños y niñas? De la simple utilización de un sector, investido de modo fortuito en un comienzo, zonas que les confortaban y favorecían una permanencia segura, a elecciones de una parcela, compartida con otros/as, y fuertemente delimitada por objetos mediadores. Proceso que al principio requirió del acompañamiento y ayuda del adulto, pero que luego paulatinamente permitió la autonomía en el desarrollo del juego. Algunos niños y niñas demostraron en los primeros encuentros estar intensamente involucrados en los espacios que contenían posibilidad de balanceos, de juegos de ocultamiento, de acciones de equilibrio y desequilibrio y salto, y desde allí, situados en esa fracción, surgieron sus primeras extensiones en forma de refugios.

¿Cómo se tramaron las individualidades en el surgimiento de los proyectos colectivos? Desde un marcado itinerario de presencia de construcciones, pequeñas, donde sólo podía entrar el dueño/a, hacia destrucciones provocadas intencionalmente para ser transformadas en refugios conjuntos donde el tiempo de juego comenzó a distribuirse en roles y funciones de sus participantes. La última sesión cierra con un juego colectivo de gatos salvajes y cazadoras que se escapan, se persiguen, se protegen, piensan estrategias de caza, pudiendo quedar luego las construcciones armadas al pasar al siguiente momento del relato.

¿Cuál es el origen de las construcciones que se realizan? En el transcurso de la investigación se considera necesario el prestar atención al juego previo que lleva posteriormente a la necesidad de una construcción. Entre los mismos se observan: en gran mayoría, los juegos de persecución e identificación con el agresor, juegos de demostración/expresión del sentimiento de omnipotencia frente al agresor, habilitando luego espacios de protección, que en principio se vieron motivados por las psicomotricistas, pero que luego fueron gestándose por los propios niños y niñas. También surgen de juegos de ocultamiento y de maternaje: por ejemplo al hacer la casa a Estrellita, a la bebé, o cuidar a las mascotas.

¿Cuál es el deseo que lleva a construirlas? Se manifiestan a lo largo de las sesiones distintas actitudes respecto a este juego. Niños y niñas que en su desarrollo individual y subjetivo, evidenciaron en la primera etapa dificultades al no poder construir sus propios espacios, demarcarlos, buscar los límites en una cálida envoltura, pero que con el tiempo, la experiencia en un grupo y las intervenciones pertinentes de una psicomotricista, lograron disfrutar esa vivencia, de un adentro y un afuera, de un espacio segurizante, cuidado,



contenedor, que por instantes pudo ser hasta compartido por otros/as. El deseo proyectado en distintas acciones que se reflejan en la búsqueda de placer por medio del accionar lúdico se manifiesta en las siguientes funciones disparadoras de la construcción: la protección, el ocultamiento, la envoltura tranquilizadora, el maternaje, el placer por la zona segura y privada, la reafirmación de sí mismo en la oposición entre construcciones, alojamiento en una zona de permiso y expresión de sí mismo, un lugar de soledad o aislamiento desde donde comienza a mirarse y comunicarse.

Concluyendo, se afirma la necesidad de que este tipo de juego, la “construcción de refugios”, esté presente en las sesiones de Psicomotricidad, formando parte del itinerario específico de la Práctica. Es sumamente necesario que el adulto intervenga, acompañando este juego desde sus resonancias tónico-emocionales con el niño/a, respetando el proceso individual. Son claves las intervenciones del adulto en la motivación, incentivo, persuasión de construir refugios que permitan envolturas, límites, delimitación del espacio propio, a la medida de ese niño/a singular, quien complejizará luego el juego, o lo desarrollará según la necesidad específica.

***“...esta práctica ofrece un lugar, donde cada uno es recibido y aceptado con su historia singular... Un lugar abierto a la diversidad, que contribuiría a que cada uno pueda en interacción con otros afirmar y enriquecer y/o transformar su proceso de conocerse a sí mismo y conocer el medio que lo rodea. Un lugar donde no hay un único camino, sino caminos factibles de ser descubiertos y elegidos; donde el protagonista se encontrará con otros que también irán creando su camino”.*** (CERUTTI, 1996, pág. 80)



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# BIBLIOGRAFÍA



## Bibliografía

- ABUCHAEM JAMIL, T. R. (s.f.). *El juego de construir casas, enfoque psicoanalítico*. GIANGIACOMO.
- ACOUTURIER, B., & DARRAULT I., E. J. (1985). *La práctica psicomotriz, reeducación y terapia*. Barcelona, España: Editorial Científico Médica.
- ANNE BIZOT, C. M. (1992). *Pensar, hablar, representar: el emerger del lenguaje*.
- AUCOUTURIER, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. España: Biblioteca de Infantil.
- AUCOUTURIER, B. (2012). *L'enfant terrible ¿Qué hacer con el niño difícil en la escuela?* Barcelona: Biblioteca de Infantil.
- AUCOUTURIER, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar*. Barcelona: Biblioteca de Infantil .
- BACHELAR, G. (2000). *Casa y Universo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- CALMELS, D. (2011). *Espacio habitado, en la vida cotidiana y la práctica profesional*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens.
- CERUTTI, A. (1996). *La Práctica Psicomotriz en la Educación*. Montevideo, Uruguay: Prensa Médica Latinoamericana Montevideo.
- CHOKLER, M. (1988). *Los organizadores del desarrollo psicomotor, del mecanicismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Cinco.
- CHOKLER, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Ediciones Cinco-Fundari.
- CHOKLER, M. (s.f.). *Apuntes metodológicos para la elaboración del Trabajo Final*.
- CHOKLER, M. H. (1999). *Acerca de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Buenos Aires, Argentina: Fundari - Ediciones Ariana.
- D., A. (1985). *El Yo - piel*. España: Biblioteca Nueva Madrid.
- FERNANDEZ HERNANDEZ, A. (2018). Las metáforas de la expresión personal en psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*.
- FERNANDEZ, M. (2008). *La construcción corporal subjetiva y la intervención psicomotriz en el espacio terapéutico*". Exposición Segundo Encuentro Nacional de Psicomotricistas.
- GARCIA, A. (2017). *Acerca del jugar*. Buenos Aires, Argentina: FP Impresora.
- GENNARO, J. (2013). Obtenido de <http://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2018/10/Gennaro.pdf>
- GORRASI, E. A. (2008). *Construyendo un continente. Los fantasmas de acción y la construcción del propio espacio. Estudio de un caso*. Mendoza.
- J, A. M. (2008). *El placer y el displacer en el juego espontáneo*. *Revista Arteterapia*.
- LLAURADO, C. C. (2006). El diálogo tónico y la construcción de la identidad corporal. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, Nro 25, 5-30*.
- RUIZ DE VELASCO GALVEZ, A. (2002). La unión - separación, un proceso clave en la construcción de la identidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales, Nro8*.
- SANCHEZ Pilar Arnaiz, M. J. (2000). *Guía para la observación de los parámetros psicomotores*.
- SERRABONA MAS, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal, ¿qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de Psicoterapia Vol 30, Nro 114*.



YUNI, J. A. (2014). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

## Trabajos citados

- ABUCHAEM JAMIL, T. R. (s.f.). *El juego de construir casas, enfoque psicoanalítico*. GIANGIACOMO.
- ACOUTURIER, B., & DARRAULT I., E. J. (1985). *La práctica psicomotriz, reeducación y terapia*. Barcelona, España: Editorial Científico Medica.
- ANNE BIZOT, C. M. (1992). *Pensar, hablar, representar: el emerger del lenguaje*.
- AUCOUTURIER, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. España: Biblioteca de Infantil.
- AUCOUTURIER, B. (2012). *L'enfant terrible ¿Qué hacer con el niño difícil en la escuela?* Barcelona: Biblioteca de Infantil.
- AUCOUTURIER, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar*. Barcelona: Biblioteca de Infantil .
- BACHELAR, G. (2000). *Casa y Universo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- CALMELS, D. (2011). *Espacio habitado, en la vida cotidiana y la práctica profesional*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens.
- CERUTTI, A. (1996). *La Práctica Psicomotriz en la Educación*. Montevideo, Uruguay: Prensa Médica Latinoamericana Montevideo.
- CHOKLER, M. (1988). *Los organizadores del desarrollo psicomotor, del mecanicismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Cinco.
- CHOKLER, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Ediciones Cinco-Fundari.
- CHOKLER, M. (s.f.). *Apuntes metodológicos para la elaboración del Trabajo Final*.
- CHOKLER, M. H. (1999). *Acerca de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Buenos Aires, Argentina: Fundari - Ediciones Ariana.
- D., A. (1985). *El Yo - piel*. España: Biblioteca Nueva Madrid.
- FERNANDEZ HERNANDEZ, A. (2018). Las metáforas de la expresión personal en psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*.
- FERNANDEZ, M. (2008). *La construcción corporal subjetiva y la intervención psicomotriz en el espacio terapéutico*". Exposición Segundo Encuentro Nacional de Psicomotricistas.
- GARCIA, A. (2017). *Acerca del jugar*. Buenos Aires, Argentina: FP Impresora.
- GENNARO, J. (2013). Obtenido de <http://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2018/10/Gennaro.pdf>
- GORRASI, E. A. (2008). *Construyendo un continente. Los fantasmas de acción y la construcción del propio espacio. Estudio de un caso*. Mendoza.
- J, A. M. (2008). *El placer y el displacer en el juego espontáneo*. *Revista Arteterapia*.
- LLAURADO, C. C. (2006). El diálogo tónico y la construcción de la identidad corporal. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, Nro 25, 5-30*.



RUIZ DE VELASCO GALVEZ, A. (2002). La unión - separación, un proceso clave en la construcción de la identidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*, Nro8.

SANCHEZ Pilar Arnaiz, M. J. (2000). *Guía para la observación de los parámetros psicomotores*.

SERRABONA MAS, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal, ¿qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de Psicoterapia Vol 30, Nro 114*.

YUNI, J. A. (2014). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE  
**EDUCACIÓN**

# ANEXOS



**SESION N° 1** – FECHA: 03/09/20 DE 14.15 a 15.15 – SUM CENTRO CULTURAL  
COTESMA

CONSTRUCCION DE CASA EN EL ESPACIO DE JUEGO SENSORIOMOTOR				
<p>REFUGIOS</p> <p>Participantes</p>	<p>Construcción 1</p> <p>CASA</p> <p>Ion, Josi, Virginia, Vero y Lucía.</p>	<p>Construcción 2</p> <p>CASAS</p> <p>Marcos y Bautista</p>	<p>Construcción 3</p> <p>Catalina y Virginia</p> <p>CASA</p>	<p>Construcción 4</p> <p>BOTE</p> <p>Luciana (Ion, Marcos y Bautista se suman)</p>
<p>ESPACIO DESTINADO</p> <p>Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)</p> <p>Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar</p>	<p>Cercano a sector de salto (a 2 mts de la pared)</p> <p>Tamaño <math>\frac{3}{4}</math> niños</p>	<p>A metro y medio de la pared.</p> <p>Pareciera más una torre, sin lugar adentro.</p>	<p>2 etapas:</p> <p>1era: la arman en el centro sobre piso blando. A los 13 min. De inicio sensoriom. La abandona Cata y decide armarla en otro lado porque los demás la invaden.</p> <p>2da: a los 15 del inicio sensoriom la arma en el rincón.</p>	<p>En el mismo sector que tenía la construcción Bautista.</p>
<p>MATERIALES</p> <p>(Bloques, telas, colchonetas u otro material)</p>	<p>Todos bloques blandos</p>	<p>Bloques distintos.</p>	<p>Bloques, fuentón, telas</p>	<p>Bloques distintos</p>
<p>TIEMPO</p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>4 minutos dura, la arman desde el inicio del espacio sensoriom.</p> <p>Comienzan a llevarse los bloques los otros compañeros.</p>	<p>Comienza a los 16 min de inicio del sensoriom. Luego de 3 minutos le cede su construcción a Luciana que quiere hacer un bote y no sabe con qué. Bautista desarma lo suyo y se lo entrega.</p>	<p>1era: comienza a los 14 min del inicio.</p> <p>2da: Comienza a los 16 min del inicio del sensoriom.hasta el final del mismo: 20 minutos aprox.</p> <p>La dejan intacta al terminar el sensoriom.</p>	<p>A los 18 min del inicio del sensoriom Luciana manifiesta querer hacer un bote. Luego toma los bloques que le cede Bautista.</p>



<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Solo realizaron la construcción, solo la usaron para pasar por allí adentro.</p> <p>La abandonaron para ir a saltar desde la mesa.</p> <p>Complicidad de miradas mientras ubicaban los bloques.</p>		<p>Arman la casa y permaneces algunos ratos allí, le van agregando cosas: una bañadera (fuentón).</p> <p>Usan una mesa que ya estaba allí. Conversan entre ellas dos.</p>	<p>Si bien no le dejan espacio adentro, la usan subiéndose arriba de los bloques. Allí saltan o se tiran.</p> <p>Se da más un juego corporal, de equilibrio desequilibrio y desde lo sensorial con el material blando.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Solo paredes hechas con bloques. Enuncian una cama en el centro (lon) y un bloque que usan de sillón para sentarse.</p>		<p>Tiene un sector abierto sin bloques hacia el sum, no lo anuncian como puerta.</p> <p>Usan telas en un momento para cubrir un bloque, y un flota flota.</p>	<p>Todos bloques ubicados en forma de cruz. No anuncian partes. Sólo los utilizan pasando por arriba.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Si bien arrancó lon, la arman entre los 5 en complicidad.</p>		<p>No le permiten jugar a Luciana. Lon sí entra sin permiso.</p>	<p>Ingresan al bote Marcos, Bautista, Vero, sin permiso, Luciana no dice nada.</p>
<p><b>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</b></p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Se observan tranquilos/as, en pos de un objetivo en común: armar la casa.</p> <p>Caminan. Buscan</p>		<p>Tranquilidad. Seriedad, van y vienen, pensando qué más ponerle. Sacan bloques de la otra construcción del bote. Posturas paradas.</p>	<p>Alegría y placer al tirarse allí arriba de los blandos.</p> <p>Se tiran de cola y espalda, o</p>



	<p>bloques y rápidamente los ubican en algún sector.</p> <p>Algunos comentarios para ubicar bloques, y cuando ubican la cama.</p>			<p>cruzan en cuadrupedia.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Se muestran indiferentes a las adultas psm.</p> <p>Marcos ingresa a la casa, usa el sillón. "como pancho por su casa".</p> <p>Francisco también entra juega a caminar en equilibrio arriba de los bloques. Luego desarma una pared. Ion lo observa.</p>		<p>Indiferentes a la psm, sólo algún material que le solicitan.</p> <p>Bautista, Marcos y Luciana ingresan sin pedir permiso, Cata manifiesta su desagrado con la psma que interviene explicando a los chicos.</p>	<p>Indiferente a psm.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>No hubo</p>		<p>Solo se acerca a la construcción del bote en busca de bloques para su casa.</p>	<p>No hubo</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Armar algo juntos.</p>		<p>Aislamiento, delimitación de la zona privada.</p>	<p>Juego con otros, llegando hasta allí y tirándose sobre los bloques.</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica,</p>	<p>Ion observa que Fran se la desarma, luego es él quien le dice "Desarmemos esto como un</p>		<p>La cuidan, vuelven a ella a cada rato, y le agregan detalles.</p> <p>Termina el sensoriom y aún</p>	<p>A los 15 minutos ya no la usan más, se distanciaron en otros juegos.</p>



la transforma.	toro”, y desarman todo con sus cabezas.		la dejan intacta.	Más tarde la reorganizan en un juego de gatos y perros.
----------------	--	--	-------------------	--

Observaciones en general: se nota que las normas sobre el uso de las casas aún están sin construir, ya que entran sin permiso, desarman, y los propietarios no dicen nada, excepto Catalina. También se observa mucha acción de destrucción (durante casi toda la sesión), en pequeños grupos o duplas.



