

## ***El juego corporal: soporte técnico-conceptual para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo***

Pablo BOTTINI

Correspondencia

Pablo Bottini

Charlone 275. P.B. (1425)  
Ciudad Autónoma de Buenos  
Aires, Argentina

E-Mail: pbottini@caece.edu.ar

Recibido: 18/02/2008  
Aceptado: 25/04/2008

### **RESUMEN**

El autor describe las posibilidades del juego en el campo de la educación psicomotriz, tomando referencias de los autores que conocen el juego y de la experiencia como psicomotricista en la clínica y la educación. Esto le lleva a afirmar que el juego corporal es un instrumento propio del ejercicio de la práctica psicomotriz, ya que la relación entre el cuerpo y el juego se mantiene a lo largo de todo el desarrollo humano, aunque las formas del jugar varíen de un momento a otro. A partir del juego, el psicomotricista puede construir modos de intervención ajustados a las necesidades de cada persona o grupo.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, psicomotricidad, cuerpo, educación psicomotriz, juego corporal, intervención psicomotriz.

## ***The body game: technical-conceptual support for the psychomotor practice in the educational environment***

### **ABSTRACT**

The author describes the possibilities of the game in the field of the psychomotor education, taking the authors' references that they know the game and of the own experience as psychomotrician in the clinic and the education. This takes him to affirm that the corporal game is an instrument characteristic of the exercise of the psychomotor practice, because

the relationship between body and game stays throughout the whole human development, although the forms of playing vary from a moment to another. Starting from the game, the psicomotricista can build adjusted intervention ways to each person's or group's necessities.

**KEY WORDS:** Game, psychomotricity, body, psychomotor education, body game, psychomotor intervention.

Desde que escuché la expresión Juego Corporal, me pareció un interesante «argot» para definir y especificar la tarea de los psicomotricistas.

¿Por qué digo esto? Porque considero que no hay juego, de cualquier tipo y formato, que no sea corporal, ya que el jugar implica a la persona toda y por consiguiente compromete los aspectos bio-psico-socio-eco-culturales y, por ende, a la globalidad de la persona que juega.

Pero definir como Juego Corporal a la especificidad de nuestra tarea nos permite, en tanto, construir nociones propias desde las cuales sentar posición acerca de nuestra práctica.

Creo que un buen punto de partida para abordar este tema será revisar la síntesis de lo que acerca del cuerpo dice de Ajuriaguerra (citado en BOTTINI y SASSANO, 2000, 17).

- a) *El cuerpo es una entidad física en el sentido material del término, con superficie, peso, etc. Evoluciona desde lo automático a lo voluntario, para luego volverse a automatizar con mayor libertad de acción y economía de movimiento. Es la sustancia constituyente del hombre, aquella que confirma su existencia. Nos pertenece pero a la vez forma parte del mundo, es superficie e interior, es inerte y palpitante.*
- b) *El cuerpo es efector y receptor de fenómenos emocionales, sobre los demás y sobre sí mismo.*
- c) *El cuerpo se sitúa en el espacio y en el tiempo. Al principio en un tiempo biológico, regulado por las necesidades básicas (alimentación, higiene), luego será un tiempo cronológico. Al principio su espacio es manipulado, por su poca capacidad de acción, más tarde sale a la conquista de su espacio.*
- d) *El cuerpo es una totalidad. El cuerpo es, al principio, fragmentado. En su evolución se lo comienza a vivir como una totalidad difusa, pasando por la confusión con el otro, donde siente en y con el otro. Le sigue otra fase*

en la que vive el cuerpo del otro y el suyo propio como si ambos fueran el mismo. Luego de vivir sus fragmentos como totalidades, se descubrirá que esas partes son un todo.

