



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Tesina

Licenciatura en: Psicomotricidad Educativa.

Tema de tesina:

“El espacio de juego cotidiano de las infancias en el contexto de su hogar, según el marco operativo de la Psicomotricidad. Estudio de tres casos de niños entre 4 meses y 4 años.”

Alumna: Benvenuti Jesica Vanesa – DNI: 35.928.287

Directora de Tesina: Lic. Mignaton Analía - DNI: 23.713.364

Mendoza, Febrero 2025

Autoridades de la Facultad de Educación U.N.Cuyo

Decana

Dra. Ana María SISTI

Vicedecana

Dra. María Ximena ERICE

☐ **Secretaría 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. Esp. Lourdes GÓMEZ

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

Prof. Elio PONCIANO

Directora del Prof. Univ. en Educación Inicial

Prof. Marcela MIRCHAK

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

Lic. Mariela FARRANDO

Directora del Prof. Univ. de Educ para Personas Sordas, Tecnicatura en Lengua de Señas.

Prof. Esp. Gabriela GUZMÁN

Directora de la Licenciatura en Terapia del Lenguaje

Prof. Gabriela BALMACEDA

Director de la Tecnicatura Universitaria en Educación Social

Lic. Víctor AGÜERO

☐ **Secretaría Administrativa Económica Financiera**

Lic. Sergio EULIARTE

☐ **Secretario de Investigación y Posgrado**

Dr. Aldo ALTAMIRANO

Coordinadora de Investigación, Institutos, Centros y Redes

Lic. Andrea SURACI

Directora de Posgrado

Prof. Esp. Carolina MARTINEZ

☐ **Secretaría de Extensión**

Prof. Esp. Adriana MORENO

Directora de Relaciones Institucionales

Dra. Nora MARLIA

Coordinadora de Movilidad Docente y Estudiantil

Prof. Julia Andrea AMPARAN

Director de Asuntos Estudiantiles y Graduados

Mgter Osvaldo IVARS

Coordinadora de Egresados

Prof. José GOURIC

Coordinadora de Estudiantes

Srta. Agustina MONTEMAYOR

Escuela Carmen Vera Arenas

Directora

Prof. Alejandra OLGUÍN

Vicedirectora

Prof. Marcela VALDEZ

Índice:

Introducción	4
Estado del Arte	7
Capítulo I	10
1.1- Problema de investigación	11
1.2- Hipótesis y supuestos	11
1.3- Objetivo General y Objetivos específicos	12
Capítulo II	
2.1- Marco Teórico	13
Capítulo III	
3.1- Metodología	31
Capítulo IV	
4.1- Análisis e interpretación de datos: Amir	40
4.2- Análisis e interpretación de datos: Brune	50
4.3- Análisis e interpretación de datos: Lara	60
Capítulo V	
5.1- Conclusiones	69
Referencias Bibliográficas	74
Anexos	76
-Anexo 1: Crónicas de cada caso	76
-Anexo 2: Cuadro de selección de crónicas.....	122
-Anexo 3: Análisis: Cuadros de análisis según parámetros de cada crónica...	129
-Anexo 4: Análisis: Cuadros de análisis generales por niño/a	166
▪ Cuadro de análisis general Amir.....	166
▪ Cuadro de análisis general Brune.....	177
▪ Cuadro de análisis general Lara.....	192
-Anexo 5: Entrevistas	204
-Anexo 6: Autorizaciones de las familias	217
-Anexo 7: Link de Videos.....	217

Equipo de tesina:

-Tesista: Jesica Vanesa Benvenuti – DNI: 35.928.287

-Directora: Lic. en Psicomotricidad Educativa Mignaton Analía - DNI: 23.713.364

Tema:

“El espacio de juego cotidiano de las infancias en el contexto de su hogar, según el marco operativo de la Psicomotricidad. Estudio de tres casos de niños entre 4 meses y 4 años.”

Título del proyecto de tesina:

“La expresividad motriz de niños/as en relación al espacio de juego cotidiano en sus hogares.”

Introducción

“Un espacio de seguridad y de libertad es necesario para construirse”

B. Aucouturier.

El presente trabajo de investigación consiste en el estudio de los espacios de juego cotidiano en los hogares de tres familias con niños/a entre 4 meses y 4 años (Amir, Brune, Lara), escogidas por la accesibilidad a la información, videos, fotos y datos para la tesina.

La investigación busca analizar los factores observables de los espacios cotidianos de juego de los niños en sus hogares y asociarlos con aspectos específicos de la psicomotricidad, desde la relación de los juegos, la relación consigo mismo, con los objetos/juguetes, con el espacio-tiempo de juego y la relación con los otros (pares/adultos/mascotas) de la familia.

El interés de este trabajo es conocer acerca de los espacios de juego en los hogares y procesos de las familias para el armado de estos, ya que se considera fundamental observar y comprender aquellos entornos donde los niños/as pasan gran parte del día en sus primeros años de vida. El mismo, se considera un periodo fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que es donde despliega los primeros momentos-espacios-tiempos-experiencias de juego. Se considera importante poder observar, reflexionar y analizar sobre estos originarios espacios de juego de las infancias. Esto

permite conocer cómo se fundan esas experiencias significativas, subjetivas, placenteras o displacenteras, en cada niño/a dejando huellas mnémicas que se reeditan luego en la sala de psicomotricidad y otros espacios de la vida infantil (Aucouturier, 2004).

Esta investigación pretende profundizar la reflexión y análisis sobre la disposición del espacio - tiempo para el juego cotidiano en cada hogar; los materiales disponibles, juguetes que se les proponen (cantidad, calidad, orden, organización, accesibilidad, seguridad); variables extraídas a partir de la expresividad motriz de cada niño/a; dinámica y acompañamiento familiar durante el momento del juego, entre otros aspectos que influyen en esa actividad y por consiguiente en la expresividad motriz de los niños/as pequeños.

Dicha investigación, podría tener repercusiones relacionadas a la posibilidad de suscitar la reflexión, diálogos, intercambios con colegas y familias sobre temas relacionados a la crianza en la primera infancia, más allá de este estudio: ***El valor del espacio de juego cotidiano en los hogares, desde la mirada de la psicomotricidad.*** Podría convertirse en un aporte más, con ejemplos prácticos, para transmitir en los ámbitos docentes, de salud y familiares apuntando a favorecer el entorno para el juego del niño/a desde los aportes de la psicomotricidad educativa-operativa.

Según la Real Academia Española, el significado de Hogar contempla: "1) Casa o domicilio; Sin: casa, domicilio, residencia, techo, morada, vivienda. 2) Familia, grupo de personas emparentadas que viven juntas. Sin.: Familia" (RAE, 2014). Por ese motivo, la elección de este concepto se decidió en base a que, se entiende que el término "hogar" involucra tanto los aspectos y condiciones edilicias de la casa, espacios, materiales; como también a la dinámica familiar. Asimismo, involucra los vínculos y relaciones cotidianas que suceden en ese contexto, específicamente durante el momento del juego para la investigación.

Resulta interesante la analogía de abrir una ventana a los espacios de juego cotidiano de las infancias en sus hogares, para reflexionar y pensar sobre el juego desde los aportes de la psicomotricidad operativa.

Es importante destacar que las filmaciones obtenidas de la expresividad motriz de los niños y niña observados en los momentos de juego espontáneo de sus hogares, son registrados por los adultos de su confianza y cotidianeidad, en la mayoría de los casos por sus padres. Lo que conlleva poder observar solo un fragmento de los espacios de juego en sus ámbitos cotidianos, que es seleccionado por los adultos que filman y comparten los videos para la Tesina (Observación Indirecta).

A partir de la observación realizada en los hogares, surgen los primeros cuestionamientos como puntapié para investigar:

- ¿Cómo son las características del entorno del que dispone cada niño para jugar en sus hogares?
- ¿Cuáles son los objetos que la familia interpreta como juguetes para el niño/a?
- ¿Cuánto conocen las familias sobre el valor del juego espontáneo? ¿Cuánto se refleja de ello en el espacio cotidiano propuesto para el juego en los hogares?
- ¿Cómo acompañan los adultos el juego cotidiano del niño/a en relación a la corporalidad, proximidad, lenguaje, etc.?
- ¿Cómo es la expresividad motriz de los niños/as durante el juego cotidiano en sus hogares?
- ¿Qué características fundamentales hay que tener en cuenta para armar un espacio de juego seguro y los objetos a utilizar según la edad, necesidades, posibilidades e intereses de cada niño/a, procesos de reaseguramiento, etc.?
- ¿Qué aportes tiene la psicomotricidad operativa para el juego espontáneo de los niños/as en los hogares, que favorezcan la expresividad motriz?
- ¿Qué le aporta la investigación sobre los espacios de juego en los hogares a la psicomotricidad?

Estado del Arte

"Jugar para un niño es la posibilidad de recortar

un trocito del mundo y manipularlo" F. Tonucci

Desde hace unas décadas, las ciencias humanas en un sentido global han intentado captar, en su complejidad, los procesos de subjetivación que se articulan durante este periodo tan único de la protoinfancia, durante el cual la sensorialidad, la cognición, la psicomotricidad y la afectividad se abre al mundo. Por lo que es preciso abordarlo desde una perspectiva transdisciplinaria que contemple la Neuropsicosociología del Desarrollo, como lo determina Myrtha Chokler, junto a los aportes de la Psicomotricidad Operativa.

Para el análisis de la tesina, se consideraron diferentes estudios, bibliografías, cursos, congresos, libros y artículos más recientes en psicomotricidad, específicamente numerosos autores (por ej. Chokler, 2021; Aucouturier, 2005; Beneito, 2012; Herrán, 2018; Szanto Feder, 2011; Calmels, 2007; García, 2011; Gruss y Rosemberg, 2016; entre otros). La conclusión es que estos defienden, no solo en la teoría sino también en la práctica, una concepción de Sujeto de acción y no solo de reacción, en la protoinfancia. En otras palabras, el desarrollo del sujeto es el conjunto de transformaciones internas que permiten la adquisición de las competencias necesarias para que realice progresivamente actitudes cada vez más autónomas, eficaces y simbólicas en el Ser, Hacer, Querer y Pensar. Este modo de considerar la protoinfancia¹, no es solo un punto de vista teórico, si no que implica una elección ética y epistemológica (Chokler, 2017).

La Dra. Chokler afirma la concepción del niño como *"un ser de iniciativas, que acciona y no solo reacciona, abierto al mundo y al entorno social del cual depende, sujeto de emociones, sensaciones, de afectos, de movimientos y vínculos, de miedos y ansiedades, vividas en el cuerpo, porque el bebé es todo cuerpo y sensoriomotricidad"* (Chokler, 1998:17).

En relación a esta perspectiva, se considera importante destacar el descubrimiento de los trabajos de la pediatra Emmi Pikler durante la década

¹ El termino protoinfancia designa el período de la ontogénesis previo a los tres años, aproximadamente, en el que operan cambios vertiginosos, y en el que, al mismo tiempo, se organizan los procesos de individuación-subjetivación y las bases estructurales de la personalidad presente y futura. (Chokler, 2017: 76)

de 1930. Ella continuó luego en diversas actividades de investigación, llevadas a cabo en el transcurso de las admirables prácticas de las cuidadoras del Instituto Lóczy de Budapest y de otros profesionales en diversos lugares en el mundo que continúan difundiendo e implementando su mirada.

La metodología de la Dra. Emmi Pikler (Pikler, 1985), descubre el lactante competente. Se esmera en investigar, demostrar y difundir las condiciones del entorno de juego y cuidados cotidianos. Las cuales, hacen emerger ciertas capacidades precoces de los bebés para actuar por propia iniciativa y sin necesidad de ser incitados a la acción. Pero, también acompañados por un adulto que les transmite seguridad física y emocional, confianza y cuidados de calidad. Lo cual permite formar vínculos estables y seguros para luego abrirse al mundo.

Las autoras Liliana Gruss y Francis Rosemberg (2016 y 2017), muestran con claridad observaciones y experiencias. Esto lo hacen a través de imágenes significativas y aportes conceptuales, como así también a través del desarrollo de cada postura y juegos de niños/as pequeños. Todo esto permite ejemplificar la teoría de Pikler sobre libertad de movimiento y desarrollo postural autónomo.

La convergencia de las enseñanzas de Donald Winnicott (1971), de Henri Wallon (1977) y otros autores reafirman el valor de la iniciativa personal del bebé en la acción – que luego suele transformarse en juego – en el proceso de constitución del psiquismo infantil. Es notable la precisión de las posturas y de los movimientos en función de la intencionalidad de los bebés que revelan las fotografías de los libros de Gruss y Rosemberg.

Agnès Szanto Feder (2011) fue quien demostró que la extraordinaria fluidez y armonía característica del desarrollo de posturas y movimientos autónomos planteado por Pikler, se debía al registro íntimo de “seguridad postural”. El cual proviene del ajustado respeto, en todo momento, de las leyes de equilibrio físico de los cuerpos. En cada estadio convergen: la maduración, la organización de la base de sustentación suficiente / firme en los apoyos y la gestión de la distancia de su centro de gravedad. En función de la situación y del contexto, esta convergencia permite una gran soltura y



disponibilidad corporal que, evitando crispaciones y tensiones superfluas, no dejan lugar a la torpeza. De tal manera, la ajustada distribución tónica dinámica del equilibrio corporal y la profunda sensación de equilibrio que asegura globalmente al bebé, es condición para: la focalización de la atención, la flexibilidad, precisión de los gestos y la riqueza de la experiencia.

Otro antecedente importante es el aporte científico de la tesina “El entorno que se ofrece para el juego cotidiano de un niño en su contexto de crianza. Un estudio de caso (2018) de las alumnas Cecilia Cervantes, Natalia Riquelme Rodríguez y Tatiana Rudov, de la licenciatura de psicomotricidad educativa de la Facultad de Educación U.N.Cuyo. El trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Caracterizar el entorno del juego de un niño en el segundo año de vida, en su contexto cotidiano de crianza.

CAPÍTULO I

Enfoque:

Como Técnica en Cuidados Infantiles, recibida en la Facultad de Educación de la U.N.Cuyo y licenciada en psicomotricidad en formación, me parece muy interesante investigar el tema expuesto, ya que desde las bases de la Neuropsicosociología y la Psicomotricidad Operativa el juego es un pilar fundamental para el desarrollo integral de las infancias. Considerando que los primeros años de vida contemplan significativos procesos de adaptación al entorno mutuos (adultos/niños), vínculos, aprendizajes, experiencias de placer o displacer que darán lugar desde las angustias arcaicas a las fantasías de acción y a la expresividad motriz de las mismas a través del juego, como describe Bernard Aucouturier (2004).

Las familias y los hogares son las bases de dichos procesos profundos personales, por ende, observar, reflexionar y analizar los espacios de juego cotidianos, características/parámetros específicos de los juegos; es una vía imprescindible para los profesionales que trabajan con infancias. Y así pensar las condiciones óptimas para la expresividad motriz durante el juego espontáneo desde los aportes de la psicomotricidad, resaltando el valor que tiene el juego en la vida de los más pequeños. Por este motivo, se considera que el tema elegido tiene una importante relación con las contribuciones teóricas, prácticas y actitudinales que nos brinda la Licenciatura en Psicomotricidad Educativa.

Con respecto a la problemática, hay que destacar que es importante que las familias puedan desnaturalizar rutinas o costumbres y se cuestionen acerca de los objetos pertinentes o que se pregunten cómo armar los espacios de juego para favorecer el desarrollo psicomotor de los bebés, niños/as pequeños.

Diversos autores han descripto el gran tiempo e interés que los niños/as le dedican al juego espontáneo y sus beneficios, algunos ejemplos, E. Pikler (1969), A. Tardos (1984), J. Falk (2003), A. Szanto Feder (2011), García (2011). El juego es una necesidad vital para el desarrollo del niño/a, quien lo realiza con la libertad de desarrollar una acción para apropiarse de un objeto y un espacio, acercándose a una actitud de mayor autonomía en

su capacidad de exploración e investigación; potenciando al mismo tiempo el desarrollo de sus competencias sociales e intelectuales.

Se considera significativo investigar acerca del espacio de juego en los niños/as, a través de la observación de tres casos de distintas edades (entre 4 meses y 4 años), jugando en sus hogares; con el objetivo de analizar el entorno y las acciones en relación al momento del juego con los parámetros psicomotores.

La investigación que realizó Adriana García (2011), acerca de *“La influencia del entorno en el desarrollo del niño”* es un antecedente, y también los años de investigación sobre el movimiento libre de Emmi Pikler (1969), que analizan la importancia del entorno para el mismo. Se afirma que, si bien el niño posee competencias propias para el juego, el *“entorno”* puede favorecer u obstaculizar el desarrollo del mismo. Al mismo tiempo esto permite reflexionar sobre los aportes que dicha investigación puede brindar a las investigaciones de la psicomotricidad operativa.

1.1- Problema de investigación: Interrogante

En los hogares los bebés, niños/as transcurren diversas situaciones de interacción, expresividad motriz, aprendizajes significativos que contribuyen a la construcción de su subjetividad e incipientes procesos integrales. El espacio de juego en el hogar, brinda esas primeras experiencias, por lo que es importante considerar que en ese espacio-tiempo se ven reflejados los aspectos socioculturales de cada familia. Debido a que los primeros años son una etapa crítica para el desarrollo integral (tanto psicomotor, emocional, cognitivo, social, vincular, cultural, comunicación, etc.). Por lo tanto, se plantea el siguiente interrogante:

¿Cuáles son los aportes que le brinda la psicomotricidad a los espacios cotidianos de juego en los hogares?

1.2- Hipótesis

Lo que a su vez nos lleva a cuestionarnos ¿Cómo es la expresividad motriz de los niños/as durante el juego cotidiano en sus hogares?

Generando la siguiente hipótesis: Es posible observar y analizar a los niños/as en los espacios de juego cotidianos en los hogares a partir de

los aportes de la psicomotricidad. También es posible que la observación de los niños/as en los espacios de juego cotidiano en los hogares pueda brindarle aportes a la psicomotricidad operativa.

Supuestos

- Las posibilidades de desarrollo psicomotriz de cada niño/a, es observable en el hogar, a través de los indicadores/parámetros y tiene relación con las características del entorno que se le ofrece para el momento del juego cotidiano.

- El valor de un espacio de juego espontáneo, seguro y con elementos pertinentes, articulado con el acompañamiento familiar (de adultos reaseguradores); favorecería el desarrollo de la expresividad motriz de las infancias durante el momento de juego en sus hogares, como proponen los aportes de la psicomotricidad.

1.3- Objetivos:

Objetivo General:

- Analizar las observaciones del espacio-tiempo de juego cotidiano en el entorno de cada hogar y la expresividad psicomotriz de cada niño/a, desde los parámetros psicomotores para pensar sobre los aportes teóricos-prácticos-actitudinales de la psicomotricidad operativa.

Objetivos Específicos:

-Analizar las observaciones a través de los parámetros observables de cada caso en su hogar: niño/a en relación consigo mismo; en relación con el espacio-tiempo de juego; en relación con los objetos/juguetes de juego; en relación con el tipo de juego; en relación con otros; con aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa.

-Observar y describir la organización de espacio-tiempo cotidiano del momento de juego, los objetos/juguetes y el tipo de juego de cada niño/a en su hogar.

-Observar y describir la expresividad motriz de cada niño/a en el espacio de juego de su hogar y el acompañamiento de los adultos, hermanos y otros miembros de la familia durante ese momento.

CAPÍTULO II:

2.1- Marco Teórico:

La caracterización del espacio-tiempo de juego cotidiano en cada hogar mencionado, desde los parámetros psicomotores en relación al marco operativo de la psicomotricidad, requiere delimitar algunos conceptos pertinentes. En el presente apartado se desarrollarán los siguientes ejes centrales:

Consideraciones generales acerca de la Psicomotricidad Operativa desde la Neuropsicosociología del Desarrollo (NPSD):

La Dra. Myrtha Chokler fue quien denominó la Psicomotricidad Operativa desde la visión neuro-psico-sociológica de los Organizadores del Desarrollo. Su campo de interés fue siempre la vida cotidiana, los procesos naturales y sociales que instituyen al sujeto y su competencia para ser, pensar y comunicar. En la indagación de esos factores resultaba evidente la influencia de las representaciones culturales, la elección ética y epistemológica presente explícita o implícitamente. Esto emerge en la concepción de sujeto, en los modelos de crianza y educación que dejan su impronta en la trama de la subjetividad y en las corrientes médicas, psicológicas y pedagógicas que las avalan.

Dichos aportes teóricos, prácticos y actitudinales de Chokler se vieron impulsados por la esencial influencia del pensamiento de Henri Wallon en la Psicomotricidad en la Argentina, al igual que en Francia, España, Italia, entre otros, impulsaron numerosas reflexiones acerca del campo específico y el campo compartido de esta nueva disciplina en construcción. Tomando como base los trabajos de Wallon y los posteriores desarrollos se fue configurando una concepción teórica y un sistema de intervenciones operativas.

La psicomotricidad es una disciplina científica que ha recorrido un largo camino de transformaciones, redefiniciones, ajustes conceptuales y técnicos a la luz de diferentes corrientes predominantes en un momento u otro del desarrollo de las ciencias humanas y particularmente médicas, psicológicas y pedagógicas.

Al proponerse construir un cuerpo conceptual, teórico y técnico, la

Psicomotricidad Operativa define e inviste un espacio, su campo específico, una mirada, su método de análisis y una identidad en su sistema de intervención. Por lo tanto, la Psicomotricidad Operativa es una disciplina que estudia al hombre desde una articulación intersistémica decodificando el campo de significaciones generadas por el cuerpo y el movimiento en relación. Las cuales constituyen las señales de su salud, desarrollo, posibilidades de aprendizaje e inserción social; y a también las señales de enfermedades, discapacidad y marginación (Chokler, 2017).

Como disciplina científica reconoce entonces que:

"toda actividad humana es esencialmente psicomotriz, producto de una génesis y de un desarrollo donde se articulan diferentes sistemas anátomo-fisiológicos, psicológicos, sociales e históricos, de gran complejidad que interactúan construyendo una trama singular que determina la particular manera de cada uno de ser, sentir, estar y operar en el mundo y con los otros." (Chokler, 2017)

A su vez como disciplina científica define su objeto de estudio, de conocimiento y de praxis como: la interrelación dialéctica entre cuerpo (condición de existencia de la persona), espacio del movimiento y la interacción, gesto, actitud y palabra. Cuya significación está en la base de la constitución, construcción y desarrollo de la identidad, complejo proceso de devenir persona singular. Además, un aspecto importante es, la comunicación, desde el "diálogo tónico", como código corporal, postural, proxémico, pluricanal, rítmico y cinético, como también el símbolo y la palabra, que conforman los medios de interacción con otros. Por otro lado, se destaca el pensamiento como dinámica de conocimiento y representación simbólica, como acciones transformadoras del sujeto y de la realidad.

Continuando con los aportes significativos de Chokler (2017):

"El niño desde su protoinfancia no puede ser sino su cuerpo. Si el cuerpo en movimiento y desarrollo es el constructor de la persona y de su praxis, es entonces el Cuerpo-Ser que dice diciéndose, a partir del otro,

por, para, con o contra el otro.

Si 'desde' y 'en' este lugar, el cuerpo, se construye la identidad, en este cuerpo nuestro, al mismo Tiempo ser diciente, ser gesto, nuestro instrumento y nuestro lugar con 'el otro', como un otro que sostiene, acompaña, limita, significa, y da sentido, construye y apuntala la red, la hamaca, la envoltura, el espacio de tránsito y de juego, el código y el símbolo”.

De este modo, ella recupera el lugar del cuerpo, como unidad desde una visión integradora. Cuerpo expresivo, que comunica emociones, sentimientos, fantasías y miedos a través de la expresividad motriz. Desde una línea de pensamiento y acción.

Uno de los objetivos de la Psicomotricidad Operativa es aportar al conjunto de disciplinas ciencias y técnicas de la educación y de la salud una mirada original e integradora. Esto significa valorar varias cuestiones: el proceso, la génesis del cuerpo, el espacio, el movimiento, la actitud, el gesto y la significación desde el punto de vista evolutivo. Todo esto, dentro de un contexto social, cultural, histórico cuya estructura y representación, expresadas en un orden simbólico, determinan las formas de ser, sentir, estar y operar en el mundo. También de relacionarse con los otros, de aprender, integrarse, transgredir, manifestar malestar, producir y crear.

Por otra parte, inspirada en la Cátedra de Neuropsicología del Desarrollo de Julián de Ajuriaguerra, Chokler fue delineando un enfoque que reconoce al sujeto humano como el resultado de una compleja evolución genética y epigenética en permanente transformación: NPSD. Allí lo biológico, entre ello lo neurológico, constituye la base material para las relaciones adaptativas en y con el mundo. Aunque dependiente en gran parte de lo genético, de lo congénito y lo epigenético, lo biológico está entramado en la urdimbre social que lo genera y que engendra a su vez a la persona. En este sentido el proceso de humanización del pensamiento, la conciencia, de los afectos y de la personalidad en su conjunto es producto de una activa sociogénesis histórico sociocultural (Vygotsky, 1987. Wallon, 1963).

Uno de los pilares fundamentales en la construcción de este paradigma de la NPSD son los aportes de Henri Wallon (1977). Como uno de los creadores de la Psicología Genética y de la Teoría de las Emociones,

reveló las importantes relaciones entre tono muscular, emoción, expresión y comunicación. Fue de los primeros en considerar el acto motor como raíz del pensamiento y de la estructuración del psiquismo.

Otros apuntes importantes de la NPSD provienen del ECRO (Esquema conceptual referencial y operativo) de Enrique Pichon Rivière quien, partiendo inicialmente de la medicina, la psiquiatría y el psicoanálisis: Elaboró luego la psicología social, concepción en su momento original y profundamente innovadora, que abrió caminos para comprender la incidencia en el psiquismo subjetivo del escenario en que se despliegan los vínculos.

Pichon Rivière (1973) define al hombre como:

“Ser de necesidades que solo se satisfacen socialmente en relaciones que lo determinan. Nada hay en él que no sea la resultante de la interacción entre individuos, grupos y clases sociales (...)

Sujeto emergente de sus condiciones concretas de existencia, que se configura en una relación dialéctica mutuamente transformadora con el mundo; sujeto a la vez productor y producido.”

También se integran dialécticamente los descubrimientos sobre la génesis de las posturas, los desplazamientos y cuidados cotidianos en la protoinfancia a partir de los descubrimientos de la Dra. Emmi Pikler y Agnès Szanto Feder. Quienes contribuyeron a la pediatría, a la psicología y a la pedagogía, junto a sus colaboradores. Los cuales, cuentan con una experiencia de más de 60 años del equipo del Instituto Lóczy de Budapest. Los mismos trabajaron arduamente para llegar a la comprensión de la infancia, sus condiciones y necesidades esenciales que fundamentan la Psicomotricidad.

Asimismo, la NPSD reconoce aportes de la Semiótica y de la Psicosemiótica (Darrault-Harris, 1993) para dar cuenta en particular de los procesos de producción de signos y símbolos con los que operan el psiquismo y la sociedad humanos. Esta teoría se nutre de la Antropología, la Sociología y la Historia para comprender las características de un sujeto histórico social, en transformación permanente, en su contexto material y

cultural. Se incorpora también los desarrollos empíricos y teóricos de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier (1977).

Desde este enfoque integrador y con esta elección ética, se reconoce la existencia de factores que, multideterminados dialéctica y recíprocamente, actúan como ejes organizadores del desarrollo.

Los Organizadores del Desarrollo (Chokler, 1988) dieron lugar a una teoría y a una práctica tanto clínica como educativa basada en el vínculo de apego, la exploración y apropiación del mundo. Como así también basada en la comunicación, el equilibrio y control del cuerpo. Los cuales, se entrelazan en un orden simbólico que, desde la sociedad y la cultura, instituyen comportamientos y valores con que se confrontan las diversas propuestas de crianza, pedagógicas y terapéuticas en cada contexto.

La NPSD constituye, en definitiva, el intento de articulación e integración metodológica en un cuerpo conceptual coherente. El cual se encuentra abierto para pensar y dar cuenta, lo más acabadamente posible de la complejidad de estos procesos. Implica una concepción dialéctica del desarrollo, que va constituyendo, paso a paso, una corriente dentro del pensamiento científico² y académico³ actual.

La expresividad motriz del niño/a:

Bernard Aucouturier (2004) explica:

“La motricidad es la vía privilegiada de expresión de los contenidos inconscientes que son los fantasmas de acción, ya que estos tienen el contenido latente del deseo de recrear el objeto de amor originario y de actuar sobre él, amándolo y destruyéndolo (apropiárselo y destruirlo)... En consecuencia, la expresividad motriz permite que el niño haga aparecer al ‘objeto’ por medio del conflicto entre su deseo de amarlo y de odiarlo; es sabido que la evolución de este deseo depende en gran medida de la manera con que los padres permiten que su hijo viva la continuidad del placer de esta contradicción del inconsciente” (Aucouturier, 2004:129,130).

² UNICEF Argentina, Línea de Base del Proyecto *Nutrir es más que comer* llevado a cabo en colaboración con Fundari en la Provincia de Misiones en 2004.

³ Carrera de Posgrado de Especialización de Desarrollo Infantil Temprano, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina, (Acreditada CONEU 2014): I.- Área de la Neuropsicosociología del Desarrollo Infantil.

Aucouturier explica que la expresividad motriz es una construcción del psicomotricista. Que parte de la comprensión teórica que le permite entender la manera con que cada niño resuelve un conflicto inconsciente, a través de sus relaciones con otros y con el entorno que lo rodea. Lo que lo lleva a poder vivir el placer de ser uno mismo y con los demás, experimentando un sentimiento de bienestar y libertad.

En los avances de las investigaciones de Aucouturier describe el siguiente concepto:

“La expresividad motriz es una manera de ser y estar del niño en el mundo, que actualiza una vivencia lejana cuyo sentido puede captarse gracias a todas las variaciones de su relación tónica y emocional. Es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que lo rodea. La expresividad motriz cuenta su historia relacional primitiva, es decir, las situaciones placenteras y displacenteras que transitan” (Aucouturier, 2018: 104).

Es decir que, los niños manifiestan la originalidad de su expresividad motriz a través del placer de hacer, que muestra en todas sus relaciones no verbales con otros, consigo mismo y el mundo donde se encuentra. La expresividad motriz se observa a partir de las observaciones de las relaciones no verbales que establezca con otras personas, los objetos, el espacio y él mismo. En palabras de Aucouturier: *“La observación de la expresividad motriz se puede llevar a cabo en cualquier lugar en que un niño puede actuar o jugar: en casa, en la escuela infantil, en el parvulario.”* (Aucouturier, 2004: 137). Debido a ello, es que se puede llevar a cabo en la presente tesina, las observaciones de la expresividad motriz de los niños en sus hogares, a partir de los parámetros psicomotores.

Parámetros psicomotores correspondientes al momento de juego en cada hogar:

B. Aucouturier desarrolló algunos parámetros para poder observar desde la expresividad motriz, las acciones en correspondencia a su entorno, las interacciones con los otros, en este caso, en función del momento del juego.

En la presente tesina se toman los parámetros de observación de la expresividad motriz para el análisis de cada niño/a que forma parte de la investigación. Así, se organizó la información, los datos obtenidos de las crónicas y luego se logró construir la relación con los aportes teóricos, prácticos, actitudinales de la psicomotricidad. Los parámetros utilizados para el análisis son:

-Niño/a - Relación consigo mismo: Este parámetro tiene en cuenta al niño/a en el descubrimiento de su cuerpo y la constitución de su “yo”. Se basa en el estudio del movimiento, la postura, el tono muscular y gesto. Es importante destacar que el movimiento es el núcleo central del desarrollo psicomotor del niño. Del mismo depende, en gran medida, su desarrollo evolutivo en los primeros años y a través de él nos adaptamos, conformamos nuestras capacidades y nos comunicamos (Arnaiz, 2000).

Los indicadores considerados fueron: Primeras manifestaciones/representaciones de sí mismo; características del tono; expresividad gestual; miradas; características de movimiento; movimientos frecuentes; posturas predominantes; situaciones de equilibrio/desequilibrio corporal; intencionalidad; descentración tónica y emocional.

-Niño/a - Relación con el espacio-tiempo de juego: El niño/a va construyendo a lo largo de su desarrollo la noción de espacio. En un principio, está determinada por el conocimiento y la diferenciación de su “yo” corporal respecto al mundo que le rodea para, posteriormente y sobre la información que le proporciona su propio cuerpo, poder percibir el espacio vivido. Así, primero se inicia la abstracción del espacio exteroceptivo, y después se llega a la noción de distancia y orientación de los objetos respecto al “yo” y de un objeto respecto a otro (Arnaiz, 2000).

Es importante precisar que cada persona tiene su propio ritmo, lo que se manifiesta en las acciones que realiza. Es lo que constituye su “tempo espontáneo”, que puede ser definido como una estructura individual que determina el ritmo de cada persona para la realización de una actividad motora simple o compleja (Arnaiz, 2000).

Dice Jean – Paul Sartre:

“La mirada del otro me confiere la espacialidad. Percibirse como mirado es descubrirse como espacializante - espacializado. Pero la mirada

*del otro no es solamente percibida como espacializante: es también temporalizante.*¹⁴

Los indicadores observados fueron: Espacios de juego cotidianos en el hogar, condiciones de seguridad/inseguridad del espacio de juego, duración de sus interacciones, de sus juegos, en los desplazamientos, armonía corporal en el espacio, atención al espacio, en relación a la representación del espacio.

-Niño/a - Relación objetos/juguetes de juego: Para la evolución del niño tiene gran importancia el conocimiento de los objetos y la utilización que hace de ellos en relación a su propia exploración y también el cómo los utiliza con los demás. El niño juega con todo su cuerpo y, a través de este juego corporal, mediante manipulaciones, construcciones, desplazamientos, etc., entra en contacto con los objetos del mundo exterior y con sus cualidades perceptivas de color, peso, tamaño, forma, volumen, textura, etc. Ver cómo el niño utiliza los objetos y cómo los utiliza cuando se relaciona con los otros (niños y adultos), es altamente informativo sobre su manera de ser. De esta manera, nos muestra si los objetos que utiliza expresan niveles de conocimiento, si son adecuados al juego que realiza, cuáles son sus objetos preferidos, su forma de utilizarlos y de compartir o no con los otros (Arnaiz, 2000).

Los indicadores que se han analizado son: objetos utilizados, objetos preferidos, utilidad de los objetos, características y calidad, lugar de guardado, uso de objetos tecnológicos como juego en el hogar.

-Niño/a - Relación con el tipo de juego: En dicho parámetro se clasificaron los juegos según la propuesta de:

-Aucouturier: reaseguramiento profundo (ej. juegos sensoriomotor, juego de aparición-desaparición, juego de destrucción, juego de la devoración, juego de la omnipotencia, entre otros) y superficial (ej. juegos de hacer como sí, simbólico) (Chokler, 1999).

El autor contribuye al análisis con el siguiente concepto *“Todos los juegos infantiles mediatizan fantasías de acción. Los juegos son creaciones simbólicas para asegurarse una y otra vez frente a las angustias de pérdida que pueden llegar a asumirse integrando la realidad y experimentando el*

¹⁴ Jean- Paul Sartre, *El ser y la nada*, t. II, Buenos Aires, Íbero- Americano, 1949.

placer de ser uno mismo" (Aucouturier, 2004:89). Los juegos simbólicos de aseguración profunda tienen relación con el miedo a perder a la madre y a ser destruidos. Es lo que facilita que el niño entre en sí mismo, sus sensaciones, su tono, sus movimientos y sus emociones. Estos juegos universales (el placer sensoriomotor, a destruir, ser perseguido, esconderse, identificarse con el agresor, etc.) hacen referencia a tener y no tener, como acciones simbólicas tanto para asegurarse de la continuidad del objeto como para diferenciarse de él y ser uno mismo (Aucouturier, 2004). Cuando se trata de juego de reaseguramiento superficial, el autor se refiere a los juegos que denomina simbólicos o de identificación con el otro.

-También se tuvieron en consideración los juegos de Crianza, Corporales que propone Calmels, que integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego: juegos de sostén, juegos de ocultamiento, juegos de persecución (Calmels, 2007):

"Los juegos de sostén con el rudimento lúdico-corporal caracterizado por movimientos básicos que producen los adultos en el niño pequeño, que se encuentra alzado en sus brazos. Las acciones básicas que se realizan son mecer, girar, elevar y descender, subir y bajar, trepar, colgar. Algunas de estas acciones, al ser una experiencia compartida, comprometen a ambos en los movimientos." (Calmels, 2007:41).

Según el autor describe los juegos de ocultamiento a aquellos cuya característica radica en que una o varias personas se esconden y otra debe descubrirlas. También la dinámica puede incluir el ocultamiento de objetos (Calmels, 2007).

Con respecto al juego de persecución el autor indica que pueden analizarse a partir de diferenciar tres protagonistas principales: un perseguidor, un perseguido y un refugio. Debe existir confianza de parte del niño con el otro para que sea juego. Se produce simultáneamente un distanciamiento del cuerpo amenazador (el perseguidor) y un acercamiento extremo con el cuerpo protector (el refugio) (Calmels, 2007).

-Niño/a - Relación con otros (pares y adultos): *"El medio y el mundo de las personas en que vive el niño juegan un papel preponderante en su desarrollo"* (Spitz, 1975; Wallon, 1979). Las relaciones que el niño establece con los que le rodean responden a dos necesidades complementarias y

fundamentales: la necesidad de seguridad y la autonomía progresiva. Ambas guardan relación con la satisfacción de las necesidades que le proporcionan placer o displacer, ya que los lazos con los demás son vividos esencialmente en el plano afectivo. También la relación con el mundo de los demás se traduce en la comunicación y en especial en la expresión verbal. La aparición, desarrollo y utilización del lenguaje está íntimamente relacionada con el perfeccionamiento de las diversas conductas motrices y la elaboración de las relaciones con los demás. El lenguaje corporal y verbal contribuyen, de manera fundamental en el desarrollo del niño, al permitir numerosos intercambios con el mundo del adulto y otros niños (Arnaiz, 2000).

Los indicadores considerados fueron: El niño es solicitado por otro, solicita a otros, la atención del otro (dirige la atención, sostiene la atención, se concentra, atención conjunta, etc.), modalidades en la comunicación (cómo es su comunicación gestual y corporal, verbal, atiende, escucha, colabora, emite sonidos, balbuceos, palabras, frases, gestos, movimientos, comprende, responde, etc.).

Consideraciones sobre Juego:

Algunos conceptos específicos sobre juego de autores de referencia para la elaboración de la investigación son:

Winnicott (1971) en sus investigaciones describe la función estructurante del acto de jugar en la organización psicológica y en la salud del ser humano. Para el psicoanalista, jugar es una experiencia creadora en la que el niño descubre el mundo, se conoce a sí mismo y desarrolla su personalidad. Su hipótesis destaca la acción de jugar como un acto creador constituyéndose en un importante fundamento a favor de la actividad autónoma. Además, el autor señala que jugar es un fenómeno natural de cuya observación directa debería partirse si se quiere comprender las emociones y pensamientos que ocupan la vida de un niño.

Siguiendo a Winnicott, *“para dominar lo que está afuera, es preciso hacer cosas, no sólo pensar y desear. Hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer”* (Winnicott, 2003). El verbo indica una acción, mientras que el sustantivo juego designa el derivado de esa acción, es decir, el efecto de

jugar. Por lo tanto, el juego remite no a la actividad sino al producto, y más específicamente, al contenido. Pero éste sólo resultará significativo si se toma en cuenta el marco en el cual emerge. Es decir, que es crucial para comprender a qué está jugando el niño, tomar en cuenta el contexto y la situación que promueve su despliegue (García, 2017). En estos primeros años de vida este hacer tiene una condición particular: es un hacer que involucra al niño y al adulto en un vínculo corporal.

El niño que juega, dice Winnicott, habita una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no debería hacerse instrucciones (Winnicott, 1979). Mientras el niño se recrea lleva a cabo operaciones mentales que son la base de su desarrollo emocional, psicológico e intelectual. Interferir en esa actividad, por lo tanto, es interrumpir el proceso mental que está llevando a cabo (García, 2017).

Para Wallon el juego es una actividad de naturaleza proyectiva de las características del desarrollo. Es decir, que el juego es el modo que tiene el niño de acercarse a la realidad, conocerla y asimilarla. Por lo tanto, en las diferentes edades, el juego variará, dependiendo del desarrollo de los niños/as. Wallon expresa que el juego se produce para *“cambiar el ritmo energético de la adaptación al medio.”*

Wallon hace una clasificación del juego de acuerdo a la evolución psicológica general de los niños, a través de una perspectiva globalizadora, que integran todos los aspectos que intervienen en el desarrollo del ser humano: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación (Wallon, 1977).

Según H. Wallon el juego contiene en cierta medida las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia. Pero éstas se realizan con una actitud tal que proporcionan placer y desahogo (Wallon, 1977). En su teoría, cobra una relevante importancia la imitación, ya que considera que el niño juega a imitar modelos, pero no de cualquier cosa, sino aquello que es relevante para su vida, de lo que le influye en sus sentimientos y emociones. De esta manera, asimila y se acerca a dichos modelos que son elegidos del entorno cercano. De este modo, para él, toda actividad puede convertirse en un juego, siempre que se realice libremente,

porque se quiere. Por lo tanto, cualquier juego puede dejar de serlo si se obliga a realizarlo (Wallon, 1941).

Emmi Pikler plantea en relación al entorno de juego lo siguiente:

“Para que se pueda realizar este comportamiento competente, además de la actitud adecuada de la persona que cuida al bebé es necesario un ambiente físico propicio. El bebé sólo podrá actuar con los juguetes de manera autónoma, comportarse de manera competente, si éstos están a una distancia accesible que le permite alcanzarlos, si por su forma son fáciles de agarrar, si los puede utilizar libremente...”

(Pikler, 1979 en Herrán, 2018:67).

Según aportes de Tardos, Szanto-Feder (1984), a menudo el adulto, involuntariamente, impide que el niño actúe fuera de los momentos que el propio adulto ha previsto. Por lo que el niño/a gran parte de su tiempo, se ve obligado a esperar desde un estado pasivo. No obstante, cada vez hay más lugares donde se considera al niño de manera diferente: como un sujeto *activo de motu proprio*⁵ o *proactivo*. Considerándolos como sujeto competente desde su nacimiento y lleno de iniciativas e interés espontáneo por su entorno. Las autoras destacan que las condiciones de este entorno, en sentido amplio, son las que determinan la posibilidad de ejecutar estas virtualidades y convertirlas en capacidad (en Herrán, 2018).

También aclaran que:

“...En la complejidad de los fenómenos que determina el deseo que tiene el niño de ser activo, es importante destacar la actitud de respeto por parte del adulto hacia esta actividad. Esto implica la organización de un entorno estimulante en función del niño; de cada niño. La hipótesis es: la actividad autónoma, decidida, seguida por el niño-actividad surgida del propio deseo- es una necesidad fundamental del ser humano desde su nacimiento. Según Pikler, la motricidad libre y un entorno rico y adecuado que corresponda al nivel de dicha actividad, constituyen las dos

⁵ *motu proprio*: Loc. lat.; literalmente 'con movimiento propio'.

1. loc. adv. Libre y voluntariamente, por iniciativa propia.

Sin.: voluntariamente.

condiciones sine qua non⁶ para satisfacer esta necesidad.”

(Tardos, Szanto-Feder, 1984 en Herrán, 2018:86,87).

En la presente tesina se observan varias situaciones de interacción en el juego entre niños y adultos. También se observan situaciones de respeto por su juego espontáneo, libertad de movimiento y autonomía en cada caso, de parte de sus familiares. Se observa entonces la organización de los entornos en función de lo que ofrecen al niño/a en cada momento observado.

Del mismo modo, J. Falk (2003) destaca que el potencial innato del niño conlleva una propensión a crecer y a desarrollarse. Lo que se ve impulsado por una fuerza interior, un deseo de experimentar con su cuerpo, con los objetos y el entorno. La autora destaca que cuando se observa a un bebé en buen estado físico, con espacio suficiente y juguetes adecuados, se percibe en sus acciones un interés vivo, una atención concentrada y una actitud serena. Entonces el bebé es capaz de actuar, y de dominar sus movimientos para adquirir conocimientos sobre sí mismo, y también sobre sus capacidades corporales y el mundo material que lo rodea, a través de la actividad autónoma (en Herrán, 2018).

Asimismo, en relación a la autonomía del bebé en su entorno, Falk describe que la actividad del bebé se organiza en función de su capacidad de atención, de su nivel de interés o curiosidad y de su estado emocional del momento. Pero la exploración, el ejercicio y el desarrollo de sus capacidades corporales no son independientes de las aportaciones del medio y caminan en paralelo y en interdependencia con su proceso de descubrimiento del mundo que lo rodea (en Herrán, 2018).

El niño mientras explora su entorno se plantea preguntas y trata de encontrar él mismo las respuestas. Esta actitud de cuestionamiento y su deseo de experimentación impregnan sus actos, con tareas accesibles. Durante su acción también tiene la posibilidad de modificar su proyecto, de plantearse nuevas cuestiones aparecidas como consecuencias de sus

⁶ Condicio sine qua non o condición sine qua non es una locución latina originalmente utilizada como término legal para decir «condición sin la cual no». Se refiere a una acción, condición o ingrediente necesario y esencial —de carácter más bien obligatorio— para que algo sea posible y funcione correctamente.

actos. En palabras de Falk : *“El niño aprende a aprender. Para él es más importante la activación de estos procesos de aprendizaje que las adquisiciones propiamente dichas. Estas actividades motrices y manuales son la fuente de toda una actividad mental que se desarrolla al mismo ritmo que la evolución sensorio-motriz...La actividad motriz es productora de la actividad mental de la cual es soporte, y la actividad mental alimenta y estimula la actividad motriz”* (Herrán, 2018:104). Es decir, que al ser sujetos integrales requieren de espacios ricos en posibilidades de actuar en su mundo, explorarlo e investirlo, para poder apropiarse así de aprendizajes significativos para su desarrollo.

Según los aportes de Aucouturier (2018) los niños que juegan solos están con su imaginario, sus pensamientos y con el otro que está “ausente”. Es decir que, en el juego el niño trae al presente una experiencia anterior vivida en la relación con sus padres y con su entorno.

El juego espontáneo cumple una función primordial en el complejo proceso de conformación de la persona y en el desarrollo de la actividad intelectual, como también es medio de comunicación y socialización. En sentido metafórico, es el lenguaje que utiliza el niño/a para hablar de sí mismo, a través de su expresividad motriz. Es decir, la motricidad es el medio privilegiado que tienen los niños para expresar su psiquismo, sus sensaciones, emociones, percepciones, representaciones, conocer el mundo y relacionarse con los demás. Para Aucouturier, *“movimiento y cuerpo es al niño lo que el lenguaje es al adulto”* (Aucouturier, 2004:7).

Desde el marco operativo de la psicomotricidad, ponerse en movimiento es también reasegurarse en relación con la amenaza de una pérdida (ídem). Desde una sensación de pérdida de la unidad de sí mismo, a la sensación de pérdida del objeto de amor, la madre o el cuidador, vivido durante los momentos tempranos de ausencia de la misma.

Para el niño durante los primeros años de vida, la unidad es la interiorización de experiencias corporales vividas en las interacciones de la madre (o adulto cuidador) y el niño. Esta interiorización, realizada sobre un encuadre de placer, a pesar de que existen ciertos momentos de displacer, proporciona al bebé una sensación de continuidad de la existencia; el niño

siempre busca la unidad, porque es una fuente de bienestar (Aucouturier, 2004).

Winnicott afirma que *“el bebé vive los acontecimientos afectivos dolorosos como amenazas de muerte que se engraman en todo su cuerpo dejando huellas indelebles. Estas huellas dolorosas que no tienen un `lugar psíquico´, por falta de organización psíquica en este momento, son la causa de ´las angustias arcaicas de pérdida del cuerpo´”* (citado por Aucouturier, 2004: 39).

Por lo tanto, toda acción es una representación que cumple la función de dar seguridad al bebé durante la ausencia de la madre o quien cumpla la función materna. La misma, asegura la sensación de continuidad de la existencia. Este es el origen de las fantasías de acción, como representaciones inconscientes, engramas en el cuerpo del niño. Lo cual, le permiten al niño asegurarse frente a las angustias mencionadas, a través de sus acciones.

Las fantasías nacen del placer de actuar del niño. Es por este motivo, que los juegos se consideran creaciones simbólicas para asegurarse una y otra vez frente a las angustias de pérdida, que pueden llegar a asumirse integrando la realidad y experimentando el placer de ser uno mismo. Así, todos los juegos infantiles mediatizan fantasías de acción (Aucouturier, 2004).

Desde los aportes de Aucouturier, el juego espontáneo es un periodo del desarrollo psicológico del niño que es necesario respetar, y aún favorecer, dándole las mejores condiciones materiales, psicológicas y pedagógicas. Es decir, que el niño/a está comprometido en un proceso de crecimiento, al jugar y vivir el placer de la acción, proyectando su interioridad psíquica en las relaciones que establece con el mundo externo. Asimismo, su historia relacional tanto de placer como de displacer produce transformaciones significativas de sus angustias arcaicas; y es en consecuencia responsabilidad de los adultos brindar un espacio de juego espontáneo para que puedan desplegar a su ritmo su omnipotencia mágica.

Éste desea poder dominar el mundo e integrarse poco a poco con la realidad⁷ (Aucouturier, 2018).

Es preciso destacar que los adultos utilizan el cuerpo y los objetos como mediadores fundamentales en el juego espontáneo, en relación con el movimiento libre y el aprendizaje significativo que se genera a partir de ellos. Aucouturier ayuda a reflexionar sobre ello:

“Los juegos de placer sensomotor, como los denominados en la práctica psicomotriz, son verdaderos juegos simbólicos porque tienen una función de aseguramiento frente a la angustia de pérdida de la madre y una función de mantenimiento de la unidad de placer y de afirmación de sí; además estos juegos permiten acceder a los juegos de identificación...”

(Aucouturier, 2004: 88).

Adriana García (2017), describe el juego como una experiencia creadora, actividad autónoma o juego espontáneo a la acción que emerge por interés del propio individuo sin que medie la incitación del adulto. Pero esta autonomía de ningún modo significa soledad. Todo lo contrario, un niño desarrolla sus capacidades en forma autónoma cuando su adulto de referencia le brinda todas las condiciones de seguridad física, emocionales y de libre movimiento sobre la base de un factor esencial: la confianza.

García también señala que el niño que juega lleva a cabo operaciones mentales que son la base de su desarrollo emocional, psicológico e intelectual. Por lo tanto, interferir en esa actividad es interrumpir el proceso mental que está llevando a cabo. *“Mientras que para un observador ingenuo jugar puede ser una actividad banal, para otros representa la más profunda de las experiencias”* (García, 2017:25).

También describe que *“Jugar es usar, experimentar y establecer símbolos; y torna a esta actividad necesaria y básica para todo ser humano inserto en una cultura, cualquiera que sea”* (García, 2017:25).

Un entorno *“suficientemente bueno”* (Winnicott, 1971), le proporciona al niño/a la seguridad que necesita, donde se encuentran en sí mismo los

⁷ Entendemos por realidad una manera de ser en el mundo, gracias a un sistema perceptivo más o menos desinvertido de fantasías y emociones. La lenta conquista de la realidad permitirá al niño tener otra mirada sobre sí mismo, sobre los otros, los objetos, el espacio y el tiempo.

recursos necesarios para desarrollar sus potencialidades de acción simbólica que le permitirán construir su propia identidad y existir adaptándose a la realidad. El niño actúa con la “*intencionalidad*” de recuperar el placer que le une a su madre y de encontrar el propio placer, que le ha de permitir mantener su integridad somato-psíquica y su unidad de placer como base para la constitución de la representación de sí.

Chokler refiere que: *“El juego del protoinfante es un observable privilegio para intentar acceder a la génesis de las representaciones que promueven y sostienen la acción. El juego constituye indudablemente una extraordinaria fuente de significantes cuyos significados, investidos en representaciones conscientes y/o no conscientes, con mayor o menor nivel de elaboración, de carga afectiva, operatividad, movilidad y pregnancia, constituyen contenidos mentales que, dialécticamente se transforman a su vez, de manera recíproca, en el continente psíquico de un pensamiento arcaico surgido sincrónicamente de inscripciones fantasmáticas, cognitivas y narcisistas”* (Chokler, 2001: 85). Lo cual contempla al valor fundamental que tiene el juego en el desarrollo integral de cada niño/a, en la construcción de su estructura somato-psíquica y en sus aprendizajes significativos, en el contexto en el que se encuentren.

Por este motivo las especialistas Gruss y Rosenberg (2017) describen el juego como:

“...la actividad por excelencia en la vida de un niño; se sitúa en los fundamentos de la subjetivación y constituye la vía de los aprendizajes más significativos. Todos los niños sanos juegan -si se les permite⁸ y en las mismas etapas del desarrollo es posible observar juegos similares, más allá de las diferencias culturales de los contextos: esto hace a la estructuración más íntima del ser humano. A la vez, es posible reconocer mediante los juegos los diferentes saberes, mandatos, usos y costumbres de una comunidad, que se manifiestan, en forma no consciente, en las actividades espontáneas de los niños” (Gruss y Rosenberg, 2017:13).

⁸ Cuando un niño no juega es una señal de alerta para indagar acerca de posibles problemáticas en su desarrollo.

Las características del juego que nombran las autoras son: actividad placentera; sin finalidad utilitaria; libre, espontánea y totalmente voluntaria; realizada a partir de la propia iniciativa; implica acción y descubrimiento; refleja la etapa evolutiva en que se encuentra el niño. A su vez, resaltan que *“el juego espontáneo cumple una función primordial en el complejo proceso de conformación de la persona y en el desarrollo de la actividad mental, es decir del pensamiento”* (Gruss y Rosemberg, 2017: 14,15).

Calmels (2007) define los *juegos de crianza* como aquellos que ocurren en los primeros años de vida entre padres e hijos, que son esencialmente juegos corporales que se transmiten generacionalmente. Son generadores de una modalidad vincular, a partir de una matriz lúdica o prelúdica que se desarrollan durante la crianza.