**SESION N° 2** – FECHA: 08/09/2020 - DE: 13.00 a 14.15 hs - SUM de Centro Cultural Cotesma

CONSTRUCCION DE REFUGIOS EN EL ESPACIO DE JUEGO SENSORIOMOTOR				
REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3	Construcción 4
Participantes	Casa Vero y Josi	Bote Luciana, Ion y psm aux	Espacio delimitado de dinosaurios  Ion, Marcos y Bautista	Casa de las gatitas  Cata y Virginia
ESPACIO DESTINADO	Sobre piso blando, en el centro de la sala	Piso duro, en el borde de la sala	Fuentón (al lado del espejo), luego en el fondo de la sala, piso duro.	Sobre piso blando, en el centro de la sala. Luego se extiende a piso duro, cercano al piso blando.
Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)		2 niños/as	Fuentón: solo entra 1.	
Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	2-3 niños/as		Casa; Espacio amplio, podría albergar 10-12 niños	2-3 niños
MATERIALES (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Bloques, colchonetas	Bloques (escalera, cilindro, cubos)	Fuentones, sogas, cilindros goma espuma, bloques	Colchonetas, bloques. Cilindro.
TIEMPO	Al comienza de la sesión, por quince segundos construyen, luego se dispersan a la barra.	Comienza minuto 7 de la sesión, luego de ser rechazada en un juego y deambular por el espacio	Comienza minuto 7.30 de sensorio, dura 3 minutos persecución Marcos y Bautista. Se suma Ion en persecución.	A los 21 minutos del sensorio. Dura hasta el final del espacio, 8 minutos aprox.
Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor		Juega durante 3 minutos con Ion. Al minuto de alejarse regresa, sola.	A los cinco minutos aparece primer refugio Marcos (fuentón).	Permanece armada cuando pasan al momento del relato.
Tiempo aprox. de duración (en minutos)	A los minutos retornan al espacio. Construyen y se acercan a la casa por 10 minutos aprox, luego la abandonan, cambian de juego.	Juega por 10 minutos en el bote.	10 minutos de persecuciones: delimitan refugio grupal.	
Permanece armada luego de finalizar	Permanece	Al abandonar escena, el bote queda armado.	A los 7 minutos	



	armada sin ser utilizada, retornan, luego se alejan a la barra o salto.		de juego, cambian tema conversación, abandonan juego, no espacio. No se ponen de acuerdo. Abandonan refugio, permanece armado.	
<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Alternan construcción con balanceos en la barra.</p> <p>Habitan la casa unos segundos, luego se desplazan hacia la barra. Vuelven, continúan ubicando y acomodando bloques.</p> <p>Luego se dirigen al sector de salto.</p> <p>Construyen, no habitan.</p> <p>Cuando un par toma un bloque de su casa, Vero la defiende, dice "no, es nuestra casa".</p>	<p>Construye y habita el bote. Juega a ser una rata que vive en el bote.</p> <p>Se aleja, luego regresa. Con ayuda de la psm aux continúa construcción, en lugar mas seguro. Luciana trae cubo para cubrir como techo.</p> <p>Se oculta, intercambia juego de ocultamiento, aparece/desaparece e con la psm aux, luego le dice a la psm aux que se va a la cloaca. Abandona el bote.</p> <p>"Este es mi bote", dice sonriendo.</p> <p>Dice que es una rata, busca ocultamiento.</p> <p>En el momento en que modifican el lugar por seguridad, lon se aleja de la escena y Luciana también.</p>	<p>Inicia con juego de persecución (desorganizado, sin agresor designado, pasaje al acto con tubos goma espuma)</p> <p>Frente a persecución de Bautista, Marcos y lon buscan refugio en fuentón. "Estoy en mi refugio, no puedes", dice lon.</p> <p>Persecuciones por todo el espacio, psm ref espacializa, aceptan y comienzan construir refugio en el lugar elegido. Traen bloques y elementos, conversan sobre personajes, acciones.</p> <p>Buscan comida, habitan el refugio. Salen del espacio delimitado, vuelven, comentan características de cada dinosaurio.</p> <p>Comienzan a definir roles:</p>	<p>Distribuyen role de gatita y dueña. Comienzan armado de casita. Habitan el espacio, agregan techo, se ocultan una vez cada una.</p> <p>Salen del ocultamiento, se deslizan por los planos inclinados que construyeron.</p> <p>"¿yo era tu gatita?"</p> <p>"Esta era tu pelota" "Esta era para que saltes"</p>



			<p>“Dale que él era la bestia y nosotros éramos los dinosaurios?”</p> <p>“Cuando salimos nos tenés que atrapar”</p> <p>“No pueden pasar desde acá”.</p> <p>“solo tenés que ser dinosaurio para entrar”.</p> <p>Luego de ¿minutos, uno de ellos plantea jugar a otra cosa, se integran al juego de una niña con la psm, abandonan el refugio.</p>	
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>En altura, y laterales, bordes.</p>	<p>En altura, en desequilibrio. Tiene escalera de acceso y cilindro donde se paran dentro. Luego agrega techo.</p>	<p>Sobre el suelo, delimitada por sogas, tiene fuentón para el dinosaurio de agua, bloques.</p>	<p>Paredes piso y techo, plano inclinado donde juegan a deslizarse. Decoraciones con cilindros y triángulos ubicados de forma simétrica.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Bautista pregunta si las puede ayudar, Josi acepta. El se una al juego.</p> <p>Luego Bauti pide derrumbarla, Vero le dice que no, el se aleja de la escena.</p> <p>Se acerca Ion, pregunta si</p>	<p>Ion se sube a su construcción, ella sonríe, acepta, lo deja ingresar al bote.</p>	<p>Oralmente expresan al resto que ese es su refugio y que no pueden pasar, solo los dinosaurios.</p> <p>“No podes entrar porque no sos dinosaurio”, le dicen a una niña que se acerca.</p>	<p>Juegan entre ellas, no se relacionan en este momento con otros.</p>



	puede entrar, Josi acepta, Ion, observa, luego se aleja hacia la barra.			
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emissiones verbales</p>	<p>Observan su construcción mientras se balancean. Defienden con su palabra y postura su construcción.</p>	<p>Se muestra alegre dentro del bote, conversa con la psm aux continuamente.</p> <p>Ruge cuando se acerca un par.</p> <p>Hace aparecer partes de su cuerpo desde el ocultamiento en el cilindro (mano, pie, cabeza).</p> <p>Emite sonidos de rugidos, gritos, mira a la psm aux, sonríe.</p>	<p>Se muestran conversadores entre ellos, intercambian mucha información, por momentos oposición: "sos un dinosaurio no puedes pasarte de la línea", "soy un dinosaurio, si puedo pasarme de la línea". "Soy el rey de los dinosaurios"</p> <p>Se escuchan, se miran, deambulan mientras hablan, comparten y refutan información.</p>	<p>Se muestran alegres, sonríen, conversan sobre detalles del juego. Concentración durante la construcción.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Indiferencia con adultos, juegan de forma autónoma.</p>	<p>Luciana le muestra la construcción. La psm aux permanece muy cerca, por encontrarse en desequilibrio y en piso duro. Sugiere modificar el lugar o darle seguridad, Luciana y Ion aceptan.</p> <p>Dependencia del adulto en sostener cilindro y techo continuamente.</p> <p>Cuando la psm aux toma distancia, ella desequilibra más el bote o pide que le cubra el techo.</p>	<p>Psm ref hace intervenciones orales sugiriendo refugio, espacializando. Ellos aceptan.</p>	<p>La psm aux permanece cercana, le hacen algún comentario, la escuchan, pero continúan su juego de forma autónoma.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>Observan otras construcciones. Al abandonar</p>	<p>Construye pegada a otra construcción, con intervenciones de la psm se alejan</p>	<p>No se relacionan con otras construcciones</p>	<p>Utilizan material que dejó Luciana, preguntan</p>



	su construcción, se involucran en el juego de un grupo de pares.	por seguridad y desequilibrio.	cercanas.	primero si ya no lo utiliza.  No se relacionan con otras construcciones .
<b>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</b>  Escondite, Aislamiento, Protección  Envoltura, otros.	No queda claro. Construyen y se alejan de la escena.	Envoltura y ocultamiento.	Refugio, protección. Allí se alimentan, viven.	Envoltura. Viven, juegan, se alimentan.
<b>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</b>  La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.	Parte de la construcción permanece armada, otra se desarma, toman bloques, la abandonan luego de 10 minutos aprox.	Cuida su bote, agrega techo, acomoda bloques cuando se desorganiza. Acepta modificar lugar por seguridad, al final la abandona.	La cuidan, delimitan, traen elementos. Luego la abandonan.	La construyen, modifican, transforman, decoran. Al jugar en los planos inclinados, abandonan sector del piso duro.



REFUGIOS	Construcción 1
PARTICIPANTES	Casa de la Rata Luciana (por momentos lon y la psmaux y ref)
ESPACIO DESTINADO	A un metro del espejo, frente a él.
Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)	Puede ingresar uno solo adentro del cilindro en primer piso.
Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	
MATERIALES	
(Bloques, telas, colchonetas u otro material)	3 o 4 bloques, y una tela.
TIEMPO	
Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor	A los 13 minutos del inicio del sensoriom.
Tiempo aprox. de duración (en minutos)	12 minutos
Permanece armada luego de finalizar	Permanece armada, Luciana se la presta a lon también, quien la rearma con ella.
DESARROLLO DEL JUEGO	
Solo se realizó la construcción	Realizó su construcción y comenzó un juego donde Luciana era la Reina de las ratas, y a lon le asigno el personaje de guardián, y a psmaux la apresaron.
Casa habitada	Francisco realizó intentos de sacarla de allí, y Luciana volvió a buscarla para volver a encerrarla.
Juego simbólico dentro de la casa	Luciana adentro de su cueva de rata, con cara de enojada, se mira al espejo cada tanto, se anuncia Reina rata. Hace sonidos guturales salvajes, de ataque.
Destrucción o abandono	lon se acerca, dice que es caballero, pero luego Luciana lo nombra su guardián y le pide que aprese a psmaux.
Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios	Conflicto con Francisco que demanda a psmaux.



<p>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>2 bloques juntos, y el cilindro sobre uno de ellos, como en primer piso.</p> <p>Poca estabilidad, se desarma en una oportunidad y caen al suelo.</p> <p>Una tela con la que la psmaux tapa a Luciana.</p>
<p>RELACIÓN CON OTROS/AS</p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>lon ingresa en el juego y Luciana se lo permite, implícitamente. lon coloca bloques para apresar a psmaux.</p> <p>Se rechaza el acercamiento de Francisco y sus modos de participar. A éste tampoco le agrada el personaje rata. Francisco No pide permiso para entrar a la zona de juego, la destruye.</p>
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Gestos de rata seria y mandona. La reina. Brazos en jarra.</p> <p>Hace sonidos de malvada o salvaje.</p> <p>“Soy la reina rata”. “Vos son mi guardián” (a lon)</p> <p>“A la cárcel” le dice a psmaux.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Le asigna el rol a psmaux de apresada en la cárcel.</p> <p>Solicita la atención de las dos psm en distintos momentos.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>No hubo</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Casa de la Rata, escondite en principio y envoltura, luego lugar de poder.</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La construyó en altura, luego se desarmó y permitió que lon la ayudara a reconstruirla y también a usarla.</p>



**SESION N°4**– FECHA: 29/09/20 DE: 13.00 a 14.15 hs SUM de Centro Cultural Cotesma

CONSTRUCCION DE REFUGIOS EN EL ESPACIO DE JUEGO SENSORIOMOTOR				
REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3	Construcción 4
PARTICIPANTES	Casa de dinosaurios herbívoros Ion y Marcos	Casa de dinosaurio carnívoro Bautista	Casa de dinosaurios carnívoros Ion , Marcos y Bautista	Guarida Francisco
ESPACIO DESTINADO	Primero en un borde, luego la trasladan un metro hacia adentro  Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)  Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	Cerca de la casa 1, a menos de 1 mts de distancia, a un metro de la pared  2 o 3 niños	En el mismo sector que casa 2  4 o 5 niños	En el sector lateral, próximo al espejo  1 niño
MATERIALES (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Paredes hechas con bloques de distintos tamaños, el cilindro hueco y un fuentón de puerta	Paredes hechas con bloques de diversos tamaños y formas, flota flota y un fuentón pequeño.	Paredes hechas de fuentón, flota flota y bloques diversos en tamaño y forma.	2 Fuentones Bloques tamaño pequeño
TIEMPO	Se inicia al minuto 1 del comienzo en juego sensoriomotor un juego de persecución que desemboca en la construcción de la casa a los 13 minutos del inicio del sensoriomotor.  Tiempo aprox. de duración (en minutos)  Permanece armada luego de finalizar	A los 17 minutos del inicio del sensoriomotor.  Se rearma junto a la otra para generar la casa grupal.	Se inicia a los 31 minutos del inicio del sensoriomotor.  Sí, queda armada	A los 4 minutos del sensorio, comienza juego de escondite en fuentón. Permanece 7 minutos oculto, destapándose y observando el espacio por momentos.  Luego sale del escondite, a los segundos vuelve con bloques, continua oculto. Dura 12 minutos el juego de esconderse.



<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>-----</p> <p>-----</p> <p>Se armó y se habitó.</p> <p>Los dinosaurios armaron el sector para dormir, prepararon comida especial para herbívoros.</p> <p>Se desarmó para reconstruir la casa grande.</p> <p>Ion se acostó a dormir, imitando un ronquido. Marcos se metió en el cilindro hueco. Conversaron sobre lo que debían comer, salieron a buscarlo (pelotitas de lana) que eran hojas de arbustos. Ion por momentos tenso, observador de lo que realizaba Bauti en la otra casa. Marcos más distendido</p>	<p>Duró el tiempo de su construcción.</p> <p>Sólo se metió adentro algunas veces.</p> <p>Casi no hubo. (La mirada de Bauti puesta en la casa de los herbívoros)</p> <p>Se reacomodó para juntarse con la casa 1.</p> <p>Bauti se mostró tenso, pendiente de lo que sucedía en la casa 1. Giró con sus brazos pelotitas de lana en varios momentos. Dos o tres veces únicamente se sentó a nivel del suelo, el resto permaneció parado, proyectando su mirada hacia casa 1. El comentario central "Quiero que alguien venga acá". Psm le ofreció entrar con él, y se negó, "Quiero alguno de ellos" dijo.</p>	<p>Se construyó de manera rápida.</p> <p>Se habitó sólo por dos o tres minutos del final del juego...</p> <p>No hubo despliegue de juego simbólico. Un intento de debatir qué dinosaurio era cada uno. Cuando llegaban a un acuerdo Bauti e Ion, finalizó el momento sensoriomotor.</p> <p>Luego de armar muy rápido la casa, Marcos se volvió a meter adentro del cilindro hueco, Bauti e Ion saltaron repetidas veces sonriendo en complicidad.</p> <p>"Tenemos una casa gigante" festejó gritando Ion.</p> <p>Conversaron sobre las alarmas y luego Bauti se dispersó, sin una acción aparente de intención, Ion buscó más</p>	<p>Se mete dentro de un fuentón y con otro se cubre por completo, de forma autónoma.</p> <p>Habita el espacio.</p> <p>Ante presencia de la psm aux, Francisco dice "Perdón, pero necesito silencio".</p> <p>Cuando un par utiliza su fuentón, Francisco le dice "ese lo uso yo". Defiende oralmente su construcción.</p> <p>Sale del fuentón, busca bloques y los acumula dentro del fuentón, se vuelve a tapar.</p> <p>Luego sale, le pide a la psm aux que le ponga un bloque encima del fuentón luego que él se tape. Permanece unos segundos así, luego sale.</p> <p>Abandona la construcción. Continúa juego de construcción/d destrucción.</p> <p>A los 15 minutos aproximadamente, vuelve por los fuentones, ya están siendo</p>
--	--	--	---	---



			<p>pelotitas de lana para alarmas (anunciaron 10), al llegar con los elementos realizó un movimiento con ellas sobre la cabeza de Bauti, quien respondió alejándose hacia el otro compañero. Allí debatieron qué dinosaurios eran y se terminó el juego en sensoriomotor.</p>	<p>utilizados por otro par.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Paredes de bloques.</p> <p>Puerta hecha con un fuentón que se abría hacia un lado.</p> <p>Alarmas con pelotitas de lana y bloques.</p> <p>Peluches</p>	<p>Paredes hechas con bloques, y flota flota. Un fuentón pequeño.</p> <p>No tenía puerta, se atravesaba la pared para ingresar.</p>	<p>Sólo paredes hechas con bloques, flota flota y fuentones.</p> <p>Alarmas, "muchas"</p> <p>Peluches que ubicaron sentados en un bloque.</p>	<p>Escondite con dos fuentones, uno sobre el otro. Bloques pequeños dentro, entre partes de su cuerpo. Un bloque grande sobre el fuentón de arriba.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p>	<p>No dejan ingresar a Bautista: sobre todo lon lo pone en palabras:</p> <p>ION: "Él si puede pasar porque es herbívoro"</p> <p>BAUTI: "yo también soy herbívoro"</p> <p>ION: "No los que rugen fuerte no son carnívoros"</p> <p>Interviene psm aclarando la situación</p>	<p>Bautista solicita de modo verbal que alguien vaya a su casa. Rechaza a psm, pide por los chicos de casa 1.</p> <p>Marcos se muestra indeciso pero luego acepta pasar a la otra casa, arman juntos con Bautista.</p>	<p>Juegan entre los 3 participantes.</p>	<p>Juega solo, con intervenciones del adulto.</p> <p>Rechaza a lon cuando le ocupa su fuentón (al salir a buscar bloques). Defiende el espacio con su palabra.</p>



<p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>y acompañando a Bauti a construir su casa.</p> <p>Luciana ingresa una vez, entra y sale sin anunciarse.</p>			
<p><b>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</b></p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Ion se muestra tenso por momentos al discutir para diferenciarse de Bauti. Luego al buscar objetos para su casa se muestra más distendido y concentrado en su intención.</p> <p>Marcos se muestra más distendido, por momentos en complicidad con Ion al representar escenas en la casa. Indeciso frente al pedido de Bauti.</p> <p>Alternan momentos de descanso y de juego.</p> <p>Ion se enuncia rápidamente, Marcos pocas veces.</p>	<p>Bautista se muestra tenso, y en continuo movimiento, usa gran parte del tiempo, (o todo) en buscar bloques por el salón, e intercambiar comentarios de negociación con otros niños/as.</p> <p>Su mirada se proyecta al salón y lo que hacen otros/as y a la casa 1.</p>	<p>Ion y Bautista con actitud activa y tensa a la vez, saltan, autoregulan el tono, la complicidad lograda pareciera generarle entre nervios y alegría.</p> <p>Marcos se mete en el cilindro, permanece distendido allí adentro, aislado de lo que sucede entre los otros dos participantes.</p> <p>Al final se debaten sobre roles nuevamente, llegan a un acuerdo.</p>	<p>Emite sonidos como rugidos ante presencia adulto, le pide silencio. Se oculta continuamente .</p> <p>Se angustia cuando quiere volver a los fuentones (luego de abandonar la escena) y ya están ocupados.</p> <p>Llora, se niega a recibir contención, se aleja del adulto. Al finalizar el espacio sensorio motor, se calma cuando la psm aux le da el fuentón que buscaba.</p> <p>“Quiero mi otra mitad”, dice Francisco mientras llora.</p>
<p><b>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</b></p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>El adulto (psmaux.) interviene para acompañar las escenas y conflictos que se presentan, aclara roles y espacios.</p>	<p>Adulto interviene para acompañar el proceso de Bautista de poder hacer su refugio.</p> <p>Bautista rechaza la sugerencia de psm de ingresar a su casa, o ser invitada.</p>	<p>No hay intervención del adulto.</p>	<p>Adulto permanece cercano al espacio donde construyó su guarida, le ruge, le pide silencio. La psm aux toma distancia física, pero continúa en un espacio cercano y con la mirada en</p>



				él. Al destaparse, la busca con la mirada, le sonrío.
EN RELACIÓN A OTRAS CASAS	Rivalidad con casa 2, rechazo u oposición a Bautista (Ion)	Dependencia de la casa 1, necesidad de ser aceptado por casa 1	No hubo	
FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN  Escondite, Aislamiento, Protección  Envoltura, otros.	Protección en principio del ataque de dinosaurios (viene de juego de persecución)  Luego se genera una diferenciación con casa 2 (una casa de herbívoros vs casa de carnívoros)	Poder tener la casa propia	Una casa grupal, compartida entre los tres	Escondite, aislamiento, ocultamiento.
ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA  La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.	La cuidan, la transforman, la habitan, le van agregando detalles.	Usa el tiempo para ir construyéndola, pero por momentos se dispersa mirando a los demás. No la habita con detalles.	La transforman en casa grupal, se alegran por lo grande que queda.	
OBSERVACION				Previo al escondite, se desplaza en cuadrupedia (como posición fetal, cabeza entre los brazos, tapándose rostro) por 3 minutos.



