

# Del caos al orden. O como el juego espontáneo es motor de desarrollo

## 1. Introducción

La psicomotricidad es una disciplina de intervención que partiendo de una comprensión global del sujeto, pretende favorecer el desarrollo armónico del sujeto mediante la intervención sobre el cuerpo y sobre la motricidad humana. Dentro de esta amplia intención, diversas son las tendencias y las estrategias que el Psicomotricista dispone para intervenir. Aun así, hay una tendencia importante y común en nuestras salas de psicomotricidad que parte del juego y el movimiento espontáneo como punto de partida fundamental de intervención.

Las estrategias de intervención del Psicomotricista y las demandas educativas del momento se muestran a veces contradictorias como lo constata la cantidad de actividades de aula, organizadas y dirigidas que se realiza en la educación infantil. Así, el presente texto pretende ser una llamada al juego espontáneo y una llamada a las oportunidades que nos brinda este tipo de juego para favorecer el desarrollo del niño o niña. Es a su vez una propuesta para liberar el juego de las

tensiones que el currículum le provoca y una propuesta para darle la centralidad educativa que tiene. Y lo haremos mediante la pregunta: ¿cómo el escenario caótico e imprevisible del juego espontáneo puede convertirse en motor de desarrollo del sujeto?

Para responder a la pregunta anterior tendremos en consideración aquella formulación de Sartre (Sartre, 1999) en que la comprensión de los fenómenos es la propia manera de existir para proponer una estrategia centrada en la mirada del Psicomotricista. La propuesta se da mediante tres pasos y se sustentan en la capacidad del Psicomotricista para organizar una mirada atenta y focalizada.

## 2. La mirada del Psicomotricista

La propuesta de mirada se organiza a partir de las características propias de cada tipo de juego más frecuentes en las sesiones con niños. A modo de ejemplo: *maternaje*, *sensorio motor*, *pre simbólico* y *simbólico*. Y a su vez considerar las dimensiones del desarrollo que describen la globalidad del niño: *dimensión psicológica, relacional, afectiva*

**Gil  
Pla-Campas**

Didáctica de la  
Expresión Musical,  
Plástica y Corporal  
EHU/UPV

Considerar las dimensiones del desarrollo que describen la globalidad del niño: dimensión psicológica, relacional, afectiva y motora.

y motora. Podríamos definir más tipos juegos o incluso organizarlo con otras categorías (ver p.e. Rota, 2015). O más u otra dimensiones de desarrollo. Consideramos que lo importante se sitúa en el método, si se puede decir así, y por lo tanto otras formas de entender el juego permiten seguir igualmente los pasos que aquí se proponen.

- **Paso 1. La mirada atenta.** La idea de mirada atenta se da cuando se toma conciencia del tipo de juego que el niño o niña juega y se prepara la mirada de acuerdo con los procesos de desarrollo comunes que potencia este juego.
- **Paso 2. La mirada focalizada.** Una vez preparada la mente, el Psicomotricista debe detectar los sucesos significativos del *tipo de juego* espontaneo que alberga uno o varios puntos de interés en alguna de las *dimensiones del desarrollo* del niño o niña.
- **Paso 3. La construcción del sentido.** Dar sentido a lo observado mediante su vinculación a una u otra dimensión del desarrollo que el sujeto debe potenciar/trabajar, por medio del acompañamiento del adulto, bien sea dejando que el propio juego desencadene los procesos de desarrollo necesarios.

Llevemos esto a la práctica mediante unos ejemplos apriorísticos de mirada atenta y focalizada.

### 3. La mirada sobre los juegos

#### 3.1. Juegos de maternaje

Los juegos de maternaje son un tipo de juegos fundamentales en la construcción del individuo que se basan en el contacto primario y fundamental con el adulto. Al

ser uno de los primeros tipos de juego que aparecen y que fundamentalmente se dan con la presencia importante del adulto que mece, balancea, desequilibrio; implican un alto componente madurativo en la integración sensorial del cuerpo y, en consecuencia, la construcción del yo. Juegos de regazo, canciones de cuna y todo lo que por extensión implique el trabajo de la tonicidad lo son también.

**Eje emocional:** el juego de maternaje moviliza fundamentalmente las emociones y los afectos más profundos. Aquellos del placer de ser, del placer de vivir y del vínculo con el otro. Lo movilizan con una potencia suficientemente grande que no sólo se dan en los primeros meses de vida sino que también actúan sobre la configuración de la persona. Son juegos que tanto aseguran el sujeto, como el reasegurar de las dificultades. Facilitan que el niño se sienta vivo y movilice su deseo y por tanto su condición de persona. Durante este juego el niño es protagonista, es sujeto principal, es atendido, respetado, observado con placer y con afecto. El adulto se esfuerza en hacer sentir seguro el yo y potencia unos afectos hacia él mismo positivo.