Según Calmels para que las acciones se constituyan como juego es necesario un acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional. No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda a la acción lúdica. Son vitales en la organización de un estilo psicomotor. Los mismos se clasifican en: juegos de sostén, juegos de ocultamiento y juegos de persecución (Calmels,2007). Por este motivo, es preciso destacar que las observaciones de dicha investigación se realizan contemplando las situaciones de interacción y comunicación entre el niño/a y los adultos con quienes tienen un vínculo primario, en la mayoría de los videos es con sus padres. Pero, también suelen aparecer este tipo de juegos con el acompañamiento, intervención y participación de los hermanos mayores.

CAPÍTULO III:

3.1- Metodología:

Se describen en este apartado algunos aspectos básicos del diseño metodológico que se construyeron para orientar el desarrollo de la investigación.

Según la clasificación de investigación propuesta por J. Yuni y C. Urbano (2014) y aportes de R. Hernández Sampieri (2006); se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

La propuesta de la tesina, según el tipo de investigación, se aborda desde **una metodología Cualitativa**, que puede definirse, según Hernández Sampieri como: *“Un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observación, anotaciones, grabaciones y documentos.”* A su vez podemos decir que: *“...es naturalista, porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad, e interpretativos, pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorgue”* (Hernández Sampieri, 2006: 9).

Esta investigación, responde al **estudio de tres casos (Amir, Brune y Lara)** niños/a entre 4 meses a 4 años, que se entienden como una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio de únicos y varios casos, con el fin de describir, verificar o generar teoría (Peralta, 2013).

De acuerdo a la finalidad de la investigación, es una **Investigación descriptiva**, ya que busca describir la naturaleza del fenómeno a través de sus atributos; especificar las propiedades, las características, los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos, contexto, situación o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

La metodología mencionada propugna el uso de métodos, interesados en la conducta humana, a partir del propio marco de referencia del actor (Hernández Sampieri, 2006). En esta investigación se observa a los niños/a

en el contexto de sus hogares en su ambiente natural, a partir de los registros fílmicos y de las anotaciones e interpretaciones tomando el marco teórico de referencia de la psicomotricidad operativa para el análisis.

En este caso, según las condiciones y el contexto en el cual se realiza la medición de los fenómenos, se trata de una **Investigación Observacional**; ya que se observa un muestreo intencional tomado en el ámbito de los hogares en los momentos/tiempos de juego. Esta accesibilidad, hacia la intimidad de las familias, orienta la investigación a un estudio de tres casos de niños/a puntuales. Según Hernández Sampieri (2006), son denominadas **muestras por conveniencia**, al ser muestras formadas por los casos disponibles a los cuales tengo acceso.

Según la dimensión temporal en que se realiza la observación/medición de los fenómenos de la investigación, la misma es **Longitudinal**. Esto es porque se considera que la medición se realiza a través de un lapso prolongado de tiempo, en el que los mismos sujetos son evaluados u observados repetidamente. Permiten la descripción del cambio real experimentado por los mismos sujetos. Se orientan a establecer la influencia del paso del tiempo en la modificación de las características o propiedades estudiadas (J. Yuni y C. Urbano, 2014).

Se selecciona, como punto de partida para el trabajo de campo, seis o siete videos, de cada niño/a durante los momentos de juego en sus hogares (Anexo 2). Videos filmados y proporcionados por los padres para la elaboración de la tesina. A medida que se obtienen los videos, se realizan las crónicas de cada uno, considerando, por un lado, la representación de los aspectos descriptivos y, por otro lado, las resonancias emocionales, apreciaciones, supuestos, etc. (Anexo 1).

Es preciso destacar que la observación de la expresividad motriz del niño se puede desplegar y observar en cualquier lugar en que un niño puede actuar o jugar: en casa, en la escuela infantil, en el espacio maternal (Aucouturier, 2004). Por lo tanto, 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 le rodea.

“La complejidad del conocimiento del comportamiento del niño requiere la observación de aspectos generales que se manifiestan no sólo en el ámbito particular de la sala de psicomotricidad, sino también en otros como, por ejemplo, la casa, la escuela y en particular, de aquellos indicios que van a constituirse como (...) indicadores significativos del disfuncionamiento del placer de actuar y también del disfuncionamiento del placer de pensar (...)”
(Chokler, en Peralta, 1999:21).

Simultáneamente se fueron tomando decisiones metodológicas sobre el tema a investigar, tipo de investigación, el interrogante, problema, los objetivos, recolección de datos, metodología para el análisis, entre otros, basándose en algunos criterios específicos para la elaboración de la tesina.

Una vez definidos ciertos criterios, se recuperan los indicadores en cada una de las crónicas seleccionadas por niño/a. Se realiza el análisis en cuadros creados para la descripción, según los indicadores en relación a los parámetros del juego en el hogar, según el marco de la psicomotricidad operativa. La observación de la expresividad motriz de los niños/a se hará a partir de la observación de las relaciones que establezcan con los otros, el espacio/tiempo de juego, los objetos/juguetes, consigo mismo y el tipo de juego (Parámetros descriptos en el marco teórico) (Anexo 3).

Luego, se propone un cuadro del análisis general para cada caso, considerando los indicadores del momento de juego cotidiano en relación a los aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa (Anexo 4).

Se sistematizan datos contenidos en cada cuadro de análisis y luego se realizan las conclusiones individuales y finales.

Técnicas de recolección de información:

Para la realización de esta tesina, las observaciones fueron asentadas en registros narrativos descriptivos (crónicas). Según el grado de cientificidad de la observación son descriptivas y según la modalidad perceptiva son crónicas indirectas.

Las técnicas de recolección de datos que se utilizan en la Tesina son: observación no participativa a través de videos facilitados por las familias (muestra de fragmentos de los espacios de juego en el hogar), notas de

campo, entrevistas semiestructuradas a las madres, fotos y videos de los espacios, objetos/juguetes y expresividad motriz de los niños.

Se realiza la **observación documental**, teniendo como soporte material los videos, las fotos de los espacios de juego cotidiano y secuencia de fotos de la expresividad motriz de cada niño en interacción con los elementos en el espacio de juego de su hogar. Lo que permite recuperar la información de manera secuenciada (longitudinal) y constituye un medio de fiabilidad y validez (J. Yuni y C. Urbano, 2014).

Es importante destacar que las filmaciones de la expresividad motriz de los niños y niña en los momentos de juego espontáneo de sus hogares, son registrados por los adultos de su confianza y cotidianeidad, en la mayoría de los casos por sus padres (Observación Indirecta). Lo que conlleva poder observar solo un fragmento de los espacios de juego en sus ámbitos cotidianos, que es elegido por los adultos que filman y comparten los videos.

Otra técnica de recolección de datos fueron las **notas de campo**, y el registro de lo observado en crónicas, donde además se registraron las resonancias emocionales de la tesista.

También se realizaron **entrevistas semiestructuradas** (Anexo 5) a las madres basadas en la recolección de información significativa para la investigación sobre el espacio de juego en los hogares y preferencias de los niños/as, detalles particulares de cada caso sobre el momento del juego, teniendo en cuenta los parámetros de observación elegidos.

La organización de los datos se llevó a cabo a través de cuadros de análisis (Anexo 3) considerando los diferentes parámetros a describir, donde están contemplados aspectos que refieren a las interacciones entre adulto- niño/a observados, a los juegos en el espacio cotidiano, objetos/juguetes que utilizan frecuentemente y otros indicadores que remiten a la expresividad motriz del infante.

Cuadros para el análisis:

- a) Cuadro de selección de videos/crónicas de cada niño/a en el espacio de juego de su hogar (Anexo 2).
- b) Cuadro para análisis según parámetros de cada crónica (Anexo 3).
Fragmentos de la crónica con **indicadores de observación de la**

expresividad motriz (¿qué hace el niño/a?, ¿cómo lo hace?) en relación a los **parámetros correspondientes al momento de juego en el hogar** (identificados en las crónicas con distintos colores para favorecer la metodología del análisis), desarrollados en el marco teórico:

-Niño/a - Relación consigo mismo.

-Niño/a - Relación con el espacio-tiempo de juego.

-Niño/a - Relación objetos/juguetes de juego.

-Niño/a - Relación con el tipo de juego.

-Niño/a - Relación con otros (pares, adultos y mascotas de la familia).

- c) Cuadro general para análisis de factores del juego en el entorno del hogar: Indicadores del momento de juego cotidiano en relación a los aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa (Anexo 4).

Como se trata de una **investigación descriptiva** (Yuni y Urbano, 2014), para brindar mayor confiabilidad a las conclusiones se triangula la información observada con otras fuentes obtenidas (videos, crónicas y entrevistas).

Medios, recursos e instrumentos utilizados. Para realizar el análisis de la investigación se tuvo en cuenta la utilización de:

- Entrevistas semiestructuradas a las familias. Grabaciones y soporte escrito (Anexo 5).
- Fotografías de los espacios de juego y materiales/juguetes del hogar, sin la aparición de los niños/as.
- Filmaciones de la expresividad motriz de los niños y niña en los momentos de juego espontáneo de sus hogares, registrados por los adultos de su confianza y cotidianeidad (Link de videos: Anexo 7).
- Crónicas descriptivas sobre las observaciones indirectas de cada niño/a, con un apartado de apreciaciones y comentarios (Anexo 1).
- Cuadro para análisis según parámetros de cada crónica (Anexo 3).
- Cuadro de análisis de cada caso según marco teórico propuesto para la presente investigación (Anexo 4).
- Cuadro de parámetros de la expresividad motriz con las referencias de los indicadores observados en las crónicas. *

*** PARAMETROS CON SUS INDICADORES OBSERVADOS EN LA TESINA:**

PARÁMETROS	INDICADORES OBSERVABLES	DESCRIPCIÓN O REFERENCIAS:
EL NIÑO/A EN RELACIÓN CONSIGO MISMO/A	1. Primeras manifestaciones de sí mismo. 2. Características del tono muscular. 3. Expresividad gestual. 4. Miradas. 5. Características de movimiento. 6. Movimientos frecuentes. 7. Posturas predominantes. 8. Situaciones de equilibrio-desequilibrio corporal/emocional. 9. Intencionalidad. 10. Descentración tónica y emocional.	1. Primeras expresiones (la sonrisa, la mirada, la voz, las mímicas, las posturas, los gestos significantes y la actividad ritmada). Estados tónico-emocionales (Placer. Displacer. Triste. Alegre. Tranquilo. Disponible. Relajado. Eufórico...). Representaciones de sí mismo: el trazo gráfico, el dibujo de la propia imagen, el modelado, las construcciones. 2. Eutónico. Hipotónico. Hipertónico. Variaciones tónicas: Aumento del tono. Disminución del tono. Rigidez. Tensión. Alternancias entre tono elevado y bajo, cambios. Continuidad (el estado tónico general no varía, se mantiene estable a lo largo de una acción o una secuencia de tiempo). Ruptura (el estado tónico general se modifica abruptamente). Ajustes tónico-posturales (cambios de ritmo, cambios de velocidades, comparaciones, acciones repetitivas). 3. Gestualidad, mímica, movimientos de manos, señalamientos, miradas, sonrisas, etc. 4. Miradas fugaces, fijas, dirigidas a un objeto, adulto, par o situación de su entorno. Miradas reciprocas con otros (par/adultos) cuando los busca, solicita algo, mantiene un diálogo, se encuentran en un juego compartido o para asegurarse y seguir con su juego autónomo. 5. Amplio (abierto, proyectado a distancia del cuerpo, las extremidades se alejan del eje medio y ejes transversales biacromial - hombros- y bicrestal – cadera-). Fluido (continuo). Rápido (de alta velocidad). Lento (de baja velocidad). Armónico (coordinado, realizado con calma y poco esfuerzo, agradable a la vista, eurítmico, equilibrado). Enérgico (movimiento realizado con fuerza y rapidez dirigido hacia un objeto). Discontinuo (movimiento entrecortado, que varía su dirección la fuerza/velocidad con que se realiza). 6. ¿Cuáles son sus movimientos frecuentes? Manipula, explora (toca, toma, arroja, modela, traslada, mueve, enhebra, encastra, chupa, muerde, sacude, acerca-aleja, guarda, empuja para hacer rodar, mete un objeto dentro de otro, cede, retiene, ¿cómo?). Gatea. Camina. Corre. Salta. Trepa (asciende apoyado sobre algún material ayudado por sus extremidades). Gesticula (hace gestos con manos, brazos, para dar intensidad a su expresión). Patea. Arroja. Rola (gira sobre sus ejes transversal o longitudinal). Empuja. Golpea. Traslada. ¿cómo son sus movimientos? Fluidos/lentos/rápidos/enérgicos/armoniosos/coordinados/descoordinados/con-sin esfuerzo/ discontinuos/ continuos/ entrecortados/ alternancia entre movimiento y quietud. 7. Bipedestación (de pie). Decúbito ventral (prono, acostado boca abajo). Decúbito dorsal (supino, acostado boca arriba). Sedestación (sentado). Cuadrupedia (en cuatro patas apoyado sobre las rodillas). De rodillas (erguido, con apoyo de piernas y empeine en el piso). Flexionado sobre sí mismo (en posición fetal). De pie sosteniéndose en una base. De pie. Inclinado. Postura dominada/impuesta. Dominio corporal progresivo. Desplazamientos. Autonomía(intencionalidad). Dependiente.

		8. Encadenamientos posturales y motores. Seguridad / inseguridad frente al equilibrio o desequilibrio. Solidez de los apoyos en el equilibrio estático y en el equilibrio dinámico. Reajustes tónicos y posturales al desequilibrio. 9. Miradas dirigidas, atención focalizada, acciones con un objetivo, concentración y duración en una misma actividad, repetitividad, sentimiento placentero al hacer... Proyectos de acción. 10. Capacidad de análisis de la realidad espacial, temporal, emocional. Interés por la actividad operatoria y lógica. Inteligencia práctica (resolver y plantear problemas prácticos).
EL NIÑOS/A EN RELACIÓN CON EL ESPACIO/TIEMPO DE JUEGO	11. Espacios de juego cotidianos en el hogar. 12. Condiciones de seguridad/inseguridad del espacio de juego. 13. Duración de sus interacciones, de su juego. 14. Características de los desplazamientos. 15. Armonía corporal en el espacio. 16. Atención al espacio. 17. Representación del espacio.	11. ¿Cuáles son los espacios cotidianos de juego en el hogar? (su habitación, la habitación de sus padres, el living, comedor, patio, escalera, baño, etc.) ¿dónde? (catre, cama de padres, cuna, suelo, sillita alta, silla baja de madera, sillón, alfombra, bañera, escalones de escalera...) 12. Factores de seguridad o inseguridad observables en el espacio de juego. (ej. objetos/espacios que representen un riesgo para el niño/a). Posibilidades de exploración y autonomía. Objetos pertinentes (seguros/peligrosos). 13. Duración en sus interacciones con otros o en su juego espontáneo autónomo. Tiempo de momentos de juegos en el hogar. 14. Movilización en el espacio (camina, corre, se equilibra, trepa, cae, rueda, se balancea, inmoviliza...) 15. El ajuste tónico, rítmico y emocional, los cambios de ritmo, la amplitud del gesto y la inhibición necesaria del gesto. 16. Anticipación de los obstáculos y demás dificultades en el espacio (desorientación, autocuidado, anticipación). Apreciación cognitiva del espacio (ubicación, direcciones, distancias, velocidades). Atención al espacio de los demás (miradas dirigidas, proximidad, diálogo). Predilección y cuidado de un espacio propio, lugar preferido (investimento afectivo). 17. Despliegue del material en el espacio de juego (ordena, pone en fila, apila, organiza, clasifica, colecciona, etc.). Construcciones (simbólicas: ej. casita, refugio).
EL NIÑO/A EN RELACIÓN CON LOS OBJETOS/JUEGUETES	18. Objetos utilizados. 19. Objetos preferidos. 20. Utilidad/Uso de los objetos. 21. Características y calidad.	18. ¿Qué objetos utiliza?, ¿tiene características específicas?, ¿los utiliza a menudo?, ¿de dónde los ha sacado?, ¿tiene características comunes los objetos que utiliza?, ¿hay una evolución en los objetos utilizados? 19. ¿Cuáles son sus objetos preferidos/más elegidos? 20. ¿Cómo utiliza esos objetos/juguets? (Los mueve, sacude, manipula, explora, tira, acerca, busca, esconde, construye, destruye, desarma, enhebra, encaja, clasifica, nombra, da valor simbólico, etc.) Atención al objeto (intensidad de la mirada, ajuste postural para conseguir una buena manipulación, duración de la manipulación). Caracteres de la utilización del objeto: -Sensorial, motriz o exploratoria: ¿qué sensaciones prefiere? - Simbólica: ¿qué representación? -Cognitiva : ¿ensambla, compara, selecciona...? Maneras de

	22. Lugar de guardado. 23. Uso de objetos tecnológicos como juego en el hogar.	utilizar el objeto: pulsional, regresiva, sensorial y repetitiva. Calidad de la utilización del objeto (ajuste al movimiento, a la velocidad, al ritmo, al peso, al volumen del objeto). Manera de actuar con el objeto: mantenerlo, retenerlo, protegerlo, tirarlo, destruirlo, desmontarlo, reconstruirlo, etc. 21. ¿Cuáles son las características de los objetos que utiliza? (clasificación: material, función, cotidiano, reciclado, comercial, tamaños, colores, pesos, etc.) 22. ¿Cuáles son los lugares de guardado de los juguetes en el hogar? ¿están al alcance de las infancias o el adulto se los acerca cuando los quieren usar? 23. ¿Utilizan el celular? ¿Con qué frecuencia aproximadamente? ¿En qué circunstancias, momento se usan? ¿Cuánto tiempo estimas de uso de pantallas (celular, tablet, televisión, etc.)? Durante el juego ¿Hay tecnologías digitales de fondo? (Desde lo Visual/Sonoro: ej. televisión o equipo de música) ¿Consideran el tiempo de uso del celular como tiempo de juego, de actividad lúdica del niño/a? (En entrevista)
EL NIÑO/A EN RELACIÓN CON EL TIPO DE JUEGO	24. Tipo de juegos que se observan. 25. Clasificación desde la psicomotricidad.	24. Juegos de crianza. Juegos corporales. Juegos de exploración. Juegos sensoriales. Juegos simbólicos. Juegos cognitivos. Juegos de mesa. 25. Juegos de Reaseguramiento Profundo: ej. juegos sensoriomotor (movimientos y balanceos, envolverse, llenar, vaciar, reunir, alejar, ser perseguido y esconderse...) / Juego de Reaseguración Superficial (juegos de "hacer como sí...", juegos simbólicos, juegos de identificación con el agresor y el agredido (capacidad de cambiar de rol),) / Juegos de aseguración profunda por medio del lenguaje (contar cuento/historia) (Aucouturier, 2004) / Juegos de Crianza y Corporales (juegos de sostén, de persecución, de ocultamiento) (Calmels, 2007).
EL NIÑO/A EN RELACIÓN CON LOS OTROS	26. El niño es solicitado por otro. 27. El niño solicita a otros. 28. La atención hacia el otro. 29. Modalidades en la comunicación. 30. Mascotas.	26. Cuando recibe atenciones de cuidado. Cuando se le solicita para comunicarse, jugar o cooperar. Cuando ha de recibir, realizar, omitir consignas. ¿Cómo participa? ¿Cómo se ajusta a nivel sensorial, tónico y postural? ¿cómo se transforma tónica y emocionalmente? ¿Cuáles son los límites de esta transformación frente a las acciones que se le proponen? 27. Cuando pide ser protegido, asegurado, maternado. Cuando procura obtener un objeto. Cuando busca interactuar para comunicarse, jugar, cooperar. ¿Cómo solicita al otro? Por medio de la seducción, la provocación, la invitación, la imitación, la anticipación, la agresión... ¿Qué transformaciones posturales, tónicas y emocionales utiliza para conseguir su dominio sobre el otro? ¿Qué medios utiliza? (la sonrisa, la mirada, la voz, la postura, el gesto, el contacto, alejándose, aproximándose, la repetición, el cambio de ritmo...) ¿cómo interrumpe/inicia/mantiene/cierra o termina las interacciones? 28. Dirige la atención, sostiene la atención, se concentra, atención conjunta, etc. La atención al otro ¿cómo la demuestra? Da, recibe, escucha, acoge, atiende, prevé, anticipa, participa, se opone. Es sensible a las emociones de los demás ¿cómo lo expresa? Tiene sentimientos de solicitud hacia los demás. Entonamiento afectivo. Resonancias tónico-emocionales. Empatía. Reciprocidad, mutualidad... 29. ¿Cómo es su comunicación gestual y corporal, verbal? (atiende, escucha, colabora, emite sonidos, balbuceos, palabras, frases, gestos, movimientos, comprende, responde, actúa con, imita, etc.) 30. Presencia/ausencia, atención(mirada dirigida), juega con, cerca de, se dirige, se acerca, aleja, toca, llama, señala, etc.

Resultados esperados:

Describir y analizar los espacios-tiempos de juego en los hogares, los objetos/juguetes que están disponibles e investidos por los infantes, la expresividad motriz de los niños/a, la relación con sus pares, adultos cuidadores (padres) y otros, durante el momento de juego cotidiano. A sí mismo, se analiza tres casos, para reflexionar y asociar con los aportes de la psicomotricidad operativa.

Transferencia y beneficiarios:

Los aportes de la investigación podrían servir como herramientas prácticas tanto para las familias, como para los profesionales interesados, favoreciendo la reflexión sobre la preparación de los espacios de juego espontáneo en los hogares y resignificando el rol del adulto, como responsable de la seguridad de los espacios.

Dicha investigación también puede suscitar la reflexión, diálogos, intercambios con colegas y familias sobre temas relacionados a la crianza en la primera infancia, como lo es en este caso: *El valor del espacio de juego cotidiano en los hogares*. Además, podría convertirse en un aporte significativo, ya que contiene ejemplos prácticos, para transmitir en el ámbito docente, de salud y familiar. Se apunta a favorecer los entornos para el juego del niño/a, ya que los primeros años de vida son considerados como un periodo crítico para el desarrollo integral de las infancias.

CAPÍTULO IV:

En el siguiente apartado se desarrolla un análisis descriptivo de cada caso. Se consideran las observaciones de la triangulación de datos para la presente investigación, lo que involucra el análisis de los video, las crónica y las entrevista.

4.1- Análisis e interpretación de datos: Amir (AM)

Niño observado: Amir (AM)

Edad aprox. en los videos: 4 meses - 6 meses.

Fecha de nacimiento: 15/01/23

Ubicación del hogar: Godoy Cruz, Mendoza.

Adultos con los que vive: su papá y mamá.

Hermanos: No tiene.

Espacio del hogar en los que predomina durante el juego: el living-comedor (en el catre, corralitos de red, un móvil sobre la mesa del comedor, sillita alta, el sillón), habitación de los padres (la cama matrimonial), habitación de AM (catre, alfombra infantil antideslizante en el suelo) y el patio (espacios de el pasto).

A partir de los datos obtenidos (Anexo 4-Amir) se puede inferir que en **relación a sí mismo**, Amir manifiesta sus estados emocionales de placer o displacer a través de su expresividad motriz y gestual, en relación con la situación que vive durante los juegos en el hogar. Como afirma Aucouturier la expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de revelar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea, construyéndose de manera autónoma (Aucouturier, 2004). Precisamente Amir expresa placer a través de gestos de sonrisas, risas, miradas atentas, balbuceos suaves o gritos, actividad rítmica con brazos - piernas, estado tónico emocional de relajación y disponibilidad, durante las acciones de exploración de objetos en ocasiones de manera más autónoma (Crónica 3,5,7) y otras en interacción con adultos (Crónica 2,4,6). Por otro lado, también se puede observar variaciones tónicas emocionales de aumento del tono, expresado a través de rigidez en sus brazos, piernas y espalda, puños cerrados, gestos de tensión en su rostro y risas tensas; por ej. cuando la mamá y abuela juegan con él a balancearlo: “la cunita de oro” (Crónica 1). Con respecto a lo expuesto, Wallon (1965) afirma que el tono es la base de las emociones y los afectos. Es decir que tanto en las variaciones que se producen en el ambiente como en la propia actividad del niño, el tono sirve de tejido a las manifestaciones de la vida afectiva. Se observa con frecuencia en los videos de Amir, que existe la ruptura: donde el estado tónico general se modifica abruptamente si algo lo desestabiliza como por

ej. un ruido fuerte o ante la intervención corporal o verbal del adulto (Crónica 1,2,3,4,5,6).

En Amir predominan las posturas de decúbito dorsal: acostado boca arriba (Crónica 3,4,6,7), decúbito lateral: apoyado sobre un costado (Crónica 4,7), sedestación: sentado en sillita de comer, cama (Crónica 2) o catre (Crónica 5), sostenido con almohadas, decúbito ventral: acostado boca abajo sobre la cama, postura impuesta por los adultos, no dominada por él mismo (Entrevista). En el séptimo mes, se pone de pie agarrándose de la red del corralitos, queda parado unos segundos, luego se suelta y cae (Entrevista).

Algunos aportes puntuales que le brinda la psicomotricidad operativa en relación a sus posturas son:

Con respecto a las posturas y estado tónico-emocional, Gruss y Rosemberg describen que, al colocar al bebé pequeño sobre la espalda desde el nacimiento, se le asegura una postura cómoda, que le ofrece mayor superficie de apoyo: cabeza, espalda, hombros, cadera, brazos y talones. Es una posición abierta al mundo, facilitadora de la comunicación y exploración (Gruss, Rosemberg, 2016). Lo que se puede observar con claridad en los videos (Crónica 3,4,6,7) cuando AM se encuentra en esa posición.

Así como también agregan que es fundamental el aporte de Emmi Pikler quien describió las posturas intermedias. Quien fundamenta que, durante el primer año de vida y parte del segundo, el bebé lucha contra la fuerza de gravedad; por maduración, experiencia y a su ritmo, por lo que irá intentando despegarse del suelo. De este modo, busca colocarse y jugar de costado, esta es la primer postura intermedia. Lo que lleva a una dinámica del decúbito lateral al dorsal. Así, a través del dominio corporal progresivo en decúbito dorsal, el niño intenta una nueva posición, volviendo a la anterior frente a la necesidad de reaseguramiento (Gruss, Rosemberg, 2016). Un ejemplo de esto es el video donde se encuentra acostado de costado explorando con atención la soga del móvil, luego retoma la posición de decúbito dorsal (Crónica 4).

Con respecto a la posición sentado, cuando se logra de manera autónoma, realizando el proceso de las posturas intermedias anteriores con seguridad y puede desplazarse hacia donde desea y cuando quiere, no necesita al adulto para cambiar de posición o para que le alcance los

objetos. Por el contrario, si el bebé es sentado prematuramente por los adultos, antes de que acceda a dicha postura por sí mismo, se lo observa con la espalda curva y la cabeza incluida entre los hombros, ligeramente hacia atrás, evidenciando tensiones compensatorias para sostenerse. Con sus piernas extendidas hacia adelante, aumenta la base de sustentación, logrando así un equilibrio precario. En esta posición impuesta, utiliza sus manos para mantener el equilibrio, lo que limita su uso para la exploración y el juego. Además, no puede cambiar de postura sin la ayuda del adulto, lo que incrementa su dependencia (Gruss, Rosemberg, 2016). En este caso en particular, se observa (Crónica 2,5) que Amir ha sido sentado antes de hacerlo por sí mismo, debido a las características ya mencionadas por las autoras que se observan en su postura: inestabilidad corporal, desequilibrio, dificultad para cambiar de postura de manera autónoma o explorar los objetos. También se puede observar por su estado tónico-emocional de tensión y dificultad por mantenerse sentado, perdiendo el equilibrio y cayendo hacia atrás, como sucede en el video que se encuentra en el catre o cuando esta sostenido por almohadas en la cama de sus papás.

En relación a las características de sus movimientos, a través de ellos y de las acciones que realiza, explora los objetos que tiene cerca, se mueve por el espacio girando y estirando su cuerpo para alcanzarlos. Actúa para descubrir, experimentar, crear y controlar. Generalmente es fluido, algunas veces es rápido como cuando mueve alternadamente sus piernas (Crónica 2,3,4,6), y otras veces es lento como cuando toca con delicadeza con sus dedos una soga (Crónica 4). En algunos videos (Crónica 5,7) se observan movimientos armónicos: coordinado, realizado con calma y poco esfuerzo, eurítmico, equilibrado, por ej. cuando explora el camioncito. Y en otros momentos (Crónica 1,2,3,4,6) es enérgico: movimiento realizado con fuerza y rapidez dirigido hacia un objetivo, por ej. específicamente durante el juego con la pelota con su papá. También se observan movimientos discontinuos-entrecortados, que varía su dirección o la energía con que los realiza, por ej. en el video (Crónica 6) que sale con sus mascotas (perros), donde realiza pausas entre movimiento y quietud.

Algunas de sus acciones son: tomar, tocar, arrojar, manipular, explorar, mover, golpear, llevar a su boca, chupar objetos de su alrededor. Mover sus brazos y piernas de manera alternada y rítmica, patalear, girar su

cuerpo, ascender agarrándose de la red del corralitos, ayudado por sus extremidades, entre otras.

Se generan situaciones de equilibrio/desequilibrio físico y emocional, se puede observar en el juego de balanceos y al estar sentado prematuramente. Según aportes de Chokler, la sensación de equilibrio tónico-postural, de desequilibrio o equilibrio precario es totalmente íntima. Está ligada a las emociones, a los afectos, a la seguridad en sí mismo y a la continuidad del yo. Su base está en el tono muscular, su influencia en la estructuración del psiquismo y también de las relaciones con el mundo (Chokler, 2017).

En el caso del juego de la “cunita de oro” (Crónica 1) se puede afirmar que, si bien el acto compartido y la emoción de placer del adulto contagia al niño por resonancia tónico-emocional, el niño se encuentra en un proceso de identificación. Por lo tanto, las fuertes sensaciones propioceptivas de súbita inestabilidad, que provocan intensas emociones y aferramientos compulsivos ligados a la inseguridad, desorientación y/o pánico, se confunden con las gozosas emociones irradiadas por el otro. En consecuencia, se producen gestos y mímicas que, en la excitación, esconden frecuentemente complejos afectos contradictorios, difíciles a veces de codificar o comprender, pero que dejan huellas en el proceso de construcción de la personalidad (Chokler, 2017).

La continuidad de “sí mismo” se desarrolla a partir del quinto mes y está basada en la calidad de las interacciones vividas entre el bebé y el entorno que se deja transformar continuamente. Es el resultado de la integración de la continuidad de los procesos de transformación que ofrecen al niño una unidad de placer ininterrumpida que garantiza su seguridad afectiva. El sentimiento de continuidad de sí mismo se va afianzando progresivamente debido al placer de la continuidad de la existencia en las acciones simbólicas como ser creativo, de comunicación y como ser capaz de adquirir conocimientos (Aucouturier, 2004).

En **relación al espacio/tiempo del juego**, los lugares que predominan en el hogar son: el living-comedor: en el catre (Crónica 3), corralitos de red (Crónica 7), un móvil sobre la mesa del comedor (Crónica 4), habitación de los padres: la cama matrimonial (Crónica 2), habitación de AM:

catre (Crónica 5), alfombra infantil antideslizante en el suelo (Crónica 6). En la entrevista la madre también nombra una sillita alta, el sillón y el pasto del patio como espacios de juego. Todos los espacios son elegidos por los adultos, ya que, según lo observado en los videos, el niño aún no se desplaza de manera autónoma por el hogar.

En correspondencia a la exploración y conocimiento del mundo, la Dra. Chokler acompaña nuestra reflexión de este parámetro:

“El niño en buena salud y con seguridad afectiva está abierto al mundo, tiene necesidades, motivaciones, impulso y avidez por conocer. ¿cómo se abre a este niño al mundo preparado por los adultos? ¿Lo hace en un entorno adaptado a nivel de sus capacidades, a sus competencias, sus intereses, su ritmo y sus tiempos?...En la aventura-ventura del encuentro o desventura del desencuentro- en el ajuste o desajuste con su ambiente, a partir del despliegue de sus propias iniciativas y actitudes, el niño va experimentando y perfeccionando, en un proceso sincrónico y diacrónico, su propio estilo, sus maneras, competencias, ritmos, sus tiempos, sus preguntas e hipótesis frente a los objetos y las personas...”

(Chokler, 2017: 64)

Dicha reflexión acompaña el proceso de observación y análisis de la presente investigación, en relación con los espacios de juego en los hogares que se les brinda a las infancias.

Por otro lado, en función de la seguridad de los espacios ofrecidos a AM por su familia, se analiza que el móvil sobre la mesa y la cama matrimonial son espacios de mayor inseguridad, debido a la altura y falta de contención física. AM se mueve y desliza por la manta, lo que puede ser una situación de gran riesgo si se cae. En el caso del catre y corralitos, se encuentra más contenido y en la etapa en la que se encuentra aún no interfiere con la amplitud de sus movimientos o desplazamientos (permanece más acostado o sentado), pero a medida que crece requiere de un espacio más estable y amplio. El espacio de la alfombra en el suelo es el más seguro y el más recomendado desde la psicomotricidad, para favorecer su libertad de movimiento y desarrollo postural autónomo. Por otro lado, cuando están sus mascotas (tres perros) se pueden observar tranquilos compartiendo un mismo espacio con el niño y donde parece no correr peligro por parte de ellos, aunque AM busca tocarlos, llamarlos, agarrarlos y en

algunos casos ellos pasan sobre él. Es decir que, las mascotas forman parte de los espacios cotidianos de juego en su hogar.

Otros aportes fundamental de la psicomotricidad operativa es la libertad de movimiento de las infancias, para desplegar su desarrollo postural autónomo, el conocimiento del mundo y la construcción de su subjetividad: Según la Dra. Pikler: Facilitar la libertad de movimiento quiere decir que, a partir de asegurar las condiciones del entorno material y de cuidado, se brinda al bebé la posibilidad de moverse según su interés y propia curiosidad. Haciendo esto, se le permite descubrir, únicamente por propia iniciativa y ritmo, los sucesivos estadios del desarrollo de sus posturas y movimientos (en Gruss, Rosenberg, 2016).

Según Szanto Feder, el movimiento tiene dos aspectos principales: Por un lado, es expresión, que es el rol directo que cumple en el vínculo con su entorno humano. Por otro lado, manifiesta una presencia en el mundo físico, es decir que cumple un papel de adaptación al mismo tiempo que resulta un medio de conocimiento y control del entorno en el que el niño vive (Szanto Feder, 2011). En este caso, se observa una adaptación de ambas partes al ambiente, según lo consideran adecuado o posible. Se observa la construcción del vínculo a través de las interacciones y resonancias tónico-emocionales con sus padres/abuela y también a través de la comunicación verbal, corporal y gestual que se observa en los videos (Crónica 1,2,3,4,5,6,7).

En **relación a los objetos/juguetes** AM prefiere y utiliza los objetos que ruedan (como pelotas, autitos, ruedas de madera), los objetos/juguetes con los que puede realizar sonidos (como sonajeros de plástico o tejidos, papeles de plástico, pianito con sonidos/canciones, etc.), objetos de continente/contenido (como recipientes de plástico). También la mamá nombra en la entrevista unos cubos de madera, peluches, mordiscos y mobiliario Pikler/Montessori.

Los utiliza para explorarlos y en algunas ocasiones para interactuar con otros (como en el caso del juego de pelota con su papá). Algunas acciones que realiza: los busca, toca, toma con sus manos, lo mueve, sacude enérgicamente, escucha sus sonidos, los golpea sobre otra superficie, los acerca, aleja, empuja, los hace rodar, los mete uno dentro de otro (recipientes) (Crónica 5), manipula con delicadeza con sus dedos la soga de móvil (Crónica 4), o los toma con fuerza como la almohada (Crónica 7). A

veces los cede, otras los retiene con él por ej. con la pelota de tela (Crónica 2), realiza ajustes tónicos-posturales y de movimiento para explorarlos, cambios de ritmos, velocidades, teniendo en cuenta el tamaño - peso de cada objeto para su manipulación, realiza acciones repetitivas durante su juego. También los mira atentamente, los lleva a su boca, los chupa, muerde: coordinación óculo-manual (Crónica 2,5,7).

Según autoras seleccionadas para la investigación “...*A partir de la manipulación y la experiencia comienza a conectarse con su entorno, va incrementando el espacio pericorporal de interés, y surge el deseo de tomar objetos del mundo externo. La mano deja de ser un objeto de exploración, para transformarse en instrumento para la acción (Chokler). El universo se va ampliando y el niño comienza a situarse en un espacio independiente de él*” (Gruss, Rosemberg, 2017:46).

A su vez, es importante destacar que, a partir del placer de actuar, comienza a tomar parte el deseo de actuar, es decir de acceder al objeto. Por lo tanto, la acción refleja da paso a la actividad voluntaria, a través de la intención, primero, y más adelante del proyecto. Según las autoras, en esta búsqueda orientada hay una organización incipiente (Gruss, Rosemberg 2017). Por lo tanto, AM explora y conoce el mundo que lo rodea a través de su actitud de cuestionamiento, movilizado por su deseo de placer por investir los objetos que se encuentran disponibles para él.

Con respecto a la seguridad, en el caso de la bolsa de plástico (Crónica 3) no es un objeto seguro para el niño. Lo que puede provocar un grave peligro, si la lleva a su boca para explorarla y se rompe un pedazo. Tampoco el móvil sobre la mesa (Crónica 4) es una buena opción debido a la altura y al tener los objetos colgados no favorece la exploración ni manipulación de estos.

En relación a ello, Tardos señala que los juguetes deben construir un factor que motive tanto el inicio de la actividad como su continuidad, brindándole al niño la oportunidad de accionar, desde su iniciativa, sobre el objeto de distintas maneras. Por el contrario, si a los niños se les brindan objetos que solo puedan mirar, por ejemplo, los móviles, que admiten unas pocas formas de manipulación, no solo se limitan sus aprendizajes sino también el desarrollo de sus capacidades perceptivas y cognitivas (en

García, 2017). Como dice Tardos “*estos `juguetes juegan con el niño, en lugar de él con los juguetes...`*” (en Gruss, Rosemberg, 2017:48)

Según aportes de Aucouturier, la exploración y el descubrimiento del mundo es una exploración motriz, por lo que es necesario tocar, manipular, desplazar los objetos, tirarlos, recogerlos, subirse encima, meterse dentro, debajo, para aprender así las formas, las direcciones, las orientaciones, las dimensiones, los volúmenes, las superficies y también descubrir sus estructuras (Aucouturier, 1978).

En este caso, generalmente los juguetes/objetos son proporcionados por los adultos, quienes arman el espacio de juego en el hogar, variándolos cuando notan que el niño se aburre (Entrevista). Algunos los guardan en una bolsa colgada junto al corralitos y otros más grandes en su habitación (ej. mobiliario Pikler/Montessori que, según la mamá, se lo ofrecen desde que comenzó a pararse con apoyo) (Entrevista).

En **relación con el tipo de juego** que se observa en AM, se pueden describir:

- Los Juegos de Crianza/Corporales (Calmels, 2007): -De sostén: “cunita de oro” con su mamá y abuela. Donde lo sostienen y balancean rítmicamente, mientras le cantan una canción (Crónica 1) -De persecución: cuando la mamá se aleja y acerca preguntando varias veces “¿qué estás haciendo?” (Crónica 4).

- Juego Sensoriomotor / Juego de Aseguramiento Profundo (Aucouturier, 2004): (observado en sus movimientos y balanceos, envolverse, llenar, vaciar, reunir, retener, alejar, meter, sacar, sacudir, entre otros). Juegos de exploración de objetos/juguetes (por ej.: con la pelota liviana, bolsa de plástico, recipientes redondos de plástico, almohada grande, juguete de camión de plástico mediano), donde AM conoce el mundo material que le brindan en los espacios de juego en su hogar (Crónica 2, 3,4,5,6,7).

En **relación con los Otros**, según Chokler, el cuerpo es en movimiento en el tiempo-espacio de otros, con otros. Otros presentes (aún en su ausencia) en el mundo que le han organizado (consciente o inconscientemente) y que nutren, física y afectivamente al niño. Lo introducen en su cultura y el lenguaje. Por lo tanto, el cuerpo es una

construcción social (Chokler, 2017). En este caso, se puede inferir que AM se encuentra atento a lo que ocurre a su alrededor y mantiene interacciones con los adultos que lo acompañan en su vida cotidiana. Las modalidades afectivas que vive el niño en su entorno familiar, construyen las matrices relacionales con las que establecerá sus lazos afectivos, con pares y adultos. Según Chokler (1994) a partir de la seguridad afectiva que tiene, el niño podrá conocer el mundo, explorarlo, transformarlo y aprender.

Amir algunas veces participa de manera activa cuando “lo dejan hacer...” por su propia iniciativa y deseo (ej. cuando puede explorar un objeto de manera autónoma) (Crónica 7); y otras veces de manera pasiva cuando “se le hace hacer...” (ej. en el juego de la cunita de oro) (Crónica 1). En este sentido, desde las representaciones sociales se estructura un Orden Simbólico que establece qué mundo le llega al niño cuando el niño llega al mundo. Esto hace referencia a quiénes lo acogen, para qué, de qué manera, dónde. Y se determina cuál va a ir siendo su lugar, su posicionamiento como sujeto (activo-pasivo), disciplinado o más o menos libre, también las expectativas y sensaciones de los adultos que lo rodean (Chokler, 2017).

Se observa con frecuencia (Crónica 1,2,3,4,5,6) que los adultos intervienen durante el momento del juego del niño: hablando, cantando una canción, mostrándole como se hace una acción o interviniendo físicamente en la manipulación de los objetos. El niño se ajusta a nivel sensorial, tónico y postural en base a la ocasión, según el espacio de juego propuesto por los cuidadores, los objetos y las interacciones que mantienen con él. También se observa que AM actúa en concordancia con el juego y placer compartido con el otro (ej. juego con su papá: pelota) (Crónica 2). Por lo tanto, se puede destacar que en el hogar se observan juegos de sostén, y/o participación de los adultos.

Amir solicita a los otros en actividades de cuidado, cuando requiere/busca ser asegurado, maternado, cuando intenta obtener un objeto, cambiar de posición, recuperar el equilibrio, cuando desea comunicar y jugar con el otro. Surgen las resonancias tónicas-emocionales recíprocas a través del placer compartido. Solicita al otro por medio del intercambio, sonrisas (Crónica 6), la mirada (Crónica 3,6,7), la imitación de los gestos (ej.

sonrisa recíproca) (Crónica 7), expresión de malestar o molestia: con gestos de rechazo, tensión corporal (ej. cuando se muestra molesto cuando pierde el equilibrio y cae hacia atrás en el catre) (Crónica 5).

Su modalidad de comunicación es a través de la proximidad (permanece en el espacio cercano a otros adultos, pero tolera la distancia física) y en ocasiones con el contacto corporal. También con su voz (balbuceos, gritos en distintos tonos) (Crónica 1,2,5,6), gesto y miradas dirigidas al adulto (Crónica 1,2,3,4,5,6,7), señalamientos, sonrisas y risas (Crónica 1,2,6,7), también a través de sus estados tónico-emocionales y posturas. Como aporte principal se destaca que *“La comunicación es el producto de las interacciones semantizadas que parten de las actitudes emocionales generando sistemas de señales, recíprocamente significantes, desde el diálogo tónico-postural, proxémico, cinético, contacto, mirada, mímica y gesto se construye el camino de la expresión al código y al lenguaje”* (Chokler, 1994:29).

A su vez, Chokler destaca que, en la construcción de la persona, la subjetivación e imagen de sí están siempre integradas a las huellas del otro con quien ha vivido experiencias significativas. Esta dinámica de emociones y afectos permiten el anclaje de la percepción y de la sensación de la experiencia como signos y representaciones en la memoria y en el psiquismo. Este proceso se transforma al externalizarse y proyectarse en los gestos, las construcciones, los actos, y el lenguaje (Chokler, 2017).

Otro aporte importante de la psicomotricidad en este caso es lo expuesto por Aucouturier sobre la comunicación: *“...Lo no verbal es el vector privilegiado de la comunicación porque es económico y rápido, y permite al niño descubrir y mantener el placer de comunicarse...Formar al niño en el placer de comunicarse es ante todo socializarlo, pero también ayudarlo a salir de sí mismo...La comunicación debe ser entendida como el preludio a la descentración indispensable para la actividad operativa”* (Aucouturier, 2022:15,16). En el caso de AM, la comunicación se aprecia desde su expresividad motriz y gestual, es decir, principalmente a través de su lenguaje no verbal. Lo que le permite iniciar, mantener y finalizar diálogos tónicos-emocionales con los adultos que lo rodean. También hay producción

de sonidos, balbuceos, gritos en diversos tonos, lo que representa un repertorio frente a la demanda o intercambio de los otros.

4.2- Análisis e interpretación de datos: Brune (B)

Niño observado: Brune (B)

Edad aprox. en los videos: 1 año y 4 meses – 1 año y 8 meses.

Fecha de nacimiento: 6/2/22

Ubicación del hogar: Maipú, Mendoza.

Adultos con los que vive: su papá y mamá.

Hermanos: Gerar (4 años y 6 meses)

Espacio del hogar en los que predomina durante el juego: el living-comedor, la habitación de B y su hermano. También el patio y el baño (bañadera), antes de bañarse.

A partir de los datos obtenidos (Anexo 4-Brune) se puede inferir que en **relación a sí mismo**, B expresa sus emociones a través de la risa, sonrisa, las mímicas (Crónica 1,5,6), miradas dirigidas y sostenidas en lo que le llama la atención por ej. en los fideos duros (Crónica 2), en las fibras y colores (Crónica 3), en el libro (Crónica 6) que manipula, también se expresa a través de su voz: palabras, frases o preguntas simples, por ejemplo “¿Este?” (Crónica 3, 6), sonidos onomatopéyicos: por ej. de monstruo (Crónica 4). A su vez se expresa con las posturas (ej. sentado, arrodillado, parado), los gestos significantes y sus acciones acordes en la intencionalidad de sus juegos, por ej. en el caso del juego de reunir los fideos (Crónica 2) o meter los lápices en la caja (Crónica 3) o hacer como si leyerá un cuento (Crónica 6).

Se observa que B muestra variaciones tónicas-emocionales en los videos, lo que expresa con sus estados un aumento del tono en situaciones de juego que requieren de ciertos tipos de movimientos para ejecutarlos por ej. en el juego con su hermano y el triciclo (Crónica 5). Y en otros casos se observa una disminución del tono corporal / emocional sobre todo en acciones que requieren una manipulación fina, más estática y concentración, como lo es cuando juega a meter los lápices o fibras por los agujeritos de una caja de leche (Crónica 3). Sus estados tónicos emocionales por lo general expresan estados de placer (disponibilidad, sonrisas, risas) durante los juegos en el hogar analizados en dicha investigación.

Las posturas que predominan en B son: bipedestación (Crónica 2,4,5,6), decúbito dorsal: cuando se relaja un instante sobre un peluche/almohada en el juego de la habitación (Crónica 4), sedestación: sentado en su sillita, en el juego de escondidas con sus papás (Crónica 1), de rodillas en el suelo (ej.

juego de caja, lápices y fibras) (Crónica 3). Generalmente se encuentra erguido, con apoyo de piernas y empeines en el piso, en algunas ocasiones se inclina o estira para tomar algún objeto o ver algo que llama su atención.

Por lo tanto, se puede observar libertad de movimiento y autonomía postural durante los momentos de juego de B en su hogar, que se aprecia a través de las posturas intermedias que despliega, movimientos armónicos y recuperación de equilibrio (Crónica 4,5). Según aportes de la dra. Chokler, las posturas intermedias aseguran los pasajes armónicos de una a la otra. Mientras que el niño percibe todas las partes activas de su cuerpo, experimenta su propia capacidad para hacerlas funcionar en el momento más adecuado, con una constante autorregulación tónico-emocional, ligada a la intencionalidad. La autora explica que esta percepción y autorregulación son fundamentales en la construcción del esquema corporal, de la construcción de sus actos y de la conciencia de sí (Chokler, 2017).

Con su intencionalidad (mirada dirigida, atención focalizada en un objeto por un tiempo prologado, estado tónico emocional placentero, exploración, disponibilidad emocional y corporal...) manifiesta interés por conocer el mundo que lo rodea, experimentar diversas formas de hacer con su cuerpo y objetos que interviene. La curiosidad es el motor de su exploración, expresividad motriz y actividad placentera.

A través de sus movimientos y acciones explora, manipula los objetos que tiene cerca con una finalidad específica (percibe sus cualidades y características, ej. encastrarlos, meterlos, sacarlos de un recipiente/caja...), con un proyecto de acción (Crónica 2,3,5,6), que según lo observado frecuentemente es sugerido, inducido por los adultos que le muestran “cómo hacer algo” y en algunos casos es por su propia iniciativa. Se mueve por el espacio caminando despacio o rápidamente. Generalmente sus movimientos son armónicos: coordinados, los realiza con calma y poco esfuerzo, eurítmico y equilibrados. Por momentos son movimientos rápidos, cuando está en una actividad predominantemente motriz (juego de triciclo: traslados con su hermano) (Crónica 5), y en otros momentos son más lentos, cuando está en una actividad de manipulación fina (ej. colocarles las tapas a las fibras) (Crónica 3).

Hay situaciones de equilibrio/desequilibrio corporal por ej. situación de juego simbólico de monstruo que cae sobre un almohadón (Crónica 4) o en el juego con triciclo con su hermano cuando se gira rápidamente el triciclo y cae de costado en el suelo (Crónica 5). En ambos casos se observa que B busca recuperar el equilibrio con rapidez y facilidad, ajusta sus posturas de manera autónoma y sigue con el juego placenteramente (sonrisa, disponibilidad corporal).

Con respecto a la evolución en su desarrollo se puede ver cierta capacidad de análisis de la realidad espacial, temporal y emocional en el momento del juego cotidiano. En un principio se observan predominantemente juegos de exploración, sensoriomotor (Crónica 1,2,3,5). Luego se observa que hay participación de un juego simbólico en el rol de monstruo que asusta con sus sonidos, acercándose, asechando a “las princesas” (su papá y hermano) (Crónica 4). Y luego se observa interés por la actividad cognitiva por ej. cuando pregunta por los colores de los lápices que mete dentro de la caja (Crónica 3) o simbólica cuando “hace como si contara la historia” del “lobo y los tres chanchitos” junto con su mamá (Crónica 6). En este caso, usa el cuento como eje narrativo (juego simbólico), señala las imágenes, expresa asombro, nombra los personajes, hace sonidos, dice palabras, hace preguntas, escucha, interactúa a través del diálogo con su mamá. Por ende, existen destrezas cognitivas (atención y memoria) al recordar una historia y poder reproducirla a su manera con su tono de voz, gestos de asombro, sonidos, etc.

Desde la experiencia de Brune con la historia, donde se observa atención sostenida en el cuento, expresiones gestuales y verbales de asombro/sorpresa, miradas dirigidas a su mamá y las imágenes, señalamientos, repetición de la historia que atrae su atención, y el uso del lenguaje para enriquecer el juego simbólico (ej. preguntas y respuestas). Para Aucouturier, en la narración “el lobo y los tres cerditos” (cuento universal) a los niños les parece muy interesante porque evoca la angustia de pérdida y los fantasmas orales que les obsesionan y pueden generarles mucho miedo. Desde el psicoanálisis los tres cerditos no son más que uno solo y juntos simbolizan la etapa de construcción del Yo, las etapas de

construcción del edificio psíquico. Al final de la historia, los chanchitos salen victoriosos frente al agresor y muestran su alegría porque ya no le tendrán miedo a ser devorados por el lobo. Esto permite contener el fantasma y una identificación serena con las imágenes parentales, representadas en casa por la pareja (padre y madre) (Aucouturier, 2004).

En **relación al espacio/tiempo del momento de juego**, los espacios que predominan en el hogar son: el living-comedor (Crónica 1,2,3,5), la habitación de B y su hermano (Crónica 4,6). Según la entrevista se nombra el patio donde juega con tierra, agua y recipientes. También la mamá nombra el baño, antes de bañarse (bañera con agua, recipientes y animalitos). Es importante destacar que B se moviliza con autonomía y seguridad por los espacios, generando diversos momentos de juego en distintos sectores del hogar, por ejemplo, se puede observar en el juego del triciclo donde se trasladan de la cocina al living y luego por el pasillo hacia las habitaciones (Crónica 5).

Según Szanto Feder, el movimiento tiene dos aspectos esenciales: en primer lugar, es expresión: ese es el rol directo que cumple el vínculo con su entorno humano. Y después manifiesta una presencia en el mundo físico, es decir que, cumple un papel de adaptación al mismo tiempo que resulta un medio de conocimiento / control del entorno donde vive (Szanto Feder, 2011). En el caso de Brune se observa que, a través de sus movimientos, desplazamientos logra dirigirse a lo que le llama su atención o a las personas que lo rodean para interactuar con ellas. También se aprecia cómo los adultos adaptan los objetos para generar espacios de juego con objetos reciclados, lo que muestra una adaptación y resulta un medio para B explorarlos y conocer el mundo a través de ellos.

En lo que respecta a la seguridad de los espacios de juego, se observa que por lo general los espacios del hogar están adaptados para que sean espacios seguros para los niños (Crónica 1,2,3,5,6). La mamá en la entrevista cuenta sobre varias modificaciones en el hogar que fueron realizando a lo largo de su crecimiento (por ej. desocupar los dos estantes bajos de la biblioteca; sacar la mesita ratonera del living, ya que los niños buscaban subirse y saltar, corriendo peligro de golpearse; dividir el living:

armar una habitación con Durlock con puerta donde su papá realiza trabajos de tatuajes, etc.)

El único indicador de inseguridad que se observó en un video (Crónica 4) fue una estufa eléctrica ubicada sobre la mesita de luz de la habitación de los niños, mientras jugaban al monstruo y la princesa con su papá y hermano. Lo que promovía un peligro en latencia por el tipo de juego sensoriomotor que se desarrolló (B subía y bajaba de la cama, saltaba) y por todos los objetos inflamables que estaban muy cerca alrededor (almohadas, sábanas, peluches, etc.).