<p>REFUGIOS</p> <p>Participantes</p>	<p>Construcción 1</p> <p>Bote/Barco</p> <p>Luciana – Virginia y por momentos Ion</p>	<p>Construcción 2</p> <p>Casa</p> <p>Catalina (más tarde se incorpora Virginia)</p>
<p>ESPACIO DESTINADO</p> <p>Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)</p> <p>Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar</p>	<p>Centro, separado 2 mts de la puerta ventana</p> <p>1 o 2 por la forma de la construcción. En el fuentón entra sólo 1, en los bloques de los costados algún otro</p>	<p>En el centro, cerca al sector de salto</p> <p>Primera casa, sólo entra uno, luego Ion se la desarma y al rehacerla la agranda, luego una tercera vez la transforma en una más grande (con ayuda de psmref).</p>
<p>MATERIALES</p> <p>(Bloques, telas, colchonetas u otro material)</p>	<p>Comenzó con bloques y un fuentón puesto en primer piso sobre un cubo grande.</p>	<p>Bloques: cilindro, el de forma de escalera y un fuentón para comenzar. Luego agrega colchonetas y otros bloques. Hacia el final coloca una tela de techo.</p>
<p>TIEMPO</p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>10 minutos de iniciado el espacio sensoriom.</p> <p>Duró 20 minutos aprox.</p> <p>Permanece armada, dejan de habitarla cuando psm anuncia los últimos minutos de juego.</p>	<p>Comienza a los 15 min de iniciado el sensoriom, pero a los 19 min centra su atención en la construcción, deja de observar al resto.</p> <p>15 minutos aprox.</p> <p>Se retiran de la casa cuando se anuncia el momento del relato, y la dejan armada.</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p>	<p>Se construyó el bote y luego se habitó por la marinera y su gata.</p> <p>Juego simbólico de la dueña de la gata y rol de marinera con catalejo.</p> <p>La dejan de habitar para dirigirse a la barra luego de que psm anunciara el último rato de juego.</p>	<p>Catalina armó la primera casa, se metió adentro, desde allí miró hacia afuera.</p> <p>Luego armó la segunda y entró un par de veces, pidiendo a psm ref. que cerrara la entrada.</p> <p>Luego se incorporó Virginia, sobre todo armaron, no la habitaron</p>



<p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Gestos de dueña y marinera que imparte órdenes a los demás, incluida su gata. Diálogos con su gata y luego con Ion que representa en un momento otro gato.</p> <p>Virginia se acomoda acostada sobre el cubo. Luciana impera desde adentro del fuentón. Ion va y viene en cuadrupedia y parado. Se ubica en el cubo de Virginia. Ion realiza gestos para que su dueña interprete.</p>	<p>Cata jugó sola en un principio, luego intercambió miradas por la ventanita con Virginia.</p> <p>Posturas, en la casa, agachadas y replegadas, luego al armar deambulando en busca de bloques.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Construyeron alineando cubos formando una cierta forma cuadrada. Luego arriba ubicaron un fuentón. No se anunció puerta, subieron al fuentón escalando bloques.</p> <p>Sólo catalejo con el flota flota.</p> <p>Virginia anuncia un lugar para la comida.</p> <p>Un bloque pequeño hace de juguete, "Iana" dice Luciana.</p>	<p>Construcción hecha con bloques, luego una colchoneta para el techo y otra para pared. La primera un poco inestable, se cayó por el movimiento de Ion.</p> <p>Una ventanita en el techo, por donde hablaba al exterior con psm y con Virginia.</p> <p>Una entrada con una colchoneta que abría corriéndola para ingresar.</p> <p>Hacia el final agregó una tela de techo y la agrandó con otro bloque de pared.</p> <p>Ingresó a la casa, pelotitas de lana.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Rechaza a los niños que ingresan como gatos, "Fuera fuerafuera".</p> <p>De a poco aceptaron las interacciones de Francisco con su sopa: cuando ellas se acercaron en principio, pero luego, cuando es Francisco el que les lleva un objeto (leche) lo rechazan diciéndole Luciana que es hora de dormir.</p> <p>Se acerca al sector de la</p>	<p>Rechaza a Marcos y Benja que piden jugar allí.</p> <p>Luego permite que Virginia continúe armando con ella.</p> <p>Rechaza a Luciana cuando pregunta si puede jugar allí.</p> <p>En un principio observó la construcción de al lado (el bote)</p>



	<p>sopa de Francisco, luego busca ingredientes en el bote y los convida a Francisco, los ubica en su armario.</p> <p>También se acercan los perros y los echa.</p> <p>Ante lon se muestra ambivalente.</p>	
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Luciana se muestra imperativa, da órdenes, por momentos se dispersa observando a otros. Virginia le presta su peluche que ha traído de su casa. Al dar órdenes actitud erguida y tensa. Virginia en el suelo, cuadrupedia, tranquila y pausada representa la gata, acepta los mimos de su dueña, a veces se repliega.</p>	<p>Se mostró seria y concentrada en armar, a veces observando a su alrededor, y por momentos conversadora con psm ref.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>No involucran al adulto. Psm aux. Interviene en las escenas donde se genera la interacción con la sopa de Francisco, y psm ref. Interviene cuando los otros niños se acercan e ingresan a la construcción, les recuerda que allí juega Luciana y le pregunta “¿Lu esto que es?”, “Un barco” contestó ella.</p>	<p>Involucró a psm ref. para mostrarle su construcción, luego le conversó, le pidió ayuda para correr la colchoneta de la entrada, al final le mostró cómo la había agrandado.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>Con el sector de la sopa de Francisco, se acercan, buscan sopa, convidan ingredientes que saca del bote, los guarda en armario de Francisco. Aceptan que Francisco lleve leche al gato luego de probar varias veces ( Francisco). Las últimas veces lo rechazó Luciana.</p>	<p>No hubo, sólo en principio observó el bote de al lado.</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Función de Bote, mirar desde allí arriba, un lugar donde alojarse, cuidar a su gata. Delimitar su zona privada frente a otros niños. Un lugar desde donde Luciana imparte órdenes. Virginia un lugar donde alojarse y que la mimen, protejan y cuiden.</p>	<p>Limitar la zona privada, aislamiento respecto al juego con otros, mostró decisión al rechazar al resto. Sí, pudo haberle costado el decirles que no les dejaba entrar.</p>



<p><b>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</b></p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuidan de ataques exteriores. La dejan una vez que se anuncian los últimos minutos de juego, por deseos de jugar un último rato en la barra. Virginia se sube al fuentón una vez que se va Luciana.</p>	<p>La ha transformado y agrandado durante todo el rato que duró el juego. Sólo la dejó cuando anunciaron el fin del sensoriom.</p>
---	---	--

Observaciones: Ion, Virginia y Cata juegan a destruir torres al principio. Luciana también, junto a psm ref. Francisco también junto a psmaux. Francisco realiza un juego con una sopa y va creando un escenario con cama y otros sectores, pero no se ve en el film.



<p>REFUGIOS</p> <p>Denominación</p> <p>Participantes</p>	<p>Construcción 1</p> <p>Casa</p> <p>Catalina y Virginia</p>	<p>Construcción 2</p> <p>Guarida de humanos</p> <p>Marcos, Ion y Bautista</p>
<p>ESPACIO DESTINADO</p> <p>Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)</p> <p>Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar</p>	<p>Sobre piso blando, en el centro de la sala</p> <p>5-6 niños</p>	<p>Fondo de la sala, sobre piso duro.</p> <p>10-12 niños</p>
<p>MATERIALES</p> <p>(Bloques, telas, colchonetas u otro material)</p>	<p>Telas, fuentones, bloques, colchonetas. Luego agregan peluches, pañuelos.</p>	<p>No objetos, oralmente delimitan espacio desde las paredes hasta la barra y espacio de salto.</p>
<p>TIEMPO</p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>Luego de juego de construcción/destrucción, inicia construcción de “casa”, minutos de iniciar el sensorio motor.</p> <p>Dura todo el momento de juego sensorio motor</p> <p>Permanece armada al finalizar</p>	<p>Inicia al minuto 7 del sensorio motor, luego de 5 minutos de juego de persecución con el adulto.</p> <p>Pasan por el espacio destinado a la guarida en busca de refugio por unos segundos, luego salen a correr. Al minuto 15 finaliza el juego, abandonan el espacio integrándose a otro juego. Dura 7 minutos el uso del espacio como refugio.</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Niñas comienzan a construir una “casa”. Juegan a los gatitos. La decoran, habitan, equilibran paredes.</p> <p>Finalizando el sensorio motor, se integran tres niños a su juego. Continúan juego simbólico de gatitos (duermen, comen, habitan el espacio, salen al exterior, regresan, conversan).</p> <p>Al ingresar otros niños, Catalina dice “la voy a hacer más grande”, y busca colchonetas,</p>	<p>Inicia con juego de persecución. Tras ser perseguidos por el adulto (agresor), con sus intervenciones delimitan espacio de guarida.</p> <p>Acceden al refugio en busca de protección. No habitado por más de unos segundos. Entran y salen al ser perseguidos.</p> <p>“Guarida de humanos”, dice Bautista al delimitar el espacio frente al agresor.</p> <p>Abandonan el espacio al terminar juego. Cambian de juego.</p>



	<p>amplia el espacio.</p> <p>Catalina y Virginia muestran disfrute por integrar juego con pares.</p> <p>Permanecen mayormente en postura sentada (techo bajo) o cuadrupedia jugando a los gatitos.</p> <p>“Esta va a ser la cama”, Virginia.</p> <p>“Por acá se entra”, Catalina señalando puerta que armó con colchonetas.</p> <p>“Acá hay comida”, Virginia ofrece comida a gatitos. “ Es para ti gatito”.</p>	
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Tiene laterales (paredes), techo, telas que cubren techo y laterales, cama. Se desestabilizan por momentos las colchonetas como paredes, las reubican y equilibran.</p>	<p>Solo espacio delimitado, amplio. Pueden ingresar y retirarse fácilmente por todos los laterales.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>“Puedo jugar?” pregunta Ion al minuto 20 del sensorio. “Sí”, dice Virginia. Ion ingresa (abandonando juego de persecución con Marcos y Bautista).</p> <p>Bautista pregunta si puede jugar y ser el protector de la casa. Aceptan, Bautista ruge, defiende el espacio cercano a la casa. Corre por los límites rugiendo.</p> <p>Ion llama a Marcos (quien se acerca en cuadrupedia, es un gato). “Únete al club”, le dice. Ingresan también Marcos.</p> <p>Francisco se acerca y destruye parte de la casa.</p> <p>“Nos está desarmando</p>	<p>Ingresan ellos tres solamente, no permiten ingreso al agresor.</p> <p>Oralmente expresan límites espaciales al resto de sus pares.</p>



	toda la casa”, Catalina. Defienden construcción frente a otros.	
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emissiones verbales</p>	<p>Disfrute y concentración plena de las niñas durante todo el momento sensorio motor.</p> <p>Alegría al compartir espacio con otros, apertura.</p> <p>Sonríen, conversan, observan el espacio desde adentro de la casa.</p> <p>Protector de la casa (Bautista), en actitud de defensa, ruge, postura en cuadrupedia.</p>	<p>“Qué bueno que me salvé”, dice Ion al liberarse del agresor.</p> <p>“Si entras ala guarida, te encierran en una jaula”, le dice Marcos al agresor.</p> <p>Se muestran relajados dentro del refugio, se balancean en la barra. Tensos al salir y ser perseguidos, provocan al agresor.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Adultos realizan alguna intervención preguntando si están de acuerdo que ingresen otros niños, reforzando su decisión.</p> <p>No involucran adulto en sus juegos.</p>	<p>Juego de persecución con el adulto (agresor), integrado en su juego.</p> <p>Adulto propone refugio de protección. Interviene preguntando por límites espaciales del refugio.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	No se relacionan con otras construcciones.	No se relacionan con otras construcciones.
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Envoltura, protección. Niños que se integran se refugian, tienen un protector del lado externo de la casa.</p>	<p>Protección del agresor (adulto)</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuidan, la transforman, haciéndola más amplia. Van modificando y ajustando espacios.</p>	<p>La utilizan de refugio, luego la abandonan y cambian de juego.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Inicia con juego de construcción/destrucción. Placer por destrucción, buscando mayor altura.</p> <p>“Ahora todavía más alta” dice Catalina.</p>	<p>Inicia con juego de persecución con el adulto, con intervenciones específicas definiendo roles. Psm define su propio refugio, en el cual atrapa a Ion y él se escapa.</p>



REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3
PARTICIPANTES	CASA Bautista (luego se incorpora Ion)	CASA PARA ESTRELLITA Catalina y Virginia	CASA CONJUNTA Catalina, Virginia, Ion y Bautista
ESPACIO DESTINADO  Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)  Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	Centro de la sala  Comienza con lugar para uno solo, luego se agrega una parte adelante y una atrás. Si pasan por adentro es agachados y de a uno.	Centro de la sala, a menos de 1 mts de la construcción de Bauti.  La primera pequeña para que sólo entre el peluche, luego la fueron agrandando en distintas etapas. Al final podían ingresar dos aprox.	Juntaron la casa de Bautista con la de Catalina y Virginia en el centro de la sala.  Quedó amplia como para más de 4.
MATERIALES  (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Bloques: escalera, triángulos, 5 rectángulos, cubos y colchonetas.	Bloques rectangulares y cubos primero. Luego agregaron colchonetas para las paredes, al agrandar la construcción. Más tarde usaron telas.	Bloques de distintas formas y colchonetas.
TIEMPO  Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor  Tiempo aprox. de duración (en minutos)  Permanece armada luego de finalizar	Comienza en minuto 1 de iniciado el sensoriomotor.  30 minutos: todo el tiempo del sensoriomotor hasta que decidieron juntar las casas con las vecinas Catalina y Virginia.  Permanece armada como casa en conjunto, Bauti arroja un bloque antes de ir al relato, que tumba sólo una pared de la misma.	Comienza a los dos minutos del inicio del sensoriomotor.  Dura 27 minutos aprox. Hasta que decidieron juntar las casas con Bauti.  Se transforma en la Casa 3	Comienza a los 30 minutos del inicio del sensoriomotor, cuando deciden juntar ambas casas los dos grupos.  5/6 minutos hasta que psm ref. convoca al momento del relato.  Permanece armada, sólo se dirigen al relato.
DESARROLLO DEL JUEGO  Solo se realizó la construcción  Casa habitada	La construcción duró el máximo del tiempo del sensoriomotor, en algunos momentos Bauti la habitó: para protegerse del gigante, para realizar su rol de trabajador.	Primero realizaron una construcción pequeña y jugaron a alojar allí al peluche. Le generaron envoltura, lo taparon con tela.  Luego comenzaron a	Fueron 5/6 minutos en los que cada uno/a reorganizó bloques para juntar las casas, sólo Bauti tomó un sector y anunció que allí trabajaba (duró segundos el