**Eje psicomotor:** el niño que juega así balancea, es sacudido, incluso lanzado. Se moviliza fundamentalmente los receptores sensoriales interoceptivos y propioceptivos activando el tono y potenciando el equilibrio (da Fonseca, 1998). A ellos hay que añadir las sensaciones táctiles del adulto que sustenta, toca o acaricia el cuerpo dando forma tanto física como emocional a su existencia (Anzieu, 2003). Esta actividad es reguladora del tono corporal y el equilibrio que a la vez son los parámetros sobre los que se sustenta el conjunto del desarrollo psicomotor.

Esta actividad es reguladora del tono corporal y el equilibrio que a la vez son los parámetros sobre los que se sustenta el conjunto del desarrollo psicomotor.

**Eje relacional:** el juego de maternaje puede llevar implícito la existencia social puesto que muchos de ellos requieren de la presencia del adulto para desarrollarse. Por tanto pues, no sólo se desarrolla el yo del niño, sino también el ti ya que sin el segundo, no hay el primero. El adulto -el ti, desde la óptica del niño- mediante las esperas, las miradas y los agarres; potencia el desarrollo del yo -que es el propio niño- en los movimientos y las risas que el escenario proporciona. Estos juegos ponen límite y estructura al niño mediante a la vez la protección y el vínculo de seguridad hacia el entorno más cercano.

**Eje psicológico:** inicialmente, los juegos de maternaje no movilizan sustancialmente la actividad psicológica si bien en algunos juegos, posiblemente los de regazo, sí se ofrecen momentos de comunicación verbal o gestual y momentos de espera o de atención que facilitan una buena dosis de actividad psicológica. En cualquier caso, la actividad afectiva surgida del diálogo tónico y del ajuste tónico entre el adulto-bebé en la actividad corporal (Ajuriaguerra, 1977) de este tipo de juego, es uno de los motores de la construcción de la identidad psicológica de sujeto.

### 3.2. Juego pre simbólico

Como indica su nombre, es un juego que desde la perspectiva piagetiana se aproxima a la construcción del símbolo. En cierto momento de la vida, el niño comienza a jugar movilizandando ciertos signos que tienen una relación de causa-efecto o que representan contrastes en el comportamiento. No podemos decir que sean juegos que impliquen pensamiento ya que no se comportan como actividades operacionales. Es un tipo de juego basado en la contigüidad

temporal y espacial y se expresa por contrarios de juego como dentro-fuera, tener no tener, verla desaparecer, perseguirlos atrapar o construirse destruir. Son ejemplos ponerse dentro de una caja, abrir y cerrar una lámpara repetidamente, echar un objeto al suelo constantemente, etc.

**Eje psicomotor:** su condición de pre simbólico indica que conlleva alta carga psicomotora. Que la experiencia del juego pasa por el movimiento, por la activación sensorial fundamentalmente exteroceptiva y que ésta se integra psicológicamente en la medida que se moviliza. Por lo tanto la acción repetitiva e integradora de abrir y cerrar una cosa; la integración sensorial de la noción de dentro o fuera, del tener o no tener, son el grueso de la actividad psicomotora. El niño reconoce corporalmente las sensaciones que la actividad le produce y por tanto desarrolla la conciencia de yo corporal sin la presencia del otro.

**Eje psicológico:** la actividad pre simbólica es el paso previo al pensamiento. Del mismo modo que no se entiende el blanco sin el negro; tampoco podemos hablar de dentro sin el fuera, ni de tu sin mí. Y estos contrarios corporales no existen sin el vocabulario que los sustenta y a los que el adulto pone significado. El vocabulario es el orden que ordena la acción pura y continua del movimiento y las emociones en este juego. El niño juega repitiendo las acciones hasta la saciedad aprendiendo sus propiedades (como la permanencia, la causa-efecto gravitacional, la normativa asociada al sí-no,...) hasta ser un tránsito corporal hacia el actividad simbólica.

**Eje emocional:** inicialmente este tipo de juego no moviliza las emociones de forma sustancial, pero es cierto que al ser un jue-

Estos juegos ponen límite y estructura al niño mediante a la vez la protección y el vínculo de seguridad hacia el entorno más cercano.