Desde el indicador de atención al espacio se puede observar que B tiene apreciación cognitiva del espacio (ubicación, direcciones, distancias, velocidades, etc.) por ej. cuando realiza acciones concretas de buscar, seleccionar, meter las fibras en la caja (Crónica 3) o cuando acelera su paso/velocidad para alcanzar el triciclo en el que su hermano se desliza rápidamente (Crónica 5). También B muestra cierta anticipación de obstáculos y dificultades en el espacio: cuando cae del triciclo (Crónica 5), hace un ajuste tónico-postural mientras cae, apoyando sus manos en el piso y evitando golpear su rostro en el suelo. Por otro lado, se observa en distintos momentos atención al espacio de los demás: cuando mira atentamente a los adultos y hermano en distintos momentos de su juego (Crónica 1,2,3,4,5,6).

Lo anteriormente expuesto se puede asociar al aporte de Szanto Feder que describe que la actitud de cuestionamiento es un elemento primordial propio de la actividad autónoma, presente en momentos de atención concentrada y focalizada. Atención dirigida a un fenómeno que ha impresionado al niño en el transcurso de su actividad (en Gruss, Rosemberg, 2017).

Con respecto al parámetro de **relación a los objetos/juguetes:** según lo observado B prefiere y utiliza objetos de la vida cotidiana como: caja de apoya vasos, fideos tirabuzón sin cocinar, tupers (Crónica 2), caja de cartón con agujeros, lápices o fibras, cartuchera (Crónica 3), almohadas, sábanas, (Crónica 4), etc. También juguetes de plástico: por ej. muñecos de animales, autitos, pelotas, baldes, cucharas con los que juega con barro en

el patio. Uno de sus juguetes preferido es un auto que lo llama “Rum” (Pata pata), con el que se traslada sentado alternado empujes con los pies, por toda la casa (Entrevista). También le gustan los cuentos, su preferido es “el lobo y los tres chanchitos” (Crónica 6).

Utiliza los objetos de diversos modos: los busca, selecciona, manipula, mira atentamente, explora, traspasa de un recipiente a otro, mete/saca, junta/aleja, realiza acciones de continente/contenido, los enhebra, los nombra y pregunta por sus colores, repite, guarda. Se desplaza en ellos, desplaza a otro en ellos (juego de triciclo con su hermano) (Crónica 5). Además, realiza ajustes posturales para conseguir una manipulación precisa, los mueve, aleja, lanza, junta, los hace rodar, gira. También mueve sus páginas, señala los dibujos o ilustraciones del cuento, narra historia (con palabras, frases, acciones, sonidos, gestos...), los explora con el movimiento, acciones y mirada fija, los inviste con intencionalidad e imitación (Crónica 6).

Durante el juego con recipientes, cajas, fideos, lápices (Crónica 2) B realiza acciones de continente/contenido: Según autoras seleccionadas para el análisis: el “*vivir durante largo tiempo con los objetos*” (Aucouturier, 1977), en un hacer creador, libre y espontáneo, hace que la actividad vaya organizándose en un proyecto que no es únicamente intelectual, sino que se va dando en la acción, es decir que, el pensamiento va elaborándose al compás de la acción, en una dialéctica permanente. De este modo, la actividad se va enriqueciendo al comenzar a poner objetos en relación: resolver, seleccionar, poner y sacar, juntar, apilar, alinear, ensartar, etc. Se van complejizando las acciones y prolongando los tiempos de atención y profundizando la concentración.

De esta manera B, comprueba espontáneamente los tamaños, compara objetos, explora sus posibilidades de encastre, los clasifica, los organiza con un cierto orden. A través de estas acciones va estructurando las primeras nociones espaciotemporales: dentro-fuera, grande-chico, antes-después, arriba-abajo. Y no solo aporta a sus aprendizajes intelectuales, sino que también permite construir vivencias afectivas-emocionales con una profunda significación simbólica (Gruss, Rosenberg,

2017). En palabras de Chokler: *“Contenidos mentales que, dialécticamente se transforman a su vez en continente psíquico...”* (Chokler, 2001:85).

El niño realiza acciones repetitivas en sus juegos. Se relaciona con los objetos, se toma su tiempo para explorarlos, para interactuar con otros (ej. subir/bajar de la cama -cueva del monstruo (Crónica 4), juegos de continente/contenido (Crónica 2,3)). Muestra un estado tónico emocional de placer y atención sostenida generalmente mientras juega con los objetos/juguetes de su vida cotidiana. Responde al pedido del adulto que a veces le dice cómo hacer con los objetos (por ej. donde colocar los fideos (Crónica 2) o ponerle la tapa a la fibra (Crónica 3)).

Con respecto a la calidad de la utilización de los objetos realiza ajustes tónicos-posturales, de movimiento y secuencias de acciones para explorarlos, con cambios de ritmos, velocidades, teniendo en cuenta el tamaño, volumen y peso de cada objeto para su manipulación. Con respecto a los caracteres de la utilización de los objetos se destacan: *sensorio-motriz* (ej. juego con pelotas, juego con triciclo (Crónica 5)), *exploratoria* (ej. juego con fideos, recipientes y caja (Crónica 2)), *simbólica* (por ej. en el caso del juego con su papá y mamá de esconderse / aparecer tapándose con sus manos (Crónica 1). Y en el caso del juego de princesas y monstruo - con su papá y hermano- cumpliendo el rol del bebé en un principio y luego cambiando al rol del agresor, asumiendo ser el monstruo que asusta (Crónica 4)) y también *cognitiva* (juego de continente/contenido con caja y colores, donde ensambla, compara, selecciona, pregunta, nombra, repite (Crónica 3). O al hacer como si lee un cuento (Crónica 6)).

Los objetos que utiliza no muestran ser un peligro para su edad, los manipula con cuidado e intenciones concretas durante el juego. Son objetos seguros, porque no pueden ser ingeridos o lastimar. Son de distintos materiales, texturas, cotidianos y accesibles en el hogar: reciclados. En este sentido, Calmels destaca que el desecho guarda un poder de transformación en otra cosa. Es decir que los desechos tienen el poder de atracción. La cercanía con estas materias provee al niño de una experiencia corporal excepcional, que permite sensibilizar su mano por ej. con la textura de un paño o de una madera, y de este modo los restos suman (Calmels, 2013).

La mamá de B encuentra valor agregado a algunos desechos (caja de leche, caja de cartón de portavasos, libro roto, etc.) y se los ofrece con intención de favorecer experiencias de juego, exploración y aprendizajes (Crónica 2,3,6). Según aporte de F. Tonucci *“Un juguete adecuado es aquel que sin ser nada concreto puede ser todo.”*

Con respecto al uso de la tecnología, la mamá en la entrevista menciona que en casa prefieren no ofrecerle el celular, pero si cuando van a algún lugar a cenar (con canciones o dibujos infantiles). Y en la casa suelen prender la televisión en algunos momentos, por ej. cuando necesita cocinar (Entrevista).

En **relación con el tipo de juego** que se observa en los videos de B o según lo que la mamá nombra en la entrevista, se pueden destacar:

-Juego Sensoriomotor / Juego de Reaseguramiento Profundo: por ej. juego de traslados con su hermano en el triciclo (Crónica 5), juego de pelotas y cajas, juego con material reciclado (Crónica 2,3). Donde se observan acciones como: movimientos de piernas, brazos, llenar, vaciar, reunir, alejar, correr, saltar, perseguir, esconderse, buscar, llevar, entre otras. También la mamá nombra los juegos en el patio, con elementos de la naturaleza: tierra, agua, barro (Entrevista).

-Juego Simbólico / Juego de Reaseguramiento Superficial: por ej. juego de desaparecer/aparecer tapándose con sus manos el rostro, con la interacción de sus papás que lo buscan y encuentran (Crónica 1). Otro ej. es el juego del bebé, el monstruo y las princesas (juego de identificación con el agresor y el agredido – capacidad de cambiar de roles, hacer “como sí...”), realizado con su papá como partenaire simbólico y su hermano (Crónica 4).

-Juego de Aseguración Profunda por medio del Lenguaje: Historia. (Crónica 6) En la interacción con su mamá cuando B le cuenta la historia “el lobo y los tres chanchitos”. Donde se observa su proceso cognitivo en la atención, la memoria, expresión verbal y no verbal (tónico-postural y gestual), hay señalamientos, observación de secuencia de dibujos, balbuceando, haciendo “como si leyera”, preguntando, respondiendo, con

interés, imitación y expresiones compartidas con su mamá (miradas, gestos de asombro, sonidos), etc.

Se observa una evolución en sus juegos, ya que en los primeros videos aparecen juegos de exploración o sensoriomotor (Crónica 1,2,3,5), y luego también surgen juegos simbólicos (Crónica 4) y cognitivos con los objetos que se encuentran a su alrededor, dándole otro significado al espacio-tiempo, objetos que lo rodean en el hogar y tomando a los demás como partenaire simbólicos, logrando sumarse al juego desde diversos roles simbólicos (Crónica 4,6).

Desde el parámetro en **relación con los Otros**, se puede analizar que Brune es solicitado por otros (padres o hermano) frecuentemente en los videos (Crónica 1,2,3,4,5,6) cuando lo invitan para jugar, comunicarse o cooperar (interacciones con su familia). También cuando le dan consignas, por ej. cuando la mamá le indica donde colocar los fideos (Crónica 2). Por lo tanto, se observa que en la mayoría de los videos los adultos intervienen durante el momento del juego, con interacciones verbales generalmente. No obstante, B participa de manera atenta al entorno, de manera activa, autónoma, continuando el juego por su propia iniciativa, con el material que generalmente es proporcionado por los adultos o hermano. Se observa placer compartido con los demás durante sus juegos a través de los intercambios emocionales (miradas, risas, sonrisas, etc.) y disponibilidad para la acción. Se observa que en general el niño se ajusta a nivel sensorial, tónico y postural en base a la ocasión, según el material, espacio de juego, propuestas, intervenciones y participación de los otros en la construcción de su juego. Por ej. en el caso del juego del triciclo (Crónica 5) donde primero va sentado y es trasladado por el espacio por su hermano que empuja desde la manija y luego cambian de rol: es B quien lleva a su hermano (observándose ajustes a nivel sensorial, tónico y postural: primero va sentado en el triciclo moviendo sus piernas y luego va caminando/corriendo, sosteniendo la manija, empujando el triciclo).

Para Aucouturier que el niño juegue con los padres, hermanos es un medio excepcional de comunicación para él. A través del juego con otros, el infante libera emociones muy fuertes que comparte, se apropia o rechaza,

emociones acompañadas o no de palabras. Desde esta intensidad de la comunicación, tanto verbal como no verbal, durante el juego le permite que se construya a sí mismo en el camino hacia la sociabilización (Aucouturier, 2022). B solicita a otros, cuando pide interactuar para comunicarse, jugar, aprender o pedir ayuda. También cuando desea obtener un objeto, que está fuera de su alcance (por ej. guardado en el placar) (Entrevista). Solicita al otro por medio de la seducción (mirada, respuesta a la necesidad del otro, juego de esconderse y aparecer (Crónica 1)); la imitación de los gestos, sonidos, acciones, movimientos; la anticipación; la invitación (ej. narración juntos de cuentos (Crónica 6)).

Los medios que utiliza para atraer al otro son a través de la voz: palabras, gritos (con distintos tonos: más altos o más bajos (Crónica 1,3,4,5,6)), onomatopeyas (ej. sonido de monstruo (Crónica 4)), miradas dirigidas y sostenidas en los padres y hermano, variaciones tónicas y emocionales, cambiando el ritmo de su accionar según el juego en el que se encuentre (unos más estáticos - minuciosos (Crónica 3,6) y otros con mayor cantidad de movimiento corporal – amplios (Crónica 4,5)), diversas posturas y movimientos, alternancia de distancias (alejarse-aproximarse), traslados. Además, se comunica a través de los gestos, las sonrisas, risas, el contacto físico, señalamientos y la repetición de las acciones que le generan placer. B interrumpe las interacciones con los demás, corriendo la mirada hacia otro lado, ignorado al adulto, prestando atención a su accionar (Crónica 2).

En relación con lo observado la Dra. Chokler aporta que el orden simbólico es el conjunto de representaciones mentales, determinadas socio-históricamente (valores éticos, creencias, mitos y saberes científicos, culturales de una comunidad). Los que se expresa y opera inevitablemente, en la interacción cotidiana, desde un orden simbólico inducido a través de discursos, actitudes, comportamientos, rituales, acciones y tradiciones. Estos regulan y mantienen la vida e incluyen a cada sujeto en la familia, en la sociedad y en la cultura donde crecen. De esta manera penetran con fuerza instituyente integrándose en el psiquismo individual (Kaës, 1981) y configurando tanto sus conductas como su pensamiento y también su identidad (Chokler, 2017).

4.3- Análisis e interpretación de datos: Lara (L)

Niño observado: Lara (L)

Edad aprox. en los videos: 4 años – 4 años y 8 meses.

Fecha de nacimiento: 07/ 06 / 20

Ubicación del hogar: Cutral Có, Neuquén.

Adultos con los que vive: su papá y mamá.

Hermana: Ana (10 años)

Espacio del hogar en los que predomina durante el juego: el living-comedor, la habitación de ella y su hermana, debajo de las escaleras del dúplex y los últimos escalones.

Desde los datos más relevantes obtenidos (Anexo 4-Lara) se puede inferir que en **relación a sí misma**, Lara expresa sus emociones, intereses y necesidades a través de la sonrisa, risa (Crónica 1), miradas dirigidas a su entorno (Crónica 1,2,4,5,6), mímicas y gestos significantes al rol simbólico que asume por ej. maestra que recuerda las reglas de no pegar al compañero (Crónica 1), como también a través de las posturas, sus acciones y de la comunicación verbal (fluida y coherente a la situación o rol simbólico que asume en el juego) por ej. en cuando ocupa el rol de adulta que acompaña al bebé a los juegos de la plaza (Crónica 3), etc.

También se puede observar la representación de sí misma a través de las construcciones que crea en el espacio de juego en el hogar (ej. armado de juego de plaza en el living (Crónica 3) o armado de casita en la habitación (Crónica 6)), los roles que asume y representa durante los juegos simbólicos (ej. maestra del jardín (Crónica 1) y rol maternante, cuidadora de bebés (Crónica 3,4,6)). Según Chokler la construcción de casas y refugios representan así mismo una proyección y extensión del propio cuerpo y de la imagen de sí (Chokler, 2017).

Lara muestra variaciones tónicas-emocionales, expresando estados de aumento del tono en situaciones de juegos sensoriomotrices y simbólicos (juego de maestra en el jardín (Crónica 1) o con bebé en la plaza (Crónica 3)). Y en otros momentos muestra una disminución del tono corporal/emocional, en las acciones de manipulación fina y más estáticas (juego de “leer” un cuento al hipopótamo (Crónica 2) o en el armado de rompecabezas de bichos (Crónica 5)). Por lo general sus estados tónicos/emocionales expresan un sentimiento de placer (sonrisas, risa, disponibilidad, atención...) durante los juegos que se observan (Crónica 1,2,3,4,5,6) en el hogar.

Lara en algunas oportunidades muestra rupturas y ajustes tónicos/posturales durante la narración de su juego simbólico (ej. (Crónica 3) cambio del tono cuando “el bebote cuando se cae”. Ella también se tira lentamente sobre el sillón y queda unos segundos quieta. Hace como si “el bebé llora”: emitiendo el sonido de llanto, lo sostiene, consuela, cuida con actitud empática). Esto simboliza el cuidado maternal desde sus propias experiencias / historia profunda. En este sentido, Aucouturier dice: *“El juego es simbólico en la medida en que representa una historia vivida procedente de las relaciones afectivas con los padres”* (Aucouturier, 2022:30).

También esto se puede observar en la situación de contarle un cuento al hipopótamo (Crónica 2), ya que la niña aún no sabe leer, pero debido a haber tenido experiencias compartidas de ese tipo con sus adultos referentes, puede desplegar una imitación de actitud lectora con su accionar, gestos y expresividades. A partir de las historia que va inventando, creando y contando en voz alta, relata diversos miedos profundos como al abandono, a perderse, desaparecer y que los padres no la encuentren, a un compañero que pega, a ser robado, etc. Algunos ejemplos textuales que la niña dice son: *“...Nunca no estaba la niña. La niña se perdió, la casa...y cuando se fue, todos no estaban. Se fue de la casa. Y la niña cuando se perdió, no lo encontraba a sus padres y llamo a la poicia (policía)...”, “...Y entonces, ah, la poicila (policía) atrapó al ladrón...y también no tiene que hacer nunca más eso”, “...y el compañero, que se llama Lolo, les pegó a todos”, “...Y cuando se fue, epaocio (desapareció)...no estaba”, “y cuando, cuando...ento (entro) la casa de la buja (bruja)...”, “...El nene estaba corriendo en la casa, se lastimo la yodilla (rodilla) y...se enfermó”, entre otras. Estas son expresión de emociones profundas que enuncia a través del juego de aseguración profunda por medio del lenguaje: al contar historias que le dan miedo. Aucouturier destaca que cuando los niños buscan soluciones contra el miedo, son búsquedas para asegurar los procesos de reaseguración (Aucouturier, 2022).*

También Lara a través de sus movimientos y acciones descubre, experimenta, crea, construye su juego espontáneo en el hogar. Los movimientos son armónicos, coordinados, realizados con calma y poco

esfuerzo, eurítmico y equilibrados, como en el video (Crónica 4) que higieniza al bebé (bebote): por ej. gestos delicados, suaves y precisos para higienizar sus oídos. También muestra movimientos enérgicos, es decir, realizados con fuerza y rapidez hacia un objeto con seguridad y autonomía, (por ej. (Crónica 3) se observa en su expresividad motriz del juego sensoriomotriz/simbólico donde es una adulta que acompaña y cuida a un bebé (bebote) en los juegos de una plaza: hace “como si el bebé se mueve”, lo traslada, sube y baja del sillón, salta, camina sobre los cubos haciendo equilibrio, sube y baja los escalones, pasa al bebé de un lado al otro de la escalera, etc.). El aporte de Chokler en relación a lo analizado, es que existe una estrecha relación entre la sensación corporal de estabilidad y bienestar, el equilibrio emocional y la disponibilidad corporal para el movimiento, la exploración y el aprendizaje. La cual se organiza desde su historia postural, la que fue conformando en relación con el movimiento del cuerpo en el espacio, a los objetos y los adultos que ejercen las funciones de protección y cuidado (en García, González, 2017).

Con su intencionalidad en los momentos de juego (observada en las miradas dirigidas, atención sostenida, gestos, mímicas, actitud, posturas desde el rol simbólico que elige, etc.) (Crónica 1,2,3,4,5,6), manifiesta interés por conocer el mundo que la rodea, experimentar diversas formas de hacer con su cuerpo y los objetos que inviste. La creatividad, imaginación, construcciones y simbolización son el motor de su juego espontáneo, expresividad motriz y actividad autónoma placentera.

Con respecto a la descentración tónica y emocional: muestra capacidad de analizar la realidad espacial, temporal y emocional, por ej. tiene interés por la actividad operatoria y lógica: actividad con cuentos “hacer como si lee” (Crónica 2) o armado de rompecabezas (Crónica 5). Hay situaciones donde se puede observar la inteligencia práctica puesta en juego: capacidad de plantear y resolver problemas prácticos, por ej. (Crónica 1) recordar las reglas del jardín especificando que no es posible pegarle al compañero y ofrecerles ir al patio a los alumnos (hermana, peluches, perro) cuando observa que “se están peleando”.

Con respecto a la **relación al espacio/tiempo del momento del juego** L prefiere los siguientes espacios del hogar: el living-comedor (Crónica 1,3,4,5), debajo de las escaleras del dúplex y los últimos escalones (Crónica 3,4), la habitación de ella y su hermana (10 años) (Crónica 2,6).

Según lo observado en los videos (Crónica 1,2,3,4,5,6), no se ven situaciones del espacio que representen riesgo o peligro para la niña. Ella se mueve con seguridad y autonomía por los ambientes del hogar, tiene precaución al subir y bajar las escaleras (lo hace despacio, atenta y agarrándose de la baranda), realiza juegos sensoriomotores como por ej.: saltar, subir/bajar del sillón o escaleras, trepar, caminar haciendo equilibrio sobre objetos como cubos, sillas, etc. (Crónica 3). Se observa control de su cuerpo en el indicador del equilibrio, desarrollo postural autónomo y actitudes de autocuidado (movimientos armónicos, seguros, sin golpes). A partir de su expresividad motriz manifiesta anticipación de los obstáculos y dificultades en el espacio, con ajustes tónico-emocionales y corporales en cada situación. También muestra atención al espacio de los demás, con miradas dirigidas, emite frases, preguntas o respuestas dirigidas a otros (Crónica 1,2,3,4,5,6).

Chokler refiere a la exploración y el conocimiento del mundo, que el niño no solo existe, si no que vive y se mueve, no solo se traslada o toma los objetos, si no que, principalmente “es”, se “siente siendo”, mientras piensa, conoce su mundo y aprende constantemente. Por lo tanto, la actitud de cuestionamiento ocupa un rol fundamental como condición indispensable para un verdadero aprendizaje que siempre es, por definición, activo (Chokler, 2017). En relación a la representación del espacio, L realiza construcciones simbólicas complejas. Por ej. al crear, construir espacios como: una plaza con juegos (circuito motor) en el living (Crónica 3) o al construir una casita en su habitación (con cocina, habitaciones, baño, comedor, etc.) (Crónica 6). En cada caso se observa una lógica en sus narraciones del juego simbólico, ocupa roles específicos, activos y significativos para ella (frecuentemente de adulta cuidadora de bebés/niños) (Crónica 1,2,3,4,6).

Respecto de sus construcciones, Aucouturier destaca que “la casa” simboliza un recinto protector contra la pulsionalidad de los fantasmas de acción. Como resultado de las constantes representaciones de todos los envoltorios mencionados de la representación de uno mismo (Aucouturier, 2004). Desde el marco teórico, como afirma Aucouturier la construcción de la casa es un espacio de aseguración profunda de la niña, donde en ella despliega su juego simbólico del rol maternante: cuidando a los bebés (bebotes).

Calmels acentúa que la casita es el refugio, “espacio habitado”, donde el niño/a le da sentidos propios al rincón, dándole valor a la casa como envolvente y tranquilizadora (Calmels, 2016). En los videos (Crónica 4,6) se observa que L despliega su juego de roles (de adulta cuidadora) en el hogar (casitas construidas por ella), que realiza tareas del hogar como: cocinar, lavar los platos, ordenar, etc. Y también tareas de cuidado como: higienizar, dar de comer, hacer dormir, contar un cuento al bebé, etc. Desplegando su juego de manera placentera en un juego espontáneo y autónomo (observado a través de la disponibilidad, atención / tiempo de juego, fluidez de sus acciones, narración simbólica, etc.).

Desde el parámetro en **relación a los objetos/juguetes** se puede precisar que L prefiere y utiliza cotidianamente en su hogar los siguientes: Según lo observado en videos: pizarra blanca con fibrones y borrador, peluches y muñecos, hojas, lápices (Crónica 1), cuento infantil grande con texto y dibujos, peluche grande de hipopótamo (Crónica 2). Utiliza con frecuencia los bebotes (Crónica 3,4,6), también juguetes de higiene como peine, secador, cocinita y utensilios de juguete (Crónica 4). Objetos del hogar como sillas, sillón, asientos de cubos, mesita chica, escalera, etc. con los que construye sus espacios de juego (jardín, casita, plaza infantil) (Crónica 1,3,4,6). Juega con rompecabezas de dibujos (2 o 3 piezas) (Crónica 5). También la mamá nombra en la entrevista: barbies, kit de doctora, kit de veterinaria, material de arte: cajas, pintura, papeles y tijera, masa de sal.

Se observa que los objetos/juguete que usa la niña son seguros para su edad, de distintos tamaños, materiales, texturas, cotidianos y de simple acceso en su hogar.

Lara utiliza los objetos con finalidades precisas dentro un proyecto de acción que da lugar a la narración espontánea de su juego en el hogar. Algunas acciones son: buscar, seleccionar, clasificar, organizar, dar un simbolismo y significado a los objetos, moverlos “como si les diera vida”, personificarlos e inventar historias (ej. juego simbólico de jardín maternal: peluches, muñecos (Crónica 1) y plaza: bebote (Crónica 3)), trasladar, guardar. También los utiliza para construir los espacios de juego (ej. juegos de plaza infantil: con sillón, cubos, sillas, mesita, escalera, etc. (Crónica 3)).

Con respecto a los caracteres de la utilización de los objetos se destacan: *sensorio-motriz* (juego circuito motor de plaza en el living (Crónica 3)), *simbólico* (juego simbólico del jardín: L es docente y su hermana, perro, peluches son los alumnos (Crónica 1) o juegos de cuidados con bebotes (Crónica 3,4,6)) y *cognitiva* (juego de rompecabezas donde compara, selecciona, encastra, clasifica, organiza, pregunta, responde, nombra, personifica, etc. (Crónica 5)). Se observa una evolución en sus juegos, alcanzando y privilegiando los juegos simbólicos y cognitivos, dándole otro significado al espacio-tiempo, objetos y personas que la rodean en el hogar. Lo que la lleva a enriquecer sus historias inventadas durante cada juego espontáneo a partir de la creatividad, construcción e imaginación, desplegando sus posibilidades simbólicas.

En relación al juego con muñecas/bebotes, Aucouturier (2004) destaca que para las niñas se mantienen en una dimensión social y cultural, pero no solo se trata de un juego cultural sino también de un juego de identificación con la madre. En el caso de L se observa como asume el rol simbólico de adulta cuidadora en sus juegos simbólicos, imitando gestos, posturas, acciones y actitudes de protección, cuidado cotidiano hacia los bebés (bebotes) (Crónica 3,4,6).

Con respecto al uso de la tecnología, la mamá expresa que si usa celular (2 hs aprox. repartido en el día), en los momentos que ella cocina, cuando la niña va al baño o en reuniones con adultos. Ve dibujos de YouTube de mascotas, Bluey, escuchas música y bailar (Entrevista).

En **relación con el tipo de juego** que se observa en L, se pueden destacar:

-Juego Sensoriomotor / Juego de Reaseguramiento Profundo (Aucouturier, 2004): por ej. juego sensoriomotor de circuito en el living: construcción simbólica de plaza infantil: tobogán, columpio, juego para trepar, puente, etc. Las acciones que realiza: trepar, saltar, correr, mover, trasladar, deslizarse, caer, etc. (Crónica 3)

-Juego Simbólico / Juego de Reaseguramiento Superficial (Aucouturier, 2004): por ej. juego simbólico de jardín maternal, L en rol de maestra (Crónica 1). O juego simbólico de contarle un cuento a la hipopótamo y a su mamá (Crónica 2). Juego simbólico de acompañamiento el juego del “bebé” (bebote) en la plaza (Crónica 3). Juego simbólico de cuidados cotidianos a “bebés” (Crónica 4,6): cocinar, alimentar, higienizar, bañar, acompañar el momento de descanso, etc. Donde L despliega el uso de los objetos/juguetes, el espacio/tiempo de manera simbólica y creativa, enmarcados en una historia que va inventando espontáneamente durante cada escenario en su hogar.

-Juego de Aseguración Profunda por medio del Lenguaje: Historia (Aucouturier, 2004). (Crónica 2) Se observa como L hacer “como si contara un cuento” - varias historias inventadas por ella (ya que no sabe leer), narrando con su expresividad verbal (diversos tonos de voz, pausas, expresión de emociones, preguntar y responder) y no verbal (postura, señalamientos de derecha a izquierda en el texto, giros y movimiento de páginas, gestos, mirada atenta, mímicas, etc.).

Desde el parámetro en **relación con los Otros**, se puede analizar que L es solicitada por sus padres o hermana cuando se le pide cooperar, invitan a jugar, cuando mantiene un diálogo. Comprende y ejecuta consignas simples y complejas (por ej. cuando la mamá le dice que arme los bichos del rompecabezas), aunque por lo general se observa poca intervención de los adultos en el momento del juego espontáneo y si lo hacen es con una intervención verbal (por ej. (Crónica 1) preguntarle ¿A dónde llevas los peluches?) o accionan cuando la niña les pide algún objeto fuera de su

alcance (Entrevista). Por lo general (Crónica 1,2,3,4,5,6), L actúa y participa de manera activa y autónoma, atenta al entorno, con el material/juguetes que frecuentemente es buscado y creado por ella.

Se observa a partir de su expresividad motriz placer compartido con su hermana en el juego simbólico, disponibilidad para la acción, creación de historias y construcción de espacios simbólicos de juego, por ej. en el juego de maestra y alumna en el jardín (Crónica 1), donde hablan, se ríen, construyen una narración simbólica juntas. Según Aucouturier, para los niños jugar con sus padres o hermanos es un medio excepcional de comunicación. Donde se liberan emociones muy intensas que se comparten, se apropian o rechazan. Estas emociones están acompañadas o no de palabras. Dicha comunicación durante el juego permite a la niña realizar un camino de socialización y construcción de sí misma (Aucouturier, 2022).

La niña manifiesta intercambios lingüísticos hacia los demás: desarrollo de su lenguaje verbal (diálogo) y no verbal para comunicar lo que desea, necesita, siente o imagina (Crónica 1,2,5). Solicita al otro por medio de la seducción (mirada, gestos, respuestas, sonrisas) (Crónica 2), la imitación de los gestos, sonidos, acciones, movimientos, mímicas (ej. tomando roles precisos de adultas cuidadoras: educadora y mamá (Crónica 1,2,3,4,6)), la anticipación, la invitación (ej. la mamá que escucha su narración del cuento (Crónica 2). O la invitación a su hermana en el juego del jardín (Crónica 1)).

Los medios que utiliza para comunicarse con los otros son: a través de la voz con distintos tonos (frases, preguntas, respuestas, diálogos) (Crónica 1,2,5), miradas dirigidas y sostenidas (Crónica 2), gestos y mímicas, variaciones tónicas-emocionales, cambios del ritmo de su accionar, diversas posturas y movimientos, alternancia de distancias, traslados con intensidad, sonrisas, risas (Crónica 1), la repetición de los juegos simbólicos de reaseguración que le generan placer, por ej. "cuidado de bebés" (Crónica 3,4,6). L interrumpe las interacciones corriendo la mirada hacia otro lado, atendiendo su accionar y continuando con su juego, por ej. cuando el adulto interviene haciéndole una pregunta.



Se observa a Lara en los videos (Crónica 1,2,3,4,5,6) que se desenvuelve de manera segura, con libertad y autonomía en los siguientes espacios: living comedor, escaleras, baño, habitación. Desplegando en ellos su juego espontáneo, a través de la expresividad motriz, libertad de movimientos y simbolización.

CAPÍTULO V:

5.1- Conclusiones:

El propósito de esta investigación ha sido observar y analizar el momento de juego cotidiano, en el contexto de crianza del hogar, de tres casos (Amir, Brune y Lara) y responder al interrogante: *¿Cuáles son los aportes que le brinda la psicomotricidad a los espacios cotidianos de juego en los hogares?*

Dicha tesina permitió abrir una ventana de cada hogar, para poder observar un recorte de los momentos de juego de las infancias, desde los parámetros psicomotores para pensar sobre los aportes teóricos-prácticos-actitudinales de la psicomotricidad operativa.

Desde los datos relevados en la intimidad del juego hogareño observado en cada caso, se pudo conocer las características de su entorno y las condiciones en las que ese juego tuvo lugar. De este modo se obtuvieron los indicadores que se clasificaron en parámetros del niño/a: en relación consigo mismo/a, en relación con el espacio-tiempo de juego, en relación objetos/juguetes de juego, en relación con el tipo de juego y en relación con otros.

Dichos parámetros fueron organizados en cuadros de análisis, fundamentados desde el marco teórico de referencia, considerando la observación descriptiva de la expresividad motriz de cada infante en el espacio-tiempo de juego en su hogar. Y de este modo se relacionó con aportes significativos, tanto teóricos, prácticos y actitudinales de especialistas en psicomotricidad operativa.

A lo largo de todo el recorrido de la investigación se logró observar la confirmación de la hipótesis planteada en dicha tesina: *Es posible observar y analizar a los niños/as en los espacios de juego cotidianos de sus hogares a partir de los aportes de la psicomotricidad. La observación de los mismos también brinda aportes significativos a la psicomotricidad.* Esto se vio reflejado durante el análisis de cada caso, donde a través de la observación y análisis de los parámetros se pudo ir haciendo la caracterización y referencia con aportes bibliográficos de autores

especialistas en psicomotricidad. De este modo, se da cuenta de que es posible observar a los niños/as en sus hogares, considerando los aportes que brinda la psicomotricidad.

Algunos aportes puntuales analizados son:

- A la luz de las investigaciones sobre la influencia del entorno en el desarrollo de los niños (García, 2011), puede afirmarse que las transformaciones de las conductas propias del humano, de sus capacidades y competencias depende tanto de la organización biológica y del momento madurativo. Como así también, de las experiencias que provienen del entorno, de las oportunidades de exploración y de acción que este proporcione y posibilite.

- Se tiene en cuenta al niño, en relación a su proceso histórico, social y a su condición de vida. Por lo tanto, como una totalidad compleja y contradictoria, que se encuentra en constante cambio y movimiento. Este se caracteriza por un rol activo en su devenir como sujeto y ser humano. Además, se destacan los momentos de juego cotidiano como fundamentales para el desarrollo integral del infante desde temprana edad.

- En los niños/as, el movimiento es todo lo que puede dar prueba de la vida psíquica y la traduce por completo, al menos hasta el momento en que aparece la palabra.

- Los niños como sujetos activos y sociales, en el contexto de su hogar tienen necesidad de comunicarse. Lo transmiten a partir de gestos, movimientos, posturas, sonidos, estados tónicos/emocionales o palabras que se repiten como indicadores y enriquecen los momentos del juego compartido. En palabras de Calmels: *“Encuentro como acción de encontrar (algo) y como acción de encontrarse (uno). Encontrar algo de uno en el otro, encontrarse para encontrar, lenguaje del cuerpo, rudimentos del verbo en el gesto”* (Calmels, 2007).

- Para que los procesos de desarrollo integral puedan darse, es esencial acompañar al niño/a y fortalecer la dinámica de sus deseos de afirmación y reaseguramiento profundo, creando las condiciones

espaciotemporales de juego necesarias para ejercerlo de la manera más segura posible, en donde transcurre gran parte de su vida: su hogar.

- Los objetos/juguetes que están a disposición y que utilizan cotidianamente los niños/as en cada hogar, influyen directamente en la calidad de su juego y en su desarrollo integral. Tomando en consideración la etapa en la que se encuentran, cómo los utilizan, el tiempo que transcurren con ellos y la intervención de los adultos que están en su entorno.

- Es posible observar a través de la expresividad motriz de las infancias en el contexto de su hogar, los juegos de crianza que propone Calmels, como también los juegos espontáneos de reaseguramiento que plantea Aucouturier, dentro de sus marcos teóricos. Lo que permite identificar algunos tipos de juego en el hogar, apreciándose la evolución de ellos a medida que transcurre el tiempo en cada infancia observada. Por ej. en Amir se observa el juego de crianza de sostén (Calmels, 2007) (balanceos con su abuela y mamá). Y en Brune se observa en un principio el juego de crianza de ocultamiento (Calmels, 2007) (esconderse tapándose con las manos, ser buscado por sus papás y aparecer).

También se pueden identificar juegos sensoriomotores (Juegos de reaseguramiento profundo) (Aucouturier, 2004), por ej. en la exploración de objetos de Amir o en el juego del triciclo de Brune con su hermano. También se observan juegos de reaseguramiento superficial (Aucouturier, 2004), como lo es en el caso de Brune en el juego simbólico del monstruo, o en el caso de Lara en sus juegos simbólicos de maestra en el jardín o mamá que cuida al bebé (Contemplando en este caso también la complejidad simbólica de las construcciones: casa, jardín maternal, plaza). En una etapa más evolucionada del juego se encuentran Brune y Lara, en los juegos de aseguración profunda a través del lenguaje: con las historias (Aucouturier, 2004) (en el caso de Brune situación del cuento “los tres chanchitos y el lobo” y en el caso de Lara cuento/historias que cuenta al hipopótamo), como también en los juegos de descentración: construcciones, juegos de mesa, modelado, etc.

- Como se ha destacado se puede sostener, luego de analizar los parámetros en cada caso, que se registraron significativos aportes de la psicomotricidad operativa en relación a los niños/a en los espacios de juego en sus hogares. Se observaron aportes con el marco teórico/práctico/actitudinal de la psicomotricidad operativa puntualmente en relación a:

- Según lo observado y analizado en Amir, se puede focalizar en cómo influye en su desarrollo tónico-postural su entorno del hogar: tanto en los espacios/tiempo donde lo ubican, los objetos/juguetes que le brindan y las intervenciones de los adultos durante el momento del juego.
- En cuanto a Brune, se destacan los juegos de exploración con objetos cotidianos y reciclados, la utilidad y los proyectos de acción que realiza con ellos. También cómo se encuentra en una etapa de evolución en su desarrollo hacia los juegos simbólicos: por ej. participación de hacer como si fuese un monstruo en el juego simbólico de su papá y hermano.
- En la expresividad motriz de Lara se da valor a sus juegos, construcciones, a sus posibilidades de simbolización y lenguaje. El pasaje en su desarrollo *“del placer de hacer al placer de pensar”* (Aucouturier, 2004).

Por lo tanto, teniendo en cuenta la complejidad de los casos en sus hogares, y a partir de los detallados cuadros de análisis relacionados con el marco teórico de la psicomotricidad operativa, se pueden afirmar los supuestos de esta investigación:

-Las posibilidades de desarrollo psicomotriz de cada niño/a, es observable en el hogar, a través de los indicadores/parámetros y tiene relación con las características del entorno que se le ofrece para el momento del juego cotidiano.

-El valor de un espacio de juego espontáneo, seguro y con elementos pertinentes, articulado con el acompañamiento familiar (de adultos reaseguradores); favorecería el desarrollo de la expresividad motriz de las

infancias durante el momento de juego en sus hogares, como proponen los aportes de la psicomotricidad.

“El juego espontáneo es un tesoro imaginario inconsciente, es un tesoro de emociones...es la más pura, la más bella, la más generosa, invención del ser humano”.

“El juego es un arte libre, para alejar lo que se impuso duramente al niño, y a nosotros mismos. El juego debe ser una actividad gratuita al servicio del desarrollo del niño, del placer y de su desarrollo armonioso...Los niños tienen un tesoro en ellos, no lo dañen intentando enseñarles tantas cosas. Déjenles soñar, crear su mundo para abrirse al mundo. Déjenles expresar, déjenles vivir y amar la vida jugando...”

-Bernard Aucouturier, 2004-

Referencias Bibliográficas:

- Arnaíz Sánchez, P. y Bolarín Martínez, M. J. (2000). *Guía para la observación de los parámetros psicomotores*. En Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado Zaragoza, N° 37, abril, p. 63-88.
- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Barcelona: Grao.
- Aucouturier, B. (2005). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. España: Grao.
- Aucouturier, B. (1977). *Simbología del movimiento: psicomotricidad y educación*. Barcelona: Editorial Científico Médica.
- Calmels, D. (2016) *Espacio habitado*. En la vida cotidiana y la práctica profesional. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Calmels, D. (2007) *Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires: editorial Biblos.
- Calmels, D. (2013) *Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Chokler, M. (1999). *Acerca de la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Buenos Aires: Ediciones Ariana Colección FUNDARI.
- Chokler, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Buenos Aires: Ediciones Cinco, FUNDARI.
- Chokler, M. (1998). *Neuropsicosociología del desarrollo*. Revista La Hamaca n° 9, Buenos Aires: FUNDARI.
- Chokler, M. (2001). *Jugar-se en la ontogénesis. A la búsqueda de la significación*. en Revista La Hamaca n° 11, Buenos Aires: FUNDARI-CIDSE.
- Diccionario de la Real Academia Española (2014). *Definición de "hogar"*. Recuperado de <https://dle.rae.es/hogar>.
- García, A. (2011) *La influencia del entorno en el desarrollo del niño – Valoración del desarrollo infantil*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- García, A. (2017) *Acerca del jugar. Una perspectiva sobre el impacto del jugar en el desarrollo de los niños y las niñas*. Buenos Aires: Ediciones Ave Fénix.
- García, A. – González, L. (2017) *Desarrollo Infantil – Primer año de vida. ¿Qué entendemos por desarrollo infantil?* Buenos Aires: Ministerio de la Salud de la Nación.
- Gruss, L. y Rosemberg, F. (2016) *Bebés en movimiento. El desarrollo postural en imágenes*. Buenos Aires: Ediciones Continente.
- Gruss, L. y Rosemberg, F. (2017) *Los niños y el juego. La actividad lúdica de 0 a 5 años.*: Ediciones Continente.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación. Volumen 2*. México: 6ª Edición.
- Herrán, E. (2018) *Claves de la educación Pikler-Lóczy. Compilación de 20 artículos escritos por sus creadoras*. Copyright Pikler – Lóczy Társaság, Budapest. Hungría.
- Kallo, E., Balog G. (2013) *Los orígenes del juego libre*. Magyarországi Pikler-Lóczy. Hungría.
- Marradi, A. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Emecé.
- Mila, J. y Garbarino, M. (2022) *Las salas de psicomotricidad*. Buenos Aires: Corpora Ediciones.
- Pikler, E. (1985) *Moverse en libertad*. Narcea ediciones.



- Szanto Feder, A. (2011) *Una mirada adulta sobre el niño en acción. El sentido del movimiento en el protoinfante*. Buenos Aires: Ediciones Cinco, FUNDARI.
- Wallon, H. (1977) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Winnicott, D. W. (1971) *Realidad y juego. El espacio potencial*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Yuni, J. A. (2014). *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba: Brujas.

Anexos Tesina:

“El espacio de juego cotidiano de las infancias en el contexto de su hogar, según el marco operativo de la Psicomotricidad. Estudio de tres casos de niños entre 4 meses y 4 años.”

ANEXO 1:

-Crónicas seleccionadas:

CRÓNICA N° 1: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 21 Junio 2023 Duración del video: 11 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: su mamá, su abuela y tía.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 4 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: comedor de la casa, alrededor de la mesa.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).⁹

“Juego de balanceos: Cunita de oro”

Crónica N° 1: Observación No Participativa:

Se encuentran en el comedor. La tía de Amir filma del otro lado de la mesa.(1) AM se encuentra sostenido (2) por su mamá y su abuela, ambas lo miran atentamente.(1) Su mamá se encuentra sentada en una silla y sostiene a AM desde las piernas (glúteos) y su abuela se encuentra enfrente parada, lo sostiene desde su espalda y brazos.(1) AM está en posición decúbito dorsal elevado en el aire, mira a su abuela que está arriba de él.(2) El saquito que tiene puesto AM se le ha levantado hasta sus axilas, dejando su vientre cubierto con el body. (3)

Las adultas lo balancean de un lado a otro (de derecha a izquierda) repetitivamente de manera rápida y constante. Las adultas presentes sonríen y se ríen durante distintos momentos de la acción.(4) AM expresa un estado tónico de tensión, sus brazos están rígidos, con sus codos flexionados con una elevación hacia arriba, sus puños cerrados.(5) Mientras balancean a AM, la mamá y abuela cantan con tono de voz rítmico “A la cunita de oro...que pesa más que todo... a la una, a la dos...”,(6) simultáneamente AM emite algunos sonidos como de risa.(4) Continúan cantando:

Resonancias Emocionales Personales:

- Con el video me cuestiono ¿si AM se ríe por sentir placer durante la acción que realizan las adultas con él o si su risa está relacionada a una expresión de nervios y ansiedad? Ya que se ve expresado por su estado tónico - emocional tenso, más precisamente de hipertensión. Lo que me lleva a pensar si ¿es realmente una actividad placentera o displacentera para él?

- Reflexiono sobre los juegos de balanceos, sus modos de llevar a cabo, los distintos tipos de sostén

⁹ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.



“yyy a las treeces...” en ese momento lo elevan un poco más en el aire, quedando con su cuerpo recostado inclinado con sus piernas más abajo y las adultas realizan un movimiento de sacudida un instante y se ríen.(4) El niño se ríe un poco más fuerte, su cuerpo continua tenso.(5) Su mamá lo acerca a su pecho, tocando suavemente su espalda con la mano derecha y con su mano izquierda lo sostiene desde su cola.(4) Su abuela acompaña al bebé sosteniéndolo desde sus brazos acercándolo hacia su mamá, luego se aleja con un paso hacia atrás.(4) Su mamá lo abraza y le da un beso en su cachete, mientras le acomoda el saquito con su mano derecha, cubriendo su espalda.-(4)

(seguros e inseguros), diversas posibilidades de ofrecer los juegos de balanceos. Balanceos provocados por los adultos o autónomos.

-Juegos de crianza Calmels: cunita de oro.

- Juegos de balanceos según Adriana García, Daniel Calmels, Aucouturier (placer de columpiarse/balancearse) (ver libro fantasmas de acción...BA pag 86)

-Miedo al desequilibrio Aucouturier (ver libro fantasmas de acción. BA pag 83)

CRÓNICA N° 2: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 25 de Junio 2023 Duración del video: 1 min. 53 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: su papá y mamá.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 5 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: habitación, cama de sus papás.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁰

“Amir interactuando con su papá: Juego con pelota de tela”

Crónica N° 2: Observación No Participativa:

Se encuentran en la habitación de los papás. El niño se encuentra recostado en el centro de la cama de sus papás, en posición decúbito dorsal, apoyado sobre dos almohadas quedando su espalda inclinada hacia arriba (semisentado). (1) En el costado derecho del niño hay una almohada y del lado izquierdo un almohadón. (2) Su papá se encuentra sentado en el costado de la cama con su cuerpo direccionado hacia el bebé. (3) Durante el video interactúan con una pelota de tela liviana de tamaño mediano, que está hecha con gajos rellenos de beyón, unidos desde el centro, lo que deja espacios entre los mismos alrededor de la pelota. (2) La mamá se encuentra junto a la cama filmando la situación. De fondo suena una canción suave e instrumental. (3)

El papá toma la pelota liviana de tela con su mano izquierda, la coloca suavemente sobre la cabeza de AM y la misma se desliza por su rostro. Su papá le dice “A ver... guum”. (4) AM lo mira atentamente, emite un grito “aah...”, extiende sus piernas un momento, eleva su tensión corporal y se ríe fuertemente. (5) Su papá y mamá se ríen, ella dice en tono de voz despacio “dale, dale...”. (6) AM mueve sus piernas alternadamente, mientras toma con sus dos manos la pelota acercándola a su boca. (2) Luego su papá le dice con tono de voz suave “dame la pelota... a ver... así, así...” cuando la toma y acerca despacio hacia él, alejándola del rostro del niño. AM toma la pelota con sus manos, dice “eeh” y emite una carcajada en el momento que su papá acerca su cabeza hacia la pelota dándole un golpecito (como haciendo “cabecita”), diciendo “pum...”. (4) Luego AM relaja su tono corporal un instante, baja sus brazos y suelta la pelota, que rueda por sus piernas. Dice “eeh... eh... eh”, mira la pelota y a su papá que se encuentra frente a él. (5) Su papá le dice en tono de voz suave “así... así... a ver mira a papá... Pum” mientras toma la pelota, la eleva un poco con su mano y luego

Resonancias Emocionales Personales:

-Personalmente creo que es un espacio inseguro la cama de sus papás para plantear una situación de juego con el niño. Pero me cuestiono ¿Por qué en varios videos se ve que los papás eligen este lugar para el juego con su hijo? ¿lo consideran como un lugar seguro, cómodo y apropiado para el juego? ¿Por qué? ¿Qué otros espacios del hogar usan para este tipo de interacciones?

-Creo que la pelota con la que interactúan en el video tiene características que favorece la exploración del niño; al ser de tela puede llevarla a su boca y chuparla, al ser liviana no le duele cuando su papá se la lanza; la puede manipular con facilidad debido a que está construida con gajos que tienen

¹⁰ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

acerca su cabeza para golpearla suavemente, cayendo la pelota sobre las piernas de Ramir.(4) El niño una vez más emite una risa fuerte, tensa su cuerpo (brazos y piernas extendidas) y grita.(5)

Su papá toma la pelota y la desliza suavemente sobre el pecho de AM, posteriormente la sostiene con su frente y gira su cabeza hacia un lado y otro varias veces moviendo la pelota, diciendo “agaa, ga, gaa, ga...”.(4) AM toma la pelota con sus dos manos, la lleva hacia su boca un instante, cierra los ojos mientras que la agarra con fuerza y mueve sobre su rostro, también mueve sus piernas alternadamente flexionando y estirando sus rodillas.(2) Su papá le dice en tono de voz más fuerte “Es la pelota tuya esa”, AM realiza sonidos “aah..eh”, luego el padre con su mano derecha en un movimiento rápido le hace cosquillas en el vientre mientras emite un sonido grueso “quequen quen quen...” y repite la acción.(4) AM continúa sosteniendo la pelota cerca de su boca.(2) La mamá le dice “dale...”.(6) El papá inclina su cuerpo hacia adelante y da un golpecito con su cabeza a la pelota, diciendo “aaaah...pum” y se aleja.(4) El niño se ríe, eleva el tono corporal de sus piernas levantándolas un instante del colchón.(5)

El papá toma la pelota con su mano izquierda, desde uno de los gajos de tela, alejándola del rostro del niño. Repite la acción de darle un golpecito suave con su cabeza, diciendo “aaah pum...”, AM grita, se ríe y acerca nuevamente la pelota a su rostro.(7) Su papá repite la acción acercando la pelota con su mano a él, apoyando su cabeza sobre ella, moviéndose mientras dice “aah pum, pum, pum...”. (4) Amir se ríe, dice “eeh, eh”, mueve sus piernas rápidamente sobre el colchón y acerca la pelota a su boca, que continúa sosteniendo con fuerza con ambas manos. (5) (2) Su papá agarra de nuevo un gajo de la pelota tomándola, AM primero la sostiene con fuerza un rato y luego la suelta, mientras su papá le dice “¿a ver como cabeceas vos? A ver...aaah pumba” cuando le acerca la pelota a su cabeza y suelta para que caiga suavemente sobre la frente del niño.(7) (4) AM extiende sus piernas y brazos, mira hacia arriba y grita.(5) El papá toma nuevamente la pelota y dice “ahí voy yo... a ver...toma...a pum” mostrándole el juguete y con un movimiento de su cabeza hacia adelante cabeceándola. (7) (4) La pelota cae en la panza de AM, rueda hacia su costado derecho, su papá la agarra, dos veces más repite la acción de cabecear la pelota liviana. AM lo mira atentamente y se ríe en el momento que su papá golpea la pelota con su cabeza y dice “aah pum”.(2) Se escucha la risa de la mamá que filma.(6)

La pelota queda sobre el brazo derecho del niño, mueve sus piernas con fuerza varias veces de manera alternada y comienza a deslizar la pelota hacia su rostro.(2) (5) Su papá le pregunta “¿Te gusta esa pelotita?”, AM emite sonidos en tono de voz fuerte “aah..eh, ah, eh...” y grita cuando su papá toma la pelota, lo mira y ríe cuando su padre mueve suavemente la pelota en su panza y luego acerca su cabeza hacia la pelota diciendo “aah pum”.(4)

El niño desliza la pelota con su mano derecha hacia su hombro (2) y después su papá se aleja un segundo, luego él se acerca nuevamente dando golpecitos suaves a la pelota con la cabeza diciendo “aah pum, ah pum, pum, pum”.(4) AM lo mira, sostiene la pelota con su mano derecha a la altura de su hombro, se ríe y mueve alternadamente sus piernas de manera rápida.(5) El papá toma la pelota y le dice “Cabecea vos... a ver...” y con delicadeza deja caer la pelota sobre AM, la pelota rueda por su cabeza, pecho y piernas. El niño grita en ese momento. Sus padres se ríen,(7) la mamá dice en tono de voz suave “Los gritos que pega...”.(6) AM mira a su papá y sonríe. Su papá toca el pecho del pequeño con un movimiento suave de su dedo y le pregunta “¿de quién es esa pelota?”, luego la toma y repite “a ver, cabecea vos... aah pum” repitiendo la acción. AM cierra los ojos cuando la pelota se acerca a su rostro, emite una risa fuerte y mira a su papá.(4) La pelota queda en su pecho, la sostiene con sus manos y acerca a su rostro, moviéndola hacia un lado y otro en su boca.(2) La mamá se ríe. (6)

espacios entre uno y otro, el tamaño mediano también favorece para que la pueda agarrar y sostener.

-Juego con pelota que propone su papá: hacer como si hicieran cabecita, como si jugaran al fútbol?.

-Tensión corporal de AM: estado tónico-emocional tenso, risas, gritos fuertes. Reflexión: ¿Estado de placer o nervios/excitación? (concepto: resonancias tónico-emocionales, placer compartido de Aucouturier y Org. Del dllo. Chokler: vínculo de apego y comunicación.)

-El papá usa muchos sonidos onomatopéyicos en concordancia con sus gestos, movimientos y acciones. Los que repite en varias ocasiones durante el video.