<p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Sólo la usó para protección Bauti, Ion la transitó dos o tres veces, entró por un lado y salió por el otro (tipo túnel)</p> <p>Se transformó en una casa conjunta entre vecinos. (construcción 3 de esta grilla)</p> <p>Bauti conversa con Ion en varias situaciones. Al habitar la casa, posturas en el nivel del suelo: en cuclillas, o sentados, o en cuadrupedia para pasar por abajo.</p>	<p>agrandar la construcción para poder meterse adentro ellas, y también al peluche.</p> <p>Juego simbólico de cuidados maternos con el peluche.</p> <p>En un segundo momento le arman una cama a Estrellita, y allí Cata coloca una tela doblada para mayor comodidad del peluche.</p> <p>Ambas niñas en momentos distintos ingresan a la casa y atienden al peluche, acomodan su lugar.</p> <p>Entre ellas realizaron gestos de complicidad respecto al juego con el peluche.</p>	<p>accionar, luego discutió con Ion cuáles eran los roles de cada uno)</p> <p>No se observa que continuara el juego con Estrellita (de parte de Virginia y Cata)</p> <p>Permanece armada cuando psm ref. los/as convoca al relato, la dejan intacta, sólo Bauti arroja un bloque con intención de dejarlo en ese espacio, y tumba una pared. Los/as 4 caminando de un sector al otro rearmando la casa, uniéndola. En otro momento los/as 4 debatieron qué serían o a qué jugarían: Cata dijo "Yo soy madrina", Bauti "Yo estoy trabajando, cuido la casa", Ion dijo "Yo cuido las cámaras de seguridad", Virginia no se escuchó si realizó aporte.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Paredes (pilares) hechas con bloques rectangulares y otras formas apoyados en el suelo. Colchonetas para paredes y una para el techo.</p> <p>Bauti necesitó ayuda de psm ref. para lograr una estabilidad en paredes y techo.</p> <p>Ingresaban por un extremo que se comunicaba con el otro (tipo túnel)</p> <p>Ventanas no.</p>	<p>La construcción primera fue pequeña y hermética para el peluche. Luego comenzaron a agregar más bloques grandes, y con las telas generaron el techo "el amarillo y el rojo porque iluminan"</p> <p>La estabilidad de la construcción no fue sólida, cada tanto se les desarmaba, necesitaron ayuda de psmref para reacomodar. Hacia el final Cata agregó bloques rectangulares detrás de las colchonetas para que</p>	<p>Bloques distintos, y colchonetas para paredes. En algunos sectores poca estabilidad de las paredes, que en varias ocasiones se tumbó.</p> <p>Cata ingresó hacia el final una tela en el suelo (no se observó la función de la misma)</p> <p>El lado de Casa 2, estaba sin techo.</p> <p>Ventanas no se anunciaron.</p> <p>Bauti anunció un sector "lugar</p>



		<p>se sostengan mejor.</p> <p>Si bien no lo anunciaron como puerta, siempre utilizaron para ingresar, el sector de la colchoneta pequeña, la corrían deslizándola por el piso e ingresaban. En una ocasión de Cata y otra de Ion, se metieron por allí levantando los pies, sin correr la colcho, pero el sector de entrada que usaron fue el mismo.</p> <p>Anunciaron una ventanita que dejaban a Estrellita doblando un poco la tela, aludiendo a que al peluche no le gustaba mucho la luz.</p> <p>Agregaron la camita para el peluche con un cubo pequeño.</p>	<p>especial de armas” (en el centro de la unión de ambas casas)</p>
<p>RELACIÓN CON OTROS/AS</p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Bauti la armó sólo, luego Ion se unió a él, sin pedir permiso, pero Bauti lo aceptó, entonces armaron juntos por momentos, Ion pasó por adentro, Bauti se lo permitió de buen agrado.</p> <p>Bauti se desenvolvió con respeto ante la casa de Catalina y Virginia, con cuidado de no chocarla, a veces la observaba. Es él quien propone juntarlas luego.</p>	<p>Las chicas jugaron muy concentradas por largo rato en su construcción. Ion fue el único que se acercó en dos momentos, en uno de ellos ingresó sin pedir permiso, intervino psm ref. y Cata dijo “cuando terminemos puede entrar”, Ion salió con insistencia de psm ref. que le abrió la puerta.</p> <p>No han ingresado en otras casas ellas.</p> <p>Acuerdan con Bauti juntar las casas.</p>	<p>Jugaron ellos/as 4 nada más, nadie se unió.</p> <p>No</p> <p>Una vez que juntaron las casas Cata ingresó en el sector armado por Bauti con naturalidad.</p>
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p>	<p>Bauti se mostró atento en la búsqueda continua de bloques para su construcción, pedía o preguntaba si</p>	<p>Ambas niñas se muestran tranquilas y atentas a su construcción, acuerdan</p>	<p>El acuerdo de juntar las casas fue entre Cata y Bauti, él propuso, Cata aceptó, luego de</p>



<p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>eran de alguien, y si los podía utilizar.</p> <p>Mostró sonrisa cuando la habitó para protegerse.</p> <p>Dijo “Esta es mi casa” a Ion, frente a la casa de las vecinas (Cata y Virginia)</p> <p>Actitud activa y rápida al construirla, luego en la casa agachado (pocas veces).</p>	<p>rápidamente entre ellas, a veces sólo con miradas o algún gesto, otras se conversan y se ponen a accionar.</p> <p>Desde afuera en general permanecen paradas, cuando ingresan, se sientan o arrodillan en el suelo.</p> <p>Varias emisiones verbales no se escuchan bien, ya que hablan bajo y hay otros sonidos fuertes en el film.</p> <p>Pese al continuo desarmado, se muestran pacientes, sólo en la última vez, Cata se agarró la cabeza y dijo “noooo”</p>	<p>preguntarle a Virginia.</p> <p>En el debate de qué eran, por medio de las palabras y las miradas de los/as 4.</p> <p>Al reconstruirla, actitud activa y concentrada de todos. Ion por momentos disperso en otro sector del salón. Bauti, Cata y Virginia atentos a reformar la vivienda.</p> <p>“Este es mi trabajo” dijo Bauti. Discusión con Ion por los roles de cada uno, que finaliza al convocar la psm ref. Al relato.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Psmref le preguntó dos veces si lo ayudaba al ver la inestabilidad de su armado, él contestó que no. Finalmente lo ayudó a sostener paredes y buscar bloque “más pesado”</p> <p>En otras situaciones psm ref. se acercó a intervenir y él respondió con indiferencia, atento a lo que sucedía con Ion, a seguirlo.</p> <p>Hacia el final, Bauti le mostró muy orgulloso su casa a la psm ref. También le respondió que habían hecho una Gran casa.</p>	<p>Le mostraron a las dos adultas psm lo que estaban armando: “La casa para Estrellita”. Solicitaron que psm se acerque a observar, le realizaron comentarios para describir lo armado.</p> <p>Psm ref. las ayudó en varias oportunidades para sostener y rearmar la construcción. En una de las últimas desarmadas, Cata le avisó a psm ref. en busca de ayuda.</p> <p>Psm ref. intervino cuando Ion ingresó sin permiso a la casa.</p> <p>(siempre las adultas observaron desde afuera)</p>	<p>Independientes del adulto.</p> <p>Sólo Bauti le contó a psmref que habían hecho una casa grande.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>Bauti se mostró observador de la casa</p>	<p>No se relacionaron con otras casas hasta</p>	<p>No hubo relación con otras, desde</p>



	<p>de al lado (de cata y Virginia), luego de 30 minutos, le propone a Cata juntarlas.</p> <p>A la construcción de Francisco se acercó por medio del juego de persecución, pero no sale en la filmación.</p>	<p>el final cuando Bauliles muestra la de él y les propone armar una juntos/as.</p>	<p>esta construcción grande.</p>
<p><b>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Protección – juego de construcción</p> <p>Ion envoltura, al pasar tipo túnel.</p> <p>Bauti sólo habitó los extremos sin techo.</p>	<p>Envoltura y escena de maternaje para Estrellita.</p> <p>Luego en segunda etapa, envoltura para ellas también, zona privada de juego.</p>	<p>Juego socializado y compartido entre ambas casas.</p> <p>Coordinación incipiente de roles.</p> <p>No pasó a mayor acción lúdica que el reparo de las armas según Bauti e Ion.</p>
<p><b>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</b></p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuida y rearma cada vez que se desarma.</p> <p>La transforma para juntarla con Casa 2.</p>	<p>La cuidan y rearmen continuamente, la transforman, intentan hacia el final generar más estabilidad en los elementos.</p> <p>Luego tras la propuesta de Bauti la transforman entre los/as 4.</p>	<p>La construyen, reacomodan bloques para mayor estabilidad.</p>



**SESION N° 8**– FECHA: 27 Octubre de 2020 – SUM Centro Cultural Cotesma

<p>REFUGIOS</p> <p>Participantes</p>	<p>Construcción 1</p> <p>Sillón del rey</p> <p>Marcos- Ion</p>	<p>Construcción 2</p> <p>Luciana y Josi</p>
<p>ESPACIO DESTINADO</p> <p>Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)</p> <p>Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar</p>	<p>Lateral de la sala, sobre piso duro.</p> <p>Primeramente 1 niño, luego amplían y entran los dos.</p>	<p>Sobre piso blando en el centro de la sala, luego amplían una parte sobre piso duro, a los laterales.</p> <p>4-5 niños</p>
<p>MATERIALES</p> <p>(Bloques, telas, colchonetas u otro material)</p>	<p>Bloques, telas, colchonetas, fuentones, flotadores de goma espuma, peluches.</p>	<p>Bloques, colchoneta, telas de diferente tamaños</p>
<p>TIEMPO</p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>Comienzan a construir a los 12 minutos del sensorio. Continúan hasta último minuto de juego sensorio motor (alternando con juego de persecución con pares)</p> <p>23 minutos aproximado juego</p> <p>La desarman al finalizar el juego, entre los dos</p>	<p>Inicia en la mitad del sensorio la construcción entre ambas.</p> <p>Dura aproximada 19 minutos. 10 de construcción, el resto la habitan.</p> <p>La dejan armada al finalizar el espacio sensorio motor.</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Comienzan realizando construcción tipo circuito entre los dos, luego lo llaman “el sillón del rey”.</p> <p>La habita primero Marcos, Ion dice que es de él. Con intervenciones del adulto la agrandan y entran los dos.</p> <p>El rey descansa, duerme, observa sentado desde el sillón. Luego, en juego de persecución, la utiliza Ion para refugio.</p>	<p>Entre las dos, y con ayuda del adulto, comienzan a construir una “casa”.</p> <p>Realizan la construcción y luego la habitan, invitando a los gatitos que eran perseguidos (en otra escena), a refugiarse en su casa.</p> <p>Allí los reciben, conversan. Luego abandonan la casa y finalizan el momento de juego balanceándose en la barra.</p> <p>“Acá lo tenemos que poner”, le dice Josi a Luciana</p>



	<p>La destruyen entre los dos al finalizar el juego, dejándose caer sobre la construcción con todo su cuerpo.</p> <p>“Bueno, este es mi sillón”, dice Marcos y se sienta sobre un bloque en altura.</p> <p>“La mesa del rey”, dice Marcos mientras construye un sector para la mesa.</p> <p>“Anda a preparar la comida”, le dice Marcos a Ion.</p> <p>“Hacete una casa nueva”, le dice Marcos. Ion le dice “es que esa es mi casa”.</p> <p>Ion ingresa a la casa y dice “yo me estoy protegiendo acá”, y se mete bajo la tela (techo).</p> <p>“La tenemos que desarmar porque ahora soy un lobito”, dice Ion.</p>	<p>mientras ubican los bloques. “Ese es el sillón”, dice Josi. “Tenemos que hacerla más grande”, comenta Josi mientras amplían el espacio hacia los laterales.</p> <p>Luciana grita “gatitos, gatitos, quieren entrar a mi casa para que no los atrapen?”.</p> <p>Mientras están todos dentro de la casa, se escucha a Luciana decir “vamos a contar secretos”.</p>
<p>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Sillón apoyado sobre el suelo, le agregan laterales, mesa y techo. Amplían hacia adelante con colchonetas sobre el suelo.</p>	<p>Bloques sobre los laterales tipo paredes, y en altura. Colchonetas sobre el suelo. Todo cubierto con telas de diferentes tamaños tipo techos. Nombran que tiene sillón, y se observa un espacio destinado al ingreso.</p>
<p>RELACIÓN CON OTROS/AS</p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Comparten construcción entre los dos. Rechazan a Francisco cuando se acerca o les saca material.</p> <p>Se involucran en juego de persecución con Josi y Luciana, ingresando en otra casa en busca de refugio.</p>	<p>Realizan la construcción ellas dos, con algunas intervenciones del adulto.</p> <p>Al finalizar, invitan a otros a refugiarse.</p>



<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Construyen en equipo al comienzo, luego lon se muestra en desacuerdo con Marcos y le pide la casa. Acuerdan agrandarla y lon acepta, sonriendo y construyendo con entusiasmo.</p> <p>Marcos se observa relajado, descansa recostado sobre los bloques, observador.</p>	<p>Se observan concentradas en la construcción y decoración, a la cual dedican tiempo. Disfrutan de este momento, conversan entre ellas sobre ubicación del material (no se alcanza a escuchar en detalle).</p> <p>Josi permanece todo el tiempo de juego con la capucha puesta. Luciana invita con tono de voz elevado, gritando, a sus pares a refugiarse, sale de la casa, se para, todos la escuchan.</p> <p>Grita “gatitos, gatitos, quieren entrar a mi casa para que no los atrapen?”.</p> <p>Dentro de la casa se los escucha conversar con tono de oz bajo, “vamos a contar secretos”, dice Luciana.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Aceptan propuesta del adulto para agrandar la casa, lo cual favorece que continúen el juego en equipo.</p>	<p>Adulto interviene con ambas para dar comienzo a escenas de construcción. Luego toma distancia al ver que continúan su construcción juntas y acordando entre ellas.</p> <p>Piden ayuda respecto a ubicación de telas como techo, o equilibrio de paredes.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>Se involucran en juego con otra casa cercana.</p> <p>lon mueve los bloques de Francisco, alejándolo de su construcción.</p>	<p>No se relacionan con otras casas, si con otras escenas de juego.</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Envoltura al comienzo, lugar donde habita el rey.</p> <p>Luego protección, refugio de las lobas.</p>	<p>Al comienzo como envoltura para ellas, y también como refugio, protección para los gatitos que son perseguidos por las lobas.</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuidan, modifican, agrandan, agregan techo y detalles. Luego la abandonan por unos minutos, al final la destruyen.</p>	<p>La construyen, decoran, amplían, cuidan. Luego la abandonan minuto antes de finalizar el momento.</p>



Observaciones	Previo a la construcción: saltos en altura, balanceos sobre barra, durante aproximadamente 10 primeros minutos del sensorio motor.	Inicia la escena con 5 minutos de construcción/destrucción de Luciana con el adulto. Luego al integrarse Josi, comienzan construcción que denominan "casa".
---------------	--	---



SESION N°9- FECHA: 03/11/2020 DE: 13 a 14.15 hs

CONSTRUCCION DE CASA EN EL ESPACIO DE JUEGO SENSORIOMOTOR				
REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3	Construcción 4
Participantes	BARCO Luciana y psmaux.	CASA Francisco	CASA Cata	CASA Vero y Jorgelina
ESPACIO DESTINADO  Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)  Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	Un vértice del salón, cercano a la barra y la puerta ventana.  2 o 3 niños	(Arranca luego de un juego reiterado de escondite y asustar desde adentro del cilindro hueco)  Cerca/enfrente al espejo, en un vértice del salón, sector donde en gral Fran ha realizado la mayoría de sus armados.  1 o 2 niños sentados en el suelo.	1eras construcciones: Saliendo del piso blando, casi centro de la sala.  Última construcción: Contra una de las paredes, en un vértice de la sala.  (por idea de psm ref. al evaluar la estabilidad y ser ya casi el final del sensoriom).  Las primeras más pequeñas, para 1 o 2, luego las fue aumentando de tamaño. "Quiero una más grande" anunció.	Cercano a la barra y al sector de salto.  2 niños entran aprox.
MATERIALES  (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Bloques diversos y telas. Luego se agregó un fuentón en sugerencia de psmaux.  Ingresó peluches.  Luciana manifestó deseos reiterados de obtener un bloque particular para el sillón, pero ya estaba siendo utilizado.	Bloques y telas. La construye psm ref. con su ayuda y colaboración. En la primera construcción él va diciendo qué elementos usar y psm le va preguntando cómo o en donde ponerlos.	Colchonetas y sobre ellas telas de techo. Perdían estabilidad rápidamente y se desmoronaban.  Psm ref. sugería poner bloques para sostener las colchos, pero Cata los sacaba.  La última contra la pared con tela agarrada desde la barra para	Bloques y colchonetas para las paredes.  Telas para techo (pidieron ayuda a psm)



			techo.	
<p><b>TIEMPO</b></p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>Comenzó a 1 minuto del inicio del sensoriom, Duró 30 min aprox.</p> <p>Permaneció armada, cuando Luciana se fue a pedir de jugar a la construcción vecina.</p>	<p>Inicia a los 8 minutos del sensoriomotor</p> <p>Duración 27 minutos, hasta que cierra el espacio sensoriom.</p> <p>Hubo construcción de una primera casa que se cae, luego arman una segunda, la estabilidad se la da psm ref. Intentando utilizar lo usado en la primera.</p> <p>Permanece armada hasta el final, queda intacta.</p>	<p>Comienza a los 13 minutos del inicio del espacio sensoriom.</p> <p>Dura hasta el final, con el paso de las distintas construcciones: 2 1 minutos.</p> <p>Permanece armada la última hecha sobre el borde de la barra.</p>	<p>Comienzan a armar a los 15 min del inicio del sensoriom</p> <p>Duración 20 minutos</p> <p>Permanece armada al retirarse al cuento. Luciana resistió a dejarla.</p>
<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Realizó el barco que anunció desde el comienzo, luego lo habitó junto a 2 peluches, también lo usó para recostarse un rato, luego metió a psm aux. allí a comer. Hacia el final permaneció unos minutos allí adentro mientras psm aux. manejó el timón.</p> <p>Desarrolló juego simbólico entre peluches que se hablaban, luego ella manejó el barco automático, luego le dio</p>	<p>Se realizaron las dos etapas en la construcción, Francisco sólo la habitó dos o tres veces, las primeras para mostrársela a psm y la última avisando que se iba a su guarida, adentro estuvo 20 segundos.</p> <p>Luego desarrollo un despliegue de escenas simbólicas por fuera a su casa, en sus alrededores: juego de cocinar sopas y jugos. Para</p>	<p>La construcción no permaneció estable, por lo que desarmó 3 o 4 veces, por lo que hubo mayormente tiempo de construcción.</p> <p>Cata se metió dos veces adentro, una en la primera casa, otra en la segunda en la que permaneció un tiempo de minutos en silencio (no se vio en el film que hacía allí), sólo pidió ayuda a psm ref. para que le abriera y poder salir.</p>	<p>Realizaron la construcción, la invistieron con muchos objetos diversos, y hacia el final jugaron, sobre todo luego de poner la tela de techo, y luego al ingresar Luciana al juego.</p> <p>El juego realizado fue de dueñas y gatita. Corridas por el salón.</p> <p>La casa permaneció armada al retirarse al cuento.</p>