- e) *El cuerpo es co-formador.* Se hace difícil comprender ese cuerpo si no entendemos al otro como co-formador. Esa simbiosis con el otro, objeto de amor y temor, diferenciando al que cumple la función materna, de los extraños, en el diálogo afectivo entre un cuerpo que ofrece y otro que accede o rechaza. O sea, en su dimensión vincular. El conocimiento de ese otro confiere al niño la posibilidad de darse cuenta que si el otro está formado por fragmentos que configuran un todo, esos mismos fragmentos existen en él, y él los puede reconocer.
- f) *El cuerpo es conocimiento;* desde la *noción sensorio-motriz* donde actúa en un espacio práctico, desarrollándose hacia el mundo exterior, en un *cuerpo vivido* pasando por una *noción preoperatoria*, condicionada a la percepción en el espacio, que en parte ya está representado sobre el cuerpo, basado en la actividad simbólica. Es el cuerpo *sentido, percibido*. Por último, la *noción operativa*, encuadrada en el espacio objetivo, representado, con estrecha relación a la operatividad general en el terreno espacial. Es el *cuerpo representado*. Es a partir de esto que podemos comprender el cuerpo y su organización con respecto a las praxias y gnosias.
- g) *El cuerpo es lenguaje.* Sería absurdo suponer que el conocimiento corporal depende sólo del desarrollo cognitivo, de los aspectos perceptivos o del desarrollo emocional. Tiene también una vital y estrecha relación con el lenguaje. Este puede ser *pre-verbal*, a partir de la vivencia afectiva, mediante gestos o mímicas, manera privilegiada de comunicación en la adquisición del lenguaje humano, o bien mediante el *lenguaje verbal* que facilita la acción, el conocimiento del cuerpo y la comunicación. En la congruencia de ambas modalidades del lenguaje es que el sujeto asienta sus efectivas posibilidades de comunicación cotidiana.

Julián de Ajuriaguerra hace una amplia descripción acerca de la noción de cuerpo que es muy sintónica con la noción de Globalidad que manejamos en la práctica psicomotriz como articuladora de nuestras acciones profesionales.

Dado que lo que nos convoca es la reflexión acerca del juego corporal, buscaremos ahora abordar conceptualmente la noción de juego, en este caso, sintetizando la óptica de Hilda Cañeque, que en su libro *Juego y Vida* (CAÑEQUE, 1991, 62) dice con relación a las funciones del juego:

- «a) *Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego la sensación continua de exploración y descubrimiento. Los descubrimientos son efectuados a partir tanto de los estímulos externos del mundo que rodea al que juega, como también de sus propias aptitudes y tendencias. (...) el juego se presenta como un “banco permanente de prueba” para niños, jóvenes y adultos. Como un tender continuo hacia la resolución de la situación problemática.*
- b) *El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas. (...) En medio de climas con altos márgenes de libertad como es el juego, las personas se conectan mucho más allá de los prejuicios, los estereotipos u otro tipo de ataduras sociales. Allí se preparan para los enfrentamientos sociales, las frustraciones, los miedos y el amor (...).*
- c) *El juego es factor de acción continuada sobre el equilibrio psico-somático. Esa actividad se presenta en forma natural, con un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.*
- d) *El juego es el medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. (...) El niño al nacer tan solo sabe ingerir el alimento y resolver algunas necesidades básicas. A pesar de tanta imposibilidad, los demás le juegan alrededor desde los primeros días, tal como si fuera un objeto lúdico. Desde allí, a partir de la broma propia del juego, el niño empieza a atreverse tanto a pensar como a hablar.*
- e) *El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción religante. Esto significa que conecta, liga o une escenas de juego con otras escenas vividas, de su propia historia y de la historia de su comunidad.*
- f) *El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediata. (...) Con esto queremos decir que sólo el juego permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute. Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender.*
- g) *El juego posibilita a la persona aprendizajes de fuerte significación. (...) En el clima propio de distracción que promueve el juego, los controles o defensas psicológicas se vuelven menos duras o más flexibles. (...) Entonces el individuo se permite acciones que antes le*

*eran vedadas. (...) Estos esquemas de aprendizaje, instalados en un campo de juego, obviamente en razón de una altísima permisividad (...) son transferidos a la vida cotidiana».*

Como vemos, entonces, el acto de jugar, más o menos conscientemente, nos remite siempre al jugar infantil, y no debemos olvidar, por fin, que la capacidad de jugar se funda en el hecho de haber sido tempranamente «jugados», mucho antes de que supiéramos de qué se trataba eso.

Sí, jugados. Jugados, por ejemplo, por nuestros familiares más cercanos cada vez que se nos cambiaba el pañal, se nos daba de comer, o sencillamente por ese fenómeno tan peculiar que se genera ante la presencia de un bebé: la casi inevitable necesidad de intentar entrar en comunicación con él, llamar su atención... y que nos dirija su mirada. Este fenómeno fue llamado por de Ajuriaguerra *Diálogo Tónico*, y es especificado para la psicomotricidad por Silvia Papagna (2000) como *Vínculo Lúdico-Corporal*.

Papagna destaca el hecho de que el modo privilegiado de relación entre madre e hijo se da por medio de los juegos que ésta establece con su bebé: ese «plus» de acciones sin aparente sentido que sin duda se generan en la capacidad lúdica de la madre y se dirigen al cuerpo del bebé.