El papá se acerca a AM, por el costado izquierdo de su cintura primero dándole unos besos y después hace como si lo mordiera.(4) En ese momento el niño sostiene con fuerza la pelota cerca de su boca, emite sonidos y risas, posteriormente cuando su papá se aleja, mueve sus piernas rápidamente.(5) Su papá mueve con su mano la pelota que sostiene AM, diciéndole “Acá nadie se come el gol... acá nadie se come el gol gol...”; acerca su cabeza a la pelota y realizando golpes suaves en ella mientras dice “gol, gol, pum, pum, puuum...”. AM emite sonidos repetitivos en tono de voz fuerte “eeeh, eh, eh”, con tensión corporal extiende sus piernas y brazos, la pelota rueda rápidamente por su cuerpo hasta donde está su papá.(4) (2) Su mamá dice “sácasela...”, cuando ve que la pelota cae, dice “Ahí...”.(6) El papá toma la pelota y repite la acción de cabecearla diciendo “aaaaah pum”, AM se ríe. El adulto repite la acción y dice “ah pum pum pum...” acercando su cabeza a las piernas del niño, que se ríe y mueve sus piernas. El papá toma, mueve un instante la pelota frente al niño, ambos se miran, acerca la pelota a su pecho dando golpecitos suaves y con voz más gruesa dice “Ah pum pum puuum...”,(4) AM ríe intensamente y emite un grito fuerte.(5) El papá repite “A ver... aah pum...” cabeceando la pelota que queda apoyada en el brazo derecho del niño.(4) AM se ríe y emite balbuceos.(5) Una vez más su papá acerca su cabeza a la pelota y dice “Aah pum, pum, puuum...”.(4) El niño mueve sus piernas de manera alternada y con movimientos ligeros, flexionando sus rodillas; mientras acerca con sus manos y mueve la pelota en su rostro. Luego la sostiene en su pecho y suelta, la pelota rueda hacia adelante, quedando cerca de la mano de su papá.- (2)

CRÓNICA N° 3: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 6 de Julio 2023 Duración del video: 1 min. 6 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: su mamá y tía.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 5 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: catre, en el living de la casa.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹¹

“Amir con bolsa de galletas”

Crónica N° 3: Observación No Participativa:

Amir se encuentra acostado en el catre en posición decúbito dorsal. En el costado derecho del catre hay una manta tejida de color blanco y debajo de AM una manta más liviana y suave.(1) Él tiene un enterito mangas largas y un cancán que cubre sus pies, también tiene puesto un babero amplio que cubre todo su pecho. De fondo se escucha música.(1) Su mamá lo filma e interactúa con él y otra mujer que se encuentra en el lugar (la tía).(3) Durante la filmación Amir sostiene, con su mano izquierda, una bolsa de plástico (paquete de galletas) de color rojo, blanco y transparente; que está rota. (4)

La mamá le muestra un peluche que coloca enfrente del niño, en el lado inferior del catre.(3) AM mira hacia adelante, con su mano izquierda sostiene la bolsa de plástico de galletas, mueve su brazo rápidamente generando que el plástico haga ruido.(4) Simultáneamente mueve su pierna izquierda dando golpecitos en el colchón del catre, manteniendo un mismo ritmo con el movimiento de su brazo izquierdo.(5) Con su mano derecha toma la manta tejida blanca, también la mueve. Luego detiene el movimiento, mira el envoltorio de plástico un instante y continúa moviendo sus brazos y piernas de manera rápida.(4) Se escucha que su tía dice “perreo, perreo”.(3) El niño detiene el movimiento de sus brazos, pero continúa moviendo su pierna izquierda y mira atentamente hacia adelante,(5) luego mira hacia el costado, donde está su mamá filmándolo. La tía se ríe y hace un sonido suave al ritmo de la música “lo, loo, loo, lo...baby canta, laa, la”; la mamá se ríe y dice “es loca”.(3) AM mira hacia adelante dejando su cuerpo quieto y luego realiza un movimiento rápido con su brazo hacia arriba y abajo,(5) generando que el papel que sostiene con su mano haga ruido al tocar su pierna.(4) La misma también se eleva y baja con un movimiento rápido, esta acción la realiza de manera repetitiva 3 o 4 veces; con pausas de su movimiento en los que se

Resonancias Emocionales Personales:

-Mi resonancia emocional en este video es de alerta, inseguridad y preocupación por el objeto que el niño manipula (papel de plástico roto de un paquete de galletas), ya que creo que es peligroso para él si se lo lleva a su boca.

- Me cuestiono sobre el objeto que tiene el niño durante el video ya que creo que no es un objeto seguro: ¿Quién se lo ofreció? ¿Por qué motivo se lo dieron? ¿Por los sonidos que genera cuando los mueve, para conectarlo con el envoltorio de algún alimento ya que dentro de poco le ofrecerán la alimentación complementaria? ¿Las adultas presentes se cuestionan los riesgos de darle un papel de plástico

¹¹ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

queda mirando atentamente hacia adelante (5) (en dirección donde están la tía que emite sonidos).(3) El niño mira un segundo a su mamá que le dice en tono de voz suave “Aah que sos tan precioso...”.(3) Luego AM mueve sus piernas, brazos con fuerza y tensión corporal,(5) acercando el papel roto de galletas a su rostro, cubriendo y descubriendo su cara por momentos,(4) alternándolo con miradas a su mamá.(3)(6) Su tía dice despacito “Le gustan las galletas”.(3) AM continua con sus movimientos rápidos, genera ruidos con el papel y cuando lo acerca a su rostro abre su boca y saca la lengua para chuparlo.(4)(6) Su tía dice “ya le dio hambre, de tanto que viste las galletas...”.Su mamá se ríe y responde: “Aah dios está loco...”.(3) El niño mueve sus piernas, elevando sus pies con movimientos fuertes de manera alternada, primero una y luego la otra pierna.(5) Su mano derecha continúa agarrando la manta tejida y realiza movimientos con su brazo izquierdo agitando el papel que sostiene con fuerza, por momentos dirige la mirada hacia las adultas presentes.(6) Su tía dice “Que linda mantita”, su mamá responde “se lo tejó la abuela...noo...precioso teje”.(3) AM relaja su tono muscular, por momentos eleva y baja su pierna izquierda;(5) mira atentamente a las adultas que se encuentran frente a él.- (3)

a un niño que puede llevárselo a su boca, ya que es una manera más de explorar los objetos a esa edad?...

-Observo que las adultas están muy atentas al niño, lo miran, le hablan, cantan, sonríen, etc. Él atrae su atención durante todo el video.

CRÓNICA Nº 4: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 7 de Julio 2023 Duración del video: 1 min 8 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: su mamá.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 5 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: Mesa, comedor.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹²

“Amir en la mesa con móvil”

Crónica Nº 4: Observación No Participativa:

Amir se encuentra sobre la mesa de madera del comedor de la casa, de fondo se escucha una canción infantil durante el video, que se siente en un volumen alto.(1) Su mamá se encuentra parada junto a la mesa, sostiene el móvil desde una de las patas de madera y con la otra mano filma el video. (2) (3)

AM esta vestido con un cancan grueso que cubre sus pies y un pulóver rallado, también tiene puesto un babero y un porta chupete que esta abrochado a su pulóver.(4)

El niño en un principio se encuentra en posición de costado apoyado en el lateral derecho de su espalda, sobre una almohada y debajo de sus piernas hay una manta de color celeste. Sobre él se encuentra un (1) móvil hecho con palos de madera, sogas blanca y negra en sus costados que atraviesan los palos por unos agujeros y tienen nudos (como ejes para dar soporte al móvil) y del palo de madera superior cuelgan con hilos o sogas de distintos largos tres juguetes (una flor encastrada de plástico color violeta, un aro de madera con un conejito tejido de color celeste y un sonajero de plástico de colores).(3) Cerca del niño, en el centro de la mesa, se encuentran dos controles, un celular, un recipiente chico de metal y un florero de vidrio con una planta. (3) (1)

AM se encuentra acostado de lado (derecho) sobre la almohada, sus piernas están semiflexionadas sobre la mesa, entre los dos palos laterales del móvil, su brazo derecho está por un lado del palo y su brazo izquierdo está del otro lado del mismo palo.(5) Su mamá sostiene con firmeza el otro palo del móvil, del lado derecho donde se encuentra AM.(6) (2) Los juguetes que cuelgan del móvil se balancean. (3) AM extiende sus brazos hacia el costado derecho, gira su cabeza y mira hacia el otro extremo de la mesa.(5) Luego baja su mirada hacia el palo del móvil, encuentra, mira, toca y toma con su mano izquierda, un extremo de la soga blanca y negra que separa los dos palos (como un eje). Mueve la soga con movimientos fuertes hacia arriba y abajo varias

Resonancias Emocionales Personales:

-Me genera un estado de tensión y alerta que se encuentre sobre la mesa, donde el niño está en constante movimiento, llevando a que se deslice por la superficie de la mesa hasta la orilla. Me pregunto ¿Por qué elige la mamá ese espacio para ofrecerle el móvil? ¿Ella también se encuentra atenta, tensa o preocupada por que el móvil se mueva, caiga? ¿por eso lo sostiene con fuerza durante todo el video y se ubica tan cerca del niño? Observo que su mamá se preocupa porque se vaya a golpear los pies y acomoda la manta bajo sus piernas...pero ¿se cuestionó que pasaría si el niño cae de esa altura de la mesa? ¿Cuál sería una mejor opción para ofrecerle el móvil? ¿quizás un espacio más apropiado puede ser el suelo en una alfombra antideslizante?

¹² Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

veces, mira su accionar atentamente y mueve sus piernas con movimientos rápidos de manera alternada golpea con sus pies la mesa.(7) (5) (8)

Luego gira su cabeza hacia el costado izquierdo, mira un instante el sonajero que esta colgado del móvil, quedando su cuerpo en posición decúbito dorsal,(5) suelta la sogá en ese movimiento. Después mira la sogá de nuevo, la toca con movimientos suaves de su mano izquierda.(7) (8) Por momentos mueve rápidamente sus piernas, dando golpes en el borde de la mesa con sus pies, muestra tensión corporal en sus piernas y brazos extendidos. Y en otros momentos detiene los movimientos de sus piernas y toca con delicadeza, con su mano izquierda, la sogá intentando agarrarla por el cierre de sus dedos. Otra vez mueve de manera fuerte sus piernas, golpeando sus pies con el borde de la mesa. (5) Sus movimientos lo han deslizado hasta quedar con su vientre debajo de los palos laterales del móvil.(1) Su mamá que continúa agarrando con fuerza uno de los palos laterales del móvil y le dice en tono de voz alto: “Te vas a golpear...”. Después la mamá suelta el palo un instante para acomodar rápidamente la manta celeste, dejándola debajo de las piernas y pies de AM, luego lo sostiene nuevamente. El niño la mira atentamente cuando ella realiza esa acción. (6)

AM mueve nuevamente con fuerza sus piernas y brazos. Su mamá se aleja un poco y luego se acerca con un movimiento rápido hacia el niño, acercando también la mano que filma, y le dice de manera sorpresiva “¿Qué estás haciendo?”. AM detiene su movimiento de piernas, la mira y mueve su mano izquierda cerca del celular, emite una mueca de sonrisa. Su mamá se aleja y acerca de nuevo expresando “¿Qué estás haciendo?”, repitiendo esta acción de alternar cercanía/distancia una vez más diciendo “¿Qué estás haciendo?”. Su mamá aleja su cuerpo, siempre sosteniendo el palo del móvil con su mano izquierda, AM la mira (6) y luego comienza a mover sus piernas de manera fuerte y alternada, una vez más golpeando sus pies sobre la manta que está en la mesa. A su vez por el movimiento de sus piernas, mueve sus caderas y brazos.(5) (8) Mira a su mamá mientras realiza este accionar.- (6)

-Objetos fuera del alcance de su mano: ¿Qué función cumplen los juguetes que cuelgan,(los que no agarra por estar fuera de su alcance)? Pero observo que, si prefiere tomar, tocar una sogá del móvil que se encuentra más cerca del alcance de su mano.

-Juguete tradicional cultural: móvil con juguetes colgando: reflexiono sobre sus características y sentido.

-Expresividad de AM: movimientos rápidos, golpes con sus pies en la mesa, pausas y miradas hacia la sogá y su mamá.

-Relación mamá-AM: Placer compartido frente al juego de alternancia de distancias con su mamá: cercanía y lejanía. Pero reflexiono ¿Cuál es la distancia optima del adulto en este espacio de juego? Y ¿Cuál es la distancia optima del adulto en un espacio de juego más seguro como puede ser el suelo?

CRÓNICA N° 5: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 20 de Agosto del 2023 Duración del video: 2 min.

Adultos que están presentes en el hogar: su mamá.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 6 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: Habitación de AM, en su catre.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).

- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹³

“Exploración de objetos en el catre”

Crónica N° 5: Observación No Participativa:

Amir se encuentra en su habitación, sentado en el catre, del que cuelga del lado derecho una sábana fina con estampado beige y negra; del lado izquierdo una manta tejida de color blanca, azul - celeste y detrás de él en su espalda, un almohadón cuadrado de color celeste. (1) AM tiene entre sus piernas un recipiente redondo de plástico mediano de color violeta y otro más chico de color verde en sus manos, cerca de su pies hay una pelota de tela con gajos, un recipiente mediano de plástico transparente, otro recipiente de plástico de color celeste y un juguete mediano de plástico de perrito.(2) El niño esta vestido con un enterito rallado que cubre sus pies y un buzo azul con el dibujo de un león de colores.(3) Su mamá se encuentra parada junto al catre filmando al niño desde cerca. (4)

AM mira y sostiene con sus manos un recipiente redondo chico de color verde.(5) Su cuerpo está inclinado hacia adelante y se endereza un poco quedando sentado en 90 °,(6) mientras se le engancha la sábana liviana con estampa negro y beige en su dedo meñique derecho, que al mover su mano la sábana cae.(5) AM en ese momento dirige un instante la mirada y su mano derecha hacia el costado derecho del catre.(6)

Con su mano izquierda sostiene el recipiente verde, lo mueve y se le cae dentro de otro recipiente más grande de color violeta que está entre sus piernas. Mira los recipientes atentamente y con los dedos de la mano izquierda toca y mueve el recipiente verde con movimientos delicados.(5) En un momento lo agarra sacándolo un poco del recipiente violeta y lo deja caer dentro nuevamente, continúa tocándolo suavemente.(7)

La mamá corre un poco hacia afuera del catre la sabana estampada, alejándola (8) de los recipientes que AM esta manipulando.(5) En ese momento el niño mira hacia el costado derecho un segundo.(6)

Luego mira y toma con su mano derecha el recipiente violeta, lo eleva hasta la altura de su pecho, lo mueve levemente hacia los costados (como sacudiéndolo), generando que el recipiente chico verde se mueva dentro del más grande, hacen ruido

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece interesante que en este video no hay tantas intervenciones de parte del adulto (mamá), se le permite más tiempo de exploración de los objetos que tiene a su alrededor.

-Teoría libro los fantasmas de acción Aucouturier (ver pág. 82).

-El espacio del catre: ¿cómo espacio adecuado o no para la libertad de movimiento, exploración? ¿Es un espacio seguro o inseguro? ¿es un espacio cómodo o incómodo para él?

-Los objetos propuestos me parecen pertinentes para favorecer la explotación, son seguros (no se desarmen ni rompen fácilmente), puede chuparlos, tocarlos, tomarlos, tirarlos.

¹³ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

cuando chocan los plásticos. Suelta los recipientes que caen girando hacia abajo entre sus piernas. El niño mira atentamente hacia los objetos, toma el recipiente violeta levantándolo con su mano derecha y el verde queda en el catre entre sus piernas. Mueve el recipiente violeta varias veces con movimientos rápidos hacia arriba y abajo, la primera vez golpea el recipiente verde y luego su pierna derecha cada vez que lo baja. Suelta el recipiente que rueda por su pierna derecha hasta quedar encima del recipiente verde entre sus piernas, lo mira con gestos serios. Después realiza movimientos rápidos con su mano derecha sobre el recipiente violeta, lo mueve, gira, agarra, eleva y suelta. Lo toma con su mano izquierda y lo corre hacia el lado izquierdo del catre; mira fijamente el recipiente verde y lo toma con la mano derecha y lo suelta, cae entre sus piernas. Realiza un movimiento rápido de elevar su brazo derecho y bajarlo; con su mano izquierda toca el recipiente violeta, gira su cuerpo hacia ese lado, lo mira y toma con las dos manos. Lleva el recipiente entre sus piernas, cerca de su vientre, lo toma con la mano izquierda, mira un instante hacia el lado derecho y luego vuelve su mirada al recipiente, metiendo su mano izquierda dentro. (5) (7)

En ese momento la mamá acerca su mano entre las piernas del niño, toma el recipiente verde que esta debajo del recipiente violeta que sostiene AM, quien lo corre hacia el lado izquierdo de su pierna y la mamá mete el recipiente verde dentro del violeta.(8) El niño da unos golpecitos sobre los recipientes con su mano izquierda, sacando con esos movimientos el recipiente verde hacia afuera del violeta y alejándolo unos centímetros, ya que rueda hacia adelante. AM sigue con la mirada los objetos.(5)

Inclina su cuerpo hacia adelante estirándose,(6) con su brazo mueve la pelota de tela y toma con su mano derecha un recipiente transparente que está cerca, se vuelve a enderezar y lleva el recipiente a su boca, chupa la parte inferior del mismo mientras lo toma con las dos manos desde la abertura. Después lo baja con su mano izquierda, dejándolo junto a su pie izquierdo. (5)

Nuevamente AM inclina su cuerpo hacia adelante, estira su brazo derecho hacia el costado izquierdo, apoyando su mano sobre la pelota de tela y corriéndola hacia él. El niño con ese movimiento pierde el equilibrio, la pierna derecha se eleva y su cuerpo cae lentamente hacia el costado izquierdo, quedando su brazo izquierdo y cabeza apoyada en el costado del catre, sobre la manta tejida.(6) Mira el recipiente violeta que quedo cerca de su mano izquierda, lo toca y toma con su mano.(5) Continúa moviendo la pierna derecha en un movimiento como de reflejo, su tono muscular es de tensión (movimientos de desequilibrio). Emite un sonido como de queja y relaja su tono muscular, apoyando su espalda en una esquina del catre, moviéndose lentamente hacia atrás.(6) Mira a su mamá, emite otros sonidos y gestos faciales de queja. La mamá acerca su mano izquierda, mostrándole la palma al niño y tocando su mano derecha.(8) AM mueve sus piernas hacia arriba y abajo intercaladamente, tocando el otro borde del catre con movimientos fuertes. Luego lleva su cabeza más hacia atrás entre el catre y el almohadón, como queriendo acostarse.(6) La mamá le continúa mostrando su mano, luego su pierna. AM comienza a emitir sonidos de queja más fuertes. La mamá le dice en tono de voz suave “¿Qué paso? ¿Qué?”, mientras corre su pierna hacia el costado con suavidad y luego lo toma del brazo derecho tirándolo un poco para que quede más acostado en el catre.(8) El niño continúa emitiendo sonidos, gestos de queja, movimientos con sus piernas y brazos.(6) La mamá se acerca, lo toma de su brazo y espalda con su mano izquierda y lo mueve hacia adelante, después lo toma del hombro, axila izquierda y lo corre hacia atrás, sentándolo nuevamente en el centro del catre. (8) AM continúa quejándose.(6) La mamá con la palma de sus manos hace varios golpecito en el costado del catre; AM dirige su mirada hacia ese lugar unos segundos,(8) después mira hacia el recipiente violeta que toca con su mano, lo toca y mueve. Encuentra un juguete de perrito de plástico junto al recipiente, lo mira, toma con su mano izquierda y suelta cerca del recipiente sobre sus piernas. Toma el recipiente violeta con la mano

-Los recipientes: objetos continente-contenido. (ver a García, B.A., Calmels)

-¿Cuál es la intención de la mamá metiendo el recipiente pequeño en el más grande?

-Movimientos de equilibrio/desequilibrio: ¿el niño se sienta por sí solo (postura adquirida) o fue colocado en esa postura? – (Estado tónico emocional de tensión- relajación)

-Reflexiono: Las quejas que expresa el niño en este momento del video ¿están relacionadas a su malestar, incomodidad de estar sentado y perder el equilibrio?
-La mamá está disponible, atenta a su hijo, le ofrece ayuda con su mano si se queja, interpreta que no está cómodo en ciertas posturas y busca acomodarlo para que este más cómodo. Lo observa y en pocas ocasiones busca intervenir (a

derecha y realiza movimientos rápidos hacia arriba y abajo (movimientos de sacudidas) con sus brazos, lanzando el perrito hacia el costado de su pierna izquierda. (5) Se inclina hacia adelante y luego hacia atrás, deja su espalda apoyada sobre la almohada un instante, luego se endereza con un movimiento de balanceo; durante esta secuencia de movimientos emite sonidos y gestos de quejas, expresa tensión tónico - emocional. (6)

comparación con otros videos que AM fue más interrumpido).

-AM continúa quejándose, molesto y manifestándolo de manera verbal, gestual y corporal. Me pregunto ¿Qué le molesta? ¿qué necesita?...

CRÓNICA N° 6: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 7 de Septiembre 2023 Duración del video: 2 min 9 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: la mamá y abuela.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 5 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: Alfombra antideslizante infantil en el suelo de la habitación.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁴

“Amir en el espacio de juego de la alfombra junto a sus mascotas”

Crónica N° 6: Observación No Participativa:

Amir se encuentra acostado en posición decúbito dorsal sobre una alfombra amplia antideslizante infantil, con dibujos coloridos, de aproximadamente 2 metros por 3 metros de superficie; que se encuentra en el suelo de la habitación, junto al placar. (1) Cerca del niño hay un juguete de piano colorido, un almohadón cuadrado celeste del que sobresale el rostro de un conejo de tela y una pelota chica de fútbol. (2) Junto a la alfombra infantil hay una colchoneta verde, donde se encuentran recostados dos perros con chalecos (sus mascotas) y cerca de la alfombra hay otro perro sin chaleco. (3) La abuela filma el video desde el costado derecho de la alfombra y su mamá se encuentra presente en la habitación también, pero no aparecen en el video. (4)

AM esta vestido con un pantalón liviano rayado que cubre sus pies, una remera mangas largas rayada y un babero en su cuello. (5)

El niño estira su brazo izquierdo y toca la pata de uno de los perros que está cerca acostado en posición de costado. (3) AM emite un grito fuerte, mueve sus brazos y piernas alternadamente de manera rápida varias veces, golpeando con sus talones la alfombra. Se queda quito un instante, mira hacia arriba y luego vuelve a hacer los mismos movimientos con sus piernas de manera rápida, flexionando y estirando las

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece muy interesante que la familia busque un espacio de juego en una alfombra en el suelo de su habitación. Ya que pienso que es un lugar mucho más seguro que la cama o la mesa como se observa en otros videos.

-Los perros en este hogar son parte de la familia, comparten distintos espacios en la casa junto a sus dueños, son cuidados y tratados como parte del hogar, por este motivo no me asombra que estén

¹⁴ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

rodillas, emite un balbuceo “eeje...” “ete...tee”. (6) Luego dirige su mirada y mano izquierda hacia el perro, toca con movimientos suaves su pata que está un poco elevada por la posición en la que está ubicado, repite esta acción varias veces. Otro perro hace un sonido fuerte y el perro que toca AM, gira su cuerpo quedando con sus patas apoyadas en la colchoneta, quedando más cerca del niño, quien con su mano toca el rostro del perro, luego flexiona su codo alejando su mano y la acerca nuevamente tocando un instante el chaleco de la mascota. Otro perro sin chaleco pasa cerca del lado derecho del niño, sobre la alfombra tocando el almohadón. AM mira al perro con chaleco que está tocando, gira un poco su cuerpo hacia el lado izquierdo, moviendo sus piernas despacio hacia arriba y abajo, toca con su mano derecha el chaleco del perro; el mismo se para y caminando despacio cerca de AM sobre la alfombra infantil. AM toca suavemente con su mano izquierda la pata trasera cuando se aleja, mueve sus piernas de manera alternada, con movimientos lentos y apoya sus pies sobre el lado derecho del animal, que olfatea la alfombra. La pata trasera derecha del perro queda entre las piernas de AM, quien mueve sus piernas despacio. (3) AM dirige la mirada hacia la cámara (su abuela), quien le pregunta con tono de voz agudo “¿Qué te hacen? ¿Qué te hacen esos perritos?”, (4) **mientras el niño toma con su mano derecha el juguete de pianito, lo levanta un poco, mueve y gira, alejándolo un poco más de su cuerpo, luego lo vuelve a agarrar y tira hacia él, lo mira atentamente, mueve y toca con sus dedos. También lo empuja hacia abajo, quedando cerca de su pierna derecha.** (7) El perro con chaleco olfatea los pies de AM unos segundos. (3) El niño mira nuevamente hacia la abuela, quien le repite en tono de voz más despacio “¿Qué te hacen?”. (4)

El perro sin chaleco se sube a la colchoneta donde está otro perro recostado. El perro con chaleco que está en la alfombra, deja de olfatear los pies de AM y se acerca al perro sin chaleco, luego se chupa la pata quedando cerca de la cintura de AM. (3)

AM escucha y mira a su abuela, luego mueve rápidamente sus piernas y brazos de manera alternada, golpea con sus talones la alfombra, emite un sonido y balbuceo “aah buu...pa” y continúa moviendo enérgicamente sus piernas y brazos. (8) Después mira a su abuela, **eleva su brazo izquierdo y mueve su mano girándola lentamente, junta sus dos manos a la altura de su pecho, emite una mueca de sonrisa.** (6) La abuela comienza a cantar lento y pausado “que linda manito que tengo yo...chiquita y bonita que dios me dio”, el niño la mira atentamente, toca sus manos y emite gestos de sonrisa. (4) En ese momento el perro con chaleco olfatea las piernas de AM, apoya su pata delantera en la pierna derecha de AM y pasa por encima de él hacia el otro lado de la alfombra. (3) **AM corre sus manos a los costados de su cuerpo, presenta gestos serios y** (6) sigue mirando a su abuela que canta “que linda manito...”. (4) Luego dirige la mirada a su lado derecho donde están los perros caminando y la pelota que corrieron las mascotas al trasladarse. (3) Su mamá dice en tono de voz alta “¡Cairo, Lolo!” (refiriéndose a los perros). AM mira hacia donde están las adultas, el perro con chaleco para cerca de su rostro, lo mira fijamente y con gestos serios en su rostro. (3)(4) La abuela continúa cantando “chiquita y bonita que dios me dio...” mientras se acerca hacia el niño con la cámara. (4) **AM la mira, emite balbuceos “ataa..ta”, mueve rápidamente sus brazos y piernas, golpeando con sus talones la alfombra, repitiendo esta acción varias veces.** (8) Luego solo mueve su pierna derecha hacia abajo y arriba, flexionando su rodilla varias veces, **tocando el piano que está cerca con el costado de su pierna.** (7) **Se queda quieto un instante,** (6) mira a su abuela. (4) Después grita fuerte “aaaah” y se mueve enérgicamente como lo venía haciendo. Se queda quieto un rato y repite la acción de gritar “aaah , aah” y mover sus piernas de manera rápida. (8) (6) La mamá le pregunta “¿Quéee?”. (4) AM dirige la mirada hacia su lado derecho, ya que se acercó el perro con chaleco a olfatear cerca del almohadón, luego se sienta cerca. (3) El niño mira a su mamá que le pregunta “¿No juegan con vos los perritos? ¿no juegan con vos?”. (4)

cerca de AM en su espacio de juego y que él pueda acceder a tocarlos, mirarlos con facilidad. Observo que los perros por su lado también están acostumbrados a compartir espacio con el niño, se observa que están relajados a su alrededor, por momentos se acercan, alejan, lo huelen y en un momento uno pasa sobre él.

-En este video el niño no busca mucho los objetos que están a su alrededor, solo en unos momentos toma el pianito de juguete y lo mueve. Se encuentra más interesado en los perros que están cerca.



Después Amir mira hacia arriba, toca, toma y mueve el piano con su mano derecha y mueve sus piernas.(7) Mira hacia donde están los perros nuevamente.- (3)

CRÓNICA N° 7: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

AMIR

Fecha: 30 de Septiembre 2023 Duración del video: 1 min. 43 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: su mamá, dos amigas de ella y su papá.

Niño observado: Amir (AM) Edad: 5 meses. (Fecha de nacimiento: 15/01/23)

Espacio del hogar: living de la casa, en el corralito de red.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Amir, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁵

“Amir en el corralito de red, exploración de la almohada y camioncito”

Crónica N° 7: Observación No Participativa:

Amir se encuentra acostado en posición decúbito dorsal en el corralitos de red de aproximadamente 2 metros por 1 metro.(1) Sobre él hay una almohada grande con el cubre almohada colocado hasta la mitad, también cerca de él hay varios juguetes: una pelota mediana de futbol color celeste y blanca, un camión de plástico de plástico de color gris y amarillo, un pino de bolos de plástico color celeste, un muñeco de conejito tejido, un peluche color amarillo, tres recipientes de plástico de encastre, unos sobres de plástico con perfumitos dentro (muestras de Natura); colgado de la red hay un peluche azul del lado izquierdo, una decoración con pelotas y letras tejidas del lado derecho y en la parte más alta del corralitos cuelgan unas agarraderas de plástico de color blanco.(2)

El niño esta vestido con un body blanco, una remera mangas largas y un pantalón que cubre sus pies como enterito, ambos con rallas finas.(3)

Una de las adultas se encuentra parada junto al corralitos de red filmando desde una perspectiva de arriba, las otras adultas están un poco más alejadas en el comedor, charlando durante todo el video, se escuchan sus voces.(4) Se escucha de fondo música movida.(1)

AM tiene la almohada sobre su cuerpo, cubre su pecho, cintura y parte de las piernas.(5) El niño mira fijamente unos segundos a la adulta que se encuentra cerca filmando.(6) Luego mueve sus piernas y brazos de manera rápida, con sus pies toca la red del lado izquierdo del corralitos de manera alternada con los movimientos. Emite balbuceos “etee, eeh”.(7) Con sus manos golpea y mueve la almohada sobre él. Elevada sus brazos y piernas, toca y mueve la almohada, haciéndola girar, corriéndola hasta encima de su rostro y después la corre hacía la parte de arriba de su cabeza. Baja sus piernas y brazos un instante. Luego los eleva nuevamente tomando la almohada con

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece que el espacio del corralito es chico para la libertad de movimiento del niño, al igual que al ser de red puede que complique ciertas posturas futuras estando dentro del corralito. (reflexión sobre ventajas y desventajas del corralito de red)

-Me pregunto si estuviese en el suelo en un espacio más amplio: ¿se podría mover, desplazar más?

-Creo que hay variedad de objetos dentro del corralitos de diversos materiales. Me cuestiono los sobres de plástico con perfumitos dentro (muestra de Natura) ya que pienso que no es un objeto seguro para proponerle.

-Durante el video el niño explora a través de los movimientos y su cuerpo la almohada. Me parece que

¹⁵ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

sus piernas y manos, deslizándola hacia encima de su cuerpo nuevamente, hasta dejarla apoyada en su panza y piernas.(5) Dirige la mirada con gestos serios hacia el adulto que lo filma,(6) mientras sostiene la almohada con fuerza con sus manos.(5)

Una vez más coloca sus pies bajo la almohada, eleva la misma con sus manos y piernas, generando que la almohada gire hacia atrás. Extiende las piernas tocando la red y luego mueve con sus manos la almohada sobre su panza.(8) Mira atentamente unos segundos al adulto que lo filma.(6)

Mueve sus piernas y brazos, haciendo que la almohada se mueva sobre él, tapando su rostro unos segundos. El niño balbucea “buu, uuh, eh”, corre la almohada hacia su vientre y después la deja al costado derecho de su cuerpo.(8)

AM eleva sus piernas con las rodillas flexionadas, las baja apoyando sus pies en la base del corralitos, relaja su estado tónico y emite sonidos suaves con su boca. Realiza movimientos lentos con sus piernas tocado un pie con el otro. Después estira su pie izquierdo y toca la red del corralitos. (7)

El niño mueve sus brazos, piernas de manera muy rápida, repetitiva y alternando los movimientos del hemisferio derecho con el izquierdo de su cuerpo, con sus pies toca y mueve la red del corralitos.(7) La almohada se desplaza hacia su cuerpo, AM la toma con sus manos y la sube sobre su cuerpo cubriendo su cuerpo y dejando su rostro destapado.(5) Se queda quieto,(7) mira atentamente a la adulta que está filmando, hace un gesto de sonrisa, emite balbuceos “jee, eh, eh” y soplos suaves.(6) Nuevamente mueve su almohada cubriendo todo su cuerpo y luego la corre hacia atrás y el costado quitándola de encima de él. (5)

El niño mira hacia el lado izquierdo de la red, primero la toca con su mano izquierda y luego gira su cuerpo un poco para tocarla y tomarla con la mano derecha. La suelta y con un giro rápido vuelve a apoyar su espalda, agarra la almohada con sus manos y la gira de manera despacio.(5) Grita de manera fuerte, mientras mueve sus piernas y brazos rápidamente.(7)

AM continúa acostado en posición decúbito dorsal dentro del corralitos con sus rodillas flexionadas y pies apoyados en el colchón,(1) con sus manos sostiene un juguete de camión de plástico, lo mira y toca suavemente con los dedos de su mano izquierda una de las ruedas.

Luego realiza movimientos rápidos con sus brazos y piernas, alejando la mano izquierda del camión que continúa sosteniendo con su mano derecha. Sigue mirando atentamente el juguete, toma nuevamente con ambas manos dejándolo frente a su rostro, mientras lo gira con movimientos lentos y observa. (5) En ese momento flexiona las rodillas y estira sus piernas de manera alternada, tocando con sus pies la red del corralito. El niño toce despacio, luego realiza movimientos rápidos de brazo izquierdo y piernas, emite un balbuceo más fuerte “aaah”. (7) Después lleva la rueda del camión a su boca, la chupa unos segundos(5) y mira al adulto que está cerca filmando desde una perspectiva de arriba.(6) Con su pierna derecha toca suavemente la pierna izquierda, deslizándola lentamente desde arriba hacia abajo, relaja el tono muscular de las piernas apoyándolas un instante en el colchón.(7)

AM aleja un poco el camión de su rostro, apoyándolo en su pecho, lo mira atentamente y toca con sus manos.(5) Luego mueve sus piernas tocando y moviendo la red del corralito, también su brazo izquierdo, sosteniendo el camión con su mano derecha que continúa sobre su pecho.(7) Mira al adulto que filma (6) y acerca nuevamente el juguete a su boca, lo chupa.- (6)

es un objeto seguro y que permite que AM realice ciertos movimientos con su cuerpo para mover el objeto sobre él, de un lado a otro, girando su cuerpo, realizando movimientos y estados de tensión-relajación con sus brazos y piernas.

-Mi percepción es que el niño en este video disfruta de la exploración, del juego sensoriomotor autónomo.

-El adulto que se encuentra cerca filmando no interviene en el accionar del niño, solo se puede apreciar intercambio de miradas por momentos.

-Considero que el espacio del corralito de red es un espacio limitante para promover la libertad de movimiento, desplazamientos y nuevas posturas. Pero en este caso el niño generalmente se encuentra apoyado en posición decúbito dorsal, explorando un objetos con sus dos manos y no manifiesta interés en generar nuevas posturas y traslados, por lo que quizás es un espacio adecuado y provisorio hasta que el niño comience a necesitar más espacio para promover su desarrollo postural autónomo.

-Posición decúbito dorsal (apoyado en su espalda) como factor favorecedor inicial para la exploración y libertad de movimiento. (Para análisis: Myrtha Chokler/ Emmi Pikler / Noemi Beneito?)

-El juguete del camión de plástico, al ser liviano y de un tamaño mediano le permite al niño poder tomarlo, moverlo con facilidad. Durante el video explora el



camioncito, en ese tiempo no se muestra interés por otros objetos que tiene cerca.

CRÓNICA N° 1: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 23 Junio 2023 Duración del video: 50 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: mamá y papá de Brune.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (hermano).

Niño observado: Brune (B) Edad: 1 año y 4 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: Sillita alta de bebé, comedor de la casa.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos/juguetes.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁶

“Brune juega a esconderse, ser buscado y aparecer con sus papás”

Crónica N° 1: Observación No Participativa:

Brune se encuentra en el comedor de su casa, sentado en una sillita alta, con el cinturón abrochado en su cintura. (1) A su lado esta su mamá y papá, se escuchan cerca pero no aparecen en la filmación. (2) Tiene el dedo índice de su mano derecha en su boca, mientras mira hacia adelante y escucha a su mamá que le dice: “¿Dónde está Bruneto?”, inmediatamente B coloca sus manos en su rostro, tapándose la cara un instante. Su mamá repite “¿Dónde está Bruneto?” y B corre sus manos hacia los costados de la silla inclinando su cuerpo hacia adelante y dice “Taaaa...” con una expresión de sonrisa mirando a su mamá (quien lo filma). Se escucha a su papá decir simultáneamente: “Aah” con tono de voz suave y B lo mira un instante. Su mamá le responde: “Muy bien. Uuhi ¿A dónde se fue el Bruneto? ¿Dónde está el Bruneto?” (3), B saca su lengua, se endereza mirando atentamente a su mamá y con su mano derecha toca rápidamente su cabeza unos segundos (4), su papá dice: “uuuui” y su mamá repite: “¿se fue el Bruneto? ¿En dónde está?” (5). B se asoma por el costado derecho de la silla mirando porque se acercó el gato (mascota). Su papá le dice: “Bruneto ¿dónde estás?”, el niño responde con una mirada hacia él y luego se tapa con sus dos manos su rostro. (5) Su mamá también dice en tono de voz suave: “¿Dónde está Bruneto? ¿Dónde se fue Bruneto?” El niño espera unos segundos, luego corre sus manos apoyándolas en la silla, sonriendo le dice “Taaa”, tapándose rápidamente de nuevo su rostro balanceando su cuerpo hacia atrás y adelante, inclinando su vientre, quedando apoyado en sus piernas, como si se escondiera. Sus papás responden cuando aparece “Ahí está”, luego dicen “Uuhi ¿Dónde está Bruneto? ¿Dónde se fue Bruneto?” cuando se esconde de nuevo. (6) B inclina nuevamente su torso hacia atrás (4), se queda

Resonancias Emocionales Personales:

-Juego de esconderse y aparecer.
-Juego de alternancia: Interacción con sus papás. Placer compartido (B.A.)
-Observo que B siente placer por esconderse y ser buscado, encontrado por sus papás.
- Análisis: Significado profundo del juego de esconderse, ser buscado y aparecer: Aucouturier. juego de reaseguramiento profundo. Ver juego de esconderse, buscar y ser encontrado: Adriana García, Daniel Calmels, otros.
-El gato es la mascota de la casa.
-Me da la sensación de que con sus balanceos o al inclinarse un poco hacia adelante, busca esconderse mejor. Como si necesitara algo más que sus manos para esconderse. (Pienso en posibles objetos que se le puede proporcionar para enriquecer

¹⁶ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

mirando sus manos y piernas un momento (7), se le cae un poco de saliva de su boca. Levanta la mirada hacia su papá que lo llama y le pregunta donde esta, se tapa rápidamente su cara con sus dos manos y se balancea hacia los costados (4), mirando entre los dedos de sus manos a su papá que sigue preguntándole donde esta. Luego se saca las manos de la cara dejándolas apoyadas en sus piernas y los mira.(7) Su mamá le dice: “Ahí taa”, B. se tapa otra vez su cara con las manos rápidamente, la mamá dice con tono de voz sorprendida “Ahí.”, su papá dice “¿A dónde está?” con tono de voz suave.(3) B se inclina una vez más hacia adelante apoyando su rostro en sus piernas (4), se mira las manos mientras mueve sus dedos (7) y dice “Aaah” tapándose nuevamente el rostro.- (4)

este tipo de juegos: por ej. Pañuelos, telas, caja grande).

- Me causo mucho placer ver este video ya que simboliza un momento de calidad de interacción y conexión de B con sus papás. La ternura expresada con las miradas encontradas, las sonrisas, las palabras con tono de voz suave significan para mí un momento de calidad en el juego con sus papás.

CRÓNICA N° 2: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 18 Junio 2023 Duración del video: 1min. 08 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: mamá de Brune.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (hermano).

Niño observado: Brune (B) Edad: 1 año y 4 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: Living de la casa, mesita ratonera.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁷

“Brune juega con recipiente, caja y fideos”

Crónica N° 2: Observación No Participativa:

Brune se encuentra parado junto a la mesita ratona del living (1), sobre la misma hay una cajita de cartón con dos agujeros (apoya vasos), varios fideos tirabuzón, un recipiente de plástico (compotera) y una pinza mediana de acero inoxidable liviana.(2) Junto a B se encuentra su mamá (3), quien lo filma.

B tiene en su mano izquierda un fideo, lo deja dentro de la cajita, luego toma la caja con la mano derecha y la coloca de lado con un movimiento suave para que caigan los fideos que están dentro, como no caen, los saca con su mano izquierda,(4) mirando atentamente su accionar.(5) Su mamá le dice: “Acá, acá ponélos” acercándole el recipiente. B la mira un instante y deja los fideos en el recipiente.(6) Luego acerca la caja sosteniéndola dentro del recipiente y la mueve hacia arriba y abajo tres veces, el recipiente se corre un poco.(7) Su mamá realiza un sonido: “Uuh...”, B la mira y mientras continúa sosteniendo la caja, con su mano izquierda saca unos fideos que han quedado dentro, uno se le cae en la mesa y otros lo deja en el recipiente.(8) Se inclina hacia el recipiente apoyando su mano en la mesa y queda su vientre tocando el borde de la mesa. Con la mano que sostiene la caja, la mete nuevamente en el recipiente moviéndola, mira que no caen los fideos que quedan, se endereza e intenta sacar nuevamente con su mano. Al no poder agarrarlos, mueve la caja nuevamente con golpecitos suaves en el recipiente. Luego deja la caja en la mesa y toma con sus manos el recipiente, mirando atentamente los fideos que hay dentro (9); gira su cuerpo y da unos pasos hacia el comedor. Su mamá le dice con tono de voz sorpresivo: “¿A dónde te los llevas?”. B la escucha, gira nuevamente su cuerpo y se acerca a la mesita ratona de nuevo, dejando el recipiente en la misma. (10) Gira el recipiente que sostiene con

Resonancias Emocionales Personales:

-Percibo que B se encuentra en una actividad de mucha concentración, que se puede observar a través de su expresividad motriz (gestos suaves, movimientos precisos, mirada atenta y sostenida). Me cuestiono si es necesario que su mamá intervenga diciéndole qué hacer, ya que observo que él tiene un claro propósito en su accionar (trasvasado de fideos desde la caja al recipiente). Juego guiado o juego espontáneo: ¿qué promueve esta familia con sus intervenciones y propuestas?

-Con sus movimientos de sacudir la caja sobre el recipiente, interpreto que hay una intención de que caigan los fideos en el recipiente. Acción de trasvasado que se repite en varios momentos del video.

¹⁷ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

su mano derecha, realizando un movimiento suave, dejando caer los fideos en la mesa; luego realiza dos golpecitos suaves en la mesa con el recipiente. (11) Su mamá sonriendo le dice: “Muy bien”. B mira el recipiente vacío levantándolo con sus dos manos. Mira a su mamá que le dice: “Ahora metelos allá, en este metelos, en este” mientras se acerca y le señala la caja tocándola. (12) B. toma unos fideos de la mesa con su mano izquierda y los deja en el recipiente que sostiene con su mano derecha, mirando atentamente su acción. (9)

Gerardo (su hermano) se acerca hacia su mamá diciéndole: “Mami mira las flechitas” mostrándole un recipiente con polenta en donde dibujo con su dedo flechas. La mamá responde: “A ver las flechitas...muy bieeen”. Gerardo se aleja. (13)

B. continúa tomando fideos con sus manos y metiéndolos dentro del recipiente. Después levanta con su mano izquierda el recipiente y mete la mano derecha por el agujero de la caja un instante, pero la saca sin nada. Luego toma el recipiente con las dos manos, levantando sus hombros realiza una expresión de asombro y dice: “eeh uuh” mientras mira el recipiente, gira su cuerpo y da unos pasos hacia el comedor. (14)-

-Análisis: juego de trasvasado (García, Rosemberg y Gruss), continente-contenido (Aucouturier).

-Reflexiono sobre los objetos de la vida cotidiana (recipiente, caja posa vasos, fideos y pinza) propuestos para el juego: ¿los eligió el niño? ¿se los ofreció el adulto? ¿son los adecuados para el juego de trasvasado, juego de continente-contenido? ¿el niño comenzó ese juego por iniciativa propia o fue planteado por su mamá?

- En la acción de meter la mano por el agujero de la caja, pero la saca sin nada. Interpreto que revisa si hay más fideos y no encuentra.

CRÓNICA N° 3: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 5 de septiembre 2023 Duración del video: 1 min. 49 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: Mamá de Brune. Papá trabajando en una oficina de la casa.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (hermano).

Niño observado: Brune (B) Edad: 1 año y 5 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: en el suelo de la cocina-comedor.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁸

“Juego de caja y colores con su mamá”

Crónica N° 3: Observación No Participativa:

Brune se encuentra arrodillado en el suelo de la cocina-comedor.(1) Cerca de él esta su mamá filmando el video, (2) quien interviene verbalmente, conversando con el niño. De fondo se escucha la televisión prendida con dibujitos infantiles y también por momentos el ruido de una máquina. (3)

B tiene frente a él una caja de leche en polvo que tiene en la base dos agujeritos rectangulares de aprox. 2 cm. Y a su alrededor en el suelo hay varios colores y fibras, una cartuchera y el chupete. (4)

El niño esta arrodillado, la caja está cerca de sus rodillas frente a él, sus manos apoyadas sobre ella.(1) Luego inclina su cuerpo hacia adelante y el costado derecho, mira atentamente, extiende su mano derecha y toma un lápiz de color verde. (5) Lo levanta, se lo muestra a su mamá y dice “Mamá”, ella responde “¿sí?”, B la mira atentamente y repite “mamá...”, luego ella responde “¿ese? Verde”.(6) El niño dirige la mirada y el lápiz hacia la caja de leche, mete el lápiz por uno de los agujeritos, dejándolo caer dentro de la caja. (7)

Extiende su mano izquierda hacia delante y toma un fibra, la levanta y mientras la mira atentamente un instante (8), dice en tono de voz suave “mamá...mamá...”. Ella responde “Ese es verde”. (6) B saca el capuchón de la fibra, la mira y después extendiendo sus brazos, (9) se la muestra a su mamá diciendo “etee...”. La mamá expresa asombro y le dice “uuuhii...Ponéle la tapa. A ver...”. (10) B acerca la fibra a su otra mano que sostiene el capuchón, intenta tapar la fibra con movimientos suaves, no lo logra ya que el capuchón está al revés (9), mira fijamente su accionar unos segundos. (8) La mamá le dice “Al revés me parece...”, entonces el niño gira con sus

Resonancias Emocionales Personales:

- El ruido que se escucha es de una máquina de tatuajes. Su papá está trabajando en una oficina que hay en la casa, haciendo un tatuaje.

-La mamá suele ofrecer propuestas con objetos de la vida cotidiana, en este caso: lápices de colores, fibras y una caja de leche en polvo. B parece estar muy atento a los objetos, los manipula y responde a los pedidos de su mamá (consignas de juego), se muestra interesado en que ella le nombre los colores y se observa una clara intención comunicativa al mostrárselos y preguntarle por cada uno de los lápices o fibras antes de meterlos en la caja. Juego de interacción con su mamá.

¹⁸ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

dedos el capuchón; la mamá le dice “Muuuy bien...” y el niño mete la punta de la fibra quedando media suelta. Luego la levanta con su mano derecha mostrándosela a su mamá, quien repite “Muuuy bieeen...”, (11) B pregunta “¿ete?”; la mamá le responde “¿Ese? Guardalo, dale...”. (12) B lleva la fibra al agujerito de la caja, la acomoda para que entre y cuando la fibra baja, se cae el capuchón fuera de la caja al suelo. (7) La mamá dice “uuuh”. (11)

El niño mira en dirección hacia el living un instante, mientras que mete su dedo en el agujerito de la caja y la mueve de manera suave hacia el costado derecho. La mamá le dice “Otro...a ver...”. (12) B inclina su cuerpo hacia adelante, apoya su mano izquierda en el suelo, mira los colores que están cerca, elige una tapita de fibra, la toma con su mano izquierda, levanta mientras (9) dice “Ete...”. Apoya su cola en sus piernas arrodillándose nuevamente, señala con el dedo de la mano derecha el capuchón que sostiene con la mano izquierda, repitiendo “¿ete?”. Mira a su mamá que le responde “uuuh, ese no tiene la fibra”. (10) El niño mira hacia el costado derecho, toma el chupete con su mano derecha, dejándola apoyada en el suelo (5) y con su mano izquierda lleva el capuchón al agujerito de la caja, metiéndolo adentro. (7) La mamá le dice “muuuy bieeen...”. (11)

Brune con la mano izquierda toma otro capuchón de fibra, lo levanta y extendiendo su brazo hacia su mamá, se lo muestra, le pregunta “¿Ete?”, ella le responde “¿Ese? Verde”, el niño la mira. Después lleva el capuchón al agujerito de la caja, intenta meterlo dentro, ya que la caja se le mueve un poco, hasta que lo logra moviendo el capuchón con delicadeza con sus deditos. La mamá repite “Muuuy bieeen...”. (13)

El niño se inclina para tomar otro lápiz, lo levanta con su mano izquierda, mostrándoselo a su mamá mientras pregunta “¿Ete?”, ella responde “Ese es rosa”. (6) Él mira la caja y acerca el lápiz al agujerito metiéndolo dentro de la caja de leche. (7) Después mira rápidamente a su mamá, hace un gesto de aplaudir, sosteniendo el chupete en su mano derecha y dice “Biiien”, su mamá responde “Bieeen”. (11) El niño lleva el chupete a su boca con las dos manos, lo chupa. Baja sus manos al suelo y toma con la mano izquierda otro lápiz, con el chupete en su boca (5) le pregunta a su mamá “¿Ete?”, mostrándoselo. Ella responde “Ese es negro”, (6) se repite la acción de guardarlo por el agujerito de la caja de leche. (7) La mamá repite “Bieeen”. (12) B toma otro lápiz, se lo muestra a la mamá levantándolo y la mamá repite “Ese... Verde”, (6) el niño lo apoya sobre la caja buscando apuntarle al agujerito para meterlo dentro. (7)-

-Reflexiono: Repetición de la frase de la mamá: “Muuuy bieeen...”. Significado profundo de felicitar constantemente a los niños durante su juego. Búsqueda según diversos autores.

-Juego de continente-contenido. Significado de la acción guardar algo dentro de una caja.

CRÓNICA N° 4: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 23 de Junio, 2023 Duración del video: 3 min. 10 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: Papá y mamá de Brune.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (G - hermano).

Niño observado: Brune (B) Edad: 1 año y 4 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: en su habitación, camas y espacio de suelo.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).¹⁹

“Juego simbólico con papá y hermano: El monstruo, el príncipe y la princesa.”

Crónica N° 4: Observación No Participativa:

Se encuentran en la habitación de los niños: Brune y Gerardo, (1) su papá que esta junto a ellos participando del juego y su mamá que está parada cerca de la puerta filmando el video. También está la mascota cerca de ellos: un gato. (2)

El papá está sentado en posición de indiecito con G recostado en sus piernas, sobre unas colchas en el piso, entre las dos camas de los niños. (3) También hay alrededor peluches, almohadas y sábanas. (4) El papá busca hacerle caricias, cosquillas de manera suave a G, quien se mueve corriéndolo con sus manos.

B sube a su cama, se escucha que dice con tono de voz de cantito “ta, taaa...” (5), su papá lo mira un instante mientras interactúa con Gerardo. (6) B se para y da unos pasos sobre el colchón, repite “taaa...ta”, pierde el equilibrio y cae sobre sus rodillas en el colchón. (5)

El papá continúa diciéndole a G con tono de voz suave “te voy a decir unas palabras...”, con movimientos de giros suaves con su mano izquierda sobre el rostro del niño, continúa diciendo en tono de voz suave “Abra cadabra, pata de lechuga...si no sana hoy viene el lobo y te comerá...”. G apoyado sobre las piernas de su papá, primero relaja su cuerpo y cierra los ojos, después se ríe cuando escucha la palabra lechuga, queda en posición fetal un rato, luego su papá acaricia su pelo y se estira nuevamente relajando su tono muscular, cerrado sus ojos. El gato aparece por el costado de la cama, cerca de la cabeza de G. luego el papá le pregunta en tono de voz despacito “¿Hermana estas bien?”, G sigue con el tono relajado, sonríe y el papá repite “Hermana”.

Resonancias Emocionales Personales:

- Su papá está involucrado en el juego simbólico como partenaire simbólico (B.A.) es el hermano de G que es una princesa (vestido de princesa). Luego G se transforma en monstruo y después en un gatito. B en un principio según el relato del padre ocupa el rol del bebé en la historia. Pero luego B los escucha y pasa a formar parte activo del juego simbólico en el rol de otro monstruo. (cambio de rol). Realiza sonidos acordes, gestos y pausas al asustar a los demás. Parece que disfrutan mucho de este juego simbólico, hay un placer compartido.
-Me divierte ver este juego simbólico, donde resuenan con el placer compartido de los participantes.