	<p>comida a psm. Escenas simbólicas de corta duración.</p> <p>Abandonó su construcción luego de preguntar si podía jugar en la construcción vecina con Vero y Jorgelina.</p> <p>Por momentos Luciana se mostró dispersa observando el juego de otros niños/as. Le preguntó a Vero si quería jugar con ella. Quien no aceptó.</p> <p>Algunos diálogos con psmaux. se dieron en actitud de malhumor o queja. Búsqueda de materiales que no tenía claro o no quería.</p>	<p>ofrecer a las psms.</p> <p>La segunda casa queda intacta hasta terminar.</p> <p>Mucho comentario verbal al ofrecer sus jugos, detalles y descripción de ingredientes. Adentro de la casa mostró su habitación. De la casa mostró su tanque de agua.</p> <p>En la primera casa carga varios objetos sobre la tela del techo: sogas, pelotitas, peluches (motivo del derrumbe)</p>	<p>No se observó despliegue de otro juego simbólico.</p> <p>Psm ref. sugirió varias veces ubicar bloques para contención, pero Cata desistía de la idea y los lanzó hacia afuera.</p> <p>“La casa es frágil y se desarma” decía Cata</p>	<p>En el momento de armado se mostraron atentas y pensativas sobre como decorarla y reorganizarla, agregando detalles</p> <p>“Hay un elefante de decoración” (V)</p> <p>“Es una re mesa”(J)</p> <p>Hubo diálogos entre Jorgelina y Vero para ponerse de acuerdo de qué agregarle o como continuarla, cuando resolvían qué rápidamente corrían al cajón de objetos.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Paredes hechas con bloques, techo con 2 telas cruzadas perpendicularmente. En una parte delantera quiso ubicar un sillón, luego se agregó el timón ofrecido por psmaux.</p> <p>Se desarmó en un momento, con ayuda de psmaux. se construyó.</p> <p>Agregó el detalle de los controles (imaginarios) de un barco que navegaba solo.</p>	<p>Hubo 2 construcciones, la primera se desarmó una parte y luego Fran se tiró sobre la otra parte. Paredes con bloques, techo de telas, en la segunda un tanque de agua y además una puerta hecha con bloque escalera.</p> <p>Por afuera, la olla de sopa, y hacia el final el espantapájaros</p> <p>Una tela arriba representando</p>	<p>Colchonetas como paredes, telas como techos.</p> <p>Poca estabilidad, las colchonetas elegidas muy blandas.</p> <p>¿quizá las más firmes estarían en uso?</p>	<p>Paredes de bloques y colchonetas. Una estructura alta de bloques. Bloques que delimitaban el espacio, ubicados al suelo.</p> <p>Tela para techo, que decidieron que pase por arriba de la estructura.</p> <p>Gran estabilidad</p> <p>Muchos objetos de decoración, como telas de</p>



		la noche.		mantel.  Un peluche, pelotitas de lana, sogas, un fuentón que al final servirá de plato de la gata.
<p>RELACIÓN CON OTROS/AS</p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Invitó a Vero a jugar con ella en el barco, ésta dijo que no porque ya jugaba con Jorgelina. Luciana se mostró seria.</p> <p>Invitó a psmaux. a ingresar en una de las escenas, y a que manejara el barco.</p> <p>No permitió el ingreso a Francisco que llevaba jugos, rechazó su propuesta “No tenemos sed” dijo, luego pidió que aquel jugara “con la otra seño”</p> <p>Preguntó si podía jugar en la casa de Vero y Jorgelina, allí jugaron a las gatitas, Lu se mostró muy contenta y entusiasta.</p>	<p>Mostró la casa a psms, no invitó a otros a ingresar, sí invitó jugos y sopas, pero sobre todo a la adulta.</p> <p>No rechazó, ya que nadie pidió ingresar.</p> <p>Jugó una vez en la parte de adelante del barco, ofreciendo jugos, pero Luciana lo rechazó.</p>	<p>Rechazó a Vero y Jorgelina manifestando que esa casa quería hacerla sola. Cabe mencionar que venía de jugar con ellas en una construcción de tobogán.</p> <p>No manifestó atención en otras construcciones.</p>	<p>Luciana las invitó a su casa, Vero rechazó la invitación, dijo que ya jugaba con Jor.</p> <p>Luciana hacia el final pide si puede jugar con ellas, ambas aceptan, comienza el juego de dueña y gatita.</p> <p>Otros no hubo</p> <p>Pasan por adentro del barco pero al seguir a la propia Luciana que era dueña.</p>
<p>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	<p>Se mostró entusiasta por momentos al construir junto a psm. Luego se dispersó mirando otros juegos de los niños/as.</p> <p>Se mostró seria luego de preguntar a Vero si podía ir a su barco, y le dijo que no.</p>	<p>Muchas expresiones verbales como parte del desarrollo de su juego, gestos de placer por su guarida “Voy a mi guarida”, búsqueda del contacto con el adulto por medio de sus comidas.</p>	<p>Entusiasmo al construir y buscar las colchonetas, seriedad cuando se desarmaba, con bastante tranquilidad.</p>	<p>Tranquilas, miradas a las adultas en pedido de ayuda, pero actitud de espera si ella no respondía</p> <p>Alegría y corridas cuando decidían qué ponerle a la casa.</p>



	Algunos momentos de queja al no encontrar los objetos que ella deseaba. Hacia el final se quedó adentro de su construcción unos minutos. Al salir, (no se ve en el film) pero pide jugar en la casa vecina.	Aplaudió cada vez que agregó un detalle, en signo de alegría o gusto.		Diálogos entre ellas para acordar el armado.
RELACIÓN CON EL ADULTO/A  Involucran al adulto/a  Indiferencia  Lo invita  La muestra	Demanda continuamente a Psmaux. En ocasiones le pide que construya mientras ella se balancea o dispersa en otra escena.  Rechaza a Francisco que se acerca a jugar y a invitar que se tomen jugos.  Cuando psmaux. se aleja en otra escena Luciana vuelve a llamarla, en ayuda u otros.	Demanda atención de las adultas, en la construcción y luego en el desarrollo de sus juegos, a través de sus objetos creados. En algunos momentos, mientras estaba siendo acompañado por una psm pidió la atención de la otra.	Buscó a psm ref. para que la ayudara en su proyecto y cada vez que se le desarmaba.  Aceptó la idea de psm ref. de construirla en el borde de la barra.	Psm ref. motivó la iniciativa de la construcción "Yo las ayudo a hacer una casa para uds" (psm ref.)  Luego continuaron solas, pero pidieron ayuda cuando necesitaron: ubicar un bloque arriba de la estructura, y poner telas de techo.
EN RELACIÓN A OTRAS CASAS	Observa la casa de al lado y las otras. Al final pide jugar en la de Vero y Josi.	Se acerca a otras casas como el barco porque allí estaba psmaux., pero no ha manifestado querer ingresar.  La casa de Vero le llamó la atención la construcción alta ("parece un espantapájaros")	No mostró atención en otras casas, estuvo mucho tiempo ocupada en su propia construcción (inestable.)	Observaban las casas de alrededor pero continuaban la suya.  En el barco pasaron por debajo por perseguir a Luciana, la dueña del mismo.
FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN	Construcción de Barco. Lo utiliza para descansar	Envoltura, allí volcó mucho atributo	Aislamiento, proyecto propio privado/solitario	Envoltura, la casa propia con variados



Escondite, Aislamiento, Protección  Envoltura, otros.	por momentos, y para jugar en otros. Desea compartirla con algún par, pero no se le da, lo que la hace compartir con psm aux. pero no con total alegría.	imaginario al construirla con detalles.	(respecto a otros pares)	detalles.  Al final juego con la gata.
<b>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</b>  La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.	La abandona una vez que puede jugar con las otras niñas, con quienes se muestra contenta.	1era casa: le agrega peso con objetos al techo, se desarma una parte y él se tira desarmando la otra.  2da casa: es mayormente construida por psm ref., él comenta con qué la quiere pero se distrae en otras acciones. Le va agregando detalles hasta el final del sensoriom que la deja intacta.	La va transformando cada vez que se le desarma, la va haciendo más grande.  La última que realiza con psm ref. no puede observarse en el film el proceso de armado. Permanece intacta al terminar el sensoriom. No se observa que la habite.	La cuidan, la embellecen, la transforman constantemente. Queda intacta al terminar.

Observaciones:

Casa 2 (Francisco), la primera parte cuando construye su primera casa no se enfoca con la cámara, sólo se escucha en el film, cuando Francisco busca unas colchonetas y psm ref. le pregunta qué es lo que busca, luego le pregunta qué es lo que desea hacer, y si bien no puede escucharse la respuesta del niño, sí se escucha la repregunta de psm ref. que contesta “¿una casa?. Allí comienzan pareciera a armar, psm ref. le pregunta cómo quiere poner la tela, ¿de techo?, el niño pareciera que asiente. Luego le pregunta dónde se quiere poner ¿adentro?. Luego él pide una capa, y psm le dice que busque una. Así comenzaría esa primera construcción.



CONSTRUCCION DE CASA EN EL ESPACIO DE JUEGO SENSORIOMOTOR				
REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3	Construcción 4
Participantes	Francisco Casa	Josi /Vero Casa	Cata Casa	Luciana/Marcos Bote/casa
ESPACIO DESTINADO	Al lateral, cerca del espejo	Piso duro, lateral de la sala	Centro de la sala, piso blando	Piso blando, sobre laterales de la sala
Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)	2 niños	2 niños	2 niños	3-4 niños
Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar				
MATERIALES (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Bloques de diferentes tamaños, cilindros, flotadores, telas y colchonetas	Colchonetas, telas, bloques de diferentes tamaños, fuentones, carteras, peluches y cuerdas	Bloques de diferentes tamaños, telas, pañuelos, pelotas de lana y cuerdas	Colchonetas, bloques de diferentes tamaños, peluches, telas y cuerdas
TIEMPO	Comienza al segundo minuto del sensorio, construye por 20 minutos.	Comienza a los 18 minutos del sensorio motor, hasta minuto 26.	Comienza construcción en altura a los 10 minutos del sensorio, hasta el final.	Comienzan a los 15 minutos del sensorio motor, hasta el final.
Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor	Permanece armada durante 10 minutos, el cambia de juego, luego se acerca y la desarma.	Dura aprox 8 minutos, luego la destruyen entre las dos.	Dura aprox 27 minutos la construcción.	Dura aprox 22 minutos la construcción.
Tiempo aprox. de duración (en minutos)				
Permanece armada luego de finalizar			Permanece armada luego de finalizar el momento.	Permanece armada luego de finalizar el momento.
DESARROLLO DEL JUEGO	Pide a la psm aux ayuda para construir una casa.	Josi le dice a la psm que quiere hacer una casa. Le pregunta a Vero si quiere. Ambas quieren,	Luego de construir y destruir una vez la torre en altura, comienza a	Luciana pide ayuda a la psm para construir un barco. Luego se integra Marcos,
Solo se realizó la construcción	Construyen			
Casa habitada				



<p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>juntos, no la habita, solo ingresa, observa, acomoda bloques, sale nuevamente.</p> <p>Al finalizar la destruye.</p> <p>El decide las partes que le va poniendo a la casa: techo, piso, puerta, paredes, tobogán.</p> <p>Se dispersa, se aleja, se tira sobre los materiales que elige. Con intervenciones de la psm se concentra y continua la construcción.</p> <p>“quiero armar una casita”</p> <p>“Esta es la puerta”, señalando el bloque que eligio para puerta.</p> <p>“Ahora el piso”, le dice a la psm.</p> <p>“Falta el techo”, dice el.</p> <p>“Por acá se puede salir”, dice y sale por un espacio del otro lado, bajo la tela.</p>	<p>eligen el lugar y comienzan a llevar bloques.</p> <p>Construyen por unos minutos, no la habitan. La decoran, buscan peluches y carteras y deambulan por el espacio, se balancean en la barra.</p> <p>Al final la rompen entre las dos, dejándose caer con sus cuerpos sobre la construcción se ríen.</p> <p>“Nos querés ayudar a armar una casa?” le pregunta Josi a la psm.</p> <p>“Esta es mi cama”, dice Vero ingresando dentro del fuenton.</p> <p>“La rompimos”, le dice Josi a la psm.</p>	<p>decorar. Se toma todo el tiempo en decorarla, ampliarla, ponerle telas de techo. Pide ayuda a las psm para colgar las telas de techo. Observa a sus pares, juega sola. No la habita, solo construye.</p> <p>Permanece armada luego de finalizar el momento.</p> <p>No conversa, por momentos pide ayuda a la psm, mayormente en silencio, concentrada.</p>	<p>su gatito.</p> <p>Minutos mas tarde la nombra como una casa. La habitan, ella es la dueña del gato, a quien cuida, le organiza la cama, luego el gatito se escapa, ella lo busca y lo ata con una cuerda, lo pasea.</p> <p>Su casa permanece armada al finalizar.</p> <p>“Esa es mi cuna”, dice Marcos. “no, no es una cuna, es del bote”, dice Luciana. Le trae otro fuenton pequeño, “gatito, toma tu cama”, le dice a Marcos. Trae también peluches. “Aca dormía el gatito, ponete acá”, le dice a Marcos.</p> <p>“Este es el lugar donde nos divertimos”, le dice Luciana a Marcos ubicando un bloque en un lateral de la casa.</p> <p>Ambos están dentro de la casa, escondidos. Luciana se asoma y dice “nadie toca a mí gato”. El gatito sale de la casita, Luciana lo va a</p>
---	---	---	---	---



				buscar "gatito, no, compórtate, entra", le dice.
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	Tiene puerta, techo, piso, paredes y un tobogán. Se observa estable.	Paredes, decoración con cuerdas, algunos bloques, cama (fuenton).	Altura (con intervenciones de la psm), techo, paredes, decoraciones.	Paredes inestables, requieren intervenciones para estabilizar. Techo, inestable, psm colabora brindándoles estabilidad. Camas (fuentones).
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	No se relaciona con otros pares.	No se relacionan con otros pares. Vero suele deambular y observas otras escenas, pero no integran juego con otros.	No se relaciona con otros, construye de forma autónoma (con intervenciones del adulto). En un momento se acerca Marcos como provocándola a perseguirlo, ella lo persigue en cuadrupedia por unos segundos y vuelve a su casa.	No se relacionan con el juego de otros. Al final, cuando el gatito se escapa, otros se acercan y miran la escena, ellos continúan su juego de forma autónoma. Marcos por momentos se esconde del vampiro (Francisco jugando a la persecución con la psm).
<p><b>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</b></p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emisiones verbales</p>	Se muestra disperso por momentos, como esperando continuamente las intervenciones del adulto. Mira y pide atención del adulto, de ambas psm. Se muestra	Josi se muestra concentrada y con deseo de construir la casa, puede pedir ayuda a la psm. Vero se muestra dispersa, colabora, luego deambula, no responde cuando Josi le pregunta.	Silenciosa, observa continuamente a la psm, y los juegos de otros. Permanece mayormente en silencio, construyendo, enfocada.	Luciana por momentos se enoja, se frustra, se queja cuando se le desestabiliza la pared o el techo, gritando llama a la psm. Marcos se



	<p>concentrado mientras construye lo que él decide.</p> <p>Realiza comentarios sobre partes de la casa que faltan o que quiere construir.</p>	<p>Se ríen cuando destruyen la construcción.</p>		<p>observa relajado, disfruta del juego, mayormente permanece en postura cuadrupedia (gatito). Luciana es la dueña, quien permanece parada, lo cuida, lo llama, lo reta.</p> <p>Luciana se asoma y dice "nadie toca a mi gato".</p> <p>Se queja, "señoooo, se cayó el techo", dice Luciana.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Pide ayuda para construir. La busca continuamente, construye con su acompañamiento o e intervenciones continuas. Al finalizar la casa, se la muestra a la otra psm, la invita a ver y entrar.</p>	<p>Josi le cuenta a la psm que quiere armar una casa. Le pide ayuda, pero luego terminan construyendo solas. Luego le cuentan que la rompieron.</p>	<p>Mira continuamente al adulto, se acerca y le pide que le ayude a ubicar bloques en altura, o estirar las telas del techo.</p>	<p>La llama Luciana continuamente para pedirle que le ayude a arreglar las paredes o el techo. Adulto colabora brindando estabilidad a la construcción, que al caerse rápidamente frustra a Luciana.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>No se relaciona con otras construcciones.</p>	<p>No se relacionan con otras casas.</p>	<p>No se relaciona con otras casas, si en cercanía, queda pegada a la casa de Francisco.</p>	<p>No se relaciona con otras casas.</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>No la habita, pero podría ser de escondite, envoltura. Busca tapar espacios abiertos.</p>	<p>Construyen pero no habitan. Pareciera como envoltura.</p>	<p>No la habita, por lo que no queda en claro la función, pero pareciera como envoltura, por la características de la casa.</p>	<p>Habitan como casa donde viven, envoltura. Por momentos Marcos se esconde, protege del vampiro.</p>