Tenemos así una interesante situación que podríamos sintetizar de la siguiente forma: el cuerpo se construye fundamentalmente por medio del juego.

Si retomamos nuestra primera afirmación: *no hay juego que no sea corporal*, lo que entonces resulta es una *causalidad circular de efecto recursivo entre el juego y el cuerpo*, o sea, *el cuerpo se construye en el espacio lúdico fundado en las relaciones tempranas de la persona, a la vez que el juego siempre remite al cuerpo, quien al ponerse en juego, se construye a sí mismo en permanente interacción con los otros*.

Se genera así nuestro ingreso en un mundo simbólico, zona transicional ubicada entre la realidad y el mundo interno, al decir del pediatra y psicoanalista inglés Donald Winnicott, en donde podremos manifestarnos por medio del juego. «En el juego, y sólo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda su personalidad, y el individuo descubre su persona, solo cuando se muestra creador» (WINNICOTT, 1993, 80).

Estamos ahora en condiciones de destacar el valor del juego corporal para la práctica psicomotriz, como instrumento básico y primordial.

Ya en el año 1998 (BOTTINI, 1998, 172) escribía al respecto:

*«La principal característica de la práctica psicomotriz es el modo en que se ejerce. Cuando hablamos de la modalidad del ejercicio profesional en psicomotricidad, estamos hablando de un encuentro entre personas, en el cual el movimiento y la comunicación corporal se destacarán por sobre las demás formas posibles de relación. Esto quiere decir que no es que estén ausentes, se eviten o restrinjan esas otras formas de relación, sino que el acento estará puesto en lo que con un grupo de colegas dimos en llamar juego corporal (CALMELS, 1996).*

*Al decir juego corporal, hablamos de una modalidad lúdica en donde la mirada del psicomotricista se centra en el modo en que la persona resuelve las acciones que realiza en el desarrollo del juego, sean éstas intencionales o automáticas, conscientes o inconscientes. Una mirada que prestará atención a la calidad de las acciones corporales en sí, coordinaciones, gestos, posturas, actitudes, como a la calidad simbólica que en ellas y en el juego elegido se despliega.*

*Ahora bien, ¿por qué elegir el juego como modalidad privilegiada de la intervención psicomotriz? Porque es en el juego donde la persona, en su dimensión global, fluye libremente. Observando el juego, partiendo de la propia elección de “a qué jugar, cómo, dónde y cuándo hacerlo”, se abre un riquísimo espectro para el análisis del desarrollo psicomotor y sus posibles desvíos. Así también esa persona, jugando, nos mostrará sus preferencias y resistencias a determinado tipo de modalidad lúdica.*

*Existe una característica fundamental en la causa de la elección del juego corporal como técnica específica del abordaje psicomotor: es en él donde la dimensión emocional/afectiva se manifiesta sin forzamientos, en forma espontánea e inconsciente. Pero, a su vez, es gracias a él que la persona podrá reflexionar conscientemente sobre los modos de resolver los conflictos que en el transcurso del juego se le presentarán.*

*(...) Vale aclarar que, si bien es deseable que se logre verbalizar a posteriori de la actividad realizada, esto no es imprescindible, dado que el mismo hecho de atravesar por la experiencia lúdico-corporal implica un principio de resolución del problema planteado. (...) En principio, la efectividad de la práctica psicomotriz se basa en que posibilita a la persona ligar, religar y resignificar la dimensión emocional-afectiva que se halla presente en el campo de expresión del desarrollo psicomotor, o sea, en el campo de la expresión postural, motriz y gestual.*

*Estos tres modos de expresión representan el proceso de integración de la persona a lo largo de su desarrollo, que siempre está condicionado por el contexto en que se inserta. Este contexto es siempre de carácter complejo, de carácter bio-psico-socio-eco-cultural».*

Hoy por hoy sostengo la vigencia de estos dichos, pero además agrego que es por medio del juego corporal que se dará un proceso de participación guiada, al decir de Bárbara Rogoff (1993), que permitirá a la persona acercarse a experiencias que favorezcan su normal desarrollo psicomotor.

Podemos especificar en nuestra práctica este concepto de la siguiente forma: en el particular espacio de trabajo psicomotor, sea este educativo o terapéutico, el encuentro de dos personas, psicomotricista y alumno o paciente, permitirá el ajuste de modos de jugar que sean cercanos a las posibilidades reales de la persona, dosificando el grado de dificultad del juego.