¹⁹ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

B se pone en posición de gateo sobre el colchón, se acerca al borde de este, baja primero la pierna derecha y luego la izquierda para bajar de la cama a las colchas que están en el suelo. Se sienta sobre un almohadón (5), mira a su papá y hermano (6), luego mira y toca los peluches que están a su alrededor (7). Se sienta sobre otro almohadón y se hace para atrás, elevando un poco sus piernas, toma envión hacia adelante con su cuerpo y agarrándose del borde de la cama se para, gira su cuerpo (5) y mira a su papá y hermano que continúan el juego. (6)

Durante ese momento, G mira y sonríe a su mamá, el papá también la mira. G pregunta “¿Qué pasa?”, el papá lo mira y responde “No pasa nada”, G cierra sus ojos y después se mueve. El papá continúa diciendo en tono de voz suave “¿Reviviste hermana? Hermana tuve que conseguir una...”, en ese momento G relaja su tono muscular, estirando su cuerpo, cierra sus ojos y se ríe. El papá le dice “Uuh... es poderoso este hechizo que te han hecho...”, G se ríe y hace su cabeza hacia atrás, tocando el piso. (9) El papá continúa diciendo “Bueno ya se...te voy a hacer unas cosquillas a ver si esas cosquillas te reviven”, le hace cosquillas en su panza, G mueve sus piernas y brazos, se ríe. B está parado, apoyando su espalda, cola sobre su colchón y los mira atentamente (6). El papá agarra a G de sus muñecas y el niño se sienta con un movimiento rápido quedando cara a cara con su papá (continúa sobre sus piernas) y dice en tono de voz más fuerte “Hermana”; el papá responde “¿Qué paso hermana?”; G hace un sonido “gggggr”; el papá responde “Aah te convertiste en un monstruo...policía, policía...” mientras lo abraza y envuelve con sus brazos; G hace sonidos de maullido suaves. B en ese momento gira su cuerpo hacia la cama y hace un sonido grueso y fuerte “gggruuua” parecido al que hizo G. (8) Su papá hace un sonido y gesto de asombro “aaah...”, B se sienta en la colcha y lo mira, el papá le pregunta “¿otro monstruo?” y lo señala. B lo mira y repite el sonido “gggruuuaa”; el papá coloca su mano en el pecho y pega un grito suave pero agudo “aaaaah”, con cara de asustado. (9) B mira hacia donde está su mamá filmando y repite el sonido “gggruuuaa”, la mamá se ríe y dice “Aaah”.(10) El papá dice en tono de voz agudo “Hay dios mío ese monstruo...” colocando sus dos manos en su pecho. (8) G continúa haciendo sonidos de maullidos y se arrodilla entre el papá y B, quien intenta pararse, pero se sienta nuevamente, mira y escucha a su papá que dice “Hermana, el bebé se convirtió en un monstruo...” (9), alza a G y lo sienta en sus piernas nuevamente, continúa diciendo “tenemos que captura...” (interrumpiendo lo que va a decir), mira a G que mueve sus manos frente a su rostro y emite maullidos suaves. El papá le dice “¿sos un gatito?”, G se ríe. B se sienta sobre un objeto blando (peluche o almohadón), pierde el equilibrio y cae hacia atrás, elevando sus piernas y brazos, sobre un peluche de oso mediano que esta frente la mesita de luz, emitiendo un sonido más suave “guua”. (11) G y el papá lo miran, señala su panza y le pregunta “¿vos sos un monstruo?”. B lo mira, hace sonido de monstruo “gggruaa” y sosteniéndose del colchón se sienta nuevamente. El papá grita con tono de voz agudo “Aaah, escape...”. (8)

Continúan el juego. El papá se encuentra acostado en posición decúbito dorsal sobre las colchas, almohadas y peluches, entre las dos camas, con los brazos extendidos a los costados y sus ojos cerrados. Sobre su pecho se encuentra sentado Brune y Gerardo esta arrodillado a su lado derecho, ambos mirando a su papá. (12) Gerardo se para con dificultad, toma de las axilas a Brune, quien realiza un sonido “gruuua”, lo levanta un poco y lo corre hacia el costado derecho de su papá, pegando su rostro con el colchón de la cama. El papá dice “Aaah, sácalo, sácalo de acá al monstruo este”, mientras toma a B de su cola y piernas, lo sube a la cama. B y G lo miran unos segundos. (8) El papá cierra de nuevo sus ojos y estira sus brazos a los costados de su cuerpo, diciendo en tono de voz bajo “Hermana haceme un hechizo para salvarme...”, G mueve sus manos rápidamente sobre su rostro y hace un sonido de soplidos.(9) B queda con sus piernas colgando del colchón, grita fuerte “Aaah ta ta..” y luego baja al

-Me parece interesante como han dispuesto los objetos, armando un espacio seguro entre las dos camas, con almohadones, colchas, peluches y otros objetos blandos.

-Durante el video no aparece que los participantes utilicen los objetos como mediadores en el juego simbólico, pero forman parte de un escenario que fue construido.

¿Construido por los adultos o por los niños?

-Construcción de espacios de juego.

-Observo que sobre la mesita de luz hay una estufa eléctrica que parece estar prendida. Eso me parece muy peligro ya que debajo hay cosas que se pueden prender fuego si se cae y teniendo en cuenta la intensidad del juego pasa a ser un gran riesgo.

-Me divierte ver este juego simbólico, donde resuenan con el placer compartido, la complicidad de los participantes y la secuencia de la historia que van construyendo.

-Los niños cumplen un rol activo como protagonistas del juego simbólico, el papá y la mamá van mediando en la historia, e intervienen cuando creen que es necesario. Su papá está involucrado en el juego simbólico como partenaire simbólico (B.A.)

suelo sobre las colchas, cayendo de cola cerca de su hermano, quien lo abraza e intenta mover hacia atrás.(5) El papá se sienta y dice “Aah ahora me siento bien. Espero que el monstruo no me ataque de nuevo...este monstruo”, mientras toma a B con sus manos y lo para sobre los acolchados. El papá repite “espero que el monstruo no me ataque de nuevo”. (8) G se acuesta sobre el suelo y almohada. B mira en dirección a su mamá que filma (10), pierde el equilibrio, cae sentado sobre los peluches (5) y moviendo sus brazos emite un sonido grueso “grruaaa”. El papá pone las manos en su pecho, con gestos como de susto, dice “Aaahí...no me vas a atacar monstruo...”. B mira a su papá y se acerca a él emitiendo otro sonido grueso “aaaguuuuaa” con su boca abierta grande. El papá lo ayuda a acercarse, coloca los brazos de B sobre sus hombros y dice con tono de voz agudo “aaah, hermana...aaahiii...me ataco el monstruo”, mientras gira y cae lentamente sobre las colchas, coloca a B sobre su panza, envolviéndolo con su brazo izquierdo. (8) G se mueve cerca y los mira atentamente. El papá extiende una vez más sus brazos a los costados de su cuerpo, cierra los ojos. G toma a B desde su cintura y lo corre hacia atrás dejándolo caer sobre las colchas cerca de la pierna derecha de su papá. B emite sonidos de queja. G tira su cuerpo sobre el cuerpo de B, haciendo sonidos de soplidos; B emite sonidos de queja más fuerte y tensión corporal. (13) El papá se sienta, los mira y dice “Uuhi se enojó el monstruo, se enojó. Déjalo, déjalo...”. G se aleja quedando arrodillado y los mira. El papá se acerca, B dice “a ta taa...” el adulto lo toma para ayudarlo a enderezarse, le dice “bueno, bueno...”. (14) Cuando lo está levantando, B lo mira y grita fuerte con voz gruesa “aaaaaag” asustando nuevamente a su papá quien grita “aaah, pero ¿Por qué eso?” y lo para sobre sus piernas. B mira a su papá que queda muy cerca de su rostro y hace de nuevo el sonido grueso “grruuua”.(8) El papá señala a G y dice “Al Gera, al Gera”. B mira rápidamente a G y repite varias veces el sonido “grruuuuuaa”, lo sigue con la mirada, ya que G se aleja gateando. El papá dice “Gerar te está atacando...”. G vuelve a las colchas saltando y gritando suave, se escapa de B, sonríe. El papá mueve a B para que quede cerca de G. (14)

La mamá dice en tono de voz fuerte “Congelalo Gerar, congelalo”. G lo toca con su mano. (10)

B mira a su papá y repite los sonidos gruesos “gruuaa aagruuaa...”, el adulto grita agudo “aaah”, G se acerca intenta alejar a B tomándolo y tirándolo hacia atrás, mientras dice “Que pesado...”. El papá dice “Espera que me está mordiendo de verdad”. (14) G lo mueve hacia atrás, cayendo los dos sobre las colchas. G lo sostiene contra el piso, no lo deja sentarse y le dice su papá “listo, salga, sal, sal...”. El papá se sienta, toma a B y lo sienta sobre el colchón de la cama, mientras le dice “Andate a tu cueva...”, señala la esquina de la cama (16) y le dice “Esa es tu cueva”, B lo mira atentamente. (8) G se acuesta sobre las colchas. B gira su cuerpo y baja de la cama apoyando sus piernas en las colchas. El papá le dice a G “Gracias hermana...”, G le dice “eeh me atacó él...” señalando a B y cerrando sus ojos, El papá le responde “¿Te atacó ese monstruo?”. B los mira y emite otro sonido grueso y fuerte “grruuuuuaa”. El papá señala a G y dice “al Gerar, al Gerar lo tenes que atacar... atacalo”. B mira un instante a su hermano, luego gira su cuerpo, mira a su mamá y grita fuerte “grruuuuuaa” abriendo grande su boca. El papá dice “Aaahí que monstruo más fiero”, G se mueve rápidamente y realiza un sonido fuerte (haciendo como si fuese un gato asustado). (8) B repite el sonido mirando y acercándose a donde está su mamá, quien dice “Aaahí dios...”. (10) G realiza gestos de asustado, moviendo sus brazos y piernas rápidamente. La mamá continúa diciendo “...que miedo”. B sigue haciendo sonidos de monstruo “grruaaa” (sale de la filmación). (10)

El papá mueve sus manos sobre G y dice “te voy a hacer...abra cadabra, pata de cabra, si no sana hoy...” comienza a hacerle cosquillas, G se mueve y ríe, y el papá continua “...viene un lobo y te comerá”, luego le pregunta “¿te salvaste hermana?”, G

-Es un juego simbólico de lucha, ataque, persecución, búsqueda, pero encuadrado en un marco de juego, donde los padres implícitamente acompañan con el límite de no lastimarse de distintas maneras y continuar con el plano de lo simbólico. (B.A.)

-Juego simbólico: Construcciones con material blando (sábanas, almohadas, colchas, peluches).

lo mira, se mueve rápidamente haciendo sonidos suaves y el papá dice en tono de voz agudo “Siii, me salve...”.- (9)

CRÓNICA N° 5: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 20 de Agosto, 2023 Duración del video: 1 min. 5 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: Mamá de Brune.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (hermano).

Niño observado: Brune (B) Edad: 1 año y 6 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: Living - Comedor de la casa.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²⁰

“Brune y su hermano jugando con el triciclo.”

Crónica N° 5: Observación No Participativa:

Brune se encuentra sentado en el triciclo con manija/agarradera, su hermano (Gerar) la sostiene y empuja desde atrás con sus dos manos. El triciclo tiene ruedas medianas, es bajito, de color verde, anaranjado y beige, tiene un asiento, un volante con una bocina y atrás una agarradera larga para traslados. (1) Los niños están cerca de la mesa del comedor. (2) La mamá se encuentra parada cerca, filmando el video desde el comedor. El papá también se encuentra en el comedor. (3)

G empuja el triciclo, dando unos pasos hacia la pared, (4) cerca de la heladera. (2) B se agarra del volante que tiene el triciclo, sentado en él, da pasitos a medida que su hermano lo mueve y dice suavemente “puum”. (5) Cuando el triciclo toca la pared, la mamá se ríe y dice “puuumm, eeh”. B también se ríe. (6) G tomando la manija da unos pasos hacia atrás, empujando el triciclo hacia atrás luego hacía adelante, dice en voz baja “pum, pum, um, uum...”. (4) Pasan por el costado de la heladera y chocan la parte de adelante del triciclo contra la esquina de una pared. (7) La mamá dice en tono tranquilo “eeh no choquen, no choque”. (6) B se ríe y mueve sus pies como dando pasitos hacia adelante, en dirección al living. (8) G empuja el triciclo, avanzando con pasos largos rápidamente hacia adelante (el living). (2) B eleva sus pies mientras el

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece interesante la dinámica de juego entre los niños, disfruto verlos jugar con el objeto del triciclo como intermediario.

-Juego de traslados. Objeto con ruedas: triciclo con agarradera (para paseo).

-La mamá participa, interviene en el juego de los niños a través de la palabra, distancia óptima y atención. Hay placer compartido entre los tres. Resonancia tónico-emocional, Aucouturier.

²⁰ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

triciclo avanza y se ríe. (4) Cerca de la puerta de casa, (2) G gira su cuerpo hacia el lado derecho, girando a su vez el triciclo y queda inclinado. (1) B grita “aah” y cae al suelo en posición decúbito ventral por el costado derecho del triciclo, se escucha que se ríe y se para. (8) G en ese momento se queda quieto y mira atentamente a su mamá con gestos serios en su rostro, escucha que su mamá se ríe y mira rápidamente a B que está en el suelo. La mamá dice con tono de voz fuerte “Uuhi está loco”. Mientras B se para, G acomoda nuevamente el triciclo en dirección hacia la puerta. La mamá dice “Despacito decíle Gerar”. (9) B se sienta en el triciclo, pero dirigiendo la mirada hacia atrás donde está su hermano sosteniendo la manija/agarradera. (5) G lo mira, hace un sonido “uuuuuh, uuh” mientras mueve rápidamente sus pies como si zapateara y luego dice riendo “No, pero, se subió así...”. La mamá se acerca riéndose y dice sorprendida “Se subió al revés”. (10) B se para y sosteniéndose del triciclo, pasa su pierna izquierda por arriba del asiento, se sienta mirando hacia adelante y luego se sostiene del volante, balancea su cuerpo hacia adelante y atrás, haciendo sonidos onomatopéyicos de arrancar un auto “ruum, ruuum...”. (11) G toce, mira a su hermano que hace los sonidos y empuja con fuerza el triciclo hacia adelante, dando unos pasos y chocando el triciclo contra la puerta de entrada (2), en ese momento dice “uuuh, eeh”. La mamá se ríe y dice “Eeh”. Los dos niños hacen sonidos “eeh, eeh” mientras G mueve rápidamente el triciclo hacia atrás tomando la agarradera con fuerza. B grita “aaaah, aah”, mientras G lo desliza hacia atrás, él va rosando la planta de sus pies en el piso. (4) Quedan cerca del tender con ropa colgada en el living. (2) G suelta la manija del triciclo, se para del lado derecho del triciclo y acercando las manos al rostro de B, dando golpecitos suaves, le dice “paa, pa, paa...”. B repite “paa”, (4) desliza el triciclo hacia atrás, dando pasos hacia atrás. (5) G lo mira, inclina su cuerpo, coma el triciclo de la parte de adelante (volante) y lo empuja con fuerza hacia atrás, mientras grita “aah”. B también grita “aaah”, arrastran con el triciclo un camioncito que estaba en el suelo, B mira esa dirección. (4)

Luego la mamá le dice en tono de voz fuerte “Llévalo al Gerar a pasear, dale...”. (9: intervención de la mamá, le dice que ahora lo lleve a su hermano) B camina despacio hasta la parte de atrás del triciclo, con su mano derecha toma la agarradera del triciclo. (11) G da unos golpes con su mano izquierda en el volante, luego con sus dos manos presiona en el centro del volante. (4) B da unos pasos hacia atrás, tirando con fuerza hacia atrás la agarradera y desliza lentamente el triciclo hasta llegar frente a la heladera en el comedor, mientras emite sonidos “guaaaa, ah”. (12) G mira hacia atrás mientras su hermano lo desliza, arrastra sus pies en el suelo, dice despacio “Nos vamos a pasear...”, luego realiza con sus pies dos pasos hacia atrás deslizando el triciclo con más fuerza. (4) El papá le dice “Saluden, saluden”. La mamá le dice “Llévalo a pasear...”. G y B miran a sus papás, G sonríe y moviendo su mano izquierda saluda a sus papás. La mamá responde diciendo “chaaauuu...”. (13)

B estira y eleva sus brazos para agarrar la manija, grita “Aaah”, mientras su hermano (G) avanza empujando el triciclo rápidamente hacia adelante con pasos firmes que da estando sentado en el triciclo. B da pasos cortos rápidos, ya que el triciclo avanza rápido por el impulso que le da G. B mira atentamente hacia adelante, se ríe cuando G empuja el triciclo impulsándolo con sus balanceos y pasos hacia adelante. G avanza con unos tres o cuatro pasos más y se dirigen hacia el pasillo de la casa que los lleva a las habitaciones y baño. (2) B sostiene fuerte la manija, avanza con pasos cortos y rápidos y se ríe.- (4)

-En este video, se aprecia la continuidad del juego entre G y B. En la primera parte B estaba sentado y G era quien lo empujaba y trasladaba de un lugar a otro en la casa. Se genera un cambio de rol, B es quien busca trasladarlo.

-Juego de arrastre, deslizamientos, traslados.

-Los papás están atentos al juego del niño, acompañan con palabras, la mirada, sonrisas y saludos.

CRÓNICA N° 6: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

BRUNE

Fecha: 3 de Noviembre 2023

Duración del video: 1 min. 13 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: mamá de Brune.

Niños/niñas presentes en el hogar: Gerardo (hermano).

Niño observado: Brune (B)

Edad: 1 año y 8 meses. (Fecha de nacimiento: 6/2/22)

Espacio del hogar: su habitación, espacio de la cuna/cama con mesita.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Brune, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos) (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:

1-Niño - Relación consigo mismo.

2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.

3-Niño - Relación con los objetos.

4-Niño - Relación con el tipo de juego.

5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²¹

“Brune le cuenta el cuento de los tres chanchitos y el lobo a su mamá”

Crónica N° 6: Observación No Participativa:

Brune se encuentra en su habitación, parado sobre su cama, con sus brazos apoyados sobre una mesa de madera que pertenece a la cama. (1) Sobre la misma hay un cuento con dibujos y texto “Los tres chanchitos y el lobo”. (2) Frente a él se encuentra su mamá filmando el video e interactuando con el niño. (3)

B mira atentamente los dibujos del libro, apoya sus manos, señala y dice “lobo” (4), la mamá repite con tono de voz fuerte “el lobo ¿Qué está haciendo el lobo?”. El niño señala con su dedo varias veces el dibujo del animal y dice fuerte “Acá... acá”. La mamá le pregunta “¿le está soplando? A ver ¿cómo sopla? ¿cómo sopla el lobo?”. B mira el dibujo, luego señala el dibujo de una hoja suelta del libro que está al lado y dice “eeh este mamá”. La mamá le dice “ah ¿lo están cocinando ahí?”, B responde “sii” (5) y mira otro dibujo del cuento, la mamá le dice “¿y ahí? ¿a quién le está soplando la casita? ¿a quién?”. B responde “eeh a mamá”, la mamá responde “a los...chan..”, el niño responde “...tos”. La mamá dice “a los chanchitos”. (6) B realiza gestos y sonidos de sorpresa “aaaj oh no, este, este...” señalando y mirando atentamente el dibujo. (7) La mamá dice “aaah”. B repite la expresión de sorpresa y señala otra parte del dibujo, dice “uuh este”. La mamá realiza una expresión de comprensión “aaah”, luego de sorpresa “jaa”. (5) El niño levanta la cabeza y la mira un instante dice “nooo, ña ñaa ñaa...ña ñaa na” mientras gira la hoja del cuento y mira otro dibujo, luego lo levanta y gira el cuento observando, señalando otro dibujo, dice “no otro...”. La mamá dice “un chanco”, B responde “No. Ese, este” señalando el dibujo. La mamá le dice “aah...” se acerca y le dice “¿ese quién es?”, el niño lo mira y señala con su dedito varias veces. La mamá continúa “la casita de...”, el niño emite una palabra inteligible “ajaaam”, la

Resonancias Emocionales Personales:

-En el video se aprecia un diálogo entre la mamá y el niño, donde hay una intensión comunicativa clara que se puede observar en las expresiones gestuales, señalamientos, miradas, preguntas y respuestas entre ambos. Participación activa de los dos en la comunicación y placer compartido.

-Juego de interacción a través del objeto mediador del cuento de los tres chanchitos y el lobo.

²¹ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

mamá continúa "...ladrillo". Luego B señala otra casita y pregunta "¿este?", la mamá responde "la casita de... madera". Después B señala y mira la otra casita del dibujo y dice "¿este?", la mamá responde "la casita de...paja". (8) Brune señala nuevamente la primer casita y pregunta "¿este?", la mamá repite "la casita de ladrillo". El niño señala nuevamente otra casa y pregunta "¿este?", la mamá repite "la casita de madera", luego la última casa preguntando "¿este?", la mamá repite "la casita de paja".- (9)

-Inicio del pensamiento operatorio, a través de la descentración y la comunicación por parte de Brune.
-Identificación de personajes, escenarios e inicio de contar una historia, junto al acompañamiento de su mamá.

CRÓNICA Nº 1: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 23 de Junio del 2023 Duración del video: 5 min.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá.

Niños/niñas presentes en el hogar: Su hermana Ana (A).

Niño observado: Lara (L) Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: Living – comedor.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²²

“Lara en juego simbólico de maestra y alumnos en el jardín”

Crónica Nº 1: Observación No Participativa:

Lara se encuentra en el living- comedor, parada frente (1) a la pizarra blanca que esta colgada en la pared a una altura baja facilitando su alcance, en la misma hay dibujado un corazón grande en el centro.(2) Junto a L se encuentra su mascota (perro de tamaño grande). Y también esta su hermana (Ana), sentada en una sillita chica de madera (1) , sostiene con sus manos una hoja y un lápiz. (2) La mamá está a unos metros filmando el video desde la escalera. (3) De fonde se escucha y ve la televisión prendida. En el comedor hay 5 o 6 sillas ubicadas en fila, y en cada una hay peluches, bebote, muñeco de unicornio, con una hoja y lápiz cada uno. (2)

Lara tiene en su mano derecha un fibrón de pizarra, color rojo. (2) La niña se acerca a la pizarra y escribe/dibuja (4) algo en el extremo inferior izquierdo, luego da unos pasos a la derecha y dibuja algo más del otro lado del corazón dibujado en la pizarra. La hermana (A), mira hacia donde está su mamá y se ríe moviendo sus brazos y piernas como balanceándose. (6) L la mira un instante seriamente y continúa dibujando/escribiendo en la pizarra. (5)

Ana se levanta de la silla, pasa por detrás del perro y de L, quien gira su cuerpo y la mira fijamente. Ana camina pegando saltitos, moviendo sus brazos hacia atrás y adelante con movimientos amplios. (5) El perro también se corre de lugar caminando despacio. (7) L los mira, sosteniendo el fibrón con sus manos y le dice pausadamente “Aah, niños...¿hacemos una fiesta?”. (8) Se queda mirando a A, quien comienza a saltar y luego se dirige a una silla, donde hay un peluche que comienza a tironear con sus manos, haciendo como si lo peleara.(5) El perro está cerca de A, mira al peluche. (7) L hace un gesto de sorpresa levantando sus brazos hacia arriba y emitiendo un sonido sorpresivo “Aaj”, se acerca rápidamente, toma con su mano la parte de atrás del chaleco de A y la tira hacia atrás. Ana da unos pasos hacia tras con el peluche en sus manos, moviéndolo hacia arriba y abajo.- (5)

Resonancias Emocionales Personales:

-En el video se puede apreciar un juego simbólico: de la maestra (representada por Lara) y alumnos del jardín (representados por Ana, perro, peluches, unicornio, bebote).

-Juego simbólico: ¿el escenario fue armado por las niñas o tuvo intervención de la mamá?

-Creo que los objetos que utilizan son acordes a los que se pueden ver en un aula (pizarra, fibrón, hojas, colores, sillas).

-Ana representa a un niño/a que busca moverse y en un momento hace como si

²² Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

Continúa el juego. Lara se encuentra parada frente a la pizarra blanca que esta colgada en la pared, junto al sillón, mirando en dirección a donde están las sillas ubicadas en fila con los peluches, bebote, muñeco de unicornio y su hermana (A). (1)

L toma su pelo desde la colita y la tira despacio hacia el costado, inclinando su cabeza hacia el lado izquierdo, mientras dice en tono de voz alto “no tirar los pelos...ni tampoco nada de golpear a piñas”, mientras hace gestos con sus brazos moviéndolos hacia los costados y luego el gesto con puños cerrados y moverlos de manera alternada hacia atrás y adelante como si estuviese pegando piñas.(9)(5) Mira fijamente a los personajes que representa los niños/as del jardín, pone gestos serio en su rostro y coloca sus manos en su cintura unos segundos. (8) Después corre rápido hacia adelante, diciendo “Porque si no...”, se agacha y toma el bebote que está en el suelo, lo coloca sentado en la silla y continúa diciendo “...hace eso como hizo el otro día...”. Luego se agacha nuevamente y toma una libreta que está en el piso y la deja junto al bebote en la silla. (4) El perro está cerca, la olfatea; L lo mira, toca con sus manos su cabeza empujándolo hacia atrás y le dice “Yooocoo...” como si lo retara. (7) Se escucha la risa de su hermana (A). (5)

L se aleja, caminando frente a la pizarra, gira su cuerpo, mira a “los alumnos” y les dice “Bueno, vamos a salir...”. (9) (5) Se acerca a la primer silla alta y toma un peluche, dice en tono de voz suave “Uno”, (4) lo lleva corriendo detrás del sillón, junto a la puerta de entrada de la casa. (1) Mientras lleva el peluche en un momento gira su cabeza y mira hacia atrás, en dirección a las sillas. Vuelve caminando rápido, toma otro peluche de la silla que estaba atrás, diciendo despacio “dos”, lo lleva corriendo junto a la puerta. Vuelve caminando rápido y toma el muñeco de unicornio, diciendo en tono de voz un poco más alto “tres”, se va corriendo a la puerta a dejarlo. (4) Vuelve caminando rápido, pasa cerca de su mamá, quien le pregunta “¿A dónde los llevas?”, la niña la mira y responde “Al patio, a jugar”, (6) mientras toma al bebote de la silla y lo lleva hasta la puerta con el resto de los peluches. (4) En ese momento la mamá le pregunta “¿Y cuáles son las advertencias?”. Lara la mira y dice “Eeemm...”. La mamá aclara “Lo que no tienen que hacer”. La niña vuelve caminando rápido hasta las sillas y dice “Eeh... el Vicente” señalando con su mano hacia adelante. La mamá le dice “Pero ¿que no tienen que hacer?”, L le responde “A pegar, a piñizar, a tirar los pelos y a pegar piña”, mientras camina hasta la esquina del sillón. (6) Se para, mira hacia donde está su hermana y la llama moviendo sus manos y diciendo fuerte “Vengan, ¿vamos al patio?”. Ana se acerca agachada, gateando, se ríe. (5) El perro la sigue. (7) Lara se ríe y toca su espalda diciendo “Anda al patio...” y se ríe mirado a su hermana que se acercó a la puerta con los demás muñecos que representa alumnos.- (5)

Continúa el juego simbólico de la maestra del jardín (Lara) con los alumnos (hermana Ana, perro, peluches, muñeco de unicornio, bebote). Su mamá continúa filmando el video desde las escaleras.

Lara se encuentra parada frente a la pizarra blanca, escribiendo con un fibrón. Gira su cuerpo y camina en dirección a las sillas que están ubicadas en fila, donde están los peluches y su hermana. Lara les dice en tono de voz fuerte y pausado “¿Este? El ochooo, muy bien”. (9) Se aleja caminando hacia la pizarra, escribe con el fibrón y luego mira hacia las sillas y pregunta “¿Este?” señalando la pizarra, repite “¿Este?”. Hace una pausa y después se acerca saltando y mostrando su dedo pulgar diciendo entusiasmada “Eeh muy bien, la ele (L)”, salta en el lugar mientras lo dice. Luego continúa aplaudiendo unos segundos y dice “Un aplauso para Ana y para Benjamina”. Mira y señala para adelante, dice “Hacete un uno, nana”, gira, camina hasta la pizarra y escribe en diferentes lugares de la pizarra. (8) Gira su cuerpo y mira a su mamá un instante, mientras toca el fibrón que tiene en su mano. (6) La hermana dice “yo, yo...”, L la mira y pregunta “¿Qué es?” señalándola y luego colocando su mano en su cintura, esperando una respuesta. La hermana dice “Es el ochenta y cinco”. Lara levanta su mano y dice rápidamente “Sí”, sonríe. (5)

peleara con otro alumno (peluche). Lara en el rol de maestra interviene proponiendo una fiesta y luego buscando separarlos.

-Me llama la atención la postura, palabras que utiliza, la mirada atenta, expresiones y gestos en el rol de adulta cuidadora (maestra a cargo de una sala de niños/as pequeños). Observo una actitud de imitación probablemente de maestras que ella ha tenido en la sala. Representación de situaciones vividas a través del juego simbólico.

-La mamá en este video interviene de manera verbal para hacerle algunas preguntas en relación a los límites que como maestra debe recordar a sus alumnos. La niña responde mientras continua con su accionar en el juego.

A continuación, Lara le dice a su hermana “Hacete un seis y así se lo muestras a tu mamá”, haciendo movimientos con su mano izquierda en el aire (5) y señalando en dirección a donde está la mamá. (6) **Gira su cuerpo y camina hacia la pizarra, escribe en ella con el fibrón.** (4) Gira su cuerpo y mira hacia donde está su mamá y dice “La A, muy bien”, señalándola con su mano izquierda y luego colocando su mano en la cintura un instante. (6) **L mira el fibrón y le coloca la tapa con su manos.** (4) Ana la llama diciendo “Señooo...”, rápidamente L la mira y responde “¿Qué?”, atentamente espera una respuesta. Ana responde “puedo pasar al frente, que no veo”. L mueve su cabeza hacia arriba y abajo (movimiento de afirmación) mientras le dice “Sí”. La hermana le responde suavemente “Gracias”. (9) (5) Lara continúa mirando el fibrón, luego la mira fijamente a Ana y le dice “Pero no molestes los niños...”. Ana mientras camina rápido hacia la silla pequeña de delante de la fila, le responde “Bueno voy a ver, si los molesto o no...” moviendo su mano derecha, se sienta en la sillita y hace como que escribe con el lápiz en una hoja que apoya en sus piernas. L la mira seriamente y le dice “Muy bien. Hace como lo mismo.”. (5) **Luego destapa el fibrón, camina hacia la pizarra y escribe en la parte central inferior de la misma.** (4) Pregunta “¿Este?”, mira a su hermana que está concentrada escribiendo en su hoja, L se acerca y le toca suave el hombro derecho con su mano, se acerca a la pizarra dando unos pasos hacia atrás y continúa diciendo “¿Qué número es?”, mira hacia el fibrón. Ana le pregunta “¿Cuál?”, L le responde señalando la pizarra “Este”, se le cae el fibrón al piso y lo levanta rápidamente. Ana responde “La ele (L)”. Lara la mira y responde “La ele, muy bien. Hace la L como yo lo hice”. (5)

Lara camina hacia el extremo izquierdo de la pizarra, estira su brazo y escribe en la parte superior. **Gira su cuerpo, mira a su hermana y le pregunta “¿Este?”, A mira y responde “la E” mientras señala estirando su brazo derecho hacia la pizarra. L le responde “La eme (M), hacéla como yo la hice”, señalando la hoja que tiene A.** (9) La niña camina hacia el centro de la pizarra acerca el fibrón, pero no escribe, hace un paso hacia el lado derecho y escribe en la pizarra. Luego gira su cabeza, mira a su hermana y le pregunta despacio “¿Este?”, A responde “¿El 7?”, Lara le dice “La C”. Ana le responde “Aah, casi”. (5)

Lara mira la pizarra y escribe nuevamente, Ana giro su cuerpo mirando al peluche que está en la silla de atrás, se escucha ruido de hojas y dice “¿Qué miras?”. L mira inmediatamente y se acerca caminado. (5) El perro también se acerca y pone el osico cerca del peluche. Ana dice “No, no, no...” corriendo al perro (7) **y continúa diciendo “Después, después va a noviar, si...mucho amor...”**, mientras levanta una hoja que se cayó al piso, la apoya en la silla de atrás donde está el peluche y comienza a escribir en ella. (4) **L mueve con su cuerpo al perro hacia el costado, se para entre A y el perro, mira y dice “Eh, si puede dibujar. Porque el pibito no escribió nada”.** (8)

Luego abraza la cabeza del perro con sus brazos y lo trata de correr hacia el costado alejándolo de la silla, dice en tono de voz suave “A ver...”, luego lo golpea despacio con su mano izquierda un par de veces en su cabeza diciendo “Fuera, fuera de la escuela, fuera”, empujándolo. Su hermana lo toma toca y corre con sus manos, dice despacio “Vaya, vaya”. El perro camina, alejándose de la silla, L lo empuja un poco más hacia la puerta de la casa y dice “fuera”, luego pasa por atrás del perro y camina hacia el pizarrón. (7)

Ana se pone de pie y corre hacia las sillas que están atrás de la fila con la hoja y lápiz en su mano. **Lara la mira atentamente con gestos serios.** (8) Ana se acerca y aleja saltando, moviendo sus brazos hacia los costados y riéndose. L le dice “Te quiero ahí”, acercándose a la sillita chica y señalándola. Ana continúa moviéndose por el espacio. (5) **L camina aceleradamente hacia el final de la fila de sillas, con gestos serios en su rostro, le dice en tono de voz fuerte “Hagamos que vos eras Vicente”, mientras la persigue y agarra firmemente del chaleco tejido que tiene su hermana. Ana continúa trasladándose, dando saltos por el espacio, le responde “Bueno”.** (9) Lara la tira del chaleco y grita “Vicente”. Ana se resiste, empujando en dirección contraria con su cuerpo, como queriendo escaparse, se tira lentamente al piso quedando arrodillada, con su brazo izquierdo apoyado en el sillón. Lara sonrío y continúa tironeándola desde el chaleco. Ana se desliza hacia atrás, con sus brazos rosando el piso.

-Me parece interesante que Lara juegue situaciones del jardín, canalizando diversas emociones y colocándose en el rol de la maestra, quien enseña, acompaña, dice las normas y reglas de la sala, busca mantener un ambiente tranquilo y de aprendizaje. Lo que da cuenta de la importancia que Lara le da al rol del adulto referente y la observación que le brinda cotidianamente, ya que todo esto se puede ver reflejado en la imitación (modos de expresarse gestos, preguntas, movimientos, posturas, tonos de voz, miradas y señalamientos) que hace durante el juego simbólico.

-La hermana, cumple un rol activo en el juego simbólico (partenaire), participa como si fuese un niño que se mueve mucho, que transgrede las reglas, pelea a los compañeros y desafía a la maestra, pero también responde y participa de manera activa en el proceso de enseñanza/aprendizaje, respondiendo cuando Lara le hace preguntas sobre las letras y números.

-En esta parte del video la mamá mantiene un rol más de observadora, filmando el video, sin intervenir.

Ambas se ríen. (5) El perro se acerca y olfatea a Ana, (7) quien toma la hoja del piso y cae sentada hacia atrás porque L la empuja. Lara intenta pararla. Ana dice “Alto, me subo acá” y se sienta en la sillita chica. Las niñas se miran un instante. (5) L mira la pizarra, señalando una parte y diciendo “¿Este qué número es?”. Ana se ríe, eleva sus brazos sosteniendo la hoja y lápiz, luego tira su cuerpo sobre el perro que esta junto a ella, cayendo luego al suelo de rodillas, se para y sale corriendo al final de la fila de sillas. Lara la mira seriamente y le dice “Dala Fran, sentate” señalando la silla. Ana responde “Espera que...”, se acerca moviendo sus brazos y sentándose en la silla pequeña. Lara repite “¿Este cómo es?” señalando la pizarra, la hermana responde “El uno”, Lara le dice “Noo”, Ana repite “El uno” señalando la pizarra y Lara dice nuevamente “No” moviendo su dedo hacia un lado y otro (gesto de negación). Ana se queja del perro que está cerca de ella, corriéndolo con la mano que sostiene la hoja. Ambas niñas se miran y se ríen.- (5) (7)

CRÓNICA N° 2: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 25 de Junio del 2023 Duración del video: 4 min 22 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá.

Niños/niñas presentes en el hogar:

Niño observado: Lara (L) Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: Habitación de Lara y Ana (hermana).

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²³

“Lara contando un cuento”

Crónica N° 2: Observación No Participativa:

Lara se encuentra en su habitación, sentada en su cama. (1) Sobre sus piernas hay un cuento infantil grande con texto y dibujos, con hojas de papel; y a su lado derecho, hay un peluche grande de hipopótamo color rosado. Sobre la cama también hay sabanas, frazadas colgadas, almohadas. (2) La mamá se encuentra frente a la niña, filmando el video. (3)

L acomoda las hojas con sus manos, dice “Y la chica se fueron a enamorarse” (4) mientras que toca sus ojos con la mano derecha y luego con la mano izquierda se corre el pelo de la cara, colocándolo detrás de su oreja. (5) Coloca sus manos sobre el cuento, lo acomoda en sus piernas, con su mano derecha señala el texto de izquierda a derecha (4), mira atentamente el texto y dice de manera fluida “Nunca no estaba la niña. La niña se perdió, la casa...y cuando se fue, todos no estaban. Se fue de la casa. Y la niña cuando se perdió, no lo encontraba a sus padres y llamo a la poicia (policía). Y se llevó la niña y sus padres”. (6) Hace una pequeña pausa, sigue mirando atentamente el texto, señalando con su dedo índice el texto de izquierda a derecha, de arriba debajo de la hoja y continúa diciendo “Y entonces, ah, la poicila (policía) atrapó al ladrón...y también no tiene que hacer nunca más eso”. L tase dos veces, con su mano izquierda eleva un poco el cuento hacia ella desde la parte superior y con su mano izquierda sigue señalando el texto. Dice en tono de voz más fuerte “solo tiene que jugar.” (4)

Mira el texto siguiendo su dedo moviéndose lentamente sobre la hoja, continúa diciendo de manera pausada “y el compañero...que se llama... Lolo, le pegó a todos.” Realiza una pausa y dice “y cuando se fue...no estaba más. Solo estaba comiendo toda la comida. Y entonces no tiene que hacer eso”. (7) En ese momento mueve su mano

Resonancias Emocionales Personales:

-El espacio de juego literario es la cama en la habitación de la niña. Me parece un espacio cuidado, seguro y apropiado para dicha propuesta de juego.

-En este video se observan miradas que la niña direcciona hacia donde está su mamá (filmando). No se observa la intervención directa de la madre mientras L cuenta el cuento. Entonces la mamá ocupa un lugar más de observación, distancia optima y escucha. Lara ocupa un rol de protagonista, sujeto de acción contando un cuento. Se muestra muy atenta al cuento, concentrada contando la historia de manera verbal, utilizando los diversos tonos de voz, volumen, pausas, gestos con

²³ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

derecha y acomoda su pelo corriéndolo de su rostro y colocándolo detrás de la oreja.(5) Permanece con la mirada en el texto del libro. Continúa la historia “Y cuando se fue, epaacio (desapareció)...no estaba. Ahora se ...(habla inteligible)”. (4)

Acomoda el libro con sus manos, mira un instante a su mamá y luego al libro, sigue señalando esta vez con su mano izquierda, dice “y cuando se fue más lejos...no estaban de más. Y además que, que el chico se enamoró con la chica”. Continúa “y cuando no estaba más, se apaacio (desapareció) de nuevo (nuevo)”, se rasca la nariz con su mano derecha. (8) (7)

Toma las hojas, hojeándolas desde la esquina inferior, y la cambia a la siguiente página, mirando atentamente el cuento. Con su mano izquierda toca con suavidad la hoja del libro,(4) con su mano derecha se acomoda el pelo detrás de la oreja. (5) Dice en tono de voz pausado y rítmico “La sirena...” hace una pausa, toma el libro con sus manos y lo acomoda hacia ella para verlo mejor, continua “...se llama Quenieves”, (5/7) mira un instante a su mamá, luego al libro. (8) Toma el libro desde la parte superior con su mano izquierda y con la derecha el costado inferior derecho del cuento.(4) Sigue su historia con tono de voz pausado “y cuando, cuando...ento (entro) la casa de la buja (bruja)... la sirena dijo – ahí ¿quién eres tú? ah ¿Qué sos? ¿sos una bruja?...” en ese momento agudiza la voz (como si lo dijera el personaje de la sirena). (5/7) Se rasca su nariz. Y continúa diciendo con tono de voz agudo “yyy ahora...”, hace una pausa, respira y vuelve a decir con su tono de voz “...Ahora no estaba allí”, elevando el sonido.(5/7) Sigue “estaba aentro (adentro) de la casa de la buja...” mira a su mamá y nuevamente al libro, continua el cuento (8) “...y cuando se fue a la casa de la buja (bruja), la (le) tiro un hielo y se coconjoló (congeló)”. (5/7) Hace una pausa, señala con su dedo índice izquierdo el texto y sigue “y cuando se fue a la casa de la bruja, no hizo nada”,(4) mira a su mamá de reojo, luego el libro.(8) El gato (mascota) se sube a la cama, camina por detrás de la niña hasta llegar cerca a su lado izquierdo.(9) Continúa diciendo “se lastimó la pierna...no estaba haciendo nada. Estaba pensando, no estaba compartiendo, no compartiendo, no estaba compartiendo y no estaba compartiendo...”(7) moviendo su dedo rápidamente sobre el texto de derecha a izquierda.(4) Mira a su mamá, levanta su mano izquierda y la apoya rápido sobre el cuento, lo mira.(8) Lara continúa diciendo “Es malo”, señala con su dedo el texto moviéndolo despacio y sigue contando el cuento “Porque además hay que compartir, no hay que pelear, no hay que hacer burla, no hay que pelear...nada de eso...Y cuando abra la canilla epacio (despacio)”. (5/7) El gato camina sobre la cama, cerca de la niña.(9)

Continúa diciendo “Para, para...”, toma la hoja con su mano izquierda y gira la página. Mira atentamente el cuento, señala con su dedo índice izquierdo el texto, continúa contando en tono de voz lento (4) “El nene estaba corriendo en la casa, se lastimo la yodilla (rodilla) y le paso lo mismo como hace. Y cuando se lastimo...no podía, solo estaba haciendo una carpeta para su mamá. Y cuando se lastimó, no paso?despacio?. Pero...pero cuando estaba ahí, jugo en el patio otra vez y se enfermó.” (5/7) Se rasca el rostro con su mano izquierda, continúa señalando el texto y dice “Y ahora no está. Y cuando se fue corriendo de la casa cárcel?...” realiza un gesto de levantar sus cejas, mover su cabeza hacia el costado izquierdo y continúa “hay se fue de la cárcel, a la cárcel no se puede correr. Y cuando se fue la otra nena, su nene estaba ahí. Esaparecio (desapareció) su nene y ahora no está. Estaba adentro de la casa, no hizo caso a su mamá.”, mira atentamente el cuento, continúa contando el cuento cambiando el tono de voz por uno más agudo “Dijo – Ah córranse- y también dijo una mala palabra...No...”.- (6) (5/7)

sus manos, gestos faciales, miradas, etc.

-La historia: creo que la niña va contando una historia que se mezcla con otras historias y por momentos cuesta seguir el hilo conductor de la misma o quizás a medida que pasa la página va contando fragmentos de distintas historias, es decir en un mismo cuento hay varias historias. (Historia de enamorados; otra historia de una nena que se pierde y los papás la buscan; historia de un ladrón y policía; historia de un compañero que pega; historia de personajes que desaparecen y aparecen, que están y se van; historia de sirena y bruja; historia de compartir y normas de convivencia; historia de un nene que se lastima, enferma; historia de niños en la cárcel/casa?, que no hacen caso a su mamá)Va saltando de una en otra, pero lo narra de manera fluida, teniendo en cuenta que la niña no está leyendo (no sabe leer aún), si no que la está inventando y haciendo “como si leyera”. Puedo pensar que existen experiencias previas de adultos contándole cuentos/historias, e imitaciones que se ven reflejados en el accionar, gestos, manera de contar la historia de la niña.

-El libro es de tamaño grande, con hojas de papel grueso plastificado. Contiene mucho texto y algunos dibujos. Me parece que es un objeto adecuando, que facilita la manipulación y exploración de la niña. Aunque en algunas ocasiones se observa que acomoda el libro sobre sus piernas, haciendo ajustes con sus manos, para ver mejor el texto o al girar las páginas.

-Algunas palabras que dice, no se entienden rápidamente por su pronunciación o vocabulario, pero



teniendo en cuenta el contexto de la historia puedo ir deduciendo lo que intenta decir, palabras que aclaro entre paréntesis.

CRÓNICA N° 3: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 14 de Junio del 2023 Duración del video: 5 min. 24 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá y papá.

Niños/niñas presentes en el hogar: -

Niño observado: Lara (L) Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: Living-comedor.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²⁴

“Juego simbólico de Lara: Acompañamiento del bebé en juegos sensoriomotor: plaza.”

Crónica N° 3: Observación No Participativa:

La mamá filma el video desde una esquina de la mesa del living-comedor. De fondo se escucha su papá hablando por teléfono en los primeros segundos y en el resto del video se escucha el relato de un partido de fútbol en la televisión. (1)

Lara está en el living-comedor, hay ubicados dos cubos y una mesa chica de plástico alineados, junto a la escalera. (2) La niña se encuentra parada sobre un cubo blanco firme, en sus manos sostiene el bebote desde las axilas. (3) Dice en tono de voz bajo “Son juegos de la plaza”, realiza movimientos con el bebote haciendo como si trepa por la baranda de la escalera de madera, continúa diciendo “Agarrate de la escalera”. Luego lo gira de costado y pasa entre dos barandas, dejándolo en un escalón recostado, mientras dice “Después hace así...ooh no puedes”. (4) Gira su cuerpo hacia el lado derecho y da unos pasos sobre los cubos, se agacha, baja al suelo, diciendo “Bueno ahí te paso otro para otro lado...y ahí...”; se sube al sillón que está ubicado debajo de la escalera, avanza arrodillada acercándose a los escalones pasando por arriba de una frazada y almohadón que hay sobre el mismo. Se apoya en el costado del sillón, pasa sus piernas hacia el lado de afuera, apoya sus manos en un escalón de madera de la escalera. Dice en tono de voz suave “¿Qué paso? Bueno ahora hay que hacer esto...para que (habla inteligible)”. (5) Toma el bebote con su mano izquierda primero y luego con las dos manos, acercándolo a ella y dice “A ver...a ver si te sale a vos...” lo sostiene con su brazo derecho apoyándolo en su pecho y hombro derecho, mientras apoya su mano izquierda en el costado del sillón y corre su cola un poco hacia atrás. Luego dice “Tenes que hacer esto...apoyar los pies...” levantando al bebote sobre su cabeza, apoyándolo en la escalera. Después lo baja apoyándolo en sus piernas, mira

Resonancias Emocionales Personales:

-Me genera placer ver a la niña tan compenetrada en el juego simbólico de acompañamiento del bebote en los juegos.

-Destaco la imaginación y creatividad durante el juego simbólico, del escenario de juegos de plaza y de descanso, juego sensorio motor que realiza con el bebote.

-También se puede observar que hay un hilo conductor de una historia simbólica (inicio, desarrollo, nudo/problema, desenlace, cierre). Como así también un escenario creado por la pequeña, personajes

²⁴ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

hacia abajo un instante, dice “No, no te sale. Bueno no importa”, se corre el pelo de la cara con su mano izquierda. (6) Lo gira tomándolo de las manos, lo eleva hasta el caño de la escalera, lo toma con su brazo derecho, gira su cuerpo del respaldar (costado del sillón) apoyando su pie izquierdo primero, luego pasa la pierna derecha, pierde el equilibrio, cae despacio sentada sobre el sillón, apoya su mano izquierda sobre la parte de arriba del respaldar, llevando el bebote sobre sus piernas, mientras dice “Y después hace esto...”. (4) Mira hacia la mamá que filma, (7) se para sobre el sillón, pierde el equilibrio, se tambalea, se para nuevamente, (4) toma al bebote de las manos y avanza dando unos pasos hacia adelante como “haciéndolo caminar”, también lo eleva y baja haciendo como si “saltara”, emitiendo un sonido “sa, saa, sa...”. Se acerca al otro extremo del sillón, flexiona sus rodillas, lo toma de las axilas y levanta hasta dejarlo parado en la parte superior del respaldar del sillón, mientras dice “Bien. A ver que te alzo...”, lo recuesta, luego lo para, lo mueve rápidamente por el respaldar del sillón, hacia el lado izquierdo y luego al derecho varias veces, haciendo un sonido “piuupiruupii...”. (6) Luego lo deja en el respaldar apoyado, ella se arrodilla y tira hacia el lado derecho del sillón, cayendo acostada y quedándose unos segundos ahí. (5) Hace un sonido suave como de llanto “mee, mee, me...”. Se reincorpora, parándose sobre el sillón nuevamente, se acerca al bebote, lo mira, al pisar la sabana del sabana que cubre el sillón, el bebote cae boca abajo cerca de su pie. Lara dice “Aah...”, continúa haciendo el sonido de llanto “mee, mee, me” mientras se agacha para agarrarlo, lo gira y arrodilla frente al muñeco. Hace una pausa mirándolo y con un movimiento suave de su mano lo empuja y el bebote cae del sillón al piso, (6) L mira hacia la mamá que la filma, (7) sigue haciendo el sonido de llanto más fuerte “mee, mee, me”. La niña se recuesta sobre el sillón del lado izquierdo, emite un sonido de queja y se baja del sillón sentada arrastrando su cola, diciendo suavemente “mee, me...”. Se agacha y alza al bebote diciendo “uuuh los juegos”, continua “mee, me...”. (6) Sube al sillón, primero apoyando su rodilla derecha luego la izquierda en el borde del sillón, mientras le dice “despacito tenes que jugar”, luego se para sobre el sillón, para al bebote sobre el respaldar del sillón diciendo “a ver... así...” moviéndolo como si caminara hacia el costado derecho, tomándolo desde las manos. (5) (6) Al llegar al extremo del sillón, hace una pausa y le dice “salta, salta”, lo hace bajar a un almohadón grande que está en el sillón, se arrodilla, lo mira y dice “y ahora ¿te tiro por el tobogán?”, (4) lo recuesta sobre el almohadón grande, continúa diciendo “para, para... tenes que esperar acá, a mí... a mí”, mientras se sienta en el sillón y baja al suelo. Camina unos pasos hacia el costado del sillón, toma al bebote desde los brazos, lo mira atentamente y desliza por el almohadón diciendo “wiii”, lo acerca hacia ella y lo aleja deslizándolo nuevamente por el almohadón grande, (3) repite esta acción varias veces, intensificando la velocidad de los movimientos, dice “¿te lo hago más fuerte?”, se balancea con todo su cuerpo moviendo el bebote hacia adelante y atrás, (6) mira hacia donde está su mamá filmando con gestos de fuerza en su rostro. (7) Sigue haciendo el mismo movimiento con el bebote dos o tres veces más, luego lo deja recostado cerca de ella, lo mira y empuja hacia adelante, dejándolo con la cabeza apoyada en el almohadón y el cuerpo en el sillón, dice “wiii...”. (6) Le toca la cabeza con su mano derecha (5) y camina hacia él por el costado del sillón, continúa diciendo “wiii, wii, wii” con tono de voz suave, mientras lo toma de las piernas y desliza por el sillón hacia el otro extremo. Así hace pasar por el respaldar del sillón, lo baja hasta tres cubos que están al lado del sillón, uno junto al otro, en hilera y llega hasta una sillita chica de madera. (3) Se agacha, lo alza tomándolo en sus brazos y le pregunta sonriendo “¿te gusto el lugar? bueno”. Camina con el bebote alzado (5) por detrás, dando una vuelta a la mesa, donde se encuentra su papá sentado en una silla dibujando. (1) Le dice al bebote en tono de voz despacio “A ver, vamos a pasar por acá, que te vas a divertir... mira ¿quieres subir a este? ¿A la pileta?”, mientras se para sobre la sillita chica de madera y pasa a la otra

claros y objetos pertinentes para la simbolización de los espacios. L en la historia a acompaña al niño durante el juego sensoriomotor (juegos de plaza), también lo cuida, contiene cuando “se cae y llora”, le brinda un espacio de descanso, etc. (Rol simbólico de L: adulta cuidadora. Bebote: su bebé).

-Expresividad motriz durante el juego: trepa, sube, baja el sillón, movimientos de balanceo, subir y bajar los escalones de la escalera, pasar por encima de los cubos y sillas de madera, caminar por el espacio, saltar, movimientos con el bebote de “hacer como sí...”, etc.

-Juego de la niña sola. Juego autónomo y espontáneo. (ver texto el niño que juega solo Aucouturier)

-Objetos mediadores de juego simbólico: bebote, almohadón, sabana; circuito “juegos de plaza”: sillón, escaleras, bloques cubos blancos, sillitas de madera, etc.

-Espacio tiempo de juego: la niña permanece bastante tiempo en el juego simbólico, creando, imaginando y actuando una historia. En esta edad se puede ver la riqueza y complejidad del juego simbólico de manera espontánea y fluida.

sillita que está al lado. Se queda unos segundos parada ahí mirando hacia las escaleras, le dice “¿Estás seguro?”.(4) Luego da un paso hacia un escalón de la escalera, continúa subiendo otros escalones con el bebote en brazos,(3) le dice “hay que meterte acá...” y lo deja acostado boca abajo apoyado bajo un escalón, le dice “...la pileta es muy bueno”, el bebote cae debajo de la escalera, sobre un juguete violeta, junto al sillón. L hace sonido de sorpresa, comienza a hacer sonidos de llanto “mee, mee, me”,(6) mira hacia la mamá que la filma,(7) baja los escalones, da un paso sobre las sillitas de madera y baja al suelo saltando, mientras dice “no importa solo es un golpecito”, continúa haciendo sonido de llanto suavemente “mee, mee, me”. Se sienta sobre el cubo y acerca al bebote, lo toma con sus manos, deja sobre sus piernas y mueve suavemente unos segundos. Se para, camina con el bebote en sus brazos, dice “a ver, vamos a buscar un juego...”. Toma el bebé recostado en sus brazos y haciendo un leve mecimiento hacia arriba y abajo, camina. (5) Luego pregunta “¿hay una cuna por ahí?” mirando hacia los costados, camina por el espacio despacio.(4) Deja el bebote en una silla y vuelve caminando hacia el sillón, dice “bueno voy a armar una cuna”, toma un almohadón cilíndrico, lo acomoda frente al almohadón grande en el sillón, camina, busca otro almohadón chico rosado y lo deja junto al almohadón cilíndrico.(3) Camina rápidamente a buscar al bebote, lo alza con suavidad y acerca al sillón caminando despacio, diciendo “ya está”. Lo recuesta con suavidad sobre el almohadón cilíndrico.(6)(4) Estira su cuerpo hacia el costado y toma una colcha grande que está en el sillón, tapa al bebote con movimientos suaves.(3) Gira su cuerpo mirando a su mamá y le dice “mami...”, ella responde “¿qué?”, L continúa diciendo “cuando se durmió en los juegos, estábamos en el patio y había una cama.” La mamá responde “bueno”. La niña toca despacio la cabeza del bebé y continua “para que él se duerma”, camina unos pasos junto a la mesa. La mamá le pregunta “¿y vos donde te vas?”, la niña se detiene la mira, hace una pausa y dice “ya estamos en la casa” levantando sus hombros, toca una carterita, un secador de pelo de juguete que está en la mesa. Se sorprende, sonríe y dice “mamá de la doctora juguete...” levantando y mostrándole un juguete pequeño con sus dedos, lo mira atentamente, la mamá hace un sonido de afirmación “aja”, L le dice “mira...”.- (7)

-Se aprecia una interacción con la mamá que filma. La niña le cuenta parte de la historia y responde a una pregunta de la mamá. Interacción y comunicación relacionada al juego simbólico.