<p><b>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</b></p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La construye con ayuda, la va modificando, agregando detalles, luego la abandona y al final la destruye.</p>	<p>La construyen, decoran un poco, luego rompen. Abandonan escena.</p>	<p>La cuida, la transforma, amplia, decora continuamente .</p>	<p>La transforman con ayuda del adulto, volviéndola más estable. La cuidan, amplían sectores para “divertirse”.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Momento en que abandona la casa, continua con un juego de persecución con la otra psm.</p>	<p>Durante los 20 minutos previos aproximadamente , construyen un tobogán, tipo circuito y luego un recorrido que realizan repetidas veces.</p>	<p>Durante los 10 minutos previos, construye en altura y destruye.</p>	<p>Durante los 15 minutos previos, se balancean, saltan, conversan en la barra.</p>



REFUGIOS	Construcción 1	Construcción 2	Construcción 3
Participantes	CASA  CATA  (comienza sola, luego continua jugando con Vero y Jorgelina)	CASA DE GATITOS  LUCIANA VIRGINIA Y MARCOS	CASA DEL HOMBRE ARAÑA GUARIDA DEL HOMBRE CON CAPA  FRANCISCO
ESPACIO DESTINADO  Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)  Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar	Cercano a la barra, desde allí toma las telas.  3 entran muy ajustadas	Juegan a los gatitos con Vir Lu y luego se incorpora Marcos. Realizan 3 construcciones por conflicto con el espacio tuvieron que ir corriéndolas.  La primera estaba muy pegada a la de Francisco, la segunda en el sector de salto y la tercera con ayuda/sugerencia de psmaux.la ubicaron en una esquina del salón.  En esta última entran los 3 bien	Comienza jugando a un entrenamiento del hombre araña, saltando y haciendo juego de equilibrio de bloque a bloque. De repente anuncia que hará una guarida de araña.  Utiliza el sector donde juega, cercano y enfrenteado al espejo. Más al medio que otras veces.  2 o 3 niños
MATERIALES  (Bloques, telas, colchonetas u otro material)	Bloques, colchonetas y telas, la barra formó parte del armado, allí apoyaban telas y colchonetas. La estabilidad de los techos se la dieron poniendo bloques tela bloque. Una de las primeras telas de techo se cayó.	Última casa: Telas tomadas desde una barra, bloques y colchonetas. Ayudó la psmaux. a correr los materiales y darles estabilidad atando telas.	Bloques distintos, colchonetas y telas. Ayudó psm ref. a construirla, ella le fue preguntando qué ponerle y en dónde, pero por momentos se dispersaba y se iba a jugar.
TIEMPO  Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor  Tiempo aprox. de duración (en minutos)	Inicia a los 4 minutos del comienzo del sensoriom.  Dura: 36 minutos  Permanece armada. Jor y Cata quisieron agrandarla hacia el final, no lo lograron y desistieron.  Hacia el final del	Inicia a los 7 minutos del sensoriom.  Dura: 33 minutos  Permanece armada	Inicia a los 6 minutos del sensoriom.  Dura: 34 minutos  Permanece armada en el centro de la sala



<p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>sensorio usaron la casa Vero, Virginia y Lu en su juego de gatitos.</p>		
<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Se realizó la construcción y en 3 o 4 momentos se metieron adentro de la casa las tres. Allí no se escuchaba qué hablaban. Pero salían y traían otro material para agregar a paredes o entrada.</p> <p>Vero se cargó detalles con objetos como carterita y una tela adentro para rellenarla. Vero metió pelotita de lana adentro.</p> <p>Más tarde Cata y Jor se asignaron roles “de mamá” pero no desarrollaron el juego.</p> <p>Vero en mitad del sensoriom comenzó a jugar con Luciana y luego se sumó Virginia.</p>	<p>Se realizó la construcción y desde un principio Luciana la anunció como Casa de gatitos, le realizó esa propuesta a Virginia y Marcos se acopló (ya representaba un gato)</p> <p>Continuaron desde un principio el juego de gatitos, corrían, maullaban, juego del vampiro que iba a aparecer y se escondían, luego los perseguía Luciana con zarpazos, luego el hombre con capa.</p> <p>Hacia el final Marcos se anunció como gato vampiro y jugó a persecución con Francisco y psm ref. Se mudaron en último minuto Cata y Jorgelina a éste juego.</p> <p>Luciana jugó con Vero y Virginia a las gatitas, Vero les daba de comer, jugaban con pelotitas de lana a que las gatitas patearan.</p> <p>La casa el último cuarto de sensoriom no fue utilizada por ellos, el último fue Marcos que permaneció allí en la puerta unos segundos.</p>	<p>Anunció que deseaba realizar una casa para el hombre araña pero pasaron varios minutos para que la comenzara. Psm ref. realiza muchas intervenciones llamándolo a hacerla y decidir por ejemplo qué bloques utilizará, para que otros niños pudieran usar los desocupados.</p> <p>Bajo las preguntas de psm:</p> <p>¿Dónde la querés? ¿qué vas a usar?...él dijo la tela para el techo, ella preguntó ¿dónde quieres poner el techo?...Fran respondía pero rápidamente se iba a jugar a ser hombre araña, Batman o más tarde el hombre con capa.</p> <p>Con acompañamiento de psmaux. y ref. en los juegos de persecución 3 veces se metió allí adentro para protegerse del perseguidor. A los segundos volvía a salir.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Por uno de los extremos las chicas ingresaban, techo de tela, paredes con bloques, enganche de telas con bloque tela bloque.</p>	<p>El armado fue un cuadrado en donde entraban ellos 3 agachados y cómodos. Dejaron en uno de los lado una abertura “chiquita</p>	<p>La construcción con paredes, techo de telas dobles, tenía una abertura para poder ingresar.</p> <p>En un comienzo del</p>



	<p>Unos adornos en la entrada.</p>	<p>porque es casa de gatitos” dijo Virginia.</p> <p>Rodearon las paredes más tarde con una colchoneta y otra tela para hacerla más segura en los bordes (Marcos y Josi)</p> <p>La estabilidad se le dio anudando las telas en la barra y entre dos telas, intervención de psmaux.</p> <p>Luciana ingresó un objeto que representaría comida para los gatitos.</p> <p>Las sogas no fueron parte de la casa pero sí del juego de gatitos, representaba correas.</p>	<p>juego en sensoriom Fran anunció cuál sería la puerta de la casa a futuro armar, y colocó allí “Un veneno de hombre araña”, luego la puerta igualmente quedó en otro sector.</p> <p>La estabilidad fue dada por psm ref. quien la iba armando según las respuestas de Fran.</p>
<p>RELACIÓN CON OTROS/AS</p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>No se invita a otros pero en dos ocasiones se dio que:</p> <p>Marcos ingresó (no se escuchó si pidió o no permiso), Cata ingresa atrás y él sale.</p> <p>Hacia el final del sensorio, Luciana les pregunta si puede entrar y Jorgelina le dice que sí, se desarrolla allí una escena del juego de gatitas de Lu, Vero y Vir.</p>	<p>En uno de los primeros juegos de persecución con Francisco, “El hombre capa” que los perseguía, Luciana gritó “Noooo” cuando él amenazó con entrar a la casa de gatitos. Intervino psm.</p> <p>Luego nadie deseó entrar, ni hubo invitaciones. Los juegos se fueron desarrollando en el espacio central del salón en gran porcentaje de tiempo, y la casa quedó en el fondo.</p> <p>Luciana pidió entrar a la de Cata, y es allí donde continuaron sus juegos con Vero y Virginia. Jorgelina dijo que sí rápidamente ante la pregunta de entrar.</p>	<p>No ha invitado a otros a entrar. Se han desarrollado juegos de persecución en los que invadió Fran la casa de los gatitos pero intervino psmaux. y no ingresó.</p> <p>A su construcción entro solo él. Nadie pidió hacerlo.</p>



<p><b>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</b></p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p> <p>Emissiones verbales</p>	<p>Parecía haber acuerdos conversados de lo que iban agregando, luego se mostraban dispersas, Cata haciendo medialunas, Jor observaba a su alrededor, Vero iba y venía.</p> <p>Muchas conversaciones se pierden en el audio.</p> <p>Se mostraron tranquilas y conversadoras mientras construían, como buscando modos de darle estabilidad a la casa.</p> <p>Al estar adentro, dos o tres veces no se escuchó qué decían o jugaban. Pero salían en busca de algún objeto para agregar.</p> <p>Jorgelina por momentos se mostró dispersa y con la atención en su alrededor. Vero y Cata armaron y pensaron juntas maneras de continuarla.</p>	<p>Una diversidad de gestos y emociones!...Cuando jugaban primero a ser gatitos cuidados, maullaban tiernamente, posturas de cuadrupedia, iban y venían. Adentro de la casa continuaba el juego.</p> <p>Cuando Marcos dijo que vendría un vampiro cambiaron las emociones a mayor temor, voces más fuertes. Virginia más tranquila, menos exaltada en los cambios de emoción.</p> <p>El desplazamiento en cuadrupedia se cortaba cuando debían ir más rápido en las persecuciones, y allí hacían saltos o corridas.</p> <p>Luciana mostró malestar con llanto o gritos, cuando se frustró la construcción primera, luego la segunda en el sector de salto, luego cuando Fran le dijo que no quería jugar con ella.</p> <p>Virginia por momentos no se incluía en los juegos, quedaba mirando a su alrededor.</p> <p>Marcos siempre buscó sus roles y proyectos, de gato que se protegía en la casa, de gato que perseguía, a gato vampiro que se escapaba.</p>	<p>Fran expresó gran energía y juego sensoriomotor en un comienzo, de placer de equilibrio y salto. Luego comenzó a ser ayudado por psmref a armar su casa pero continuó jugando en todo el espacio con el investimento de superhéroes (uso de capas).</p> <p>La persecución de Marcos hacia él le generó gran placer y risas.</p> <p>Emissiones verbales fueron continuas en todo el espacio sensoriom, relata su juego, sus invenciones y acciones.</p>
<p><b>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</b></p> <p>Involucran al adulto/a</p>	<p>Piden ayuda a psmaux para colocar una de las telas.</p> <p>Se rien en otro</p>	<p>La psmaux. intervino para que logren modificar la casa 2 a la 3 contra la pared del fondo. Ayudó a</p>	<p>Involucra a psmref y a psmaux en distintos momentos. Busca su continua ayuda o mirada, mostrándoles</p>



<p>Indiferencia Lo invita La muestra</p>	<p>momento porque psm ref. las observa desde afuera y les gruñe.  Luego son independientes</p>	<p>construirla. Consoló a Lu que mostraba gran enojo.  Luego psmaux. intervino en el juego de ataque de Francisco a los gatitos.  Psm ref. Intervino con Marcos en el juego del gato vampiro que se escapaba.  No solicitaron otras intervenciones, desarrollaron su juego.</p>	<p>lo que hace, interviniéndolas en su juego por ejemplo tirándole redes de hombre araña, pidiendo que lo ayuden a hacer su casa, y poniéndoles capa de superhéroe a las dos.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>Observan los juegos que se dan a su alrededor, el de la casa de los gatos y la del hombre con capa.</p>	<p>Sobre la casa de Cata, Josi y Vero, Marcos entró, se desconoce si pidió permiso o directamente probó estar adentro como gatito. Luego Luciana pidió entrar, y allí acudieron Vero y Virginia para continuar juego de gatitos.</p>	<p>Sólo intentó invadir la de gatitos cuando jugaba al ataque de los gatitos.  Respecto a la de Cata, V y J se mostró indiferente.</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN  Escondite, Aislamiento, Protección  Envoltura, otros.</p>	<p>Envoltura, construcción con otras.</p>	<p>Protección de los peligros, cuidado y envoltura de los gatitos, escondite del vampiro.</p>	<p>Protección, escondite, envoltura,</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA  La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuidan, más tarde la prestan.</p>	<p>La cuidan, le reafirman sus paredes para mayor seguridad, luego juegan más en el centro del salón y ya no la utilizan, pero la casa está allí intacta.</p>	<p>Por momentos indiferente a ella. En la persecución tras la motivación y acompañamiento de las psms, fue a usarla y protegerse, cuando ya se mostraba cansado de correr.  No le agrega detalles, su actitud e interés están puestos en su juego con las capas y sus destrezas.</p>



<p>REFUGIOS</p> <p>Participantes</p>	<p>Construcción 1</p> <p>Jaula</p> <p>Cata, Virginia, Ion y Marcos</p>	<p>Construcción 2</p> <p>Luciana, Josi y Vero</p>
<p>ESPACIO DESTINADO</p> <p>Sector de la sala donde se ubica (bordes, centro)</p> <p>Tamaños en función de cuántos niños/as podría albergar</p>	<p>Centro de la sala, sobre piso blando</p> <p>3-4 niños</p>	<p>Espacio detrás de la barra, parte trasera de la sala</p> <p>3-4 niños</p>
<p>MATERIALES</p> <p>(Bloques, telas, colchonetas u otro material)</p>	<p>Bloques de diferentes tamaños, colchonetas</p>	<p>Bloques, bebe de juguete, telas, peluches, pañuelos, barra de balanceos</p>
<p>TIEMPO</p> <p>Armado en: comienzo, mitad o cierre del momento de juego sensoriomotor</p> <p>Tiempo aprox. de duración (en minutos)</p> <p>Permanece armada luego de finalizar</p>	<p>Inicia al minuto 16 del sensorio motor, dura hasta el final del sensorio, aprox 15 minutos.</p> <p>Permanece armada al finalizar el momento.</p>	<p>Comienza la asignación de roles al minuto 10 aprox del sensorio motor, hasta el final. Dura 22 minutos el juego de la casa de la bebe.</p> <p>Permanece armada al finalizar el momento.</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Solo se realizó la construcción</p> <p>Casa habitada</p> <p>Juego simbólico dentro de la casa</p> <p>Destrucción o abandono</p> <p>Detalles del escenario lúdico: gestos posturas diálogos comentarios</p>	<p>Comienza con juego de persecuciones por 15 minutos aprox, luego con intervenciones de la psm construyen una jaula, en la cual atrapan a los dinosaurios, que luego comienzan a llamar gatos salvajes.</p> <p>Los atrapan, ellos se escapan continuamente. Virginia y Cata refuerzan los espacios abiertos.</p> <p>Ion propone construir una más reforzada, destruyen y construyen nuevamente. Luego finaliza momento de juego, permanece armada.</p> <p>Niños se desplazan en cuadrupedia. Ellas dicen ser las cazadoras.</p>	<p>Las tres invisten el espacio de la barra, junto a la bebé, desde el comienzo del momento (balanceos).</p> <p>Luego se asignan roles (mama, gatito). Comienzan a traer más elementos, conversan, se balancean, cuidan al bebe. Duermen, salen, a pasear, regresan. Se asignan roles.</p> <p>Josi dice “bueno, vos sos el gato, ella es la bebé”.</p> <p>“Hay que cuidar al bebe”, dice Josi. “ayy no, se despertó el bebe”, dice Josi y lo toma en brazos.</p> <p>Josi le dice a Luciana “bueno, si querés podes llevar a dar un paseo al</p>



	<p>lan para el juego y dice “chicas, hay que hacer un plan”. Comienzan nueva construcción.</p> <p>“Es una jaula”, dice Cata.</p> <p>“Hay un líquido que hay que esperar hasta mañana para ponérselos porque les quita los poderes”, dice Cata cuando los atrapa.</p> <p>“Te dije que había una puerta trasera”, dice lon mientras corre. “Se olvidaron de ponerle la puerta trasera”. Buscan formas de escaparse.</p> <p>“Hay que reforzar”, dice Cata a Virginia, y traen más colchonetas. “tengan cuidado con los gatos, que si se escapan son muy salvajes”, dice Cata a la psm aux.</p> <p>lon dice “Hay que desarmar esta y hacer una más reforzada”.</p>	<p>bebe”. .A los segundos Josi dice “voy a buscar a la bebe humana”. Se acerca a Luciana y le dice “tiene que dormir”. Las dos se acercan a la casa, con la bebe, la acuestan.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Puerta, Ventanas, Techo, Estabilidad, Otros accesorios</p>	<p>Tiene paredes y techo, cubren espacios abiertos con colchonetas y bloques de diferentes tamaños. No ventanas, tipo jaula oscura. Estable. Luego arman una similar, pero “más reforzada” y en tamaño un poco más amplia. Mismos materiales.</p>	<p>Tiene asientos, camas, una mesa, lugar donde se balancean. Luego agregan techo. Cilindro donde juegan. Cama de la bebe.</p> <p>Accesible, estable. Abierta a los laterales, lo que habilita que otros pasen por su casa.</p>
<p><b>RELACIÓN CON OTROS/AS</b></p> <p>Se invita a otro/a</p> <p>Acepta que ingresen</p> <p>Se rechaza a otro/a</p> <p>Pide permiso para entrar a otras casas</p>	<p>Juegan entre ellos cuatro, no se relacionan con otros. Por momentos de persecuciones se involucra la psm ref o Francisco, pero no en la escena de la jaula.</p>	<p>No se relacionan con otros, solo entre ellas tres durante todo el momento de juego.</p> <p>Al estar abierta a los laterales (no tiene paredes), otros pasan por el medio, la atraviesan. Ellas no se quejan.</p>
<p><b>EXPRESIÓN GESTUAL Y VERBAL</b></p> <p>Emociones</p> <p>Gestos</p> <p>Actitud postural</p>	<p>lon y Marcos se muestran concentrados, aumentan tono corporal al ser atrapados, se escuchan gritos, “te atrape”, o “se escapan”. Sonríen y corren mientras se escapan, huyen como venciendo a</p>	<p>Cuando se escucha a la psm ref anticipar último minuto, Josi dice “uuuy, estuvimos jugando todo el tiempo a esto, es que ese una recontra casota”.</p> <p>Se observan concentradas y</p>