**El niño reconoce corporalmente las sensaciones que la actividad le produce y por tanto desarrolla la conciencia de yo corporal sin la presencia del otro.**

El niño juega repitiendo las acciones hasta la saciedad aprendiendo sus propiedades (como la permanencia, la causa-efecto gravitacional, la normativa asociada al sí-no,...) hasta ser un tránsito corporal hacia la actividad simbólica.

go a menudo placentero y en el que existe la presencia del adulto, encontramos afectividad de forma continuada. El niño está emocionado y nervioso por el reencuentro que tendrá en ciertos momentos del juego de persecución o en los juegos de reencuentro. Permite también, trabajar la condición de persona del niño de forma emocionalmente positiva ya que el adulto mirará su acción, la jugará y la regulará. El placer de ser encontrado después de esconderse, el placer de sentirse mirado a los ojos al repetir una acción: son momentos que pueden empujar una buena construcción de la identidad.

*Eje relacional:* aun sin ser el eje esencial, no es difícil encontrar un adulto que comparta esta actividad poniendo palabras, facilitando el juego y por lo tanto a pesar de la supremacía del niño que actúa por sí mismo, teniendo una oportunidad para, siempre manteniendo ese peso en la actividad individual del sujeto, promover el descentramiento psicológico de la actividad. La presencia de este adulto no se orienta tanto a la conciencia de la amplitud del mundo social, sino que se restringe seguramente a la conciencia del yo y la alteridad. Menos frecuente es encontrar niños compartiendo el juego pre simbólico y su aportación su condición social del sujeto es poco significativa.

### 3.3. Juego sensorio motor

La noción de juego sensorio motor se refiere a la actividad de juego corporal que por medio del movimiento moviliza fundamentalmente sensaciones. Desde una óptica piagetiana, este tipo de juego designa aquella inteligencia corporal propia de la vivencia de la acción que las personas desarrollamos los primeros años de vida y que es la antesala al pensamiento en sí mis-

mo. No tiene pues el juego sensorio motor, nada reflexivo. Es aquel conocimiento del mundo, de la persona o de la vida que implica el descubrimiento de sus relaciones físicas mediante el movimiento y la actividad tanto corporal como sensorial.

*Eje psicomotor:* este es eje esencial de este tipo de juego. El niño se mueve repetidamente, con carreras, saltos, giros, lanzamientos o acciones que provocan placer en sí mismo y que activan los receptores sensoriales propioceptivos y exteroceptivos. En este juego hay un fuerte componente de construcción del cuerpo y de sus posibilidades y por lo tanto de la identidad del sujeto por medio de la integración de las sensaciones. Es un juego que va acompañado de sudor, de conflictos y de gritos. Es un juego que potencia claramente la construcción del esquema corporal por cómo empuja la construcción de los límites y posibilidades corporales por la experiencia de la dificultad, el uso del material o de los propios límites corporales.

*Eje emocional:* el juego sensorio motor es un juego suficientemente emocionante como para que los límites de las normas puedan ser traspasados. La actividad reflexiva no existe ya que el movimiento es su esencia (Piaget, 1959) y en el ensayo y error de los movimientos, en la actividad corporal pura y dura, se manifiesta el placer por el acción y el deseo por la actividad. Es pues un juego que promueve el sudor, la velocidad, las emociones fuertes o los saltos con caídas que invitan al chillido. Igualmente es un juego muy satisfactorio ya que el niño se manifiesta como persona por vía de la espontaneidad, libertad y deseo. El aprendizaje o al logro de acciones antes difíciles que promueve son motor de satisfacción personal.

Es aquel conocimiento del mundo, de la persona o de la vida que implica el descubrimiento de sus relaciones físicas mediante el movimiento y la actividad tanto corporal como sensorial.

**Eje relacional:** este tipo de juego describe un tipo de relaciones entre sujetos generalmente casuales (no causales) y ligadas a las afinidades del movimiento. Los niños se agrupan de manera natural por la voluntad de correr, perseguirse todo saltando, riendo e incluso chocando con los objetos y / o personas que los rodean. No hay una intencionalidad clara en relación a la vida del otro o en la construcción de la identidad propia y de la otra. Aunque el lenguaje puede aparecer, los niños sencillamente se encuentran para moverse por qué los juegos que necesitan estos niños es el mismo y esto hace que sigan jugando juntos. Los conflictos y la ausencia de cognición que suscita ese juego invitan a veces a la separación.

**Eje psicológico:** Wallon (Wallon, 1988) describe la idea del acto al pensamiento para referirse al proceso natural que hace el sujeto para construir su pensamiento y de hecho, Piaget también lo propone cuando explica el pensamiento abstracto desde la inteligencia sensorio motora a la inteligencia operacional. Pues bien, es cierto que el juego sensorio motor no es abstracto y por tanto las emociones llevarán a conflictos. Pero uno de los potenciales del movimiento sensorio motor es su potencia vivencial que permite ser el motor que empuja el lenguaje.