CRÓNICA Nº 4: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 14 de Julio del 2023 Duración del video: 3 min 28 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá y papá.

Niños/niñas presentes en el hogar: -.

Niño observado: Lara (L) Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: Living- comedor, sillón de la casa.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²⁵

“Lara en Juego Simbólico: Higiene y cuidado del bebé”

Crónica Nº 4: Observación No Participativa:

Lara se encuentra en el living, parada en el costado del sillón, donde hay un almohadón grande y el bebote recostado.(1) De fondo se escucha un partido de fútbol. Su mamá la filma desde cerca. (2)

La niña toma con su mano derecha un peine de juguete, se acerca al bebote y que se lo pasa repetitivamente por la cabeza, haciendo como si lo peinara.(3) Da unos pasos frente al sillón, deja el peine y un secador de pelo de juguete, lo mira, con su otra mano toma el peine. Camina al costado del sillón, posicionándose detrás el bebote y comienza a peinarlo y secarle el pelo. Luego mira atentamente el secador, le aprieta un botón que mueve un ventilador dentro y lo coloca cerca de su boca unos segundos. (4) (6) Luego continúa peinando y secando el pelo del bebé con movimientos rápidos, mirando atentamente lo que hace.(5) Da unos pasos y deja el peine y secador en el sillón junto al bebé. Toma una toalla y la pasa moviéndola con las dos manos, por la cabeza del bebé. La deja en el sillón.(4) (5)

Camina hasta quedar frente a la mesa, busca un recipiente de plástico con piquito y hace como que le pone algo en la cabeza del bebé, lo deja en el sillón.(4) Se coloca detrás del bebé y comienza a masajear la cabeza con sus manos unos segundos.(5) Toma un objeto muy pequeño del sillón y lo pasa por la cabeza del bebé, lo deja en el sillón.(4) Continúa masajeando la cabeza con sus manos de manera suave, apoyando sus brazos en la almohada grande. Dice despacio “listooo”.(5) Se para al lado del bebé, toca con el objeto pequeño, mira atentamente al bebé y le dice “a ver, hay que revisar los oídos... muy bien...”. Camina al costado del sillón, acercándose al otro oído y dice “a ver los oídos, a ver por acá...mal. Los oídos. Hay que limpiarte los oídos.”. Toma

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece interesante el juego simbólico de cuidado, siento que refleja la historia profunda/experiencia personal de cuidado, vínculos. Los gestos, movimientos, cuidados, vocabulario (verbal y no verbal), mímicas, miradas, expresiones faciales, acciones, etc. son aprendidos de los adultos que lo rodean, cuidan.

-Los objetos que utiliza son objetos simbólicos y específicos para el cuidado e higiene que le realiza al bebé: secador de pelo, peine, objeto chico como hisopo, recipiente con piquito, etc.

²⁵ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

el secador de pelo, lo acerca a la oreja del bebé y dice “a ver que te voy a secar un poquito” apretando el botón y haciendo ruido con el objeto por unos segundos. Mira atentamente lo que hace. (3) Luego camina al lado del respaldo del sillón, mientras dice “para el otro lado”. Realiza la misma acción con el secador en el otro oído. Camina frente al sillón, deja el secador. Toma el recipiente con piquito, lo pasa dando giritos dentro de cada oído, mientras dice “hay que sacártelo” en tono de voz bajo, luego lo deja en el sillón. (4) Toma el objeto chiquitito y pasa dentro de los oídos, dice “Aahí, a ver ¿qué hay acá? ¿Qué es esto?” en tono de voz más fuerte. Continúa diciendo “te lo voy a sacar” metiendo el peine en las orejas del bebote, presionando con más fuerza, mientras realiza un movimiento de giros. Toma nuevamente el secador, aprieta el botón y acerca a los oídos, lo deja en el sillón. La niña dice “bueno, listo” y se aleja.- (3) (5)

-Espacio tiempo del juego simbólico: la niña se encuentra jugando autónomamente durante un tiempo prolongado de manera fluida, realizando acciones concretas de higiene y cuidado corporal del bebé. No aparece la intervención de los adultos que están en la misma sala.

-Por momentos busca hablarle al bebote, genera un diálogo imaginario, teniendo en cuenta un hilo conductor de la historia simbólica que plantea espontáneamente.

CRÓNICA N° 5: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 14 de Agosto del 2023

Duración del video: 2 min. 42 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá y el papá.

Niños/niñas presentes en el hogar:

Niño observado: Lara (L)

Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: living- comedor, silla alta y mesa del comedor.

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²⁶

“Lara armando juego de rompecabezas de bichos”

Crónica N° 5: Observación No Participativa:

Lara se encuentra en el comedor de su casa, arrodillada en una silla alta frente a la mesa.(1) Del otro lado de la mesa esta su mamá filmando el video. También se encuentra presente el papá que aparece detrás del video buscando algo en un cajón.(2) Sobre la mesa hay piezas grandes de rompecabezas de dibujos de bichos, que se unen entre dos o tres piezas por dibujo.(3)

La mamá le pregunta “¿Qué nombres les vas a poner?”, la niña la mira, después baja la mirada a dos piezas que une mientras le responde “algunos nombres son...” realiza una pausa.(4) Luego toma otra pieza, la gira, mira y busca otra pieza girándolas,(5) mientras dice con voz entusiasta “y también Martina podemos poner...”, sigue girando y mirando las piezas, continúa diciendo “y Sofia solo. Y Samuel, Juan...”.(4) Toma dos piezas del mismo bicho y las une apoyándolas en la mesa.(5) Continúa nombrando “kinkin, Hello kity, Hello Titi”(4) mientras continúa girando, mirando y buscando las piezas de los rompecabezas, las separa y acomoda en la mesa si encuentra las del mismo bicho, dejándolas en el mismo lugar. (6)

Luego toma dos piezas de un gusano, dice despacio “acá...”, las une, pero no encajan. Y dice “este va acá”, dejando las piezas separadas y busca en las piezas que están dadas vuelta, las gira y encuentra la pieza que le falta del medio. Dice “y este va acá...y este va acá” uniendo las tres piezas del gusano.(7) La mamá le pregunta en tono de voz suave “¿y ese cómo se llama?”, L la mira y responde “¿Qué?”, la mamá “¿Cómo se llama ese?”, la niña lo mira, piensa y le dice “Hello Kity” sonriendo. La mamá le pregunta “Bueno, pero ¿qué es?”, ella responde “un gusano” desplazándolo por la mesa hacia el costado, la mamá realiza un sonido de afirmación “Aja”. (4)

Resonancias Emocionales Personales:

-Creo que el juego de rompecabezas es más de descentración, pensamiento operatorio. Que a su vez se ve relacionado con un juego simbólico de colocarle nombres a los bichos, es decir los personifica.(se complejiza el juego de encastre y de mesa son un juego simbólico). Lo que me lleva a pensar que también existe una madurez en la niña adecuada a la etapa evolutiva.

-Durante el video se observa iniciativa comunicativa y diálogo de preguntas y respuestas con su mamá de manera fluida. Generándose un juego de intercambio.

-La niña realiza una búsqueda, selección y clasificación de las piezas según corresponde a cada

²⁶ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

Luego toma otra pieza, la gira y la mira. (5) Toma las dos piezas de las alas de la mariposa y une las tres partes, encastrando y haciendo presión en las piezas. Mirando atentamente su accionar. (7) La mamá le pregunta “¿y eso que estas armando ahí?”, la niña responde “una mariposa”. La mamá pregunta “¿y como le vas a poner?”, la nena responde “Martín...”, la mamá dice “Mariposa Martín”, L dice “o Martina... porque es una nena”, la mamá dice “aah ¿es una nena?”, L responde “sí”. (4)

La niña continúa mirando, moviendo y seleccionando las piezas. (5) La mamá le pregunta en tono de voz suave “¿y a la araña como le pusiste?”, la niña mira el rompecabeza de la araña y dice “eeem...Martín. Martín”, mientras arma otro bicho uniendo las piezas. La mamá le dice, señalando “Martina la mariposa y la araña Martín”, L dice despacio “sí”. (6)

La mamá acerca la filmación al último bicho que armo y le pregunta “¿y eso qué es?”, L la mira y luego mira y toca el rompecabezas diciendo “una abeja”. (4) Toma otras dos piezas con sus manos. (5) La mamá le pregunta “¿y como le pusiste?”, ella responde “eeem...Sooofia. Sofia mamá.”. (4) L une las dos piezas y arma otro bicho. (5) La mamá lo señala y pregunta “¿Y este? ¿Qué es?”, Lara lo mira y responde sonriendo “No se...un sapo”, la mamá dice “nooo...”, la niña responde rápido “un ratón”, la mamá repite “noo, un grillo”. Lara sonríe y dice “bueno” levantando su hombro izquierdo. La mamá señala otro rompecabeza y le pregunta “¿Y cómo le vas a poner?”, la niña piensa y le dice “Samuel” mirándola. (4) La mamá señala el rompecabezas que está al lado y le dice “¿y esta?”, L mira el dibujo, hace una pausa y dice “Kiki” sonriendo. La mamá le pregunta nuevamente: “¿y qué es?”, la niña mira el dibujo, dice “eeem...no se” levantando su hombro izquierdo y sonriendo. (7) (4) luego toca y mira el rompecabeza de la mariposa y encastra mejor una pieza, diciendo “se me escapó”. (5) La mamá continúa señalando el rompecabeza y dice “Una libélula...o una luciérnaga”. L repite “una luciérnaga” mira rápidamente el rompecabezas, lo señala con su dedo y dice “no, es una libélula” tocando su pelo y mirando a su mamá atentamente mientras mueve el rompecabeza. La mamá le responde “bueno”. (7) (4) La niña dice “ahora hay que escribirles los nombres”, la mamá le dice “ok”.- (6)

dibujo. También se observa una manipula los objetos (piezas de rompecabezas) con precisión en la motricidad fina para encastrar una pieza con otra.

-Juego simbólico: personificar los dibujos de los bichos, poniéndole nombres a cada uno según su gusto.

CRÓNICA Nº 6: OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA:

LARA

Fecha: 19 de Agosto del 2023

Duración del video: 7 min. 8 seg.

Adultos que están presentes en el hogar: La mamá.

Niños/niñas presentes en el hogar: -.

Niño observado: Lara (L)

Edad: 4 años. (Fecha de nacimiento: 7/6/20)

Espacio del hogar: Habitación de Lara y Ana (hermana).

- Observación focalizada en la expresividad motriz de Lara, disposición de su entorno (espacio físico), objetos con los que juega, relación con los otros (pares y adultos), (Los indicadores estarán marcados en la crónica con sus referencias correspondientes según el parámetro de análisis).
- Se coloca una segunda columna para las apreciaciones, comentarios relacionados a las resonancias emocionales.
- Referencias:
 - 1-Niño - Relación consigo mismo.
 - 2-Niño - Relación con el espacio-tiempo de juego.
 - 3-Niño - Relación con los objetos.
 - 4-Niño - Relación con el tipo de juego.
 - 5-Niño - Relación con otros (pares y adultos).²⁷

“Lara juego simbólico en su habitación: Cuidado de bebé en la casita.”

Crónica Nº 6: Observación No Participativa:

Lara se encuentra en su habitación, en un rincón hay una alfombra infantil en el suelo, junto al placar con cajones y estanterías que tienen cajas de plástico y cartón, bolsa de tela con juguetes, también hay una muñeca grande parada en un estante dentro del placar; dos muebles tipo cajonera; un juego de cocinita con canilla; una cunita y un cochecito de juguete; un banquito chico, dos muebles con juguetes y sobre uno de ellos una casita de muñecas con juguetes y libros dentro; un recipiente grande con juguetes adentro; sobre una de las camas hay varios muñecos, ropa de muñecos y hojas con dibujos.(1) (5)

La mamá se encuentra en la cama, filmando a la niña.(2) No se logra escuchar lo que la niña habla en el audio de la filmación.(3)

La niña se encuentra parada en un rincón de la habitación, sobre la alfombra frente al juego de cocinita,(1) haciendo como si lavara unos cubiertos y preparara la leche en el recipiente de la mamadera.(4) Hace un gesto con su mano derecha como si le pusiera algo dentro. Gira su cuerpo y camina (3) hasta la cajonera de enfrente, toca con su mano los cajones como si apretara botones. Luego repite la acción, pero sobre una caja de muñeca grande de cartón que está en el placar.(5) Da unos pasos hacia su izquierda,(3) deja el recipiente de la mamadera en uno de los estantes del placar y repite la acción de hacer como si apretara botones con los dedos de sus dos manos, en unos cajones que tienen dos figuritas grandes pegadas en el centro, las que presiona con toda la palma de su mano con fuerza en cuatro momentos alternando los movimientos de los dedos.(4) Gira su cuerpo y camina de manera rápida hacia la puerta de la habitación, junto a la otra cama.(3) Mira a su mamá un instante y sale corriendo hacia la alfombra nuevamente mirando fijamente a su mamá que la filma. Se detiene, la mira unos

Resonancias Emocionales Personales:

-Me parece interesante la construcción de la casita que ha investido en el rincón de su habitación. Donde se reflejan claramente los diversos espacios simbólicos de la misma: cocinita, dormitorio, baño, sala, etc. según la disposición de los objetos de la casita y simbolización que se refleja en el accionar de la niña.

-Juego simbólico de la casita y cuidados de bebés: preparación de alimento (leche), limpieza de objetos de la cocina, descanso y sueño de los bebés, contarles un cuento, etc. Rol que cumple Lara en el juego: adulto cuidadora ¿quizás la mamá?

²⁷ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

segundos más.(6) Luego gira rápidamente su cuerpo hacia el placar (3) presiona nuevamente con la palma de su mano izquierda las figuritas de los cajones varias veces, toma el recipiente de la mamadera. Se acerca a la muñeca grande parada en el placar, le toca con su dedo índice izquierdo los ojos y boca con movimientos suaves, repite la acción una vez más. (5) Camina hacia el otro extremo del placar realiza alguna acción en ese rincón (no se alcanza a ver en la filmación).(3)

Después gira su cuerpo, corriéndose el pelo detrás de la oreja con su mano y sosteniendo el recipiente con la otra mano. Camina hasta (3) la cocinita, hace gestos y movimientos del recipiente en la bacha. Se acerca al balde de plástico que está al lado sobre otra cajonera, deja el recipiente ahí y aprieta con fuerza con sus dedos como si tocara botones,(5) haciendo gestos de sacar la lengua, moviendo su cabeza hacia los costados.(3) Mira a su mamá atentamente unos segundos.(6) Toma el recipiente de la mamadera y se agacha frente al cochecito, hace como si alimentara a un bebote chiquito, le hace una caricia y da un beso. (4) Luego golpea el recipiente en la alfombra varias veces, se para y continua con esa acción, pero saltando varias veces.(5) Gira su cuerpo y se dirige a la cocinita (bacha), hace como si lavara el recipiente en la canilla, la deja en un costado, toma un cubierto hace como que lo lava, repite la acción con un repasador.(4) Mira a su mamá.(6) Luego toma un teléfono de juguete que esta sobre la cocinita y hace como si hablara por teléfono, cuelga.(4) (5) Camina cerca de la cama donde está la mamá, hablan (no se logra escuchar lo que dicen), señala hacia el teléfono.(6)

L saca un bebote chico a la cunita de juguete que esta junto a la cocinita, se arrodilla, deja el bebote en la alfombra, saca dos telas de la cunita y las dobla apoyándolas en la alfombra y luego las acomoda en la cunita, acuesta al bebé que estaba en la alfombra. Se para y busca otro bebote chico que está en el cochecito, lo sostiene en sus brazos y lleva al estante del placar, donde hay una tela y una almohadita, lo acuesta.(4) (5)

Después levanta un librito que está en la alfombra,(5) camina rápidamente hasta el baño que esta frente a su habitación, abre la puerta y entra,(7) mueve un recipiente de lugar, toma un banquito chico de caño(5) y lo lleva a la habitación sobre la alfombra,(7) sosteniendo también el librito con su mano.(5) Vuelve a dirigirse al baño(7) caminando a ritmo acelerado, entra, luego sale y cierra la puerta. Hace movimientos con sus brazos y piernas agitándolos como rabiando o retando a alguien. Abre la puerta, mira dentro del baño, dice algo (inteligible) y cierra nuevamente la puerta. Camina a la alfombra con el librito en la mano. Se sienta en el banquito con tono relajado, (3) frente a los bebés acostados y comienza a hacer como si leyera un cuento durante 2 minutos aprox. (no se escucha lo que dice).(4) Su mamá se acerca para filmar de cerca, la niña gira su cuerpo para verla.(6) después continúa haciendo como que lee un cuento, girando las hojas y mirando hacia donde están los bobotes acostados en la estantería del placar y la cunita.- (5) (4)

-Objetos pertinentes al juego simbólico que plantea con sus acciones y simbolización: ej. recipiente de mamadera, simulación de microondas en el placar (cajoneras con estiques simulando los botones), cama/cuna de los bebés, cochecito, juego de cocinita y bacha para lavar los platos, banquito para sentarse, bebotes, telas y ropa de muñecos, etc.

-Espacio tiempo del juego: el juego se prolonga en el tiempo, permaneciendo la niña involucrada en el juego de manera autónoma y espontanea; sin la intervención del adulto que filma el video.

-Lamentablemente no se logra escuchar bien lo que la niña dice durante el juego simbólico. Pero sus movimientos, acciones, gestos, miradas, tonicidad, mímicas, tiempos, distancias, velocidades, etc. dan cuenta de la riqueza del juego. Se puede apreciar de igual manera un hilo conductor de la historia creada, imaginada por Lara (inicio, desarrollo, problema, resolución, cierre) teniendo en cuenta los cuidados cotidianos de los bebés en un hogar. Lo que me lleva a pensar nuevamente en su historia profunda de cuidados en su hogar con sus adultos referentes y el reflejo en su juego simbólico espontaneo. (B.A.)

ANEXO 2:

Cuadro de selección de crónicas:

<i>Número de Crónica y duración:</i>	<i>Fecha del video:</i>	<i>Título de la Crónica:</i>	<i>Breve descripción del video: (Espacio del hogar)</i>	<i>Primera clasificación para la selección:</i>
<u>AMIR</u>				
Crónica N° 1: (11 seg.)	21/06/2023	<i>“Juego de balanceos: Cunita de oro”</i>	AM se encuentra en un juego de crianza con su mamá y abuela con balanceos y canto. (Junto a la mesa, comedor del hogar)	-Movimientos (Juego de crianza: Sostén, “cunita de oro”) -Interacción sensoriomotriz. -Juego compartido con otros en el hogar: mamá y abuela materna.
Crónica N° 2: (1 min. 53 seg.)	25/06/2023	<i>“Amir interactuando con su papá: Juego con pelota de tela”</i>	Momento compartido con su papá, en juego de intercambio (dar-recibir) con pelota. (Cama matrimonial, habitación de sus papás)	-Exploración de objeto: pelota de tela. -Interacción y comunicación: dar y recibir, quitar, ceder o retener. -Juego compartido con otro en el hogar: padre.
Crónica N° 3: (1 min. 6 seg.)	06/07/2023	<i>“Amir con bolsa de galletas”</i>	AM explora una bolsa de galletas, la mueve, escucha sus sonidos, la chupa, cubre su rostro, etc. (Catre, en el living de la casa)	-Exploración de objeto: paquete de galletas. -Juego sensorial. -Atención.

				-Por momento juego autónomo y en otro con intervención de su mamá.
Crónica N° 4: (1 min 8 seg.)	07/07/2023	<i>“Amir en la mesa con móvil”</i>	El niño se encuentra sobre la mesa del comedor, explorando un móvil junto a su mamá. (Móvil sobre la mesa, comedor del hogar)	-Exploración de objetos: móvil, juguetes colgando. -Cercanía e intervención de su mamá. -Espacio de juego sobre la mesa.
Crónica N° 5: (2 min.)	20/08/2023	<i>“Exploración de objetos en el catre”</i>	Juego de exploración con objetos varios en el catre. (En su catre, habitación de AM)	-Exploración de objetos: recipientes de plástico. -Por momento juego autónomo y en otro con intervención de su mamá.
Crónica N° 6: (2 min 9 seg.)	07/09/2023	<i>“Amir en el espacio de juego de la alfombra junto a sus mascotas”</i>	Juego sensoriomotor en el suelo junto a sus mascotas con objetos varios a su alrededor. (Alfombra antideslizante infantil en el suelo de la habitación)	-Exploración e interacción con mascotas: tres perros. -Interacción y comunicación: miradas, intervención verbal, canción, sonidos, sonrisas. -Exploración de objetos: pianito. -Juego sensoriomotor.
Crónica N° 7: (1 min. 43 seg.)	30/09/2023	<i>“Amir en el corralito de red, exploración de la almohada y camioncito”</i>	Juego espontáneo en corralito, juego sensoriomotor con almohada y exploración de camioncito. (En el corralito de red, living de la casa.)	-Exploración de objetos: almohada y camioncito. -Juego sensorio motor. -Juego autónomo, sin intervención directa del adulto que filma.

BRUNE				
Crónica N° 1: (50 seg.)	23/06/2023	<i>“Brune juega a esconderse, ser buscado y aparecer con sus papás.”</i>	Juego de placer compartido con sus padres: esconderse, ser buscado y aparecer. (Sillita alta de bebé, comedor de la casa)	-Juego y exploración. -Interacción y comunicación: palabras, sonidos, miradas, gestos, sonrisas. -Juego de crianza: ocultamiento con su papá y mamá.
Crónica N° 2: (1min 8 seg.)	18/06/2023	<i>“Brune juega con recipiente, caja y fideos.”</i>	Juego sensorio motor de continente/contenido: meter, sacar, trasvasado con fideos crudos, caja y recipiente. (Living de la casa, mesita ratonera)	-Juego, exploración, manipulación y motricidad. -Interacción y comunicación con su mamá. -Atención/concentración.
Crónica N° 3: (1 min. 49 seg.)	5/9/2023	<i>“Juego de caja y colores con su mamá.”</i>	B juega a colocar fibras/colores dentro de una caja por unos agujeritos, interactúa con su mamá preguntando por los colores antes de guardarlos. (Suelo de la cocina-comedor de la casa)	-Juego y exploración sensoriomotriz. -Interacción y comunicación con su mamá: miradas, preguntas, respuestas, palabras y gestos. -Atención, interés y destrezas motoras finas.
Crónica N° 4: (3 min. 10 seg.)	23/6/2023	<i>“Juego simbólico con papá y hermano: El monstruo, el príncipe y la princesa.”</i>	Juego simbólico de bebé, princesa y monstruo, con su hermano y papá como partenaire simbólico. Juego de placer compartido. Cambio de roles: primero representa al bebé, luego cambia al monstruo que	-Juego Simbólico: hacer como si fuese un monstruo que asusta a las princesas. -Juego de placer compartido: con hermano y papá. -Interacción y comunicación: risas, gestos, movimientos,

			asusta (identificación simbólica con la figura del agresor). (Habitación de los niños, camas y espacio de suelo)	sonidos onomatopéyicos, palabras, miradas.
Crónica N° 5: (1 min. 5 seg.)	20/8/2023	<i>“Brune y su hermano jugando con el triciclo.”</i>	Juego sensoriomotor con su hermano, traslados con el triciclo: dejarse llevar y llevar al otro. (Living - Comedor de la casa)	-Juego Sensorio Motor: trasladar y ser trasladado por el espacio en triciclo. Libertad de movimiento -Interacción y comunicación con hermano y mamá. -Complicidad y placer durante el juego. (Resonancias tónicas emocionales)
Crónica N° 6: (1 min. 13 seg.)	3/11/2023	<i>“Brune le cuenta el cuento de los tres chanchitos y el lobo a su mamá.”</i>	B cuenta la historia de “los tres chanchitos y el lobo feroz”, con el apoyo de un libro y acompañamiento de su mamá. (Su habitación, espacio de la cuna/cama con mesita)	-Exploración de Libro Cuento. -Narración de historia: imitación y reproducción. -Juego de reaseguramiento profundo a través del lenguaje: expresión de angustias arcaicas: de pérdida y fantasmas orales: miedo a ser devorados por el lobo. -Interacción y comunicación con su mamá: sonidos, palabras, preguntas, miradas, señalamientos, posturas, expresiones gestuales, mímicas, entre otras. -Psicoanálisis: los tres chanchitos son uno que

				simbolizan la etapa de la construcción del yo psíquico.
LARA:				
Crónica N° 1: (5 min.)	23/6/2023	<i>“Lara en juego simbólico de maestra y alumnos en el jardín”</i>	Juego simbólico de maestra (rol simbólico de L) en el jardín, con sus alumnos (hermana, peluches, bebotes, perro). Enseñar/aprender, jugar, acompañar la crianza y rutina del jardín, poner límites, etc. (Living – comedor de la casa.)	-Juego Simbólico: maestra. -Interacción y comunicación. -Expresividad motriz: posturas, gestos, mímicas, actitudes, palabras: imitación de maestra. -Juego compartido con su hermana en el hogar.
Crónica N° 2: (4 min. 22 seg.)	25/6/2023	<i>“Lara contando un cuento”</i>	L le cuenta un cuento a la hipopótamo y a su mamá (historias inventadas por ella, que expresan angustias arcaicas de pérdida del otro, de abandono, separación, desaparecer, etc.) (Habitación de Lara y Ana - hermana.)	-Exploración de Libro Cuento – Narración de historias inventadas por ella (imaginación y creatividad). -Juego de reaseguramiento profundo a través del lenguaje: angustias arcaicas de pérdida. -Interacción y comunicación: hacer como si le contara un cuento a la hipopótamo y a su mamá.
Crónica N° 3: (5 min. 24 seg.)	14/7/2023	<i>“Juego simbólico de Lara: Acompañamiento del bebé en juegos sensoriomotor: plaza.”</i>	L en juego simbólico de acompañamiento al bebé en los juegos de plaza. Construcción del	-Juego Simbólico: ella adulta que acompaña al bebé (bebote). -Juego Sensorio – Motor: circuito construido por ella: Juegos de Plaza.

			espacio e investimento del mismo desde sus destrezas motoras. (Living-comedor de la casa, debajo y sobre la escalera, con circuito motor: bloques, sillas de madera, mesita, sillón, etc.)	-Interacción simbólica con su bebé (bebote): charla, miradas, atención, juego, cuidados, empatía, acompañamiento y protección. (L en rol de adulto maternante/cuidador) -Destrezas motoras: subir, bajar, trepar, saltar, tirarse, caer, mover, dar vida al objeto (bebote), etc.
Crónica N° 4: (3 min 28 seg.)	14/7/2023	<i>“Lara en Juego Simbólico: Higiene y cuidado del bebé”</i>	L en el rol de cuidado de su bebé, juego simbólico de higiene. (Living- comedor, sillón de la casa.)	-Juego Simbólico: rol maternante de L, acciones precisas de cuidado, movimientos delicados, atención, secuencia de acciones de higiene, etc. -Actitud de imitación.
Crónica N° 5: (2 min. 42 seg.)	14/8/2023	<i>“Lara armando juego de rompecabezas de bichos”</i>	Juego de mesa de rompecabezas de bichos en el hogar: L los nombra y coloca nombres. (Living- comedor, silla alta y mesa del comedor.)	-Juego de Mesa (rompecabezas: encastre.) -Juego Simbólico: colocarle nombres personales a las imágenes que forma de los bichos. -Interacción con su mamá que le pregunta por los nombres. -Atención, clasificación, selección, destrezas motoras finas de encastre.



Crónica N° 6: (7 min. 8 seg.)	19/8/2023	<i>“Lara juego simbólico en su habitación: Cuidado de bebé en la casita.”</i>	Juego simbólico de la casita y cuidado de bebés en el hogar. (Habitación de Lara y Ana – hermana.)	-Construcción de la casita: cocina, comedor, baño, habitaciones de los bebés. -Juego Simbólico: L en rol de adulta cuidadora/maternante: cuida, atiende, responde a necesidades básicas en el hogar: cocinar, limpiar alimentar, contar un cuento, interactuar, hacer dormir a los bebés. - L con actitud de empatía, cuidado, protección del otro (bebés).
---	-----------	--	--	---

ANEXO 3:

ANÁLISIS: Cuadros de análisis según parámetros de cada crónica:

Crónica n°1 : AMIR: “Juego de balanceos: Cunita de oro”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ²⁸ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de los adultos presentes		Se encuentran en el comedor, junto a la mesa. La tía filma el video del otro lado de la mesa. Su mamá se encuentra sentada en una silla y sostiene a AM desde las piernas (glúteos) y su abuela se encuentra enfrente parada, lo sostiene desde su espalda y brazos. Lo miran atentamente.			
2 Espacio y posición de AM		AM se encuentra sostenido por su mamá y su abuela. AM está en posición decúbito dorsal elevado en el aire, mira a su abuela que está arriba de él.			
3 Vestimenta de AM	El saquito que tiene puesto AM se le ha levantado hasta sus axilas, dejando su vientre cubierto con el body.				
4 Interacción con las adultas					Las adultas lo balancean de un lado a otro (de derecha a izquierda) repetitivamente de manera rápida y constante, lo sacuden sosteniéndolo fuerte, mientras cantan la canción de la cunita de oro. Las adultas presentes sonríen y se ríen, AM se ríe tenso. Su mamá lo abraza y le da un beso en su cachete, mientras le acomoda el saquito con su mano derecha, cubriendo su espalda.
5 Expresividad motriz	AM expresa un estado tónico de tensión, sus brazos				

²⁸ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

	están rígidos, con sus codos flexionados con una elevación hacia arriba, sus puños cerrados. El niño se ríe un poco más fuerte, su cuerpo continua tenso.				
6 Tipo de juego				Juego de crianza: sostén (balanceo) "Cunita de oro". Calmels. Mientras balancean a AM, la mamá y abuela cantan con tono de voz rítmico "A la cunita de oro...que pesa más que todo... a la una, a la dos...y a las tres".	

Crónica n°2 : AMIR: "Amir interactuando con su papá: Juego con pelota de tela"

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ²⁹ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño - Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de AM		Se encuentran en la habitación de los padres. De fondo se escucha una música suave e instrumental. AM esta recostado en el centro de la cama de sus papás, en posición decúbito dorsal, apoyado sobre dos almohadas quedando su espalda inclinada hacia arriba (semisentado).			
2 Objetos del espacio			En el lado derecho del niño hay una almohada y del lado izquierdo un almohadón. Interactúan con una pelota de tela liviana de tamaño mediano, que está hecha con gajos rellenos de beyón, unidos desde el centro, lo que deja espacios entre los mismos alrededor de la pelota. Se acerca la pelota a su boca, la		

²⁹ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" Parámetros de observación, pág. 137.

			agarra con fuerza con sus manos, la suelta, la mira, se la quita su papá, se la lanza en su rostro/cabeza, hacen como que pegan "de cabecita", el objeto rueda por su rostro y cuerpo. La pelota queda en su pecho, la sostiene con sus manos y acerca a su rostro, moviéndola hacia un lado y otro en su boca.		
3 Ubicación de los padres			Su papá está sentado en la cama, con su cuerpo direccionado hacia el niño. La mamá esta junto a la cama, filmando el video.		
4 Interacción con su papá: juego con pelota					El papá interactúa con AM utilizando como objeto mediador a la pelota de tela, la cual acerca o aleja, la hace rodar sobre él, se la tira o quita, hace sonidos cuando le pega de cabecitas "aaah puum", le hace cosquillas, caricias, se ríen, le habla, hay proximidad con el niño, miradas dirigidas y atención, tiempos de espera y otros de acción en conjunto o sobre el infante. Realiza acción de cabecear la pelota él cayendo sobre el niño rodando y luego le propone cabecear al niño, tirándole suavemente la pelota sobre su cabeza. El papá le pregunta ¿si le gusta la pelotita?, ¿de quién es esta pelota?, AM lo mira atentamente, balbucea y sonríe. Su papá se acerca a cintura, le da unos besos y después hace como si lo mordiera.
5 Expresividad motriz de Amir	AM mira atentamente a su papá y a la pelota, emite gritos "aah...", balbuceos, extiende sus piernas y brazos, eleva su tensión corporal y se ríe fuertemente (carcajadas) en varias ocasiones, sonríe. Mueve				

	alternadamente sus piernas de manera rápida. También relaja su tono corporal por periodos cortos de tiempo y suelta la pelota.				
6 Intervención de su mamá					La mamá filma el video, esta a una distancia optima. Interviene con la mirada atenta, la palabra en distintos momentos: "dale"/ "sácasela", a través de risas, placer compartido- resonancias tónicas emocionales reciprocas,
7 Tipo de juego				Tipo de juego: sensoriomotor - Juego de alternancia con pelota de tela. Juego de devoración. (Juego de reaseguramiento profundo)	

Crónica n°3 : AMIR: "Amir con bolsa de galletas"

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁰ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño - Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de AM		Amir se encuentra acostado en el catre en posición decúbito dorsal. A su alrededor hay mantas (tejida y liviana). De fondo se escucha música.			
2 Vestimenta de AM	Tiene puesto un enterito mangas largas, un canchán que cubre sus pies y un babero que cubre su pecho.				
3 Interacción e intervención de su mamá y tía.					Su mamá lo filma, por momentos interactúa con él y con la tía. La mamá le muestra un peluche que cuelga del catre. Le habla, le dice que es precioso. La tía dice "perreo, perreo", canta una canción, se ríe, mientras AM se mueve.

³⁰ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" Parámetros de observación, pág. 137.

					Se miran.
4 Manipulación y exploración de objeto: bolsa de galletas (plástico).			Amir sostiene, con sus manos, una bolsa de plástico (paquete de galletas) de color rojo, blanco y transparente; que está rota. La acerca, aleja de su boca, la chupa, la manipula, mueve y hace que haga ruido (sonido), explora, mira atentamente, ... Toma y mueve la manta tejida.		
5 Expresividad motriz de AM	Mientras mueve sus brazos y papel, también mueve su pierna izquierda dando golpecitos en el colchón del catre, manteniendo un mismo ritmo con el movimiento de su brazo izquierdo. Movimientos rápidos, pausas, instantes de quietud, miradas atentas al objeto y adultas. Alterna estados tónicos de tensión y relajación.				
6 Tipo de juego				Juego de exploración de objetos: manta tejida y papel de galletas. Juego Sensoriomotor. (Expresividad motriz: movimientos rápidos, lentos, pausas, quietud)	

Crónica n°4 : AMIR: “Amir en la mesa con móvil”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³¹ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.		Niño - Relación con los objetos/juguetes.		Niño - Relación con otros (pares y adultos).

³¹ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

		Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.		Niño - Relación con el tipo de juego.	
1 Espacio de juego y ambiente del hogar. Ubicación de AM		Amir se encuentra sobre la mesa de madera del comedor de la casa, de fondo se escucha una canción infantil en volumen alto. AM se encuentra en posición de costado apoyado en el lateral derecho de su espalda, sobre una almohada y debajo de sus piernas hay una manta de color celeste. Sobre él se encuentra un móvil.			
2 Ubicación de su mamá		Su mamá está parada junto a la mesa, sostiene el móvil desde una de las patas de madera y con la otra mano filma el video.			
3 Objeto disponible en el espacio de juego: móvil de madera sobre la mesa.			El móvil: tiene como base palos de madera, sogas blanca y negra en sus costados que atraviesan los palos por unos agujeros y tienen nudos (como ejes para dar soporte al móvil) y del palo de madera superior cuelgan con hilos o sogas de distintos largos tres juguetes (una flor encastre de plástico color violeta, un aro de madera con un conejito tejido de color celeste y un sonajero de plástico de colores). En la mesa hay: dos controles, un celular, un recipiente chico de metal y un florero de vidrio con una planta.		
4 Vestimenta de AM	AM esta vestido con un cancan grueso que cubre sus pies y un pulóver rallado, también tiene puesto un babero y un porta chupete que esta abrochado a su pulóver.				
5 Expresividad motriz de AM	El niño acostado en la mesa con el móvil sobre él, realiza movimientos de brazos y piernas rápidos, se mueve y desplaza con sus movimientos. Gira				

	su cuerpo hacia un lado y otro, dirige la mirada a la adulta y móvil, toca, toma, manipula la sogá. Mira su accionar atentamente. Mueve sus piernas, cadera y brazos con movimientos rápidos de manera alternada golpea con sus pies la mesa. Por momentos muestra tensión corporal.				
6 Interacción e intervención de la mamá					La mamá esta cerca del niño, sostiene el móvil con fuerza y filma. Lo mira atentamente, le habla, sonríe, le acomoda la manta que tiene debajo para evitar que se golpee fuerte los pies con la mesa. Le anticipa que se va a pegar, le pregunta ¿Qué está haciendo? Intercambian miradas, gestos.
7 Investimiento, exploración del objeto: móvil			AM mira, toca suavemente, toma con fuerza y mueve la sogá del móvil. Mueve los palos con sus movimientos, lo desplaza, corre la manta sobre la que está. Mira los objetos que cuelgan del móvil.		
8 Tipo de juego				Juego sensorio motor. Exploración de móvil, movimientos. (sobre la mesa lugar inseguro)	

Crónica nº5 : AMIR: “Exploración de objetos en el catre”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³² : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ambiente del hogar. Ubicación de AM		Amir se encuentra en su habitación, sentado en el catre, a su alrededor hay sabana, manta y un almohadón.			

³² Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

2 Objeto disponible en el espacio de juego			AM tiene entre sus piernas un recipiente redondo de plástico mediano de color violeta y otro más chico de color verde en sus manos, cerca de su pies hay una pelota de tela con gajos, un recipiente mediano de plástico transparente, otro recipiente de plástico de color celeste y un juguete mediano de plástico de un perrito.		
3 Vestimenta de AM	Esta vestido con un enterito rallado que cubre sus pies y un buzo azul con el dibujo de un león de colores.				
4 Ubicación de su mamá		Esta parada junto al catre filmando al niño desde cerca.			
5 Investimiento, exploración del objeto: Recipientes de distintos tamaños, pelota de tela, juguete de perrito de plástico.			AM manipula, explora y realiza acciones de continente-contenido, encastre con recipientes de distintos tamaños. Los mira atentamente, toca, mete uno dentro de otro, los golpea entre sí, generando ruido de plástico, lo chupa, toca con movimientos delicados con sus dedos, los sacude, etc. Apoya la mano sobre la pelota, la corre hacia él. Toca, mira y mueve un juguete de perrito de plástico.		
6 Expresividad motriz de AM	AM se encuentra sentado, se estira para tomar objetos, se endereza, pierde el equilibrio y cae hacia atrás sobre la almohada, busca recuperar el equilibrio con movimientos de brazos y piernas, movimientos de reflejo e intencionados. Por momentos presenta un estado tónico emocional de tensión y en otros de relajación. Dirige su mirada a su entorno, objetos de su interés y a su mamá.				

7 Tipo de juego				Juego de exploración y Sensoriomotor: Manipulación, Exploración de objetos, Encastre(continente- contenido). Equilibrio/desequilibrio. (Juego de reaseguramiento profundo)	
8 Interacción e intervención de su mamá.					La mamá acomoda las sábanas, destapando los recipientes del catre, le muestra los recipientes, mete uno dentro de otro, mostrándoselo al niño. Cuando el niño se queja, la mamá le acerca la mano, lo mira, le pregunta que le pasa, acomoda su cuerpo con suavidad en el catre. El niño dirige la mirada, hace gestos, sonidos en dirección de su mamá.

Crónica n°6 : AMIR: “Amir en el espacio de juego de la alfombra junto a sus mascotas”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación³³: Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares - adultos y mascotas)
1 Espacio de juego y ubicación de AM		Amir esta acostado en posición decúbito dorsal sobre una alfombra amplia antideslizante infantil, con dibujos coloridos, de aprox. 2 mts por 3 mts de superficie; que se encuentra en el suelo de la habitación, junto al placar.			
2 Objeto disponible en el espacio de juego			Hay un juguete de piano colorido, un almohadón cuadrado celeste del que sobresale el rostro de un conejo de tela y una pelota chica de fútbol.		
3 Interacción con mascotas (tres perros)					Junto a AM hay tres perros, sus mascotas. El niño se estira y toca la pata de uno de los perros. Los mira,

³³ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

4 Interacción e intervención de la mamá y abuela					La abuela filma el video y su mamá también está en la habitación. Las adultas lo miran atentamente, le hablan, preguntan qué le pasa, y si los perritos no juegan con él. La abuela le canta con tono de voz suave y pausado la canción "Que linda manito. Hay intercambio de miradas, gestos, sonrisas y AM también balbucea, emite sonidos, gritos mirándolas.
5 Vestimenta de AM	AM lleva un pantalón liviano rayado que cubre sus pies, una remera mangas largas rayada y un babero en su cuello.				
6 Expresividad motriz de AM	El niño emite sonidos, grita, emite balbuceos "eeje...", "ete...tee". Mueve sus brazos y piernas alternadamente de manera rápida varias veces, golpeando con sus talones la alfombra. Mueve su mano girándola lentamente, junta sus dos manos a la altura de su pecho, emite una mueca de sonrisa. Por momentos presenta gestos serios, mira atentamente a los perros, objetos y su abuela.				
7 Investimiento y exploración de objetos: Piano de juguete			Toma con su mano derecha el juguete de pianito, lo levanta un poco, mueve y gira, alejándolo un poco más de su cuerpo, luego lo vuelve a agarrar y tira hacia él, lo mira atentamente, mueve y toca con sus dedos. Toca el piano que está cerca con el costado de su pierna. Amir mira hacia arriba, toca, toma y mueve el piano con su mano derecha y mueve sus piernas.		
8 Tipo de juego				Juego sensoriomotor (Juego de reaseguramiento profundo): movimientos de su cuerpo (piernas, brazos, manos, cintura, cabeza). Exploración sensorial de objetos y animales (perros). Juego rítmico	

				tradicional con adulto (abuela que canta canción "que linda manito")	
--	--	--	--	---	--

Crónica n°7 : AMIR: “Amir en el corralito de red, exploración de la almohada y camioncito”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁴ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de AM		Se encuentra acostado en posición decúbito dorsal en el corralitos de red de aproximadamente 2 metros por 1 metro.			
2 Objeto disponible en el espacio de juego			Sobre él hay una almohada grande con el cubre almohada colocado hasta la mitad. Hay varios juguetes cerca: una pelota mediana de futbol color celeste y blanca, un camión de plástico de plástico de color gris y amarillo, un pino de bolos de plástico color celeste, un muñeco de conejito tejido, un peluche color amarillo, tres recipientes de plástico de encastré, unos sobres de plástico con perfumitos dentro (muestras de Natura); colgado de la red hay un peluche azul del lado izquierdo, una decoración con pelotas y letras tejidas del lado derecho y en la parte más alta del corralitos cuelgan unas agarraderas de plástico de color blanco.		
3 Vestimenta de AM	Tiene un body blanco, una remera mangas largas y un pantalón que cubre sus pies como enterito, ambos con rallas finas.				
4 Ubicación de adultos presentes		Una adulta filma el video desde una perspectiva de arriba del corralitos, parada junto a él. Las otras dos están un poco más lejos (en el comedor) charlando.			
5 Investimiento y exploración de objetos: Almohada, red de corralitos y			AM tiene la almohada sobre su cuerpo, cubre su pecho, cintura y parte de las piernas. La que golpea con sus manos, la sostiene con fuerza, mueve, gira sobre su		

³⁴ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

camioncito de juguete			cuerpo de arriba a abajo elevando sus piernas y brazos, tapa y destapa su rostro con la almohada. Toca, toma y mueve la red del corralitos con sus manos. Con sus manos sostiene un juguete de camión de plástico, lo mira atentamente y toca suavemente con los dedos de su mano izquierda una de las ruedas, lo gira frente a su rostro. Lleva la rueda a su boca, la chupa.		
6 Interacción e intervención de la mamá y adultas presentes					El niño mira fijamente unos segundos a la adulta que se encuentra cerca filmando, en distintos momentos del video, a veces con gestos serios y otras veces sonríe. También emite balbuceos "jee, eh, eh" y soplos suaves.
7 Expresividad motriz de AM	AM mueve sus piernas y brazos de manera rápida, con sus pies toca la red del lado izquierdo del corralitos de manera alternada con los movimientos. Emite balbuceos como "etee, eeh". A veces emite gritos fuertes. También emite sonidos suaves. Por momentos eleva el tono muscular y en otros lo relaja. Realiza pausas en su movimiento, quedándose quieto por unos segundos. Mira a su alrededor.				
8 Tipo de juego				Tipo de juego: Sensoriomotor. Juego con movimientos de la almohada (escondese / aparecer). Juego de alternancias de movimientos con brazos y piernas. Juego de exploración camioncito. (Juego de reaseguramiento profundo)	

Cuadros para análisis según parámetros de cada crónica:

Crónica n°1: BRUNE: “Brune juega a esconderse, ser buscado y aparecer con sus papás”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁵ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Brune		B se encuentra en el comedor de su casa. Sentado en una sillita alta con el cinturón abrochado.			
2 Ubicación de sus papás		Su papá y mamá están cerca del niño.			
3 Interacción con su papá y mamá					Interacción de sus papás de manera verbal con preguntas y respuestas, en relación al buscar, esconderse, aparecer y encontrar a B. También hay comunicación no verbal como miradas, sonrisas, movimientos y gestos.
4 Expresividad motriz de Brune	B expresa participación activa a través de sus gestos, sacar la lengua, balanceos, inclinaciones hacia adelante y atrás, miradas dirigidas, sonrisas, movimientos de manos tapando y destapando su rostro.				
5 Interacción con sus papás					Se observa un juego de alternancia: de esconderse, ser buscado y aparecer. Hay respuestas acordes a cada ocasión de parte de ambas partes, promoviendo un juego fluido y placentero.

³⁵ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

6 Tipo de juego				Juego de crianza: ocultamiento (Calmels). Escondarse, ser buscado por otros y aparecer. Sensoriomotor. (Juego de reaseguramiento profundo)	
7 Utiliza sus manos y piernas para taparse el rostro, escondarse.			Si bien no utiliza ningún objeto para esconderse, utiliza sus manos y piernas para taparse el rostro. ¿sus manos podrían ser considerado como un medio para el juego?		

Crónica n°2: BRUNE: “Brune juega con recipiente, caja y fideos”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁶ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Brune		B se encuentra parado junto a la mesita ratona del living.			
2 Objetos disponibles en el espacio			Sobre la mesita ratona hay una cajita de cartón con dos agujeros (apoya vasos), varios fideos tirabuzón, un recipiente de plástico (compotera) y una pinza mediana de acero inoxidable liviana.		
3 Ubicación de su mamá		Su mamá está junto al niño.			
4 Manipulación y exploración de objetos			Exploración, y resolución de problemas en la manipulación de los objetos: fideos tirabuzón y caja con agujeros.		
5 Atención en su accionar	B sostiene una mirada atenta en su accionar.				
6 Interacción con su mamá					La mamá interviene diciéndole dónde colocar los videos, B la mira, escucha y responde a la solicitud de su mamá.

³⁶ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

7 Manipulación y exploración de objetos			Trasvasado de fideos de adentro de la caja al recipiente.		
8 Tipo de juego				Juego de continente-contenido / trasvasado de fideos en la caja y recipiente. Sensoriomotor. (Juego de reaseguramiento profundo)	
9 Expresividad motriz de Brune	B realiza movimientos precisos, acciones con sus manos para lograr trasvasar los fideos de un recipiente a otro, se observa concentración/atención en su hacer y destrezas motoras.				
10 Interacción con su mamá					La mamá quien filma el video, está atenta al juego de B. y le realiza una pregunta en tono de voz sorpresivo sobre a donde se dirige con el objeto, entonces B modifica su intensión y continúa en el mismo lugar. Interrupción y modificación de su accionar / hacer autónomo.
11 Manipulación y exploración de los objetos			B manipula, explora el material: sacar y meter los fideos del recipiente, caja y dejar sobre la mesa.		
12 Interacción con su mamá: felicitación y guía					La mamá interviene e interactúa con su hijo felicitándolo por lo que hace y diciéndole cómo, dónde dejar los fideos.
13 Presencia, cercanía e interacción entre su hermano y su mamá.					El hermano se acerca a su mamá para interactuar con ella sobre otro juego que está realizando. B no interviene.
14 Manipulación y exploración de objetos			Continúa el juego de trasvasado, continente/contenido: sacar y meter los fideos con su mano de un recipiente a otro. Motricidad fina.		

Crónica n°3: BRUNE: “Juego de caja y colores con su mamá”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁷ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño - Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Brune		B se encuentra arrodillado en el suelo de la cocina-comedor.			
2 Ubicación de su mamá		Su mamá está cerca de él, filmando el video.			
3 Ambiente hogar		De fondo se escucha la televisión prendida con dibujitos infantiles y también por momentos el ruido de una máquina.			
4 Objetos disponibles en el espacio			Frente a B hay una caja de leche en polvo que tiene en la base dos agujeritos rectangulares de aprox. 2 cm. Y a su alrededor en el suelo hay varios colores y fibras, una cartuchera y el chupete.		
5 Expresividad motriz de Brune: coordinación óculo-manual, movimientos corporales, manipulación.	Acciones: mirar atentamente, seleccionar, tomar objetos (lápices, chupete), coordinación óculo-manual, exploración, manipulación fina, etc,				
6 Interacción/comunicación con su mamá: preguntas y respuesta de colores					Hay comunicación verbal - no verbal: preguntas y respuestas sobre los colores de los lápices, fibras y capuchones entre su mamá y B. El niño muestra, pregunta un objeto y la mamá responde el color de cada uno.
7 Manipulación y exploración de objetos: meter colores, fibras, tapas en agujeros de la caja de leche			Manipulación y exploración de meter las tapitas, lápices y fibras dentro de unos agujeritos de una caja de leche, generalmente luego de que su mamá le dice nombra el color.		

³⁷ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

8 Atención sostenida en su accionar/hacer.	Atención sostenida en su juego, sus movimientos, selección de objetos, exploración.				
9 Manipulación y exploración de objetos: poner y sacar tapas/capuchones de fibras			B busca, elige, toma, manipula las tapitas de las fibras, intenta ponerlos y sacarlos.		
10 Interacción/comunicación con su mamá: le pide que le ponga la tapa/capuchón a la fibra					La mamá interviene diciéndole cuando tiene o no la tapa la fibra y solicitándole que la coloque.
11 Interacción/comunicación con su mamá: felicitarlo por su accionar					El adulto interviene felicitándolo al niño diciéndole varias veces "muuuy bien", "bien".
12 Interacción/comunicación con su mamá: le pide que guarde, que repita la acción					La mamá interviene diciéndole que guarde, que repita una acción, que busque otro objeto. Rol activo e intervencionista en el juego.
13 Tipo de juego				Juego sensoriomotor (Juego de reaseguramiento profundo): Juego de continente, contenido (caja de leche - lápices), de reconocimiento de colores (interacción con su mamá), de encastre (poner y sacar las tapitas de las fibras)	

Crónica n°4: BRUNE: “Juego simbólico con papá y hermano: El monstruo, el príncipe y la princesa.”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁸ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio del hogar		Habitación de los niños			
2 Ubicación de su papá, mamá y mascota		El papá está cerca de ellos, como partenaire simbólico. La mamá está cerca de la puerta filmando el video.			

³⁸ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

		También esta la mascota cerca: un gato			
3 Espacio donde esta Brune, su papá y hermano		Se encuentran sobre unas colchas en el piso, entre las dos camas de los niños.			
4 Objetos disponibles en el espacio			Alrededor hay peluches, almohadas, sábanas y colchas.		
5 Expresividad motriz de Brune	B realiza movimientos y acciones como subir y bajar de la cama, caminar, gatear y saltar sobre ella, realiza giros, ajustes en su cuerpo en base a los movimientos que realiza, se sienta sobre almohadones/ peluches, hay pérdidas de equilibrio y caídas en distintas ocasiones (superficies inestables y blandas), emisión de sonidos y tarareos, etc. Destrezas motoras. Equilibrio/desequilibrio. Sensorio-motor.				
6 Interacción a través de miradas					Hay en diversos momentos del video miradas atentas, encontradas entre los niños y adultos.
7 Objetos: peluches			B mira y toca los peluches.		
8 Interacción en el juego					G durante el juego simbólico con el papá, hace un sonido grueso "grrruua", el papá lo asocia con que la princesa (G) se convirtió en un monstruo, pide ayuda a la policía. Luego G hace sonidos de onomatopeyas como un gato: maullidos. B atiende a lo que sucede y repite varias veces el sonido agudo de monstruo, pasa a formar parte de manera activa del juego simbólico de su papá y hermano.
9 Tipo de juego				B en principio juego sensoriomotor. (Juego de reaseguramiento profundo) Luego B se une al juego simbólico del	

				padre y hermano. (primero ellos solos en juego de "hermanas": princesa y príncipe, hechizos; luego se añade al juego: monstruos y gatito) B participa en el rol de monstruo, asustando, atacando a su papá, hermano y mamá. Juego placentero compartido. Papá rol activo de partenaire simbólico.	
10 Interacción con la mamá					B busca con la mirada, sonidos, palabras, proximidad, la participación de la mamá en el juego; quien da respuestas verbales, interviniendo en algunos momentos. Ella es quien filma el video por lo que no aparece físicamente, pero si se escucha participando del juego simbólico, asustándose del monstruo (B) y dando consejos al hermano con el hechizo: congelar. Hay placer compartido: risas.
11 Expresividad simbólica en el juego: rol del monstruo	B comienza a tener un rol activo en el juego simbólico: asumiendo el papel de monstruo que asusta, con gestos, movimientos y sonidos graves que sostiene a lo largo de varios minutos.				
12 Espacio donde esta Brune, su papá y hermano		El papá se encuentra acostado en posición decúbito dorsal sobre las colchas, almohadas y peluches, entre las dos camas, con los brazos extendidos a los costados y sus ojos cerrados. Sobre su pecho se encuentra sentado Brune y Gerardo esta arrodillado a su lado derecho, ambos mirando a su papá. Proximidad.			
13	B emite sonidos de queja fuerte y tensión corporal cuando su hermano (G)				

Expresividad de emociones de desagrado cuando su hermano lo corre, empuja: a través de quejas y tensión corporal.	lo corre, aleja, empuja o abraza con fuerza, apoya su cuerpo sobre él durante el juego simbólico, en busca de alejar al monstruo de los ataques a su papá.				
14 Intervención del papá límite y acompañamiento ante la queja de B					El papá interviene diciendo que a B le molesta, que se está quejando, le pide a G que se aleje, calma a B, lo contiene. Se podría decir que pone la regla de no pasar al acto a los niños, y de algún modo los acompaña poniéndole palabras a las emociones, luego continúa motivando el juego simbólico entre los hermanos.