<p>Emisiones verbales</p>	<p>las cazadoras.</p> <p>Cazadoras preocupadas por la jaula y que no se escapen, buscan continuamente materiales, planean estrategias, Virginia mayormente silenciosa, por momentos da alguna indicación. Cata comenta a la psm lo que hacen los gatos, que van a hacer con ellos.</p> <p>Por momentos, pasan al acto, tomando de los brazos o ropa de los compañeros al atrapar. Modifican luego de intervenciones de la psm.</p>	<p>disfrutando del juego con placer. Josi suele dar ordenes y organizar los espacios. Vero se muestra silenciosa, observa y deambula buscando material, pero defiende su espacio cuando es necesario. Vero reclama su asiento a Luciana, le dice “ese es mi asiento”, y espera a que ella se corra.</p> <p>Cuidan a la bebe entre las tres, aceptando roles y jugando de forma armónica.</p>
<p>RELACIÓN CON EL ADULTO/A</p> <p>Involucran al adulto/a</p> <p>Indiferencia</p> <p>Lo invita</p> <p>La muestra</p>	<p>Psm interviene al comienzo sugiriendo, luego de varios minutos de persecución, que construyan algo para atrapar a los dinosaurios.</p> <p>Luego de unos minutos, las chicas aceptan, ya que no pueden atraparlos. Comienzan, con su ayuda, a construir jaula. Luego continúan de forma autónoma, por momentos le muestran cómo van construyendo o como se desarrolla el juego.</p>	<p>Responden al adulto cuando se acerca o hace alguna pregunta relacionada con el juego. Juegan de forma muy autónoma.</p>
<p>EN RELACIÓN A OTRAS CASAS</p>	<p>No se relacionan con otras casas.</p>	<p>No se relacionan con otras casas.</p>
<p>FUNCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN</p> <p>Escondite, Aislamiento, Protección</p> <p>Envoltura, otros.</p>	<p>Encierro de los gatos salvajes. Jaula.</p>	<p>Casa de la bebe, envoltura, cuidado y protección.</p>
<p>ACCIONES DE LOS PROPIETARIOS SOBRE LA CASA</p> <p>La cuida, la abandona, la destruye, la modifica, la transforma.</p>	<p>La cuidan, modifican, refuerzan. Luego destruyen y construyen similar más reforzada. La dejan armada.</p>	<p>La cuidan, la modifican agregándole detalles, techo. La habitan continuamente. La decoran.</p>



Observaciones	Construcción de jaula luego de 15 minutos de persecuciones, con intervenciones del adulto.	La construcción de la casa de la bebe se da luego de más de 10 minutos de balanceos en la barra, mientras observan el espacio y conversan entre ellos, probando diferentes formas de balancearse.
---------------	--	---



## **CRÓNICA GRUPO FOCAL**

### Crónica/Diálogos

Realizado el 3 de diciembre el film – la crónica el 15 de febrero

**Referentes que coordinaron:** Gisela Tidei, Natalia Marai. La primera CO 1, la segunda CO 2

**Referencias textuales** para los y las participantes: cada uno lleva su inicial del nombre, en el caso de Vero y Virginia, sólo Virginia se distingue escribiendo el nombre entero.

**Participantes:** Jorgelina, Cataliana, Marcos, Luciana, Bautista, Ion, Francisco, Virginia y Verónica.

**Edad de los/as participantes:** un niño y una niña de 4/5 años, siete niños/as de 5/6 años

**Duración:** 1 hora reloj

**Lugar:** Salón de usos múltiples del Centro Cultural Cotesma – San Martín de los Andes – Neuquén

### PARTE 1: Encuentro, novedades personales (5 minutos)

Los niños y niñas se encuentran sentados en la ronda de sillas. En un principio conversan de a dúos sus novedades. Marcos realiza comentarios a CO 2 que está en la ronda.

CO 2: Qué bueno! hasta Bauti vino hoy...miren, están todos todostodos los que eran los primeros días que empezaron a venir al taller. Bueno, ¿Cómo están?

Niño: bien

CO2: último día de psicomotricidad, que no es como otros

B: seño yo ya me pasé a primer grado, y voy a ir a la colonia, terminé ya el jardín que voy...

I: yo en tres meses empiezo escuela, voy a ir a la de mi mamá

CO 2: cuántas novedades!

I: Y voy a tener una seño que es amiga de mi mamá.

L: yo me corté el pelo

CO2: Y Luciana se cortó el pelo!

L: mi mamá no me deja, yo quería el corte de la película...pero no le gusta

(CO1 reorganiza el foco de la cámara, reacomodan sillas para optimizar el film)



PARTE 2: presentación, planteo del encuadre de la conversación (2 ½ minutos)

CO1: buenooo, ¿por qué hay una silla que sobra?, ¿Quién se iba a sentar allá?

L: el unicornio

CO1: Ah, el unicornio, tenemos visitas hoy, por acá también veo una visita...canina (risas).

Bueno, por acá vine Francisco, vino Bauti, vino Ion, Virginia con su perro, vino Cata, vino Jorgelina, vino Luciana con su Unicornio, vino Marcos, vino Vero, vino Nati y vino Gise.

CO 2: estamos todos!

CO1: sí, y Jorgelina, la nombré. Estamos todos.

M: y vino el unicornio

CO 1: también (se ríe). Bueno, vinimos todos, hoy saben que es el último día que nos vemos, en este espacio, vamos a charlar un ratito, y después vamos a jugar, y se van a llevar una sorpresita...

Niños/as: eeeeeehhhh (gesto de placer)

CO1: en esta charla que vamos a hacer, Ion, necesitamos mucha atención...mucha atención porque es una charla que ustedes, y yo, y Naty, todos todos, vamos a charlar juntos ¿sí?...entonces por ejemplo, si hacemos una pregunta y quiere responder Vero, todos la escuchamos a ella, o como hizo Bauti, levantamos la mano, y esperamos que Gise o Naty que vamos a ser las que vamos a estar coordinando les decimos, "Ahora puede hablar Bauti, ahora Marcos...ahora puede hablar Francisco ...y así". Todos y todas en algún momento van a poder hablar ¿Sí?.

CO 2: sí, pero lo importante es que, no van a hablar mientras habla otro, eso por hoy es re importante, para poder entender todo lo que ustedes saben y que los escuchemos.

CO1: Y también otra cosa que puede pasar es que a veces pueden hablarme a mí o contarme algo o también pueden hablarle a otro, por ejemplo si Francisco le quiere decir algo a Virginia, o ella le quiere decir algo a Marcos, ustedes pueden animarse hoy, y decir lo que sienten y lo que quieren. ¿Está bien?...bueno.



PARTE 3: Inicio de la temática y debate (duración 21 minutos)

(se escribirá en rojo lo relacionado a descripciones de gesto, movimiento, tono, emoción y postura)

CO 1: ¿se acuerdan cuando comenzamos a venir a este espacio? ¿era acá?

Gestos y miradas de atención hacia CO1, Bauti intenta comentar algo, no lo hace.



Niños/as: no, era arriba en el cine...

CO 1: ¿Y qué te paso a vos que estabas por contar recién?

Bautista muestra gesto de estar pensando la respuesta, Los niños y niñas lo miran a Bautista con atención.

CO1: de tu pie...que dijiste "Yo me..."

B: me quebré el pie pero ya me lo recuperé.

CO 1: el primer encuentro lo hicimos en otra sala, que había que subir una escalera, ¿se acuerdan?

Ion levanta una mano, con el brazo muy extendido

CO 1: Ion (lo mira al niño otorgándole la palabra)

I: yo tengo la cabeza abierta porque estaba saltando en mi cama elástica y se me abrió.

CO1 asiente al escuchar el comentario, Bauti emite un sonido o un "YO, yo" como para iniciar un comentario, CO1 con un gesto de la mano le pide que espere, le dice "espera"

CO1: sí, hoy me lo contó Ion pero ahora solo vamos a hablar de lo que pasó en este espacio, después, cuando terminamos, que Naty y yo decimos terminamos, ahí podemos contar otras novedades de lo que quieran, ¿está bien?.

Los niños y niñas escuchan y miran atentos a CO 1, Bauti mueves sus manos enérgicamente, Jorgelina sacude ambas piernas en vaivén que cuelgan desde la silla, Francisco se mueve un poco en su silla, el resto mira a CO1.



J: y antes en la otra sala no había baño

CO1: no había baño, claro no había baño, y después vinimos para esta sala (realiza gestos con los dedos hacia abajo señalando el aquí).

L: era más aburrida esa sala

CO1: ¿esa era más aburrida?

(Se sonríe CO1, mueve su cabeza asintiendo el comentario, queda un silencio de segundos)

CO1: acá empezamos a jugar, seguimos jugando un montón, nos conocimos, alguno...

B: en realidad, fuimos acá, después fuimos al cine y después vinimos acá...

CO1 levanta la mano, como realizando un gesto para que espere alguien pero no se distingue quién es.

CO1: fuimos allá primero y después siempre acá.

B: ou (se muestra pensativo)

CO1: recuerden levantar la mano así les podemos ir dando el turno, ¿sí?...y después cuando vinimos acá empezamos a jugar un montón, muchísimo...

Ion levanta el brazo pidiendo la palabra, CO1 mira directo a Vero...

CO1: Vero ¿vos te acordás algún juego que hayas hiciste acá en la sala?

Vero asiente con la cabeza, se encuentra sentada en la silla con sus piernas recogidas y abrazadas entre los brazos.

V: eh, jugamos a los gatitos (se sonríe)

CO1: a los gatitos...

Ion continúa con el brazo extendido, Bautista le acaricia la cabeza a Ion, y le comienza a contar algo "sabes...", CO1 lo interrumpe

CO1: Bauti, está hablando Vero. (Señala a la niña). A los gatitos, ¿algo más?

Vero hace sonidos y gestos de estar pensando "ehh".

CO1: ¿Cata? (la mira a Cata sonriéndole)

C: yo siempre que venía acá hacía casas

Ion y Bautista se miran, se sonríen, realizan gestos de complicidad. Luciana levanta su peluche de unicornio, lo gira. Virginia levanta su peluche canino, lo mueve desde la altura.

CO1: hay dos compañeros que no están escuchando (mira a los dos niños). Es un ratito de escucha y después jugamos ¿sí?

Ion responde con un gesto de la cabeza asintiendo el pedido.

CO1: Cata dijo que siempre que venía acá...

Luciana irrumpe y comienza a contar, mientras CO1 levanta la mano en señal de que espere



L: el otro día con Ma...(busca al compañero Marcos y lo señala)

CO1: Lu, Lu, espera. Cata dijo que siempre que venía acá hacía casas.

CO2 asiente con un sonido.

CO1: Luciana (le da la palabra mirándola)

L: em, el otro día...estaba jugando con Marcos y ...ella (mira y señala a una de las niñas de enfrente, no se distingue cuál) y también hicimos una casa (mueve su pierna izquierda que cuelga desde la silla y con una mano enrosca las orejas de su unicornio peluche) donde se tiran, saltan, y también, y después nos dijeron que no, la hicimos ahí y después, una casa re grande.

CO2: Una casa muy grande...y ¿te acordás Luciana por qué hicieron esa casa muy grande o para qué?

L: para jugar

Bautista extiende el brazo en pedido de la palabra

CO2: para jugar!...y en esa casa muy grande, entrabas vos sola o entraban otros amigos también?

L: ehh, podían entrar otros pero tenían que decir la contraseña, y la contraseña es GATO. (se sonríe, habla suave)

CO2: Si ellos decían GATO podían entrar.

L: sí.

CO2: aja (asiente con un gesto de la cabeza)

L: si ellos decían otra no podían.

CO2: claro, con otra no.

L: entonces es una casita de gatitos (mientras ha comenzado a hablar extiende el brazo en señal de pedir la palabra).

Niños: sí (no se distingue cuáles responden al unísono)

CO2: Ah, una casita de gatos!

Bauti continúa con la mano levantada.

CO1: ¿Bauti?

B: que...¿cómo vamos a poder jugar si no tenemos esos datos?

CO1: si, vamos a jugar con otro material. ¿Alguien más se acuerda? ...Virgi, Ion (les llama la atención para que escuchen la pregunta) ¿qué construía en ese espacio?. Francisco ¿vos te acordás qué construías cuando venías a jugar acá?



Francisco se encoge de hombros, los demás niños y niñas lo observan a él, de modo bajito dice:

F: no sé (repite el movimiento de hombros hacia arriba)

CO1: no te acordás...

I: Un pote y otro pote armaba él (realiza gestos de amplitud, con una mano por arriba y otra por abajo como representando ambos potes)

CO1: mmmm...¿alguien se acuerda?

I: pero a veces no

CO1: Un pote y otro pote, a veces sí y a veces no (repite movimiento de manos que representan los potes)

M: me acuerdo cuando nos encerraron a lon y a nosotros en una jaula (lo cuenta en tono muy bajo)

Virginia realiza un comentario que no se distingue bien, pero se sonríe al hacerlo, manipula su peluche en las manos.

CO2: ah, en una construcción que era como una jaula, ¿y qué pasaba, Virgi, te...

I: era una jaula

CO2: era una jaula. ¿Virgi te acordás para contarnos qué era lo que armaron ese día?

Virginia: para que no se escapen nuestros dinosaurios

CO2: aja (asiente con el gesto)



I: sí, pero tenía muchos escapes muy fáciles

Virginia: síii(se ríe y menea la cabeza asintiendo hacia lon)

Luciana se ha parado y realiza un movimiento con su cuerpo, con su unicornio en una mano, mira sus pies. Marcos se sonríe.

M: yo salí por atrás

CO1: ay, saliste por la puerta trasera



M: no había nadie.

I: a veces por el techo salíamos.

Algo murmura Bautista que no se escucha ni se ve.

CO1: Ay, acá estamos confundidos con Bauti, porque Bauti ese día no vino entonces él no sabe cómo fue esa casa, ¿alguien le puede contar cómo era la puerta?

I: no, no había puertas.

CO1: La puerta de atrás...

I: sólo tenía la única puerta tenía traba.

CO1: ahhhh

I: pero nos escapábamos de la...

M: no había trabas, no entendíamos.

CO1: ahhh(mira a ambos niños)

I: entonces (explica algo que no se entiende bien, porque en el mismo momento CO2 hace una pregunta) a ver si era muy frágil.

CO2: Cata ¿vos te acordás como hicieron esa construcción?

C: primero usamos todos los bloques grandes y con las colchonetas hacemos el techo.

CO2: aja. Y ¿estaba bien bien cerrada, o tenía como decían ellos una puerta por atrás?

Los niños y niñas miran a Cata, Marcos y Virginia se mueven en sus sillas, con el torso hacia adelante.

Habla Ion pero no se entiende bien porque habló junto a Cata, pareciera decir "no tiene techo"

C: siempre tenía un hueco por atrás.

CO1: por ahí se escapaban (sonríe en complicidad)

I: y había una ventanita que nos escapábamos por ahí.

Vero bosteza, continúa con sus piernas encogidas entre sus brazos.

M: si había una línea, que nosotros entrábamos..., escapábamos por ahí, ¿te acordás? (lo mira a Ion)

Luciana bosteza.

I: me acuerdo.

CO2: Jor, ¿vos te acordás de algo que hayas construido en este espacio?...que hayas armado, porque por ahí la palabra construir, recién Ion me dijo "no no hice eso", construir es cuando se usan los materiales, y ustedes los usaban para armar algo, como la jaula, la casa de los gatos.

J: no, no me acuerdo (mueve sus piernas que están colgadas de la silla, con rapidez en vaivén)



CO2: ¿no? ¿no te acordás?...yo me acuerdo algo que ví por ahí atrás (señala el sector detrás de la barra, en el fondo del salón), que habían armado, tenían todo un espacio con una tela (realiza ademanes con sus manos representando la tela)

Virginia tira su torso hacia adelante, queda mirando hacia el suelo, Cata mueve su cuellito de un lado al otro.

I: para hacer valet(la mira a Jor y se sonríe)

CO2: ¿se acuerdan de ese? ¿te acordás Jor para constarnos algún detalle de ese?

Jor asiente con la cabeza mientras continua el movimiento de sus piernas.

I: y danzas...

J: habíamos puesto una tela.

CO2: habían puesto una tela, aja...

Vero realiza un comentario que CO2 toma al continuar.

CO2: una amarilla, hasta el color se acuerda Vero. ¿y había algo más?

J: un bloque.

CO2: un bloque...

J: y....nada más (aumentó la velocidad del movimiento de sus piernas)

CO2: y ¿habían armado ese espacio para hacer qué?

J: valet

I: valet y danzas.

CO2: ¿para hacer valet y danzas? (mira a Vero y luego a Jor)...¿con quién Jor, te acordás con quién era?

J: con Vero.

CO2: con Vero, (la mira a Vero) ¿ustedes dos hacían valet?

Vero continúa con la misma postura de piernas encogidas entre los brazos, desde allí asiente ante los comentarios.

CO1: y parece que lon las vio porque se acuerda mucho lon de ese día.

CO2: sí

CO1: Bauti, ¿vos te acordás algo?

B: de dos.

CO1: ¿de qué?

B: de dos juegos

CO1: ¿a ver?

B: que...



I: ¿de qué me perseguías?

Bauti se ríe.

CO1: ¿a ver qué se acuerda?

B: que cuando armamos la casa de los dinosaurios y cuando construí la máquina

CO1: ¿la maquina?



CO1: y ¿con maderas? ¿o con los bloques más grandes? ¿Te acordás?