Así mismo, el psicomotricista se mostrará atento a esos modos de jugar y se mantendrá permeable frente a las estrategias utilizadas espontáneamente en la resolución de los conflictos que el juego plantee a la persona, ya que es desde allí que logrará co-construir junto a ella una estrategia eficaz en la superación de los obstáculos.

Podemos decir también que nadie juega a lo que no puede jugar, o sea que en el jugar la persona manifiesta sus posibilidades de realización, lo que refuerza nuestro enunciado original: *todo juego es corporal*.

Así, el psicomotricista (y el dispositivo por él dispuesto), se constituye en un otro significativo para favorecer el desarrollo psicomotor de la persona. Para que esto sea posible, ciertas condiciones deben estar dadas a la hora de abordar un trabajo desde la óptica del juego corporal. El psicomotricista debe poder dar cuenta de un entrenamiento y un saber técnico/conceptual específico que contemple:

- Importante grado de disponibilidad lúdico-corporal.
- Buena capacidad para la comunicación no verbal o analógica, según los enunciados de la Teoría de la Comunicación Humana (WATZLAWICK, 1976).
- Importante grado de despliegue creativo en la tarea.
- Importante grado de capacidad de resonancia afectiva con el otro (o, parafraseando a Acoutourier [1985], capacidad tónico-empática).

- Capacidad de auto-observación, para lograr pedir ayuda a tiempo cada vez que la situación confronte a la persona del psicomotricista con sus límites afectivo/emocionales y/o técnico/conceptuales.
- Conocimiento del desarrollo psicomotor normal, considerando la Globalidad de la Persona desde el enfoque de la complejidad (BOTTINI, 1998).
- Conocimiento de los factores que alteran y condicionan el desarrollo de la persona.
- Capacidad de reflexión conceptual acerca de las vicisitudes de la práctica psicomotriz.
- Capacidad para el desarrollo y/o aplicación de elementos de registro de los fenómenos que se despliegan en el campo de trabajo.
- Espacio lo más adecuado posible considerando el contexto en que se despliegue la tarea.
- Elementos de trabajo lo más adecuados posibles a la tarea, según las condiciones del contexto.
- Capacidad de trabajo en equipos interdisciplinarios, aun trabajando en soledad (MILA, 2000).

Para concluir, entonces, podemos decir que el juego corporal es el instrumento propio del ejercicio de la práctica psicomotriz, ya que la recursividad funcional y constructiva, que planteaba anteriormente en este escrito, entre el cuerpo y el juego, se mantiene a lo largo de todo el desarrollo humano; si bien, como dijera Winnicott (1993), las formas del jugar varían sustancialmente según el grado de desarrollo de la persona y, completando la idea, decimos, las características del contexto en que dicho desarrollo acontece.

Partiendo de él y centrándose en él, el juego corporal se constituye en un elemento troncal a partir del cual el profesional en psicomotricidad construirá modos de intervención ajustados a las necesidades de cada persona o grupo.

Esto es lo propio del hacer psicomotor. Esto es lo que compete y distingue a nuestra práctica profesional.

### **Referencias bibliográficas**

ACOUTURIER, B. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y terapia*. Madrid: Científico Médica.



- BOTTINI, P. (1998). "Psicomotricidad y autismo. Una praxis 'compleja' para un complejo trastorno". En TALLIS, J. (coord.), *Autismo infantil: lejos de los dogmas*. Madrid: Miño y Dávila editores.
- BOTTINI, P. y SASSANO, S. (2000). "Apuntes para una historia de la Psicomotricidad. Breve recorrido por los principales referentes, históricos y actuales, de la práctica y los conceptos de la psicomotricidad". En BOTTINI, P. (comp.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila editores.
- CALMELS, D. (1996). "El juego corporal", citado en BOTTINI, P. (1998). "Psicomotricidad y autismo. Una praxis 'compleja' para un complejo trastorno". En TALLIS, J. (coord.) *Autismo infantil: lejos de los dogmas*. Madrid: Miño y Dávila editores.
- CAÑEQUE, H. (1991). *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- MILA, J. (2000). "Formarse en interdisciplina". En BOTTINI, P. (comp.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila editores.
- PAPAGNA, S. (2000). "Un dispositivo posible para la formación continua del psicomotricista". En BOTTINI, P. (comp.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila editores.
- ROGOFF, B. (1993). *Aprendices del pensamiento (El desarrollo cognitivo en el contexto social)*. Barcelona: Paidós.
- WATZLAWICK, P. y otros (1976). *Teoría de la comunicación humana*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- WINNICOTT, D. (1993). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.