Crónica nº5: BRUNE: “Brune y su hermano jugando con el triciclo.”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ³⁹ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Objeto que invisten los niños: triciclo			B se encuentra sentado en el triciclo. Su hermano (G) sostiene la manija/agarradera y empuja desde atrás con sus dos manos, trasladándolo. El triciclo tiene 4 ruedas medianas, es bajito, de color verde, anaranjado y beige, tiene un asiento, un volante con una bocina y atrás una agarradera larga para traslados.		
2 Espacio donde juegan los niños con el triciclo		Con el triciclo realizan traslados por distintos lugares de la casa del living, comedor y pasillo. (pasan cerca de la heladera, mesa, puerta de entrada, las paredes, el tender de secado con ropa colgada)			

³⁹ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

3 Ubicación de su mamá y papá		Su papá y mamá están en el comedor. La madre filma el video.			
4 Interacción entre los niños durante el juego					G empuja hacia adelante y atrás el triciclo donde está sentado B agarrándose fuerte del volante, lo traslada de un lugar a otro de la casa, choca el triciclo contra la pared, puerta, emiten sonidos, repetición de gritos, gestos recíprocos, se ríen, etc. Se observa placer compartido en el juego, conexión entre los hermanos (vínculo).
5 Objeto que inviste B: triciclo			B se agarra del volante que tiene el triciclo, sentado en él, da pasitos a medida que su hermano lo mueve y dice suavemente "puum", "ruuum, rum", se ríe. En un momento se sienta al revés, mirando hacia atrás del objeto, al notar que su hermano y mamá se lo expresan, cambia rápidamente de posición mirando hacia adelante y tomándose del volante. Dejarse llevar y luego llevar a otro. (traslados, por el espacio, deslizar, empujar, arrastras el triciclo,)		
6 Interacción - intervención de su mamá					La mamá interviene en distintos momentos: riéndose, diciéndole a los niños que pueden hacer, emitiendo sonidos como resonancia a lo que ellos expresan, diciéndoles que no choquen, etc. Placer compartido, interacción, resonancias tónicas emocionales recíprocas.
7 Espacio donde juegan los niños con el triciclo: choques		G busca en varios momentos chocar el triciclo, donde lleva a B, con algunos objetos como la heladera, la pared que separa el living del comedor, la puerta de entrada de la casa.			
8 Expresividad motriz de B	Se aprecia que es una actividad de interés y agrado de B y también de su hermano. Hay placer compartido durante el juego sensoriomotor, donde se observan				

	actitudes de complicidad, risas y iniciativa por el hacer.				
9 Interacción con hermano: caída desde el triciclo-intervención de su mamá					B cae del triciclo debido a que G lo gira rápidamente. G se queda quieto con gestos de preocupación mira a su mamá y a B. La mamá interviene riéndose y diciendo: "uuuh está loco", desdramatizando la situación y luego dice "despacito Gerar", solicitando que se cuiden en el juego (ley del cuidado del cuerpo). B se ríe, se para sin dificultad y sube nuevamente al triciclo.
10 Interacción con su mamá y hermano: Comprensión y ajuste corporal en el triciclo.					Cuando B se sienta en el triciclo mirando hacia atrás, la mamá y hermano se ríen, expresan gestual y verbalmente que se sentó al revés. B los mira atentamente, entiende y cambia de postura sentándose hacia adelante, tomando con sus manos el volante y esperando ser trasladado por su hermano.
11 Tipo de juego				Hay dos tipos de juego en el video: -Juego Sensoriomotor (juego de arrastre, traslados, destrezas motrices, ajustes tónicos-posturales, interacciones, equilibrio/desequilibrio) (Juego de reaseguramiento profundo). -Juego Simbólico ("triciclo como un auto" expresado por los traslados, choques, sonidos onomatopéyicos "ruum ruum", "pum", llevar y ser llevado: cambio de roles: luego cambian ya que B lleva/ traslada a G en el triciclo) (Juego de reaseguramiento superficial).	
12 Imitación de acciones que hizo su hermano al llevarlo en el triciclo.	Hay imitación de las acciones que hizo su hermano cuando lo llevaba, trasladaba en el triciclo. Sin embargo, aparece dificultad al agarrar la manija que esta alta,				

	también por el peso de G y debido a que su hermano se mueve hacia adelante impulsándose con sus pies y se va rápido, lo que lleva a que B sea empujado hacia adelante y acelere sus pasos.				
13 Intervención verbal de papá y mamá					Intervención verbal: el papá les pide que saluden y la mamá le dice que lo lleve a pasear, también los saluda.

Crónica nº6: BRUNE: “Brune le cuenta el cuento de los tres chanchitos y el lobo a su mamá”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴⁰ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Brune		B se encuentra en su habitación, parado sobre su cama, con sus brazos apoyados sobre una mesa de madera que pertenece a la cama.			
2 Manipulación y exploración de objeto: libro de cuento			El niño mira atentamente, explora, manipula un cuento con dibujos y texto “Los tres chanchitos y el lobo”		
3 Ubicación de su mamá		La mamá está parada frente al niño, filmando el video e interactuando con él.			
4 Investimiento del libro			B mira atentamente los dibujos del libro, apoya sus manos, señala y dice lo que ve o responde a preguntas sobre el cuento: “lobo”, “este mamá”, “sí”, realiza gestos de sorpresa y emite sonidos.		
5 Interacción y comunicación con su mamá: cuento como objeto intermediario					Hay interacción y comunicación fluida entre los dos, de manera verbal y gestual. La mamá atiende a lo que el niño va señalando y le hace preguntas,

⁴⁰ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

					acotaciones sobre ello. B responde a sus preguntas y ambos expresan sorpresa, asombro con sus tonos de voz, gestos, miradas, sonidos, etc. También completa la frase o palabras que la mamá inicia. Hay conexión y placer compartido por contar la historia juntos.
6 Tipo de juego				Juego simbólico-literario: de contar cuento, según los dibujos del libro. Ambos conocen la historia y a medida que el niño va señalando los dibujos van contando la historia entre los dos, con gestos, sonidos, onomatopeyas, palabras, preguntas y respuestas, etc. (Juego de reaseguramiento profundo)	
7 Expresividad motriz de Brune durante el juego	B se muestra atento y placentero en el juego de contar la historia con el cuento, expresa con gestos, sonidos y palabras, sorpresa, asombro, emoción, etc.				
8 Interacción y comunicación con su mamá					Mientras cuentan la historia, se observa que entre ambos se prestan atención, se escuchan, responden preguntas, aclaran cuando el otro no les entiende, aciertan cuando si los entienden, realizan sonidos gestos de comprensión y asombro. Hay intensión comunicativa y comprensiva en los dos durante esta actividad compartida. Resonancias tónico-emocionales recíprocas.
9 Investimiento del libro: cuento como objeto intermediario			A través del objeto del libro con dibujos y letras, se genera un dialogo interesante con la mamá al contar la historia de los tres chanchitos y el lobo. El cuento tiene algunas hojas de papel sueltas, está roto.		

Cuadros para análisis según parámetros de cada crónica:

Crónica nº1 : LARA: “Lara en juego simbólico de maestra y alumnos en el jardín”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴¹ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Lara, su mascota y hermana		Lara se encuentra en el living-comedor, parada frente a una pizarra blanca. Junto a ella esta su perro y sentada en una sillita de madera chica su hermana (A). L frente a la pizarra, mira en dirección a las sillas donde están los peluches, bebote, muñeco de unicornio y su hermana (A). Cuando propone a los alumnos salir al patio (recreo), los lleva uno por uno cerca de la puerta de entrada, junto al sillón.			
2 Objetos que están en el espacio de juego			Hay una pizarra blanca que esta colgada en la pared a una altura baja facilitando su alcance, en la misma hay dibujado un corazón grande en el centro, un fibron. En el comedor hay 5 o 6 sillas ubicadas en fila, y en cada una hay peluches, bebote, muñeco de unicornio, con una hoja y lápiz cada uno. Hay una televisión prendida.		
3 Ubicación de su mamá		La mamá está a unos metros filmando el video desde la escalera.			
4 Investimiento de los objetos.			L se acerca a la pizarra y escribe/dibuja con el fibron. Los peluches y muñecos con lapiceras y papel que están en las sillas, simbolizan otros alumnos en el aula. L busca mantener el orden de los objetos, cada uno en una silla con su agenda, hoja y lápiz. Luego los lleva uno por uno, de manera rápida, al patio- para el recreo (cerca de la puerta de entrada).		

⁴¹ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

5 Interacción entre las niñas durante el juego simbólico: maestra - alumna					L en el juego asume el rol de maestra y su hermana cumple el rol de alumna (niña/o menor)-Partenaire simbólico. A busca moverse, pelear con otros "alumnos" (peluche), escucha a la docente, responde a sus preguntas, pregunta, se ríe, etc. L asume el rol de enseñar, poner orden, límites, recordar las reglas de la sala (ej. no pegar), organizar la sala, proponer actividades a los alumnos, ... Juego de placer compartido – resonancias tónicas emocionales entre ambas: risas, miradas encontradas, comunicación verbal y gestual, juego simbólico de enseñanza-aprendizaje, ...
6 Interacción con la mamá					La mamá se encuentra filmando el video, en algunas ocasiones hay miradas cómplices con las nenas, intervención con preguntas sobre el juego, las advertencias o lo que no se tiene que hacer para ir a jugar al patio, etc.
7 Interacción con la mascota: perro (es parte del juego simbólico)					El perro ocupa un rol simbólico en el juego, como alumno. En varios momentos L y A interviene con él como si fuese un alumno. Se encuentra en el espacio, mira, olfatea, se acerca y aleja, etc.
8 Expresividad motriz de L	L asume un rol de maestra en el juego, se observan actitudes, gestos, posturas, miradas, acciones, comunicación verbal acordes a su personaje. Imitaciones del rol docente, probablemente de su propia experiencia.				

	Juego simbólico, creatividad, imaginación, diálogos con los muñecos como si les enseñara las letras y números, como si los felicitara cuando responden bien una pregunta.				
9 Tipo de juego				Juego Simbólico "del Jardín Infantil": L es maestra y esta con los alumnos. (organización de jornada, acciones de enseñar/aprender, ir al recreo a jugar, etc.) (Juego de reaseguramiento superficial).	

Crónica n°2: LARA: "Lara contando un cuento"

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴² : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño - Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Lara		L se encuentra en su habitación, sentada en su cama.			
2 Objetos que están en el espacio de juego			Sobre sus piernas hay un cuento infantil grande con texto y dibujos, con hojas de papel; y a su lado hay un peluche grande de hipopótamo color rosado. Sobre la cama también hay sabanas, frazadas colgadas, almohadas.		
3 Ubicación de su mamá		Su mamá esta frente a la niña, filmando el video.			
4 Investimiento de los objetos: cuento			L realiza una manipulación precisa del cuento, lo acomoda en sus piernas, lo acerca hacia ella, con su mano derecha señala el texto de izquierda a derecha, haciendo gestos como si leyera, va inventando historias y las dice en voz alta como si leyera un cuento, realiza pausas y cambios de tono de voz. Hay atención en el libro, imaginación,		

⁴² Aucouturier, Bernard. (2004) Libro "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" Parámetros de observación, pág. 137.

			creatividad al inventar las historias. También toma las hojas, hojeándolas desde la esquina inferior, y la cambia a la siguiente página, mirando atentamente, con su mano izquierda toca con suavidad la hoja del libro. Se observa una exploración segura con acciones precisas, lo que conlleva a interpretar su contacto con los libros y que le han leído antes, por lo que aparece la imitación: hacer como si leyera, contara historias.		
5 Expresividad motriz de L durante el juego	La expresividad gestual, corporal, postural y verbal es como si estuviese leyendo un cuento. Hay atención en el texto, hace como que lee, simulación/imitación de actitud de lectora: Gestos de correrse el pelo de la cara colocándolo detrás de la oreja (para poder ver mejor), señalamientos en el texto de izquierda a derecha, habla de manera pausada-expresiva, cambios en el tono de voz (con algunos personajes), respiraciones más profundas, atención sostenida/concentración, miradas dirigidas (cuento-mamá), creatividad al inventar una o varias historias, etc.				
6 Tipo de juego				Juego simbólico: hacer como si leyera un libro a la hipopótamo "Bella" (peluche grande) y a su mamá. Hace como que lee un cuento, que en realidad está inventando historias. (Porque no sabe leer aun) Creatividad e imaginación al contar varias historias. (Juego de reaseguramiento profundo)	
7 Historias inventadas por la niña: creatividad, imaginación.	Las historias que va entrelazando e inventando los une unos con otros rápida y fluidamente, va mezclando las distintas historias. Tienen que ver con algunos temas relacionados a:				

	- Enamoramiento entre un chico y una chica. / Una niña que se pierde, se aleja de sus padres y llama a la policía. / Policía que atrapa un ladrón. / Un compañero (Lolo) que les pega a todos. / Lo que no se debe hacer. / Personajes que desaparecen. / una sirenita que se llama "Quenieves". / Casa de una bruja. / Hechizos: hielo para congelar. / Compartir y no pelear, no hacer burla. / Un nene que corre en su casa y se lastima, luego juega en el patio y se enferma. / Cárcel. / Casa. / Niños que no hacen caso a su mamá y desaparecen.				
8 Interacción con su mamá					L varias veces levanta la mirada del cuento y mira a su mamá unos segundos, luego continúa contando las historias y mirando el libro.
9 Una de sus mascotas está cerca de L, en la cama: gato					El gato (mascota) se sube a la cama, camina por detrás de la niña hasta quedar cerca.

Crónica nº3 : LARA: "Juego simbólico de Lara:

Acompañamiento del bebé en juegos sensoriomotor: plaza."

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴³ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño - Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Ubicación de la mamá y papá Espacio - ambiente		La mamá está cerca de la mesa del living-comedor, filmando el video. El papá también se encuentra ahí, camina por el espacio, luego se sienta en la silla frente a la mesa. De fonde se escucha a su papá hablando por teléfono, luego el televisor prendido en un partido de fútbol.			

⁴³ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz" Parámetros de observación, pág. 137.

2 Espacio de juego y ubicación de Lara		En el living-comedor, hay ubicados dos cubos, una mesa chica de plástico, sillitas de madera alineados, junto a la escalera y el sillón.			
3 Investimiento de los objetos del espacio de juego: cubos, mesa, sillón, bebote, almohadones, frazada.			L está parada sobre el cubo, sosteniendo el bebote con sus manos. Camina sobre los cubos, mesita de plástico, sillas, escalera, sillón, que simbolizan juegos de plaza. Uso de almohadón grande como si fuera un tobogán, desliza al bebote varias veces, subiéndolo y bajándolo, movimientos lentos y rápido. Simulación de una pileta bajo la escalera. Arma un espacio de cuna: sillón, almohadón grande, dos almohadones y una frazada. Uso y simbolización precisa de los objetos y el espacio-tiempo, enmarcados en una historia que va inventando durante el juego. (inicio, nudo y desenlace)		
4 Tipo de juego				El tipo de juego es: -Juego Simbólico: ya que se deduce según su expresividad motriz, diálogo, actitudes que ella ocupa el rol de adulta que acompaña al bebé (bebote) en los juegos de una plaza (espacio construido por ella). (Juego de reaseguramiento superficial) -Juego Sensoriomotor: ya que se ven las destrezas motoras de trepar, caminar por el espacio y sobre objetos alineados, subir, bajar escaleras y del sillón, saltar, caminar sobre el sillón, pasar al bebote entre los escalones, equilibrio/desequilibrio, caídas controladas, etc. (Juego de reaseguramiento profundo)	
5 Expresividad motriz de L en el juego	L a través de su expresividad motriz: Posturas, movimientos, acciones, gestos de ternura y sostén corporal - emocional, caricias, comunicación verbal y no verbal, miradas				

	atentas, sonrisa, atención, manipulación estado tónico-emocional, etc., juega de manera simbólica y sensoriomotriz a ser una adulta que cuida y acompaña a un bebé. Probablemente basado en sus propias experiencias de vida: de cuidado, acompañamiento, guía, contención-sostén corporal y emocional. Imitación, fantasías de acción: placer/displacer. Resonancia tónica emocional con el personaje del bebote: que se cae y ella se tira sobre el sillón quedando unos segundos tirada. El bebé "llora", ella lo contiene, cuida, sostiene (empatía simbólica).				
6 Investimiento del objeto simbólico principal: bebote			-Juego sensoriomotor: movimientos, hacer -hacer al bebote, manipulaciones precisas, acciones sobre el objeto "darle vida", diálogo, etc. -Juego simbólico bebote: bebé que ella lo acompaña, guía, le hace-hacer en los juegos de plaza, le hace expresar emociones: ej. llanto en las caídas (dolor/tristeza): respuesta con acciones actitudes de empatía, contención, ayuda, cuidado. Imaginación, creatividad en la historia que va desarrollando en el juego, uso y simbolización precisa de los objetos, espacios-tiempo, etc.		
7 Interacción con la mamá					Varias veces L busca a través de miradas a su mamá durante el juego. L muestra intención comunicativa de la historia a su mamá, le explica que ya pasaron del espacio de juego (plaza) a la casa y el bebé descansa. La mamá la escucha atentamente e interactúan con preguntas y

					respuestas unos segundos.
--	--	--	--	--	---------------------------

Crónica n°4 : LARA: “Lara en Juego Simbólico: Higiene y cuidado del bebé”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴⁴ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de Lara		Lara se encuentra en el living, parada en el costado del sillón, donde hay un almohadón grande y el bebote recostado.			
2 Ubicación de la mamá Espacio - ambiente		El espacio de juego es el living-comedor. La mamá se encuentra cerca de L, filmando el video. De fondo se escucha un partido de futbol.			
3 Tipo de juego				El tipo de juego es: -Juego Simbólico(Juego de reaseguramiento superficial): ya que se deduce según su expresividad motriz, dialogo, actitudes que ella ocupa el rol de adulta que acompaña al bebé (bebote) durante el momento de higiene y cuidados en la casa: peinarlo, secarle el pelo (con secador y toalla), masajes en su cabeza, ponerle un líquido con un recipiente de piquito, limpiarle los oídos. Acciones de cuidado y respeto.	
4 Investimiento de los objetos del espacio de juego: objetos de higiene y bebote .			Objetos que utiliza para acciones de higiene y cuidado del bebé: peine, secador de pelo de juguete, toalla, recipiente de plástico con piquito, objeto pequeño. Uso y simbolización precisa de los objetos y el espacio-tiempo, enmarcados en una historia de cuidado e higiene (adulto - bebé) que va inventando durante		

⁴⁴ Aucouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

			el juego. (inicio y cierre)		
5 Expresividad motriz de L en el juego.	L a través de su expresividad motriz: Posturas, movimientos, acciones, gestos de ternura y sostén corporal - emocional, caricias, masajes en su cabeza, comunicación verbal y no verbal, miradas atentas, sonrisa, atención, manipulación estado tónico-emocional, etc., juega de manera simbólica a ser una adulta que cuida y acompaña a un bebé. Probablemente basado en sus propias experiencias de vida: de cuidado, acompañamiento, guía, contención-sostén corporal y emocional. Imitación, fantasías de acción: placer/displacer. Resonancia tónica emocional con el personaje del bebote: actitud empática y cuidadora.				
6 Investimiento del objeto simbólico principal: bebote			-Juego simbólico con el bebote: realiza acciones simbólicas de higiene y cuidados del bebé en la casa. Hay respuesta con acciones actitudes de empatía, contención, ayuda, cuidado, respeto y dedicación. Imaginación, creatividad en la historia que va desarrollando en el juego, uso y simbolización precisa de los objetos, espacios-tiempo, etc.		

Crónica nº5 : LARA: “Lara armando juego de rompecabezas de bichos”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴⁵ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio donde esta Lara		L se encuentra en el comedor de su casa, arrodillada en una silla alta frente a la mesa.			
2 Ubicación de la mamá y papá		Su mamá esta del otro lado de la mesa, filmando. Su papá también está en el comedor.			
3 Objetos que están en el espacio de juego			Sobre la mesa hay piezas grandes de rompecabezas de dibujos de bichos, que se unen entre dos o tres piezas por dibujo.		
4 Interacción con su mamá					L mamá le pregunta que nombre les va a poner. Lara hace una pausa, piensa y comienza a nombrar varios nombres (imaginación, creatividad), mientras acomoda las piezas del rompecabeza en la mesa y las une.
5 Investimiento de los objetos del espacio de juego: piezas grandes de rompecabezas de bichos			L gira, mira atentamente, busca, selecciona, ordena, deja cerca y une/encastra las piezas del rompecabezas, según como corresponde.		
6 Tipo de juego				-Juego de mesa: rompecabezas de bichos. -Juego simbólico: ya que L les pone nombres a cada bicho que arma (los personifica) Al final del video, le pide a la mamá escribirles los nombres.(Juego de reaseguramiento superficial)	
7 Expresividad motriz de L en el juego.	L se encuentra atenta a su accionar, su juego de encastre y armado de bichos, se ve reflejado en su expresividad motriz: mirada, concentración en la				

⁴⁵ Aucofourier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

	selección de piezas, acciones de encastre precisas, formación de dibujos, etc. También se muestra interesada en ponerles nombres a cada bicho, con una interacción comunicativa constante con su mamá con preguntas y respuestas sobre el tipo de bicho y nombre que le pone a cada uno. Creatividad, imaginación al personificar a cada bicho del rompecabezas. Al final le pide a la mamá que escriban los nombres.				
--	--	--	--	--	--

Crónica n°6 : LARA: “Lara juego simbólico en su habitación: Cuidado de bebés en la casita.”

Fragmentos de la crónica: Indicadores de la expresividad motriz.	Parámetros de observación ⁴⁶ : Juego en el hogar.				
	Niño - Relación consigo mismo.	Niño - Relación con el espacio/tiempo de juego.	Niño - Relación con los objetos/juguetes.	Niño – Relación con el tipo de juego.	Niño - Relación con otros (pares y adultos).
1 Espacio de juego y ubicación de Lara: su habitación		Lara se encuentra en su habitación. En un rincón hay una alfombra infantil en el suelo, junto al placar con cajones y estanterías que tienen cajas de plástico y cartón, bolsa de tela con juguetes, también hay una muñeca grande parada en un estante dentro del placar; dos muebles tipo cajonera; un juego de cocinita con canilla; una cunita y un cochecito de juguete; un banquito chico, dos muebles con juguetes y sobre uno de ellos una casita de muñecas con juguetes y libros dentro; un recipiente grande	Hay una alfombra infantil en el suelo, estanterías que tienen cajas de plástico y cartón, bolsa de tela con juguetes, también hay una muñeca grande parada en un estante dentro del placar; dos muebles tipo cajonera; un juego de cocinita con canilla de plástico; una cunita y un cochecito de juguete; un banquito chico, dos muebles con juguetes y sobre uno de ellos una casita de muñecas con juguetes y libros dentro; un recipiente grande con juguetes adentro; sobre una de las camas hay varios muñecos, ropa de		

⁴⁶ Aucoouturier, Bernard. (2004) Libro “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Parámetros de observación, pág. 137.

		con juguetes adentro; sobre una de las camas hay varios muñecos, ropa de muñecos y hojas con dibujos.	muñecos y hojas con dibujos.		
2 Ubicación de la mamá		La mamá se encuentra en la cama, filmando el video.			
3 Expresividad motriz de L en el juego	Expresividad motriz: desplazamientos por la habitación y también entra y sale del baño (pertenece al espacio de juego), realiza giros con su cuerpo- cambios de dirección, camina de manera rápida y lenta, muestra atención en su accionar, toma distintas posturas, se agacha, para, extiende su cuerpo hacia arriba para alcanzar algo, hace gestos, muecas, señala, pasa de estados tónicos-emocionales elevados a relajados, etc. No se logra escuchar en el video cuando la niña habla. Realiza gestos simbólicos, de hacer "como si..."				
4 Tipo de juego				El juego que construye L es un juego simbólico(Juego de reaseguramiento superficial): tareas del hogar (como cocinar, preparar la leche, lavar, limpiar), cuidado de bebés, alimentarlos, preparar los espacios de descanso, contarles un cuento, etc. (J. de reaseguramiento profundo)	
5 Investimiento de objetos			Realiza movimientos y acciones simbólicas con los objetos/juguetes que se encuentran disponibles: como por ej. hacer como que aprieta botones en el placar simulando un microondas, hace como si lavara la mamadera, repasador en una cocinita con bacha de juguete, hace como que cuida, alimenta, acuesta a los bebotes en las cunitas que armo en la casita, utiliza un		

			teléfono de juguete y hace como que habla, busca un banquito del baño llevándolo a la habitación, se sienta y hace como que lee un cuento a los bebés.		
6 Interacción con su mamá					Entre L y su mamá varias veces, hay interacción a través de miradas, gestos, señalamientos. Parece que por momentos interactúan hablando, pero en el video no se logra escuchar lo que dicen.
7 Espacio de juego y ubicación de Lara: el baño		En varios momentos L camina saliendo de la habitación, en dirección al baño. Donde entra, mueve objetos, toma algunos como el banquito y lo lleva a la habitación. También realiza gestos, movimientos como si estuviese discutiendo o retando a alguien. Abre y cierra la puerta. Entra y sale del baño.			



ANEXO 4:

ANÁLISIS: Cuadros de análisis generales por niño:

Cuadro general para análisis de factores del juego en el entorno del hogar:

Indicadores del momento de juego cotidiano en relación a los aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa.

AMIR

Factores del Entorno: HOGAR. Parámetros: Indicadores observables extraídos de videos, crónicas y entrevistas:		Aportes Teóricos/prácticos/actitudinales de la Psicomotricidad Operativa
 FACTORES EN RELACIÓN CONSIGO MISMO	<u>-Primeras representaciones de sí mismo:</u> AM expresa sus emociones y se comunica a través de sonrisas, risa fluida o tensa, la mirada atentas, la voz suave o elevada como gritos, balbuceos, mímicas, las posturas, los gestos significantes con la ocasión y la actividad rítmica con brazos y piernas, lo que permite que observemos sus estados emocionales de placer o displacer en los espacios de juego en su hogar. <u>-Características del tono:</u> AM vive <u>variaciones tónicas y emocionales</u> en alternancias, que se expresan por momentos en un estado de disminución del tono: relajación muscular y emocional, donde se muestra disponible por ej. en la acción de manipulación y exploración de objetos, generalmente en estado de placer. En otros momentos se puede observar, un estado tónico emocional de aumento del tono, expresado a través de rigidez en sus brazos, piernas, espalda; puños cerrados y gestos de tensión en su rostro, risas tensas, por ej. cuando la mamá y abuela juegan con él a “la cunita de oro”, balanceándolo.	➤ En relación al Organizador del desarrollo: la seguridad postural y disponibilidad corporal, Chokler describe lo siguiente: “La sensación de equilibrio tónico-postural, de desequilibrio o equilibrio precario es absolutamente íntima. Está fuertemente ligada a las emociones, a los afectos, a la seguridad en sí mismo y a la continuidad del yo. Su base está en el tono muscular... y su influencia en la estructuración del psiquismo y de las relaciones con el mundo.” (Chokler, 2017: 65) ➤ “La posición sedente se adquiere recién cuando el tono del tronco y la musculatura del tórax ya son suficientemente fuertes para sostener, desde la cadera, en equilibrio con seguridad, su propio peso, el de los brazos y el de la cabeza.” (Chokler, 2017: 67) ➤ Wallon (1965) afirma que el tono es la base de las emociones y los afectos; y, aún más, dice: “Simultáneamente modelado por las variaciones que llegan a producirse tanto en el ambiente como en las vísceras y en la misma actividad del sujeto el tono sirve de tejido a la vida afectiva”.



	Generalmente en los videos existe la Ruptura: el estado tónico general se modifica abruptamente si algo lo desestabiliza como por ej. un ruido fuerte o intervención del adulto. -Su <i>expresividad gestual</i> se observa variada según la situación y su estado emocional: sonrisas, risas en concordancia o tensas, seriedad en su rostro, atención y concentración en algún objeto que manipula, gestos con su boca, parpadeos, señalamiento con sus manos, etc. -Durante el juego presenta <i>miradas</i> dirigidas y sostenidas hacia lo que le llama la atención en su entorno, sean objetos de su interés, adultos que se encuentran cerca mirándolo, hablándole o cantándole una canción y hacia sus mascotas. -<i>Características de movimiento:</i> A través de sus movimientos y acciones precisas explora los objetos que tiene cerca, se mueve por el espacio girando y estirando su cuerpo para alcanzarlos. Actúa para descubrir, experimentar, crear, controlar. // Su movimiento es: Amplio: abierto, proyectado a distancia del cuerpo, las extremidades se alejan del eje medio y ejes transversales biacromial (hombros) y bicrestal (cadera). Generalmente es fluido: continuo. A veces es rápido (de alta velocidad) como cuando mueve alternadamente sus piernas, y otras veces es lento (de baja velocidad) como cuando toca con delicadeza con sus deditos una soga. En algunos videos se observan movimientos armónicos: coordinado, realizado con calma y poco esfuerzo, agradable a la vista, eurítmico, equilibrado, por ej. cuando explora el camioncito. Y en otros momentos es enérgico: movimiento realizado con fuerza y rapidez dirigido hacia un objetivo, por ej.: durante el juego con la pelota con su papá. También se observan movimientos discontinuos: movimiento entrecortado, que varía su dirección o la energía con que los realiza, por ej. en el video que sale con sus mascotas (perros), donde realiza pausas entre movimiento y quietud. -<i>Movimientos frecuentes:</i> Manipula y explora (toma, toca, mueve, golpea, chupa, acerca/ aleja.). Gesticula: hace gestos con manos, brazos, para dar intensidad a una expresión. Patea. Arroja. Rola: gira su cuerpo sobre su eje longitudinal, hacia derecha e izquierda, se	➤ Según Aucouturier: “Hasta el tercer año los niños intentan asegurarse frente a la angustia de pérdida de la madre. Todos los juegos infantiles mediatizan fantasmas de acción. Los juegos son creaciones simbólicas para asegurarse una y otra vez frente a las angustias de pérdida que pueden llegar a asumirse integrando la realidad y experimentando el placer de ser uno mismo.” (También en Relación con los otros) (Aucouturier, 2004:97) ➤ “La expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea.” (Aucouturier, 2004:130) ➤ Según Chokler: “Es cierto que, en el acto compartido, la emoción y el placer del adulto contagia al niño por resonancia tónico-emocional. Esta resonancia inevitable se encuentra en la base de poderosos procesos de identificación. Por lo tanto, las fuertes sensaciones propioceptivas de súbita inestabilidad, que provocan intensas emociones y aferramientos compulsivos ligados a desorientación, inseguridad y/o pánico, se confunden con las gozosas emociones irradiadas por el otro. En consecuencia, se producen gestos y mímicas que, en la excitación, esconden frecuentemente complejos afectos contradictorios, difíciles a veces de codificar o comprender, pero que dejan huellas en el proceso de construcción de la personalidad.” (Chokler, 2017:96) (Ej. el juego de crianza social “cunita de oro”) (También en Relación con los otros) ➤ Según B. Aucouturier: “La continuidad de “sí mismo” se desarrolla a partir del quinto mes y está basada en la calidad de las interacciones vividas entre el bebé y el entorno que se deja transformar continuamente. Es el resultado de la integración de la continuidad de los procesos de transformación que ofrecen al niño una unidad de placer ininterrumpida que garantiza su seguridad afectiva. El sentimiento de continuidad de sí mismo se va afianzando progresivamente gracias al placer de la continuidad de la existencia en las acciones simbólicas como ser creativo, de comunicación y como ser capaz de adquirir conocimientos.” (Aucouturier, 2004: 113)
--	--	--



	desliza por la superficie. Empuja. Golpea. Realiza movimientos de brazos y piernas de manera alternada y rítmica, mueve sus manos y pies suavemente, realiza movimientos de cabeza hacia arriba y abajo, hacia los costados. Asciende agarrándose de la red del corralitos, ayudado por sus extremidades. <u>-Posturas predominantes:</u> Decúbito dorsal: acostado boca arriba. Decúbito lateral, apoyado sobre un costado. Sedestación: sentado en sillita de comer, cama o catre, sostenido con almohadas. En entrevista: Decúbito ventral: acostado boca abajo por los adultos cuando era más pequeño, postura no dominada por él mismo, sino colocado por los adultos. También en entrevista la mamá cuenta que se pone de pie agarrándose de la red del corralitos desde los 7 meses y que ya busca soltarse y quedar parado unos segundos. -Su <u>vestimenta</u> generalmente es abrigada, de telas suaves y sueltas. Aunque en ocasiones tiene más de una prenda a la vez por ej. body, cancanes, remera mangas largas, pulóver, lo que lleva a pensar que dificulta un poco sus movimientos. No obstante, se observa más libertad de movimientos cuando tiene menos cantidad de ropa y le queda más liviana, suelta, permitiéndole mover mejor sus brazos, piernas y cuerpo. -Se presentan <u>situaciones de desequilibrio corporal/emocional</u>, por ej. en la situación de juego en el catre con los recipientes, pierde el equilibrio cayendo hacia el costado y quejándose por no poder enderezarse, mirando a su mamá, quien interviene para ayudarlo a volver a la postura de sentado. -Con su <u>intencionalidad</u> manifiesta deseo por conocer el mundo que lo rodea, tanto los objetos que tiene a su alcance, sus macotas que comparten el espacio de juego en la alfombra cuando está en el suelo y con adultos que interactúan con él.	➤ En relación a la falsa autonomía o pseudoautonomía, según Chokler: <i>"El niño inducido o coaccionado a cumplir un desempeño que supera su maduración global – y no solo neuromotoras- o sus condiciones actuales, se siente inseguro por no saber, temeroso de perder el amor del otro, con el riesgo de verse abandonado o descalificado si no acata sus demandas. Vive la exigencia del – ¡Yo sé que tú puedes!- que esconde un - ¡demuéstrame que no me equivoco!, como una sobre exigencia con la negativa del adulto a apoyarlo o acompañarlo en la tarea cuando en realidad siente que, todavía, lo necesita profundamente...esta íntima sensación estimula un sentimiento de soledad unido al de la incapacidad, de inseguridad, de dependencia y de descalificación, que o arroja, tal vez, a hacer a cualquier precio."</i> (Chokler, 2017: 158) ➤ Con respecto a las posturas y estado tónico-emocional, según Gruss L., Rosemberg F.: <i>"Si colocamos al bebé pequeño sobre la espalda desde el nacimiento, le aseguramos una postura cómoda, que ofrece la mayor superficie de apoyo: cabeza, espalda, hombros, cadera, brazos y talones. Es una posición abierta al mundo, facilitadora de la comunicación y exploración... En el recién nacido, los movimientos parecieran simples descargas de energía muscular sin objetivo determinado, en los que se entremezclan reacciones tónicas, espasmos, detención de los gestos, ademanes incoordinados y automatismos. Sin embargo, esta agitación es suscitada por las necesidades del niño o como respuesta a estímulos provenientes del mundo externo; son manifestaciones de bienestar o de malestar. Constituyen sus primeros gestos de expresión, un sistema efectivo de comunicación. A medida que el sistema nervioso central madura, se observa una paulatina diferenciación de los movimientos: los reflejos arcaicos se van integrando en nuevas organizaciones, en un acto motor más preciso y definido, dirigido a un objeto... La maduración, el tiempo y ritmo de cada bebé, la comodidad y seguridad con que se perciba, la gran riqueza de sensaciones propioceptivas, irán produciendo los primeros cambios posturales."</i> (Gruss, Rosemberg 2016: 34, 36, 39) ➤ "Emmi Pikler describió las posturas intermedias. Colocarse y jugar de costado es la primera...Generalmente interesado en algún objeto, va y
--	--	---



		vuelve dinámicamente del decúbito lateral al dorsal...Durante el primer año de vida y parte del segundo, el bebé lucha contra la fuerza de gravedad; por maduración, experiencia y a su ritmo, irá intentando despegarse del suelo...Esta postura es intermedia en la secuencia del pasaje de boca arriba a boca abajo. A través del dominio corporal progresivo en decúbito dorsal, el niño intenta una nueva posición, volviendo a la anterior frente a la necesidad de reaseguramiento y así sucesivamente hasta dominar la nueva postura sentirse confiado, tranquilo y cómodo en ella." (Gruss, Rosemberg, 2016:45) ➤ Gruss L., Rosemberg F. (2016:22): "Según la Dra. "Myrtha Chokler, la génesis fisiológica postural y motriz espontánea descubierta por la Dra. Pikler está caracterizada por la aparición de posturas y movimientos llamados "intermedios", perfectamente coordinados, que son adquiridos progresivamente y por lo general en la misma secuencia. Estos movimientos son indicadores de los factores neurológicos psíquicos de la maduración. Por lo tanto, no son casuales sino producto y a la vez productores de aprendizajes, asegurando la continuidad del desarrollo al permitir el pasaje de la horizontalidad a la verticalidad." (Chokler, Myrtha. op. cit.) ➤ (Gruss, Rosemberg 2016: 75) Citan a Emmi Pikler "Lo importante no es lo que el bebé ya hace, sino cómo hace lo que hace". ➤ Con respecto a la posición sentado: "Cuando el niño se sienta solo y con autonomía, logrando las posturas intermedias anteriores con seguridad, juega y se desplaza hacia donde quiere y cuando quiere. No necesita del adulto para cambiar de posición o para que le alcance los juguetes...no tendrá así necesidad de que nadie le acerque el mundo; podrá ir él a buscarlo por sus propios medios. Por el contrario, si el bebé es sentado prematuramente por los adultos, antes de que acceda a dicha postura por sí mismo, se lo observa con la espalda curva y la cabeza incluida entre los hombros, ligeramente hacia atrás, evidenciando tensiones compensatorias para sostenerse. Con sus piernas extendidas hacia adelante, aumenta la base de sustentación, logrando así un equilibrio precario. En esta posición impuesta, utiliza sus manos para mantener el equilibrio, lo que limita su uso para la exploración y el juego. Además, no puede cambiar de postura sin
--	--	---



		la ayuda del adulto, lo que incrementa su dependencia.” (Gruss, Rosenberg 2016: 78) ➤ Agnès Szanto Feder afirma que “Para el bebé, el movimiento representa mucho más que un placer funcional, es una necesidad.”(Gruss, Rosenberg 2016: 79)
 FACTORES DEL ESPACIO/TIEMPO DE JUEGO	<u>-Espacios de juego cotidianos en el hogar:</u> que se aprecian en los videos son la cama matrimonial de sus padres, el catre, el corralitos de red, un móvil sobre la mesa grande del comedor, la alfombra infantil antideslizante en el suelo. En la entrevista también se nombra el sillón, su sillita alta (sobre todo cuando la mamá cocina para poder verlo). Y con el clima más cálido le proponen el pastito del patio. Lugares de la casa: living, comedor, habitación de los padres, habitación de AM, patio. <u>-Condiciones de seguridad/inseguridad del espacio de juego:</u> En el caso del juego del móvil sobre la mesa se considera que es un espacio inseguro, debido a la altura y borde donde está ubicado AM, más allá que la mamá se encuentra cerca, mirándolo atentamente, se encuentra sosteniendo el móvil con una mano y con la otra sosteniendo el celular mientras filma el video. AM se mueve mucho y desliza por la manta, lo que puede ser una situación de gran riesgo. Al igual que el armado de juego sobre la cama de los papás, por la misma condición de altura. En el caso del catre y corralitos, se encuentra más contenido y en la etapa en la que se encuentra aún no interfiere con la amplitud de movimientos o desplazamientos, generalmente permanece acostado o sentado. En el espacio de la alfombra en el suelo es el más seguro de todos y el más recomendado para favorecer su libertad de movimiento y desarrollo postural autónomo. Sus mascotas (tres perros) se pueden observar tranquilos compartiendo un mismo espacio con el niño, como si fuese algo cotidiano y donde parece no correr peligro por parte de ellos, aunque AM busca tocarlos, llamarlos, agarrarlos y en algunos casos ellos pasan sobre él. En la entrevista la mamá comenta que en su sillita alta con mesa le colocan el cinto para evitar que se pare y sea peligroso. También que realizaron varias modificaciones que realizaron en la casa por seguridad sobre todo cuando él comenzó a caminar (ej.: cambiar las macetas, las platos de lugar, poner manteles más cortitos en la mesa,	➤ En relación al Organizador del desarrollo: la exploración y conocimiento del mundo, la dra. Chokler describe lo siguiente: “El niño en buena salud y con seguridad afectiva está abierto al mundo, tiene necesidades, motivaciones, impulso y avidez por conocer. ¿cómo se abre a este niño al mundo preparado por los adultos? ¿Lo hace en un entorno adaptado a nivel de sus capacidades, a sus competencias, sus intereses, su ritmo y sus tiempos? En la aventura-ventura del encuentro o desventura del desencuentro- en el ajuste o desajuste con su ambiente, a partir del despliegue de sus propias iniciativas y actitudes, el niño va experimentando y perfeccionando, en un proceso sincrónico y diacrónico, su propio estilo, sus maneras, competencias, ritmos, sus tiempos, sus preguntas e hipótesis frente a los objetos y las personas...” (Chokler, 2017: 64) ➤ “Libertad de movimiento, según la Dra. Emmi Pikler: Facilitar la libertad de movimiento quiere decir que, a partir de asegurar las condiciones del entorno material y de cuidado, se brinda al bebé la posibilidad de moverse a su gusto. Haciendo esto, se le permite descubrir, únicamente por sí mismo, por propia iniciativa y a su propio ritmo, los sucesivos estadios del desarrollo de sus posturas y movimientos: experimentarlos, ejercitarlos, perfeccionarlos y luego utilizarlos según su conveniencia, y, llegado el momento, abandonar algunos de ellos” (Gruss, Rosenberg 2016: 19) ➤ Según Szanto “El movimiento tiene dos aspectos esenciales. En primer lugar, es expresión: ese es el rol directo que cumple en el vínculo con su entorno humano. Luego manifiesta una presencia en el mundo físico: cumple un papel de adaptación al mismo tiempo que resulta un medio de conocimiento y control del entorno en el que el bebé vive”. (Szanto Feder 2011:54)



	las sillas tratar de subirlas o correrlas para que no pueda escalar, correr los comederos de los perros y mopa). <u>-En los desplazamientos:</u> En la etapa de los videos aún no se desplaza por el espacio de manera autónoma, depende de los espacios que los adultos le ofrecen para su juego y de los traslados que ellos ejercen sobre él. Luego en la entrevista la mamá comenta que ya comenzó a gatear, caminar sosteniéndose de los objetos y también camina haciendo equilibrio en la marcha. <u>-Armonía corporal en el espacio:</u> el ajuste tónico, rítmico y emocional es variado según la ocasión, pero generalmente se muestra disponible para el momento de juego; AM muestra cambios de ritmo en sus movimientos, alternancias rítmicas de brazos y piernas, golpecitos a un objeto o superficie con manos o pies. Sobre todo, se aprecia en las situaciones de exploración de objetos de su interés. <u>-Atención al espacio:</u> Apreciación cognitiva del espacio: direcciones, distancias: por ej. cuando estira, gira, mueve su cuerpo para alcanzar un objeto de su interés, velocidades variadas entre movimientos y momentos de quietud y observación. Atención al espacio de los demás, ej. miradas dirigidas a otro: adultos o sus mascotas cuando se encuentran cerca.	
✚ FACTORES DE LOS OBJETOS/JUGUETES	<u>-Objetos utilizados por el niño:</u> En los videos seleccionados los objetos que inviste son: pelota liviana con gajos de tela y relleno de beyón de tamaño mediana; una bolsa de plástico (paquete de galletas) rota; móvil hecho con palos de madera, sogas con juguetes colgando; recipientes redondos de plástico de distintos colores y tamaños; un juguete mediano de plástico de perrito; un juguete de piano colorido; una pelota chica de futbol; una almohada grande; un juguete de camión de plástico mediano. En la entrevista la mamá nombra otros objetos que le ofrece cotidianamente como por ej. peluches chicos, recipientes de encastre, ruedas y cubos de madera.	➤ “Las manos son el primer objeto de exploración y su primer juguete. De acuerdo con sus condiciones madurativas, el bebé explora objetos juguetes, los observa y aplica sobre ellos numerosos esquemas de acción...” (Gruss, Rosemberg 2016:39) ➤ Según las autoras “...A partir de la manipulación y la experiencia comienza a conectarse con su entorno, va incrementando el espacio pericorporal de interés, y surge el deseo de tomar objetos del mundo externo. La mano deja de ser un objeto de exploración, para transformarse en instrumento para la acción. (Chokler). El universo se va ampliando y el niño comienza a situarse en un espacio independiente de él.” (Gruss, Rosemberg, 2017:46)



	<u>-Objetos preferidos:</u> Le gustan los autitos, los que tenga ruedas y hagan ese ruidito de las ruedas girando; los mordiscos, para chuparlos o llevárselos a la boca; los sonajeros de plástico o tejidos y otros objetos que tengan algún sonido. <u>-¿Cómo utiliza los objetos?:</u> los busca, toca, toma con sus manos, lo mueve, sacude enérgicamente, golpea sobre otra superficie, los acerca, aleja, empuja, los hace rodar, los mete uno dentro de otro (recipientes: continente/contenido), manipula con delicadeza con sus dedos, los toma con fuerza, a veces los suda otros los retiene con él, realiza ajustes de posturas para mayor comodidad y mejor manipulación, realiza acciones repetitivas mientras juega. Los utiliza para interactuar con otros como en el caso del juego de pelota con su papá. Los mira atentamente, los lleva a su boca, los chupa, muerde, exploración sensoria y motriz. Coordinación óculo-manual. Prefiere las sensaciones de objetos que ruedan, hacen sonidos y que puede chupar. Con respecto a la calidad de la utilización de los objetos realiza ajustes tónicos-posturales y de movimiento para explorarlos, cambios de ritmos, velocidades, teniendo en cuenta el tamaño y peso de cada objeto para su manipulación. <u>-Características y calidad de los objetos:</u> según lo observado son objetos/juguetes que ruedan (pelotas, recipientes), que puede encastrar, algunos son de plástico duro, otros de madera, con sogas, por lo general son livianos y resistentes, los puede manipular. En el caso de la bolsa del paquete de galletas es frágil y peligrosa (se lo dan por la característica de que hace ruido cuando lo mueve y es otra textura). Algunos tienen sonido como el pianito, los sonajeros. Se puede apreciar una evolución en los objetos que utiliza, ya que al principio eran solo objetos que pudiese manipular en un sector específico del hogar y a medida que crece los papás le compran el mobiliario Pikler/Montessori (entrevista), lo que puede favorecer otro tipo de destrezas motoras. En el caso de la bolsa de plástico no es un objeto seguro para el niño, lo que puede ser un peligro grave si la lleva a su boca para explorarla y si se rompe un pedazo. El móvil sobre la mesa no es una buena opción debido a la altura, por la poca libertad de movimiento que puede realizar en ese lugar, el riesgo de caída por sus movimientos y al tener los	➤ “A partir del placer de actuar, comienza a tomar parte el deseo de actuar, de acceder al objeto. La acción refleja da paso a la actividad voluntaria, a través de la intención, primero, y más adelante del proyecto. En esta búsqueda orientada hay una organización incipiente.” (Gruss, Rosenberg 2017: 51) ➤ En relación al juego con recipientes: adentro - afuera: “Antes del año, a medida que va progresando su maduración, en un medio adecuado y con objetos pertinentes, los bebés son capaces de seleccionar objetos similares para ejercer sobre ellos, por ensayo y error en el inicio, una diversidad de acciones. Este “vivir durante largo tiempo con los objetos”, en un hacer libre, espontáneo y creador, hará que la actividad vaya organizándose en un proyecto que no es intelectual, sino que se va dando en la acción: el pensamiento va elaborándose al compás de la acción, en una dialéctica permanente.” (Gruss, Rosenberg 2017: 68) ➤ En relación al móvil de madera y objetos colgando: “Ana Tardos señala que los juguetes deben construir un factor que motive tanto el inicio de la actividad como su continuidad, brindándole al niño la oportunidad de accionar sobre el objeto de diversas maneras y a voluntad. Por lo general se pone el acento en el factor “estímulo” desconociendo que muchos juguetes obstaculizan el aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia desde el propio modelo de diseño. En consecuencia, si a los niños les facilitamos objetos que solo puedan mirar, como los móviles, o que admiten unas pocas formas de manipulación, no solo estamos limitando sus aprendizajes sino también el desarrollo de sus capacidades perceptivas y cognitivas... Se ha observado que las actividades libres son llamativamente más prolongadas, en relación a las que surgen con un objeto programado. Esto admitiría la hipótesis de que la manipulación y exploración libre, junto a ciertas cualidades del objeto, facilitarían el desarrollo de la concentración.” (García, 2017:93) ➤ “Es conveniente ofrecer al niño objetos y juguetes sobre los cuales él pueda actuar, produciendo los propios sonidos y previendo los efectos de su acción...Por lo tanto, no son aconsejables los móviles, los gimnasios, las alfombras de estimulación, centros de actividades ni objetos que, al estar
--	--	--



	objetos colgados no favorece la exploración ni manipulación de estos. Los demás objetos/juguetes si son seguros y aptos para su juego, exploración y libertad de movimiento. <u>-Lugar de guardado:</u> Generalmente los juguetes/objetos son proporcionados por los adultos, quienes arman el espacio de juego. Algunos objetos/juguetes los guardan en una bolsa colgada junto al corralitos, los mismos se los van cambiando cada una o dos semanas, si ven que ya AM se aburre. En su habitación tiene guardado los juegos de madera de Montessori (cubo, balancín, rampa, triangulo) y le preparan el espacio cuando salen al patio o en el living desde que comenzó a pararse con apoyo. <u>-Uso de objetos tecnológicos como juego en el hogar:</u> En la entrevista la mamá dice que no usa el celular, nunca se lo ofrecen. Solo lo ha visto cuando los adultos lo tienen y él está cerca, por ej. cuando hacen videollamada con alguien; otra ocasión es cuando le muestran un video que grabaron de él, entonces AM mira atentamente, se ríe y lo intenta tocar moviendo sus deditos, pero evitan dárselo. Con respecto a la tecnología de fondo, siempre suelen tener prendido el televisor con el noticiero o dibujitos para AM (que no le da mucha atención) o la radio con música cuando están en el hogar. Y el único juego que tiene más tecnológico es el pianito que hace sonidos cuando tocas las teclas.	atados, le impidan llevarlos a la boca, dado que esta se constituye en el primer espacio de exploración. Muchos de estos juguetes proponen actividades repetitivas que limitan la actividad real y la creatividad. Como dice Anna Tardos, estos 'juguetes juegan con el niño, en lugar de él con los juguetes...' (Gruss, Rosenberg, 2017:48) ➤ "A partir de que el niño se lanza a la dialéctica motriz son el objeto, se convierte en actor. Al placer muy primitivo de actuar, se superpondrá el deseo de actuar, naciendo poco a poco la intención y el proyecto." (Aucouturier, 1978:61) ➤ "La exploración y el descubrimiento del mundo es, en principio, una exploración motriz, es necesario tocar, manosear, desplazar los objetos, tirarlos, recogerlos, subirse encima, meterse dentro, debajo, para "aprender" las formas, las dimensiones, las direcciones, las orientaciones, las superficies, los volúmenes y descubrir las estructuras." (Aucouturier, 1978:62)
✚ FACTORES EN RELACIÓN CON EL TIPO DE JUEGO	<u>-Tipo de Juegos que se observan en videos o describen en entrevista:</u> -Juegos de Crianza/corporales, por ej. -de sostén: "cunita de oro" con su mamá y abuela. Donde lo sostienen y balancean rítmicamente, mientras le cantan una canción. -de persecución (en entrevista). -Juego Sensoriomotor (movimientos y balanceos, envolverse, llenar, vaciar, reunir, alejar...) -Juego de Exploración: de objetos/juguetes, por ej.: pelota liviana con gajos de tela y relleno de beyón de tamaño mediana, una bolsa de plástico (paquete de galletas) rota, móvil hecho con palos de madera, sogas con juguetes	➤ Calmels denomina los juego de crianza: en este caso se puede identificar el juego de sostén: "cunita de oro". "Llamo juegos de sostén al rudimento lúdico-corporal caracterizado por movimientos básicos que producen los adultos en el niño pequeño, que se encuentra alzado en sus brazos. Las acciones básicas que se realizan son mecer, girar, elevar y descender, subir y bajar, trepar, colgar. Algunas de estas acciones, al ser una experiencia compartida, comprometen a ambos en los movimientos." (Calmels, 2007:41) ➤ "Todos los juegos infantiles mediatizan fantasías de acción. Los juegos son creaciones simbólicas para asegurarse una y otra vez frente a las angustias de pérdida que pueden llegar a asumirse integrando la realidad y experimentando el placer de ser uno mismo." (Aucouturier, 2004:89)

	colgando, recipientes redondos de plástico, una almohada grande, un juguete de camión de plástico mediano. <u>-Clasificación desde la psicomotricidad:</u> Juego de reaseguramiento Profundo. ej. juegos sensoriomotor (movimientos y balanceos, envolverse, llenar, vaciar, reunir, alejar, ser perseguido y esconderse...) -En relación al juego la mamá agrega en la entrevista que le gusta mucho jugar con autos, hacer rodar las ruedas, a veces toma un bollo de pan o presa de pollo cuando está comiendo y hace como si fuese un auto, sonidos onomatopéyicos, movimientos. La mamá dice que juegan a las cosquillas, zamarrearlo, moverlo, sacudirlo para todos lados, a hacerle "la cunita de oro", o como la forma de un columpio, a bailar con él en brazos y expresa que eso le gusta. También le gusta que lo persigan y atrapen (sobre todo luego de aprender a caminar). Por otro lado, la abuela le empezó a ofrecer lápices y hojas para garabatear.	➤ "Los juegos simbólicos de aseguración profunda...tienen relación con el miedo a perder a la madre y a ser destruidos...lo que facilita que el niño entre en sí mismo, sus sensaciones, su tono, sus movimientos y sus emociones. Los juegos que aparecen son: destruir, placer sensoriomotor, ser perseguido, envolverse, esconderse, identificarse con el agresor, llenar, vaciar, reunir, separar." (Aucouturier, 2004:181). Y sostiene también que "...estos juegos universales hacen referencia a tener y no tener, como acciones simbólicas tanto para asegurarse de la continuidad del objeto como para diferenciarse de él y ser uno mismo." (Aucouturier, 2004: 89) ➤ Según Myrtha C. "Durante el período de los 18 meses el niño vive la caída, los giros, la aceleración súbita y la inconsistencia de la percepción de profundidad, con vivas emociones contradictorias, generalmente de excitación, miedo y displacer, fuertemente ligadas a las sensaciones propioceptivas de vértigo. A su vez confundidas con la relación y el sostén, más o menos seguro o inestable, del adulto que las provoca, la crispación, la agitación, los gritos y las risas que aparecen durante estas experiencias son, generalmente, verdaderas descargar tónico-emocionales, aunque los adultos crean que es de puro placer. La prueba es que, si se prolongan, acrecientan el temor y llevan al llanto, tal vez al pánico y al rechazo." (Chokler, 2017:95) (Ej. el juego de crianza "cunita de oro")
✚ FACTORES EN RELACIÓN CON LOS OTROS (ADULTOS Y MASCOTAS)	<u>-El niño es solicitado por otro</u> (Adultos del hogar, no hay pares) Cuando recibe atenciones de cuidados cotidianos. Cuando se le solicita para comunicarse, jugar o cooperar. Generalmente los adultos de su hogar intervienen durante el momento del juego del niño, hablando, cantando una canción, mostrándole como se hace una acción o interviniendo físicamente en la manipulación de los objetos (ej. cuando la mamá interviene metiendo un recipiente sobre otro). AM participa de manera atenta al entorno, algunas veces de manera activa cuando "se le deja hacer..." por su propia iniciativa por ej. cuando puede explorar un objeto de manera autónoma; y otras veces de manera pasiva cuando "se le hace hacer...", por ej. en el juego de la cunita de oro. Otras veces en concordancia con el juego y placer compartido con el otro (por ej. juego con su papá: pelota) El niño se ajusta a nivel sensorial, tónico y postural en base a la ocasión, según el espacio de juego propuesto por los adultos y las manipulaciones o interacciones que mantienen con él	➤ En relación al Organizador del desarrollo: El vínculo de apego, la dra. Chokler describe lo siguiente: "El adulto que cuida y atiende a un niño pequeño debe ser "sensible y accesible" para poder conformarse como "la figura de apego"...Las modalidades afectivas que vive el niño en su entorno familiar construyen las matrices relacionales con las que establecerá sus lazos afectivos, con pares y adultos. A partir de la seguridad afectiva que tiene, el niño podrá conocer el mundo, explorarlo, transformarlo, aprender..." (Chokler, 1994:28) / (García, 2017: 4) ➤ Con respecto al Organizador del desarrollo de la comunicación y sus lenguajes, "La comunicación es el producto de las interacciones semantizadas que parten de las actitudes emocionales generando sistemas de señales, reciprocamente significantes, desde el diálogo tónico-postural, proxémico, cinético, contacto, mirada, mímica y gesto se construye el camino de la expresión al código y al lenguaje" (Chokler, 1994:29) / (García, 2017:4)



	durante los momentos de juego. AM se transforma tónica y emocionalmente cuando atrae su atención del entorno, cuando los adultos le hablan, cantan, sonríen, invitan a jugar con algún objeto mediador (por ej. pelota de tela), manifestando cierta tensión en el juego, pero a su vez placer compartido. Los límites de estas transformaciones son cuando lo sacuden, bailan o hacen cosquillas, ya que pierde el control de las sensaciones y corporal, frente a las acciones que le proponen. <u>-El niño solicita a otros:</u> Cuando desea ser protegido, asegurado, maternado. Cuando desea obtener un objeto. Cuando desea interactuar para comunicarse, jugar. Cuando desea ayuda para un cambio de posición, recuperación del equilibrio y comodidad. Solicita al otro por medio de la seducción, la imitación de los gestos (ej. sonrisa recíproca), la agresión (ej. cuando se queja, muestra molesto). Los medios que utiliza para atraer al otro son a través de la voz: balbuceos, gritos (con distintos tonos: más altos o más bajos), miradas dirigidas y sostenidas en el adulto, variaciones tónicas y emocionales, cambiando el ritmo de su accionar, movimiento de cabeza, piernas, brazos y manos, sonrisas, risas, el contacto físico, la repetición. AM acaba o rompe las interacciones corriendo la mirada hacia otro lado, dejando de responder con balbuceos o gritos, mirando atentamente su accionar u objetos que explora, manipula. No obstante, en casi en todos los videos se ve la intervención de los adultos, ya sea hablando, cantándole una canción, mostrándole o moviendo objetos cerca, interviniendo en su juego. Se nota gran diferencia en su concentración cuando los adultos observan y graban el video, sin intervenir en su juego. <u>-La atención del otro ¿cómo la muestra?:</u> da, recibe, escucha, acoge, atiende, participa. Es sensible a las emociones de los demás (resonancias tónicas emocionales recíprocas) los escucha cuando le hablan, cantan, responde con una sonrisa, una mirada o gesto.	➤ Según Myrtha C. <i>"Indudablemente el cuerpo es en movimiento en el tiempo-espacio de otros, con otros. Otros presentes – aún en su ausencia- en el mundo que le han organizado, consciente o inconscientemente y que albergan, nutren, física y afectivamente al niño y lo introducen en la cultura y el lenguaje. Mundo en el que el sujeto vive y sintiéndose siente, goza, sufre, se excita, espera, se apacigua, descubre, experimenta, interioriza, exterioriza, impulsa y expulsa, integrando-se e integrando, construyendo, intimidando, recordando... ligando en la memoria señales y signos de gestos, acciones, contextos y vínculos. El cuerpo, como tal es una construcción social."</i> (Chokler, 2017:200) ➤ "...en la construcción de la persona, la subjetivación e imagen de sí están siempre integradas a las huellas del otro con quien ha vivido experiencias significativas. La dinámica de emociones y afectos permiten el anclaje de la sensación y de la percepción de la experiencia como signos y representaciones en la memoria y en el psiquismo. Este conglomerado se transforma al externalizarse y proyectarse en los gestos, los actos, las construcciones, los sueños y el lenguaje." (Chokler, 2017: 94) ➤ Según Calmels D. <i>"En relación al hombre con los animales podemos registrar dos procesos: uno de ellos tiende a la eliminación, exclusión o indiferencia; otro, a valorar la presencia del mundo animal a través de la conservación (especies protegidas, zoológicos), reconstrucción embalsamiento (museos), reproducción en escala (juguetes), representación (imágenes visuales), animación (películas, libros). Cotidianamente, en los animales domésticos, en las mascotas, se vierte una parte de la necesidad de contacto y juego."</i> (Calmels, 2013:37) Ej.: AM busca, sigue con la mirada, toca, mueve, acaricia, golpea, llama, hace sonidos, se acerca, aleja de sus mascotas (tres perros) que suelen compartir los espacios de juego con él, por ej. en la alfombra ubicada en el suelo. Son parte de su familia, la mamá (profesión: veterinaria) suele nombrarlos como sus hermanos. ➤ En relación a la comunicación no verbal, según Aucouturier: <i>"...el cuerpo nunca excluye los problemas afectivos, al contrario, los integra profunda y permanentemente. El cuerpo no miente, es el soporte auténtico de la relación, a condición evidentemente de que se deja la posibilidad de expresarse y de reaccionar emocionalmente...Lo no verbal, debe ser devuelto al niño como un modo de comunicación que no le pertenece sino</i>
--	--	--