B: con los bloques más grandes.

CO1: y ¿qué pasaba ahí? ¿Te acordás algo más de eso?

B: si, después ellos hicieron la casa de los gatitos y después vinieron a la máquina.

CO1: ¿a la máquina?...¿era la misma que decían ellas de los gatitos?

B: me parece que sí, si era tan grande

Algún niño dice "si"

CO1: la unieron dice a la máquina, y ¿se acuerdan por qué la unieron?

B: para que sea más grande (mientras habla golpea con sus muñecas sobre el borde metálico de la silla)

CO1: para que sea más grande. Y ¿te acordás Bauti quienes entraban?

B: mmmmm...

I: nosotros dos

B: Marcos, (observa a sus compañeros, señala a Luciana y pregunta) ¿cómo se llama?

CO1: Luciana

B: Luciana y....

Bauti continúa con los golpes en sus muñecas y observa uno por uno a los niños de la ronda, mientras lon con la mano en su pecho se señala como diciéndole "yo", él lo señala al final.

B: él (por lon)

I: y vos.



B: no, yo no.

CO1: ¿vos no?

B: no.

CO2: Ahora que se acuerdan tanto de todo lo que construyeron, yo tengo una pregunta para hacerles, Marcos (llama la atención para que el niño escuche), porque hay cosas que nosotras podíamos ver acá pero no sabemos cómo les iba a ustedes. Cuando ustedes construían ¿había algo que no les saliera como quisieran, que les traía mucho problema, que los dificultaba...?

I: no,nada

CO2: ¿no?...siempre querían armar algo y les salí como ustedes querían?

Ion hace un gesto que representa un sí. Bauti golpea los codos contra el respaldo de la silla.

B: sí, a mí también

CO2: vos Bauti querías armar algo y siempre te salía bien.

Bauti asiente con la cabeza.

Co2: a ver si piensan los demás...

B: si me salía mal pedía más bloques para armar algo distinto.

CO2 asiente con la cabeza al escucharlo.

Ion extiende la mano en pedido de la palabra.

CO2: ¿y por acá? (mira hacia su costado izquierdo), por ejemplo Luciana, Marcos o Vero, ¿les pasó alguna vez? de tener algún problema cuando querían armar algo?

Marcos sacude la cabeza lentamente a ambos lados, manifestando un no.

CO2: Marcos dice que no ¿siempre te fue bien Marcos cuando querías armar?

Marcos hace un sí con la cabeza, muy lento.

CO2: ¿Luciana? ¿Lu?

Se percibe un gran silencio de parte de todos y todas. Mayor quietud en las sillas.

CO1: ¿vos te acordás Lu de algo que vos construías siempre? ¿no te acordás?...¿Virgi?

Virginia dice no con la cabeza.

CO1: ¿te acordás vos a qué jugabas? ¿No?

La niña vuelve a decir no con la cabeza, luego su muñeco cae al suelo y con su torso se extiende hacia adelante para buscarlo, casi cae, se vuelve a equilibrar. Ion conversa con Bauti que le ha llamado la atención por sus pulseras, y éste le explica que son de Grido helados.



CO1: bueno, escuchen, nosotras recordamos, Ion Bauti ya estamos por terminar (llama la atención de ambos niños que aún continúan hablando)...nosotras recordamos que ustedes jugaron un montón; que Luciana siempre se construía unos botes para viajar.

J: a mí me gustaron los botes de Luciana.

CO1: ¿te gustaron? (se ríe)

I: y también armó un día una casa para que Virgi y Cata eran las lobas y nosotros éramos los cachorritos.

CO1: ¿Luciana construyó eso?

I: y entonces teníamos que huir.

CO1: ¿Luciana construyó eso?, ¿Lu te acordás?

Bauti levanta la mano en pedido de lapalabra, con la otra mano da golpes en la silla.

CO1: no te acordás nada (mirando a Luciana)

Co2 le pide a Bauti que deje de golpear para poder escuchar, Virgi comienza a hablar y CO1 le realiza un gesto con mano abierta para que espere.

CO1: no te acordás nada. Se acuerdan ellos de todo lo que vos construiste.

CO2: yo quiero preguntarle a Jor, antes de darte la palabra Bauti, eh, porque Jor sí se acordaba, ¿te acordás Jor de ese juego que dijiste recién? ¿y cómo era? ¿nos podes contar algo? Porque Gise y yo andábamos en otras cosas y nos perdíamos.

Ion extiende su brazo en alto en pedido de la palabra.

J: estaba enganchado de la barra.

CO1: estaba enganchado de la barra...¿el bote?

J: la tela.

CO1: ¿lo hizo con una tela?

Jor dice sí con un movimiento de cabeza.

CO1: aja, mira, ¿y usó algo más? ¿Te acordás Jor?

J: me parece que usó colchonetas

CO2: telas y colchonetas. ¿Algo más que se acuerde Luciana que hayas usado para tu bote?

L: bloques

CO2: y bloques...y vos ¿te diste cuenta Lu?, para dónde iba ese bote o qué pasaba adentro, si alguien vivía adentro del bote...¿se acuerdan algo de eso?...seguramente el bote tendría alguien arriba subido ¿no manejándolo?

Virginia se baja de su silla cruza la ronda por el medio y se dirige al baño corriendo. Los niños ya no tienen sus brazos levantados.



L: eran botes que se manejaban solos

CO1: ah

CO2: ah, eran botes que se manejaban solos

Ion y Bauti vuelven a extender sus brazos en pedido de poder hablar.

CO1: bueno, escuchen, antes de terminar, ¿vos querés decir algo Francisco que tenés la mano levantada?

Francisco dice no con un giro de cabeza.

CO1: ¿no?...bueno, nosotras queremos preguntarles a ustedes como se sintieron, o si hay algo que no les gustó, de jugar a estos juegos que jugamos.



Ion continúa con la mano levantada, Bauti la ha bajado a la mitad.

M: falta una

L: tengo que ir al baño

CO1: bueno, ahora cuando vuelva Virgi. ¿Alguno quiere contarnos algo más? Ion..

CO2: a ver Ion...¿es de esto de las construcciones, qué hicieron, que armaron?

I: que a veces yo jugaba con Cata y Virgi, no con Marcos y...

CO2 llama la atención a Marcos que conversa con Vero.

CO2: a veces (reitera porque ha interrumpido el comentario de Ion)

I: a veces no jugaba con Marcos y Bauti, y sólo jugaba con Cata y Virgi a hacer casitas para Estrellita y los peluchitos de Virgi.

CO1 asiente con la cabeza lo dicho por Ion.

CO2: ahhh, así que adentro de las casas ¿había más, más personajes?...estaba Estrellita...

Bauti extiende el brazo nuevamente.

I: y ninguna más...¿a estaba Estrellita nada más en la casa?

Ion asiente

CO2: ah

I: entraban otros pero no los traía a todos.



CO1: claro

C: un día con Virgi hicimos una casita así de chiquita (realiza ademanes mostrando el tamaño con sus manos).

CO2: ah, entraba Estrellita, pero los niños y las niñas no entraban.

Cata mueve la cabeza, primero expresando un sí ante la pregunta, luego un no, ante la segunda pregunta.

I: no, era chiquitita de este tamaño (realiza ademanes con ambas manos para explicar el tamaño)

CO2: claro.

Luciana levanta la mano. Bauti la extiende aún más arriba que antes.

CO1: yo también me acuerdo que había una casa de un vampiro. Mmmmm, este vampiro un día se escondió en su casa, no sé quién lo perseguía.

CO2: ¿un vampiro?

CO1: un vampiro

Los niños y niñas se miran entre ellos y a las coordinadoras, se hace un silencio de segundos.

Regresa Virgi del baño y se incorpora a su silla.

I: camaleón

L: ya salió (anuncia al ver a Virgi y se retira al baño)

CO2: ¿y había camaleones también?

I: jugaba de camaleones con Luciana en su cueva (no se escucha bien lo que dice) y también a Dra ... (no se distingue)

CO1: a Drácula también, vamos a darle tiempo a Bauti que hace rato tiene la mano levantada, así vamos terminando.

Vero y Marcos se miran en complicidad, Vero lleva el peluche de Luciana a su silla.

B: que me acuerdo que, si era el barco que decía Luciana me parece que se subía a la parte de arriba de todo.

CO2: ahhhhhh, miren lo que se acuerda...

B: y también me acuerdo de que Francisco, hizo una sopa de murciélago (habla muy bajito y no se distingue lo que cuenta, lo señala a Francisco)

CO1: ¿te acordás de eso Francisco? (lo mira al niño) ¿de la sopa de murciélago?



Francisco dice sí con un meneo de cabeza muy corto.

CO2: mmmm ¿Qué tenía esa sopa Francisco? ¿Qué ingredientes le ponías?

B: vos lo estabas ayudando (dice señalando a CO2)

CO2: sí, él era el cocinero.

F: huesos (expresa de modo rápido)

CO1 y 2: ah huesos (se ríen)

I: ¿y el mozo?

CO2:...y no había mozo, ¿no Francisco en esa historia?

CO1: no me acuerdo

I: el que llevó la comida a las mesas es el cocinero.

F: no, no las llevé, estaban...solas...solas...sólo era un cuento.



I: yo ese día te pregunte, si te pregunté si podía ser el mozo.

CO2: pero yo me acuerdo, que Francisco llevó su sopa y su comida, ¿Quién se acuerda?, ¿a dónde llevó Francisco su sopa que la sirvió en un plato?...y la convidó...

Luciana regresa del baño moviéndose con saltos y realiza un sonido agudo al ubicarse en su silla luego de tomar su peluche. Ion extiende su brazo en pedido de la palabra. CO2 mira a todos los niños y niñas de la ronda y dice:

CO2: ¿a ver si se acuerda alguien?...¿dónde fue por ahí que había una gatita?

Bauti también levanta su mano y brazo ante la pregunta.



CO2: ¿te acordás vos Bauti?

B: a las gatitas...

CO2: a las gatitas...que estaban en la otra casa.

Luciana también levanta la mano para poder responder y dice "Yo" cuando CO1 comienza a preguntar.

CO1: bueno, atentos porque vamos a ser la última pregunta, a ver Vero si nos quiere responder o Luciana. Nosotras queremos saber, si ustedes también, Bauti escucha que es la última pregunta, acá (realiza un ademán con la mano). Queremos saber si ustedes juegan también a las casitas, o a los botes o a refugios en otros lugares que no sea este espacio.

Vero rápidamente contesta a la pregunta meneando su cabeza en señal de sí.

J: yo juego en mi casa con mi hermana (mueve sus piernas rápido en vaivén)

C: yo a veces con mi mamá, a un amigo de mi papá le compra unos cubos siempre con mamá cuando estamos aburridos armamos casas con los cubos.

CO1 asiente al comentario, Ion continúa con su brazo extendido, Bauti lo levanta.

CO1: ¿Vero?

La niña responde con un movimiento de cabeza que no.

CO1: ¿no jugas a ese juego?...no. ¿Lu?

L: yo con mi hermano lo hagoreír

CO1: lo haces reír a tu hermano. ¿Marcos?

Ion conversa con Bauti. Marcos se ha quitado sus lentes y vuelve a ponérselos, mira firme a CO1.

CO1: ¿vos? ¿Jugas en otros lugares que no sea éste? ¿Te acordás?

M: no, sólo armo naves.

CO1: naves (asiente con un movimiento de cabeza)

CO2: ...ah, pero armas naves...

CO1: bueno...yo creo que...(mira hacia el sector de Bauti e Ion que continúan con sus manos levantadas y a Virgi que ha comenzado a decir algo)...¿vos Virgi?

Virginia: en mi casa y...yo armo casitas

CO1: bueno, gracias Virgi!. Bueno, ustedes tenían la mano levantada pero no escucharon a los compañeros (mira a Bauti e Ion). Ahora los vamos a escuchar nosotros con mucho respeto, los vamos a escuchar y después vamos a terminar, ¿sí? Ion...

Ion realiza un comentario personal y CO2 le recuerda que en ese momento irán terminando el tema de las casitas.



CO2: yo me quedé con una duda...muy grande...

CO1: a ver...

CO2: algo que me gustaría saber antes de ir a jugar, Virgi..yo quiero saber algo (baja el sonido de la voz), escuchen esta pregunta, porque después de esa pregunta, nos vamos a ir a jugar un poquito. Como yo no podía estar adentro...ustedes armaban botes, armaban casas para bebés, armaban jaulas, armaban casas de dinosaurios, armaron escuelas de valet...pero yo no pude entrar a ninguna con Gise, entonces yo les quiero preguntar, ¿alguien quiere contar? ¿qué pasaba adentro de las casitas?

L: no, lo que pasa es que había trampas y vos no sabías cuál era, y también...(no se entiende una parte) y había un papel como si dijera NO ENTRAR y también...

M: y encima ese cartel es invisible

L: y entrada había un...como, que eran LACERES

CO2: eso...a ver si yo entendí bien, era porque entonces¿quiénes no podían entrar a esas casas?

L: los humanos

M: los humanos no, los gatitos porque era bien chiquitita

CO2: era sólo para los gatitos. Ah, ahora estoy entendiendo.

M: y encima el cartel era invisible y los gatos lo podían ver.

CO2: solo los gatos lo podían ver el cartel...

V: porque los gatos además pueden ver en la oscuridad.

CO2: ah, ahora entiendo. ¿Y en otra casita? (mira hacia el sector de Francisco)

L: porque los gatos también viven afuera

CO2: aja..

B: y me parece que los gatos podían entrar a su casa sin la contraseña porque me parece que los gatos eran la contraseña.

CO2: ah, puede ser eso que dice Bauti (mira al sector de Luciana y Marcos), los gatos sí podían entrar...

V: porque era de gatos

CO2: porque era una casa de gatos sólo para gatos. ¿Y pasó alguna vez que alguien quisiera entrar y no pudo?

Se escuchan dos voces, no se comprende bien el comienzo de la frase de Virginia.

Virginia: ...yo una vez quise entrar...porque nos escondíamos, salíamos a buscar comida y entrábamos.



CO2: ah, y ¿cuándo ustedes entraban qué pasaba?

Virginia: nada

CO2: ¿ya no podía entrar más nadie?

M: sólo si, la las desactiva solo la llave, y la llave está como en la luna, es un pedazo de la luna.

CO2: la llave es un pedazo de la luna. ¿Lu? (la niña está levantando la mano)

L: yo tenía un gato que, era re chiquito y le eché, le di la cremita, le compramos cuando recién nació y después...

CO2: pero eso, ¿pasó acá o en tu casa?

L: en mi casa

CO2: ah, entonces espera Lu, así vamos terminando esta charla y les damos un ratito para jugar. Virgidecí lo último así nos vamos a jugar; algunos amigos están un poquito cansados de charlar me parece ¿no? (cruza miradas con Ion, que se ríe)



Virginia: un día entrábamos y salíamos porque nos perseguía el vampiro.

CO2: ah, cuando el vampiro los perseguía, ustedes (realiza un sonido brusco tipo aplauso con ambas manos) se metían en la casa.

Virginia: sí, (dice algo más que no se entiende, algo como “no podían entrar”)

CO2: en la casa ¿se sentían tranquilos?

Virginia: sí, porque los humanos no podían entrar, era toda oscura, pero con un poquitito de luz.

Habló Bauti.

CO1: y seguros dijo Bauti

CO2: ¿se sentían seguros adentro de la casa ahí? (mira a Bauti)

M: no podían entrar ustedes porque teníamos una trampa de nube sol se hundían (esta última palabra no se entiende bien).

CO1: bueno, ha sido muy lindo charlar con ustedes todo este tiempo, ahora Bauti vamos a terminar este momento de charla del espacio (Bauti ha levantado el brazo), ustedes pueden



charlar lo que quieran con quien quieran y también jugar. Con Naty vamos a contar (Virgi e Ion se levantan), todavía no se levanten así les contamos...

Coordinadoras organizan el espacio de juego libre para los niños y niñas, ellos van muy entusiasmados.

## **MODELO DE ENTREVISTA A LAS FAMILIAS**

Espacio de Psicomotricidad en el Centro Cultural Cotesma

En el marco de la Tesina: "La construcción de refugios en la sala de psicomotricidad"

Referentes del proyecto: Psicomotricistas Gisela Tidei y Natalia Marai

### Datos del niño o niña

Nombre y apellido.....

Lugar y fecha de nacimiento.....Edad.....

Pertenecen a alguna religión y/o comunidad: .....

Experiencia en otro espacio de psicomotricidad.....

### Datos del grupo familiar:

Nombre y apellido de la madre:.....edad.....

Ocupación.....estudios...

.....cursados.....

Nombre y apellido del

**padre:**.....edad.....

Ocupación.....estudios...

cursados.....

### Familia que convive en la misma casa/casas:

Quienes viven con el niño o niña:.....

Datos relevantes respecto al vínculo entre los integrantes de la familia.....

.....

### Datos de la vivienda:

**Dirección** (especificar barrio):.....

Vivienda propia..... alquilada.....prestada.....Calefacción/cocina: gas-  
leña

garrafa.....

Baño: adentro/afuera. Habitaciones (especificar cantidad).....Patio u

otros.....espacios.....

Un posible dibujo de la casa por parte del mismo niño o niña

### Dinámicas familiares y cotidianas durante el día:



Rutina diaria y/o semanal:

Juego

Con quién juega.....A que juega/ Con que  
juega.....Endónde.....  
.....  
.....

En qué espacio de la casa permanece más tiempo.....

Situaciones de límites:

Cómo es la puesta de límites.....  
Frente a cuáles situaciones.....  
Cómo reacciona ante ellos.....

---

Firma del familiar o familiares que responden  
(Especificar parentesco)