### 3.4. Juego simbólico

Entendemos por juego simbólico aquel juego que de forma predominante utiliza el símbolo como medio. En el juego simbólico, el niño juega con objetos a los que gracias al proceso de simbolización le da un significado que no le es propio. Por ejemplo un palo de escoba o pica que se convierte en un caballo, unos bloques blandos que hacen una cabaña o incluso el uso de

ropas que te permiten vestirse como un pirata o una princesa. Pero no sólo se refiere a los objetos sino también a las personas y sus conductas asociadas. Jugar a padres ya madres, jugar a médicos, jugar a piratas o maestros es también juego simbólico. La realidad se vuelve imaginaria y lo que es literal deja paso al símbolo y seguramente también a la fantasía.

**Eje psicológico:** el eje psicológico es el territorio que sustenta la aparición de este juego y que más lo potencia. No sabemos si el juego en sí mismo es el motor del desarrollo psicológico o bien si el desarrollo es el que promueve la aparición de este juego pero lo que se sabe es que el juego simbólico no se da sin lenguaje y que cuando más complejo es el problema de juego resolverlo, más lenguaje se moviliza (Vygotskii, 2000). Los símbolos, las frases y el pensamiento facilitarán que los juegos evolucionen y pasen del simple caballo representado por una pila, en la historia de los reyes y piratas que hacen una barca y conquistan una tierra de otro grupo de niños potenciando el lenguaje en detrimento de las emociones o del movimiento.

**Eje relacional:** es pues un juego que suele hacerse en compañía ya que, aunque sabemos de las situaciones de lenguaje aislado tanto frecuente en la infancia, el lenguaje aparece por la voluntad de comunicarse, por la voluntad de ser en el otro y por la posibilidad de ser escuchado. Sólo si hay un interlocutor dispuesto a escucharnos, esta voluntad no existe. Es pues un momento para la escucha, por compartir, por la igualdad de personas, por ponerse de acuerdo, por reconocer al otro mediante las ganas y el tiempo para escucharlo y hacerlo importante. Esta propiedad sobre la comunicación que promueve el juego

**Es un juego que potencia claramente la construcción del esquema corporal por cómo empuja la construcción de los límites y posibilidades corporales por la experiencia de la dificultad, el uso del material o de los propios límites corporales.**

**Los conflictos y la ausencia de cognición que suscita ese juego invitan a veces a la separación.**

Uno de los potenciales del movimiento sensorio motor es su potencia vivencial que permite ser el motor que empuja el lenguaje.

simbólico, tiende a integrar gente al juego y a hacerlo colectivo. Hay pues que aprovechar esta circunstancia para favorecer el trabajo del convivir.

**Eje psicomotor:** la condición simbólica del juego reduce el volumen de actividad corporal por definición. Del acto al pensamiento dice Wallon! Claro, en la medida que el niño va accediendo al pensamiento, va dejando de lado las necesidades de moverse y de vivir corporalmente el juego para vivirlo de manera más psicológica. Ahora bien, el movimiento sigue existiendo en ella pero más organizado. Organizado significa menos cantidad, más calidad, más control y más intencionalidad. Es pues un movimiento que comunica: como cuando el niño camina como un elefante -lento y pesado- o como cuando lucha como un guerrero que lo hace con fuerza, empaque, todo desterrando la espada que le confiere fuerza y orgullo.

**Eje emocional:** la fuerza emocional y afectiva del juego simbólico se sitúa en el plano de la fantasía que este promueve. Los miedos o los deseos son elementos de la existencia humana que aparecen y se trabajan en el juego simbólico. Un abordaje freudiano de esta dimensión en el juego simbólico nos llevaría a pensar que el niño estaría expresando deseos reprimidos inconscientemente. El deseo de hacerse mayor o ser tenido en cuenta puede estar representado en el juego del cazador que mata al lobo que, a su vez, es el Psicomotricista. Los niños reconstruyen su vida emocional, también, jugando a padres ya madres o incluso superan las dificultades jugando a ser maestros.

## Referencias

- Anzieu, D. (2003). *El Yo-piel*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: Inde.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rota, J. (2015). *La Intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Barcelona: Octaedro.
- Sartre, J. P. (1999). *Bosquejo sobre una teoría de las emociones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Vygotskii, L. S. (2000). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Biblioteca de bolsillo (Vol. 27). Barcelona: Crítica.
- Wallon, H. (1988). *De l'acte al pensament*. Vic: Eumo.

Los niños reconstruyen su vida emocional, también, jugando a padres ya madres o incluso superan las dificultades jugando a ser maestros.