	<u>-Modalidades en la comunicación:</u> Proximidad: permanece en el espacio cercano a otros adultos, tolera la distancia física. Cuerpo/contacto: acepta el acercamiento de otro y establece contacto con parte de su cuerpo, voz (balbuceos, gritos en distintos tonos), gesto, mirada, señalamientos, sonrisa, risa, tono emocional y posturas.	a él, ya que posee una riqueza de significados para el que sepa comprenderlos...Lo no verbal es el vector privilegiado de la comunicación porque es económico y rápido, y permite al niño descubrir y mantener el placer de comunicarse...Formar al niño en el placer de comunicarse es ante todo socializarlo, pero también ayudarlo a salir de sí mismo...La comunicación debe ser entendida como el preludio a la descentración indispensable para la actividad operativa.” (Aucouturier, 2022:15, 16) ➤ Con respecto a la comunicación, Myrtha Chokler describe aportes de Wallon: “Una imperiosa necesidad, a partir de la naturaleza biosocial del sujeto humano, lo impulsa a abrirse al mundo del cual depende (Wallon, 1979) y a la construcción de variados instrumentos para el progresivo dominio de una indispensable competencia comunicativa...La calidad y la intensidad del placer vivenciado en las interacciones, que se inicia desde los primeros intercambios de tacto y contacto de miradas, gestos, mímicas, voces, movimientos, mecimientos, ritmos y distancias, promueven la búsqueda activa de conexión y de reiteración del goce compartido. Tono y emoción son la cara de una misma moneda (...). La emoción se irradia generando (...) la mutación de sus efectos, inicialmente meramente fisiológicos, en instrumento de expresión (Wallon, 1925)” (Chokler, 2017:57) ➤ Gruss L., Rosemberg F. citan a María Montessori: “Cualquier ayuda innecesaria es un obstáculo para el desarrollo” (Gruss, Rosemberg, 2016:99) ➤ “Lo que sostiene la acción del bebé es el vínculo verdadero y estable con los adultos de referencia” (Gruss, Rosemberg, 2016:20) ➤ En relación al Organizador del desarrollo: El orden simbólico: “Desde las representaciones sociales se estructura un Orden Simbólico que establece qué mundo le llega al niño cuando el niño llega al mundo. Esto remite a quienes lo acogen, para qué, de qué manera, dónde. Al mismo tiempo se deja claro cuál va a ir siendo su lugar, su posicionamiento -activo-pasivo, actor o actuado, más o menos libre o fuertemente disciplinado- a medida que crezca, como también cuáles son las expectativas de los cuidadores y las sensaciones si éstas no se cumplen.” (Chokler, 2017: 50) “Las distintas prácticas de crianza y la persona sobre la cual recaerá esta función se transmiten culturalmente, en particular como “costumbres” dentro de un grupo familiar. Será necesario conocerlas para poder respetar
--	--	--



		y comprender la dinámica familiar y relacional dentro de la cual se desarrolla la vida cotidiana del niño.” (García, 2017: 5)
--	--	---

Cuadro general para análisis de factores del juego en el entorno del hogar:

Indicadores del momento de juego cotidiano en relación a los aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa.

BRUNE

Factores del Entorno: HOGAR. Parámetros: Indicadores observables extraídos de videos, crónicas y entrevistas:		Aportes Teóricos/prácticos/actitudinales de la Psicomotricidad Operativa
 FACTORES EN RELACIÓN CONSIGO MISMO	<u>-Primeras representaciones de sí mismo:</u> B expresa sus emociones a través de la sonrisa, miradas dirigidas y sostenidas en lo que le llama la atención, la voz: palabras, frases o preguntas simples, sonidos onomatopéyicos (monstruo), las mímicas, las posturas (sentado, arrodillado, parado), los gestos significantes y sus acciones acordes en la intencionalidad de sus juegos, por ej. en el caso del juego de reunir los fideos; meter los lápices en la caja o hacer como si leyera un cuento. <u>-Características del tono:</u> B muestra variaciones tónicas-emocionales en los videos, lo que expresa con sus estados un aumento del tono en situaciones de juego que requieren de ciertos tipos de movimientos para ejecutarlos por ej. en el juego con su hermano y el triciclo. Y en otros casos se observa una disminución del tono corporal y emocional sobre todo en acciones que requieren una manipulación fina, más estática y concentración, como lo es cuando juega a meter los lápices o fibras por los agujeritos de una caja de leche. Sus estados tónicos	➤ En relación al Organizador del desarrollo: la seguridad postural y disponibilidad corporal, Chokler describe lo siguiente: “La autoconstrucción de las funciones de equilibrio, de sus posturas y de los desplazamientos, permite que el niño pueda organizar sus movimientos a su nivel manteniendo un íntimo sentimiento de seguridad postural y disponibilidad corporal esencial para la armonía del gesto y la eficacia de sus actos. Evidentemente su seguridad postural opera como un organizador fundamental de la confianza en sí mismo, incidiendo en la personalidad en su conjunto.” (Chokler, 2017: 65) “Las posturas intermedias aseguran los pasajes armónicos de una a la otra. Mientras el niño percibe todas las partes activas de su cuerpo, experimenta su propia capacidad para hacerlas funcionar en el momento más adecuado, con una permanente autorregulación tónico-emocional y teleocinética, ligada a la intencionalidad. Esta percepción y autorregulación son esenciales en la construcción del esquema corporal, de la conciencia de sí y de la construcción de sus propios actos.” (Chokler, 2017: 68)



	emocionales expresan estados de placer durante los juegos observados. Generalmente se observa que mantiene una continuidad en el tono, es decir, que el estado tónico frecuente no varía, se mantiene estable a lo largo de una acción o una secuencia de tiempo. -Su <i>expresividad gestual</i> se observa variada según la situación: sonrisas, risas, gestos de seriedad, atención sostenida en su accionar, gestos de asombro, expresividad en los movimientos de sus ojos y boca, señalamientos, mostrar algún objeto, taparse la cara con sus manos para "esconderse", descubrirse su cara para "aparecer", gestos de elevación de brazos, gestos faciales de tensión en su rostro y sonidos para asustar (hacer como si fuese un monstruo), etc. -Durante el juego presenta <i>miradas</i> dirigidas y sostenidas en lo que le llama la atención en su entorno cotidiano: ya sea su accionar sobre los objetos, a las personas que están en el hogar (mamá, papá y hermano) interactuando entre ellas o con él y a su mascota: gato cuando pasa cerca. <u>-Características de movimiento:</u> A través de sus movimientos y acciones precisas explora, manipula los objetos que tiene cerca con una finalidad específica (por ej. acciones de trasvasados de fideos en la caja y recipiente o meter colores en agujeritos de una caja), se mueve por el espacio caminando despacio o rápidamente y estira su cuerpo y brazos para alcanzar los objetos. Actuar para descubrir, experimentar, crear, controlar. El movimiento es: Amplio: abierto, proyectado a distancia del cuerpo, las extremidades se alejan del eje medio y ejes transversales biacromial (hombros) y bicrestal (cadera); es fluido: continuo. Por momentos es rápido: de alta velocidad, por ej. cuando está en una actividad más motora (ej. juego de triciclo traslado de su hermano), y en otros momentos es lento: de baja velocidad, como cuando está en una actividad de manipulación fina (ej. colocarle la tapa a la fibras). Generalmente sus movimientos son armónicos: coordinado, realizado con calma y poco esfuerzo, agradable a la vista, eufónico, equilibrado. <u>-Movimientos frecuentes:</u> Manipula (toca, modela, traslada, mueve, trasvasado: mete objetos dentro de otro -recipiente, diversas cajas-	➤ Según Aucouturier "...El sentimiento de continuidad de sí mismo supone un funcionamiento narcisista, abierto al mundo de los demás, al placer de ser uno mismo y al placer de vivir con y para los demás... En cuanto al concepto del "Sí mismo" no se trata sólo de una instancia psíquica como el "Yo", sino que se refiere a una representación del sujeto como persona entera, englobando lo somático y lo psíquico." (Aucouturier, 2004: 114) ➤ "El niño que decide voluntariamente ocultarse, decide su propia desaparición frente a los demás. La espera de ser buscado provoca en el niño una excitación tónica y psíquica sin movilización corporal. Esta expectativa alimentada por un fondo de angustia de no ser encontrado crea un inmenso placer contenido que refuerza la continuidad de uno mismo, la representación de uno mismo, así como la del otro. Se divierte, porque ya no tiene miedo de perder el objeto maternante ni de perderse. Cuando el niño es descubierto, se produce un júbilo extremo por el hecho de ser encontrado, amado, reconocido." En relación al juego de esconderse con sus manos, ser buscado por sus padres y aparecer. (Aucouturier, 2022:63) ➤ "La génesis de la identificación con el agresor, concepto descrito por Ana Freud, es interesante en la medida en que los mecanismos de aseguración en relación consigo mismo y con el objeto, favorecen la evolución de la pulsionalidad destructora." (Aucouturier, 2004: 67) ➤ "La expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea." (Aucouturier, 2004:130) ➤ "Jugar al agresor se trata de un proceso positivo de reaseguración profunda llamado juego de identificación con el agresor (A.Freud, 1980)⁴⁷ frente a las angustias arcaicas: las de ser destruido o devorado. Es un mecanismo psicológico muy poderoso para preservar la integración somato-psíquica ayudada en ello por fantasías de placer de devoración, de incorporación y de omnipotencia. El niño se identifica con el agresor sobre un fondo de placer para dominar y alejar el miedo a ser devorado." (Aucouturier, 2022: 72)
--	---	--

⁴⁷ Freud, A. (1980). El yo y los mecanismos de defensa. Paidós.



	señala, gira páginas de libro, etc.). Camina lento y rápido. Corre. Trepas por ej. en la cama para subirse. Ascende apoyado sobre algún material ayudado por sus extremidades. Gesticula: hace gestos con manos, brazos, para dar intensidad a una expresión. Patea. Arroja, tira pelotas. Empuja (ej. el triciclo con sus pies cuando va sentado y luego con sus manos cuando lleva a su hermano). Aplauda. Golpea objetos. <u>-Posturas predominantes:</u> Bipedestación: de pie. Decúbito dorsal: Acostado boca arriba, cuando se relaja un instante sobre un peluche/almohada en el juego de la habitación. Sedestación: sentado en su sillita (juego de escondidas con sus papás). De rodillas en el suelo (juego de caja, lápices y fibras). Generalmente erguido, con apoyo de piernas y empeines en el piso, en algunas ocasiones se inclina o estira para tomar algún objeto o ver algo que llama su atención. -Se presentan <u>situaciones de equilibrio y desequilibrio</u> corporal y emocional: Por ej. en el juego de hacer como si fuese un monstruo: cuando camina sobre su colchón, pierde el equilibrio y cae o cuando baja de la cama, pisa o se sienta sobre las colchas, almohadas y pierde el equilibrio, cae hacia atrás sobre unos peluches. Otro ejemplo es cuando su hermano lo traslada rápidamente en el triciclo, gira y B se cae al suelo, ya que pierde el equilibrio sentado. En ambos casos de desequilibrio corporal se observa que busca retomar el equilibrio, ajustando sus posturas de manera autónoma y seguir con cada juego placenteramente. -Con su <u>intencionalidad</u> manifiesta deseo por conocer el mundo que lo rodea, experimentar diversas formas de hacer con su cuerpo y objetos que interviene. La curiosidad es motor de su exploración, expresividad motriz y actividad placentera. -Con respecto a la <u>descentración tónica y emocional</u>: se aprecia cierta capacidad de análisis de la realidad espacial, temporal y emocional en el momento de juego cotidiano. También se observa interés por la actividad operatoria y lógica, por ej. en el juego con caja y colores, cuando le pregunta a su mamá y luego dice los colores de las fibras antes de meterlos en la caja. Otro ejemplo es cuando cuenta la historia	➤ Según Myrtha C. “...en la construcción de la persona, la subjetivación e imagen de sí están siempre integradas a las huellas del otro con quien ha vivido experiencias significativas. La dinámica de emociones y afectos permiten el anclaje de la sensación y de la percepción de la experiencia como signos y representaciones en la memoria y en el psiquismo. Este conglomerado se transforma al externalizarse y proyectarse en los gestos, los actos, las construcciones, los sueños y el lenguaje...Entonces el niño solo puede jugar –y jugar-se en la acción- en la medida de su relativa seguridad respecto de que lo que se va a poner en juego ya lo ha integrado totalmente en sí mismo. Puede jugar a alejar o perder lo que ya sabe que posee. Se pone a prueba con el sentimiento profundo de que en su realidad no lo pierde, aunque juegue a ponerlo en riesgo. Con la íntima convicción de poder recuperarlo con facilidad, transforma la excitación, la inquietud y la zozobra en el placer que anticipa el reencuentro y el dominio sobre sí, sobre el objeto y sobre el otro.” (Chokler, 2017:94) (ej. juego de esconderse y aparecer, juegos de equilibrio/desequilibrio, juego sensoriomotriz, etc.) ➤ “Así en los juegos de aparecer y desaparecer vivenciados desde las sensaciones de placer (interiorización de la representación del otro), desde su nivel de integración intrasubjetiva, comienza a proyectarse en el afuera. El movimiento y los objetos operan como prolongaciones de sí mismo para dominar el espacio de más allá. Construir y destruir torres, verticalizar y alzarse, arrojar lejos y recoger, o arrojarse, desplomar o desplomarse hacia la horizontalidad son formas de presimbolización y simbolización de sí mismo y de sus fantasías de omnipotencia. Repetirlo una y otra vez tiene un doble carácter: en un plano, la búsqueda de aspectos nuevos a explorar y/o el afinamiento y perfeccionamiento de su desempeño. En otro plano, reencontrar y reactivar el placer del flujo de las sensaciones y el placer del dominio de sí mismo en la continuidad de lo sabido que le refleja, simultáneamente, la confirmación de su propia potencialidad. Esto constituye, en definitiva, el motor del juego.” (Chokler, 2017: 97) ➤ “La construcción de casas y refugios representan así mismo una extensión y proyección del propio cuerpo y de la imagen de sí.” (Chokler, 2017: 185)
--	--	--



	del “lobo y los tres chanchitos” con el cuento como objeto mediador, B señala las ilustraciones, expresa asombro, nombra los personajes, hace sonidos y dice palabras y hace preguntas a su mamá, con quien interactúa. Existe una destreza cognitiva (pensamiento operatorio) al recordar una historia ya conocida, que seguramente alguien le contó en varias oportunidades y él puede reproducirla. (Inteligencia práctica: resolver y plantear problema prácticos.) Lo que, a su vez, promueve las emociones exteriorizadas con la historia: de miedo/tranquilidad, placer/displacer, seguridad/inseguridad angustias arcaicas: sentimiento de pérdida, de abandono, de ruptura, etc.	
✚ FACTORES DEL ESPACIO/TIEMPO DE JUEGO	<u>-Espacios de juego cotidianos en el hogar:</u> que se aprecian en los videos son sillita alta con cinturón; junto a la mesita de madera chica del living; en el piso del living, espacio entre las camas de los niños con colchas, almohadas y peluches; el en suelo del living-comedor (espacio amplio y despejado); sobre su cama (cuna funcional de madera) que tiene una mesita cajonera de madera. En la entrevista también se nombra el espacio del patio, la mesa grande donde le ofrecen para pintar, el sillón. Si hace frío le colocan una alfombra, colcha o almohadones en el piso. La mamá también nombra la ducha como espacio de juego: le ponemos agua con algunos animalitos, túper, esponjas, los recipientes de shampoo y él juega ahí antes o después de bañarse o si hace mucho calor, para que se refresque. -Lugares de la casa habituales para el momento de juego: -observables en videos: living, comedor, habitación de los niños (Brune y hermano mayor de 5 años), - no observables: patio delantero y trasero de la casa, la ducha (baño). <u>-Condiciones de seguridad/inseguridad del espacio de juego:</u> según lo observado distingo una situación de peligro: estufa eléctrica enchufada sobre la mesita de luz durante el juego simbólico de princesas y monstruo con papá y hermano en la habitación. Es inseguro, debido a los movimientos que se realizan y posibilidad de que se caiga sobre los niños, objetos inflamables que están cerca (sábanas, almohadas, peluches...). En la entrevista la mamá comenta varias modificaciones que realizaron en la casa por seguridad, por ej. desocupar los dos estantes de debajo	➤ En relación al Organizador del desarrollo: la exploración y conocimiento del mundo, la dra. Chokler describe lo siguiente: La fuerza de ese motor es su impulso cognoscente, pulsión epistemológica o curiosidad. Esta desencadena la acción con la intención no solo de contactar o constatar la existencia de las cosas sino, sobre todo, de comprender y dominar las reglas de su funcionamiento...La actitud de cuestionamiento está presente desde el nacimiento y es condición indispensable para un verdadero aprendizaje que siempre es, por definición, activo. La motivación que impulsa la exploración es un factor interno, intrasubjetivo, aunque la concreción comporte necesariamente de interacciones intersubjetivas. (Chokler, 2017:64, 65) ➤ Según Agnes S. “<i>El movimiento tiene dos aspectos esenciales. En primer lugar, es expresión: ese es el rol directo que cumple en el vínculo con su entorno humano. Luego manifiesta una presencia en el mundo físico: cumple un papel de adaptación al mismo tiempo que resulta un medio de conocimiento y control del entorno en el que el bebé vive</i>” (Szanto Feder, 2011: 54) ➤ Según Bernard A.: “<i>El símbolo de la construcción de la casa: La casa simboliza un recinto protector contra la pulsionalidad de los fantasmas de acción. Es el resultado de las sucesivas representaciones de todos los envoltorios mencionados al hablar de la representación de uno mismo.</i>” (Aucouturier, 2004:177) Relacionándolo a la práctica psicomotriz el espacio de seguridad en la casa/refugio es un espacio que marca un límite del adentro (seguro) con el afuera (inseguro). Espacialización: la casa como un espacio de aseguración profunda del niño. Donde el niño se



	de la biblioteca, ya que había libros pesados y otros con hojas que lo podían cortar si lo abría, ya que no lo sabía manipular bien. También sacamos afuera la mesita ratonera que teníamos en el living, porque los chicos se subían arriba y saltaban al piso, se podían caer, golpear (situación con Gerar). Otra modificación fue armar una habitación separada del living con Durlock y puerta, para el trabajo del papá (hace tatuajes), ya que era muy peligroso porque los chicos querían tocar las cosas (y en ese espacio hay agujas, máquinas y la sangre). Al dividir la habitación del living se solucionó ese riesgo. <u>-En los desplazamientos:</u> sus trayectos preferidos y repetidos, según sus direcciones por el espacio son el living-comedor, pasillo, su habitación y patios. Se moviliza por el espacio: caminando despacio o rápido, corriendo, equilibrándose, trepando (sillón, silla grande, cama), saltando, etc. <u>-Armonía corporal en el espacio:</u> el ajuste tónico, rítmico y emocional es variado según la ocasión, pero generalmente se muestra disponible para el momento de juego. B mantiene continuidad en su estado tónico emocional a lo largo de una secuencia de juego, no obstante, puede mostrar cambios de ritmo en sus movimientos y alternancia en sus acciones y gestos según su interés. <u>-Atención al espacio:</u> Apreciación cognitiva del espacio: direcciones, distancias, velocidades: por ej. cuando mira, busca, selecciona, elije, toma una fibra o lápiz para luego colocarlo en el agujerito de la caja (nombrando los colores con su mamá) o por ej. cuando acelera su paso (velocidad) para seguir el triciclo que él sostiene de la agarradera y su hermano desliza rápidamente hacia adelante con los pies. Anticipación de obstáculos y demás dificultades en el espacio: cuando cae del triciclo, hace un ajuste en su cuerpo mientras cae apoyando sus manos en el piso y evitando golpear su rostro en el suelo. Atención al espacio de los demás: cuando mira atentamente a los adultos o par que están cerca, por ej. cuando dirige la mirada a su mamá en momentos de interacción durante el juego, o cuando mira a su papá y hermano que juegan cerca de las princesas y luego él decide participar del juego	atreve a jugar el rol del agresor como el monstruo que asusta dentro de la casa/castillo de las princesas y lo echan a su cueva. ➤ “...Al placer del acto motor se le suma el placer de la actividad mental. Experimentar los efectos que las acciones producen sobre los objetos despierta la noción de causalidad. Simultáneamente con la construcción de las categorías de tiempo y espacio. La percepción de las constancias de las formas y los tamaños estará vinculada a la paulatina construcción sensoriomotriz del objeto permanente. Aunque el objeto se transforme, o se vea solo una parte o incluso desaparezca de la visión, la representación garantiza que las cosas siguen siendo, continúan ocupando un lugar en el espacio y el tiempo, aunque estén fuera del campo perceptivo. Se ha logrado la construcción de una continuidad: de lo sensoriomotor a la representación.” (Gruss, Rosemberg F., 2017:56)
--	--	---



	como el personaje del monstruo (hace sonidos, los mira, se acerca, aleja, gestos dirigidos, etc.).	➤ Gruss L., Rosemberg F. citan a Agnès Szanto: “La actitud de cuestionamiento es un elemento primordial propio de la actividad autónoma presente en los momentos de atención concentrada. Expresa un momento de intensa focalización de la atención dirigida a un fenómeno que ha impresionado al bebé en el transcurso de su actividad.” (Gruss, Rosemberg, 2017: 55)
✚ FACTORES DE LOS OBJETOS/JUGUETES	<u>-Objetos utilizados por el niño:</u> En los videos seleccionados los objetos que inviste son: una cajita de cartón con dos agujeros (apoya vasos), varios fideos tirabuzón, un recipiente de plástico (compotera); una caja de leche en polvo que tiene en la base dos agujeritos rectangulares de aprox. 2 cm, varios colores y fibras, una cartuchera y el chupete; peluches, almohadas y sábanas; triciclo con asiento y agarradera atrás; un libro infantil: cuento “los tres chanchitos y el lobo feroz”. En la entrevista la mamá nombra otros objetos que le ofrece cotidianamente como por ej. autitos chicos (que destaca que no le gustan tanto esos). También le ofrecen los muñequitos de los animales, eso sí se entretiene bastante (hace como si se pelean entre ellos, como si se ataca, les habla). En el patio le dan cucharitas, baldecitos o túper para que jueguen con el barro, la tierra. Y generalmente quiere jugar con lo que tiene su hermano (Gerar), le gusta mucho jugar con él. <u>-Objetos preferidos:</u> según información que brinda la mamá en entrevista: un auto que le dice “Rum” (“Pata pata”) se sube y va, viene por el comedor, el living, afuera, el caminito del patio. Le gusta jugar a esconderse con colchas o hacer torres con los almohadones del sillón y tirarse encima. Le encanta jugar con las pelotas. También le interesa es sacar las cosas de la cocina, como túper, cucharones y jugar con eso. Jugar con globos, que le inflan y él los traslada, mueve, tira para arriba. Le gusta jugar con los cuentos, sobre todo “el lobo y los tres chanchitos” aunque a veces los rompe sin querer, por no saber manipularlo con cuidado para girar las hojas, manifiesta su mamá. A veces le leen los papás cuentos del hermano.	➤ “A partir del placer de actuar, comienza a tomar parte el deseo de actuar, de acceder al objeto. La acción refleja da paso a la actividad voluntaria, a través de la intención, primero, y más adelante del proyecto. En esta búsqueda orientada hay una organización incipiente.” (Gruss, Rosemberg, 2017: 51) ➤ Según Calmels D. “El desecho guarda el poder de transformarse en otra cosa. Ha perdido parte considerable de la forma y consistencia, aunque no su identidad, llámese madera, papel, cuero, cartón, metal, plástico. Los desechos tienen el poder de atracción... La cercanía con estas materias provee al niño de una experiencia corporal excepcional, que permite sensibilizar su mano con la tersura de un paño espesor, con la imagen enigmática de un oscuro círculo que anuda la madera...aquí los restos suman. Cuando un niño acoge un desecho, repara la indiferencia del adulto que, conociendo su origen, no puede ya encontrar en él una identidad propia.” (Calmels, 2013: 32) (Por el contrario, en el caso de B la mamá encuentra valor agregado a algunos desechos por ej. de caja de leche, caja de cartón de portavasos, libro roto, etc. y se los ofrece con intención de favorecer experiencias de juego, exploración y aprendizajes). ➤ En relación al juego con recipientes / cajas: adentro – afuera, de encastre, meter – sacar, clasificar: “...Este “vivir durante largo tiempo con los objetos”⁴⁸, en un hacer libre, espontáneo y creador, hará que la actividad vaya organizándose en un proyecto que no es intelectual, sino que se va dando en la acción: el pensamiento va elaborándose al compás de la acción, en una dialéctica permanente. La actividad se va enriqueciendo al

⁴⁸ Aucouturier, B.: Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica, Barcelona, 1977.



	<i>-¿Cómo utiliza los objetos?:</i> los busca, selecciona, toca, toma con sus manos, los mira atentamente, traspasa de un recipiente a otro, los mete/saca, junta/aleja, realiza acciones de continente/contenido con los objetos, los enhebra, los nombra y pregunta por sus colores, repite (Interés por conocer los colores de los lápices que mete por un agujerito chico de una caja de leche-interacción con su mamá), guarda, se desplaza en ellos/desplaza a su hermano en un objeto empujándolo de la manija (triciclo), realiza ajustes posturales para conseguir una buena manipulación (fina o gruesa), los mueve, aleja-tira/junta, los hace rodar, los gira, mueve sus páginas, señala los dibujos / ilustraciones del cuento, narra la historia (con su vocabulario verbal y no verbal), los explora con el movimiento, acciones y mirada fijamente, los inviste con un sentido coherente y con finalidades claras para él. Realiza acciones repetitivas en sus juegos, pero conscientes y significativas para sus procesos cognitivos. Se relaciona con los objetos de manera directa, tomando su tiempo para explorarlos, para interactuar con otros (ej. tirar las pelotas fuera del pelotero, subir/bajar de la cama -cueva- del monstruo, juegos de continente/contenido, etc.) y muestra un estado tónico emocional de placer y atención sostenida generalmente mientras juega con los objetos/juguetes de su vida cotidiana. Se observa coordinación óculo-manual. Responde al pedido del adulto que a veces le dice cómo hacer con los objetos (por ej. donde colocar los fideos o ponerle la tapa a la fibra). Con respecto a la calidad de la utilización de los objetos realiza ajustes tónicos-posturales, de movimiento y secuencias de acciones para explorarlos, con cambios de ritmos, velocidades, teniendo en cuenta el tamaño y peso de cada objeto para su manipulación. Con respecto a los caracteres de la utilización de los objetos se destacan: sensorio-motriz (ej. juego con triciclo, juego con pelotas), exploratoria (ej. juego con fideos, recipientes y caja), simbólica (por ej. en el caso del juego con su papá y mamá de esconderse y aparecer tapándose con sus manos y en el caso del juego de princesas y monstruo con su papá y hermano- cumpliendo el rol del bebé en un principio y luego asumiendo el rol del monstruo que asusta) y también cognitiva (juego	<i>comenzar a poner objetos en relación: resolver, poner y sacar, juntar, apilar, alinear, ensartar. Se van complejizando las acciones y prolongando los tiempos de atención y profundizando la concentración.</i> <i>Entre todas las actividades de manipulación de varios objetos, surge el interés por aquellos que pueden contener a otros, huecos que pueden ser llenados, elementos que penetren y otros que permitan ser penetrados...como un lápiz, un palito, una manguerita, todo sirve para poner y sacar, unir y separar. En estas etapas son adecuados los recipientes y objetos continentes de otros...Los niños comprueban espontáneamente los tamaños, comparan objetos, exploran sus posibilidades de encastre, los clasifican, los organizan con un cierto orden. A través de estas acciones irán estructurando las primeras nociones espaciotemporales: dentro-fuera, grande-chico, antes-después, arriba-abajo.</i> <i>Sincrónicamente, cuando estas actividades se desarrollan a partir de las iniciativas del niño y, por lo tanto, responden a sus intereses y necesidades, se constituyen en vivencias afectivo-emocionales con una profunda significación simbólica, "contenidos mentales que, dialécticamente se transforman a su vez en continente psíquico..."⁴⁹ (Gruss, Rosemberg, 2017: 68)</i>
--	--	---

⁴⁹ Chokler, M.: "Jugar-se en la ontogénesis". Revista La Hamaca n° 11, FUNDARI, Bs. As., 2001, pág. 85.



de continente/contenido con caja y colores, donde ensambla, compara, selecciona, pregunta, nombra, repite).

-Características y calidad de los objetos: Algunos objetos son de la vida cotidiana como por ej. recipientes, tupper, fideos moñito, caja de gaseosas o de leche, fibras, lápices. Se observan que fueron ofrecidos al niño, quien los inviste con la manipulación, exploración y acciones concretas de manera muy concentrado. Los objetos no muestran ser un peligro para la edad del niño, ya que no busca llevárselos a su boca, chuparlos, si no que los manipula con cuidado e intenciones concretas durante el juego. Son objetos seguros, de distintos materiales, texturas, cotidianos y de simple acceso en los hogares. Se observa el libro de cuentos de los tres chanchitos que está roto, tiene unas hojas arrancadas (en la entrevista la mamá cuenta que no sabe manipularlo con cuidado y ese tipo de libros se le rompen al querer girar las páginas), lo que no impide que pueda explorarlo, interactuar con su mamá, asombrarse y contar la historia (con gestos, sonidos, vocabulario verbal y no verbal). Se observa una evolución en sus juegos, ya que al principio aparecen juegos de exploración o sensoriomotor, y luego también surgen juegos simbólicos y cognitivos con los objetos que se encuentran a su alrededor, dándole otro significado al espacio-tiempo y objetos que lo rodean en el hogar.

-Lugar de guardado: Generalmente los juguetes/objetos son proporcionados por los adultos, quienes arman el espacio de juego o brindan cierto conjunto de objetos (por ej. cajas con agujeros). Hay un placar en la habitación de los niños, donde se guardan los juguetes, con puerta cerrada, generalmente los papás le buscan los juguetes y se los brindan. Ubicados en varias cajas abiertas con manijas en unos estantes, están diferenciados, en lo posible, porque a veces los niños los mezclan. La mamá expresa que trata de tener por ej. los animales todos juntos, los bloques por otro lado, los autitos en otra caja. Otros objetos con los que juega más seguido están en el living disponibles como por ej. el auto, triciclo con manija.

-Uso de objetos tecnológicos como juego en el hogar: En la entrevista la mamá expresa que en casa prefieren ponerle la televisión antes que



	el celular. Que el celular lo usan en el caso que salgan a cenar a algún lugar, si hay mucha gente, cosas de peligro y no pueden estar detrás de él; más que nada con canciones o videos de dibujitos, para ellos estar más tranquilos en el lugar. La televisión la prenden a veces en las tardes o noches sobre todo cuando tienen que cocinar o hacer algo que no podemos estar prestándole atención exclusiva. Y prefieren que vean cosas con sentido, por ej. una historia como videos de canciones, dibujitos, cuentos o películas (que les enseñe a cantar, a contar los números, aprender las letras, colores o animales). Cuando los adultos quieren escuchar música en la casa, ponen en la televisión un programa donde solo se escucha el sonido y la pantalla queda negra, ya que notaban que si no sus hijos se distraían mucho mirándolos videos, colores, paisajes y dejaban de jugar para ver la televisión.	
 FACTORES EN RELACIÓN CON EL TIPO DE JUEGO	<u>-Tipo de Juegos que se observan o describen en entrevista:</u> -Juego de Exploración: por ej. recipientes, cajas de cartón, fideos tirabuzón; juego con caja de leche, colores y fibras. -Juego Sensoriomotor por ej. juego con pelotas y recipientes; traslados en el triciclo con su hermano y en la habitación subiendo/bajando de la cama(cueva del monstruo); jugar a llenar, vaciar, reunir y separar; etc. -Juego Simbólico: por ej. juego de desaparecer/ aparecer tapándose con sus manos; juego de princesas, bebé y monstruo en la habitación con su hermano y papá como partenaire simbólico (historia simbólica), juego de identificación con el agresor y el agredido (capacidad de cambiar de roles). -Juego Cognitivo: por ej. proceso cognitivo al contar un cuento, narrando con su expresividad verbal y no verbal, señalando, imitando, gesticulando emociones, balbuceando como si leyera, preguntando y respondiendo preguntas con su mamá sobre la historia de "los tres chanchitos y el lobo", prestando atención, repitiendo y memorizando un cuento de su interés y agrado. <u>-Clasificación desde la psm:</u> Juego de reaseguración Profunda (juegos sensoriomotor) / Juego de reaseguración Superficial (juegos	➤ "los primeros esbozos del juego simbólico los encontramos muy tempranamente en las interacciones lúdicas y comunicativas que desarrollan los niños espontáneamente: en los juegos de aparecer-desaparecer (juego del cu-cú), tapar-destapar, perder-recuperar; es decir juegos de presencia-ausencia, en los que se juegan simbólicamente el encuentro y la separación de la figura del adulto/referente. El inicio del juego simbólico da cuenta de los grandes cambios que se están produciendo en la construcción psíquica (emocional e intelectual) del niño. Es un periodo de transición y de transformación del pensamiento: el pasaje del predominio de la percepción a la internalización de imágenes, de la construcción a partir de los esquemas sensoriomotores a las primeras representaciones y conceptos." (Gruss, Rosenberg, 2017: 118) ➤ "...a partir de la confianza incorporada y reafirmada por sus figuras de apego, un niño podrá instalar progresivamente y poner a prueba un nuevo y afinado instrumento totalmente propio: el jugar. Diferentes niveles de simbolización le permiten proyectar en la realidad del afuera los contenidos primarios y fantaseados de su vida psíquica, y así desplegar, elaborar y reelaborar sus afectos, temores y conflictos. Bernard Aucouturier reconoce un primer nivel de 'reaseguramiento profundo de la angustia de pérdida' a través de juegos de placer sensoriomotor: rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrio y desequilibrio, de destrucción y construcción; de presencia y ausencia (escondidas); de persecución (atrapar y ser atrapado); juegos de omnipotencia; juegos de identificación con el yo ideal;



	simbólicos, juegos de identificación, “a hacer como sí...” / Juegos de aseguración profunda por medio del lenguaje (contar cuento/historia) -En relación al juego la mamá agrega en la entrevista que le gusta mucho jugar con su hermano, G andan en su bicicleta y B auto “pata pata”, a saltar, correr por la casa o patios, a cantar (Brune lo imita mucho a su hermano). También les damos cosas para que pinten (cuadernos, hojas, colores, fibras). Entre todos jugamos a perseguirnos y atraparnos, a las escondidas (B se esconde casi siempre en su habitación con las colchas de la cama). Le gusta jugar con pelota y globos. Le gusta jugar en el agua (bañadera o pileta en el verano) con juguetes (que tiran / buscan) y su hermano. En el patio le gusta hacer barro y con una cucharita meterlo en recipientes. (Juego con la naturaleza).	juegos de identificación con el agresor. (Chokler, 1999)”. (Chokler, 2017:94) ➤ “El relato ficcional del juego, así como las construcciones y las huellas gráficas representan pasajes en un proceso de distanciación emocional...Desde evocar intensas vivencias sensoriomotrices primitivas autocentradas (Aucouturier, 2024), se llega a la externalización, proyección y simbolización de contenidos internos que se concretan en construcciones, encastrés, rompecabezas, en el dibujo y en el modelado. Ahora el foco está en el producto, aunque son actividades donde la corporeidad plantea ajustes y reajustes no solo prácticos y cognitivos, sino también cierto nivel de control de la impulsividad, tanto en el gesto como en el proyecto.” (Chokler, 2017: 185) ➤ “El placer del niño de ser buscado y luego encontrado es un juego de reaseguración profunda que alivia las tensiones debidas a la angustia del abandono inevitable”. (Aucouturier, 2022:64) Juego de esconderse cubriendo el rostro con sus manos, ser buscado y encontrado por sus padres. ➤ “...el placer en los juegos de aparecer y desaparecer requiere una densidad psíquica ligada a la posibilidad de permanencia y de estabilidad mental del objeto. Solamente en ese caso la excitación puede transformarse en goce -y no en pánico- ante la vivencia de pérdida. Es porque existe en su psiquismo claramente la imagen y/o representante del otro, que el niño puede jugarlo activamente, ponerlo a prueba, ponerse a prueba y no tan solo tolerar ansiosamente la ausencia vivida como pérdida.” (Myrtha H. Chokler, 2017: 97) Ej.: Juego de esconderse cubriendo el rostro con sus manos, ser buscado y encontrado por sus padres. ➤ En aportes de Bernard A. “Los juegos de combate o de lucha simbolizan esta “toma de poder”. A través de estos juegos, el niño o niña pequeña, expresan su agresividad natural. Descubren el poder de hacer daño, pero también de proteger. Les permite integrar ciertas normas, dominar el miedo y la cólera, regular sus impulsos, ya que debe controlar su fuerza para no lastimar a su compañero de juego. Nuestro rol como adultos no es prohibir estos juegos, sino encuadrarlos, ponerles reglas. Si agrede realmente no está jugando, está agrediendo. Solo se puede jugar si hay una interiorización de la ley: no hacer daño al cuerpo del otro” - Plano simbólico: Juego simbólico de príncipe, princesa y monstruo, que se
--	--	---



		atacan y protegen con poderes. Prevalece el discurso simbólico: al designar personajes y hacer "como si". (Aucoeur, 2004: 103) El papá accede a ser partenaire simbólico, acompaña corporalmente, aportando al relato de la historia y favoreciendo los procesos profundos de los niños de omnipotencia y diferenciación con el adulto. Es importante destacar la disponibilidad corporal y expresiones gestuales, verbales, posturales del padre para conformar un partenaire simbólico, que a su vez no descuida su rol de adulto y mediación cuando considera necesario, por ej. cuando el niño muerde o el hermano lo agarra con fuerza. Actorización: papá como partenaire: príncipe, hermano: princesa - B: primero bebé y luego monstruo. ➤ "El juego debería evolucionar hacia la resurrección. El niño con sus poderes mágicos hará revivir al sujeto, para continuar el juego o para concluirlo. El juego de la omnipotencia mágica tiene la finalidad de metabolizar y compensar la conciencia de fragilidad y vulnerabilidad que ha desarrollado el niño. Este logro crucial implica la capacidad de comprender las consecuencias de sus actos y de reparar el daño que pudieran haber causado" (García, 2017: 138) Se observa un rol de asistencia y protección de parte del hermano (G), cuando B cambia de rol de ser bebé a ser monstruo y atacarlos. ➤ "Destruir simbólicamente al adulto es jugar a que se tiene poder, a que las fuerzas propias superan a las de ese gigante que todo lo puede. Precisamente en un momento de la vida en que éste es vivido en forma ambivalente (dominador y protector) la superación simbólica implica no sólo la comprobación del propio poder sino, fundamentalmente, la de no ser destruido por el otro. Y ciertamente necesitamos resguardar a los niños de los peligros de la vida en sociedad. Pero el juego es otra cosa, el niño debe dominar, triunfar, ganar, porque lo necesita para desarrollarse, porque es a partir de la vivencia en el plano simbólico que puede comprobar sus fuerzas y desplegar sus fantasías." "La norma "el niño siempre gana" es determinante para la evolución de este tipo de juegos en los cuales el miedo parece ser la emoción a superar." (García, 2017: 127) B se identifica con el rol del agresor (monstruo), asusta y ataca, desde el placer de jugar ese rol. Comprendiendo que están en un plano simbólico, hacer como sí. Cambio de rol en el juego: Índice de maduración psicológica y afectiva. Cambio tónico emocional notorio.
--	--	--



		➤ En aportes de Bernard A. <i>"El niño juega con placer para reasegurarse, con el fin de alejar las tensiones dolorosas de su cuerpo, así como las emociones que les están asociadas. El juego espontáneo es un potente medio de reaseguramiento contra la angustia (la angustia de ser destruido y abandonado). Los juegos de reaseguramiento profundo mantendrán la seguridad afectiva del niño mediante la permanencia de una relación imaginaria con el objeto-maternante. El juego crea un contexto de seguridad que favorece estructuras de permanencia del objeto maternizante que dará al niño la capacidad de jugar solo, así como de afirmar su existencia en su ausencia y de instalarse en el mundo de los adultos y de la cultura. Es por este motivo que uno de los objetivos primordiales de la PPA es ayudar al niño a desarrollar sus procesos de reaseguramiento por la vía del placer del juego simbólico."</i> (Aucoouturier, 2018: 62) ➤ En relación al juego simbólico del monstruo y cuando cuenta la historia del lobo: <i>"El lobo , metáfora de los fantasmas orales. Jugando al lobo el niño expresa la intensidad fantasmática y emocional del periodo oral. Es suficiente mostrarles que el lobo no es peligroso, que puede ser amable, para atenuar la angustia y el miedo a ser devorados por el agresor. La división entre lo bueno y lo malo tiende a superarse, cuando se sabe que el lobo es una forma simbólica de la figura parental, con lo que tiene de peligrosa. 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. Para los psicomotricistas en muy interesante tener en cuenta la evolución de este comportamiento en la ayuda que aportamos a su desarrollo."</i>(Aucoouturier,2004: 66, 67) ➤ En relación al cuento: <i>"El lobo y los tres chanchitos": "La narración del cuento de los tres cerditos a los niños es muy interesante porque se trata de un cuento universal que evoca la angustia de pérdida y los fantasmas orales que les obsesionan y pueden llegar a aterrorizarlos. Hay muchos niños muy sensibles por todo lo que significa comer, devorar, miedo a ser devorados...o irse, perderse, encontrarse en la barriga y salir vivo de nuevo (ej. Caperucita roja)...En los tres cerditos, el lobo no se come a ninguno. Los dos pequeños tienen mucho miedo, pero resisten al lobo y se salvan corriendo a casa del mayor que ha construido una sólida casa, de piedra</i>
--	--	---



		(ladrillo). De hecho, los tres cerditos no son más que uno solo y juntos simbolizan 'las etapas de construcción del Yo, las etapas de construcción del edificio psíquico'. Hay diferentes versiones del triunfo de los tres cerditos sobre el lobo...Pero en todas salen victoriosos frente al agresor y muestran su alegría porque ya no han de temer al lobo ya que han conseguido alejar de la casa el miedo a ser devorados. El sentido metafórico de la historia, es el triunfo sobre el agresor, que contiene el fantasma y permite una identificación serena con las imágenes parentales, representadas en casa por la pareja formada por el padre y la madre." (Aucouturier, 2004: 68, 69) ➤ "Aquello que habitualmente es llamado 'juego simbólico' es una creación bastante compleja poblada de elementos simbólicos y semióticos que se alejan sustancialmente de la imitación. Aunque difícilmente este trabajo logre erradicar el concepto habitual de 'juego simbólico', mantenemos la esperanza de que al menos el lector llegue a comprender que no se trata de tipos de juego sino de funciones dentro de este. Al jugar el niño pone de manifiesto capacidades psicológicas, la metábola y aquello de lo cultural que ha sido incorporado, y con ello elabora su discurso." (García, 2017:74) ➤ "Función semiótica: Gracias a las capacidades representativas y simbólicas que el niño ha desarrollado a lo largo de los primeros años de vida, a medida que se apropia del lenguaje verbal y no verbal de su cultura, pone de manifiesto en el juego acciones con significación susceptibles de ser interpretadas por su observador. Ya no es el juego silencioso de los primeros tiempos destinados a explorar y conocer el mundo. Ahora, incorpora compañeros, reales o imaginarios, objetos y ropa con los que da vida a diferentes personajes. Organiza juegos de roles con dos o más integrantes o bien acepta el rol en un juego que propone otro niño y, en ocasiones, da 'libreto'... El juego, como sistema de significación, transita entre lo simbólico, lo semiótico y lo figurativo. Por lo tanto, debemos señalar que los elementos se transforman en signos cuando pueden ser interpretados por un observador." (García, 2017:74) ➤ "Los juegos simbólicos de aseguración profunda...tienen relación con el miedo a perder a la madre y a ser destruidos...lo que facilita que el niño entre en sí mismo, sus sensaciones, su tono, sus movimientos y sus emociones. Los juegos que aparecen son: destruir, placer sensoriomotor, ser perseguido, envolverse, esconderse, identificarse con el agresor, llenar, vaciar, reunir, separar." (Aucouturier, 2004:181). Y sostiene también que
--	--	--



		“...estos juegos universales hacen referencia a tener y no tener, como acciones simbólicas tanto para asegurarse de la continuidad del objeto como para diferenciarse de él y ser uno mismo.” (Aucouturier, 2004: 89)
✚ FACTORES EN RELACIÓN CON LOS OTROS (PARES, ADULTOS Y MASCOTAS)	<u>-El niño es solicitado por otro</u> (hogar: adultos/pares) Cuando recibe atenciones. Cuando se le solicita para comunicarse , jugar o cooperar (interacciones con su familia). Cuando le dan consignas, por ej. cuando la mamá le indica donde colocar los fideos. En la mayoría de los videos los adultos intervienen durante el momento del juego, con interacciones verbales generalmente. No obstante, B participa de manera atenta al entorno, de manera activa, autónoma, por su propia iniciativa, con el material que generalmente es proporcionado por los adultos o hermano. Se observa placer compartido con los demás durante sus juegos y disponibilidad para la acción. El niño se ajusta a nivel sensorial, tónico y postural en base a la ocasión, según el material, espacio de juego, propuestas, intervenciones y participación de los otros en la construcción de su juego. B se transforma tónica y emocionalmente cuando se encuentra en juego sensoriomotor, sobre todo con su hermano, donde se observa cierta tensión corporal y emocional, pero a su vez placer compartido (ej. juego con el triciclo, juego con pelotas). <u>-El niño solicita a otros:</u> Cuando desea interactuar para comunicarse, jugar, cooperar. Cuando desea obtener un objeto, que está fuera de su alcance (por ej. guardado en el placar). Solicita al otro por medio de la seducción (mirada, respuesta a la necesidad del otro, juego de esconderse y aparecer); la imitación de los gestos, sonidos, acciones, movimientos; la anticipación; la invitación (ej. narración juntos de cuentos). Los medios que utiliza para atraer al otro son a través de la voz: palabras, gritos (con distintos tonos: más altos o más bajos), onomatopeyas (sonido de monstruo), miradas dirigidas y sostenidas en los padres y hermano, variaciones tónicas y emocionales,	➤ Según Myrtha C.: “Dada su característica eminentemente social desde el inicio, la seguridad afectiva y la calidad de protección del vínculo de apego son las condiciones de base para que el niño pueda operar con sus propios instrumentos de exploración. Así, impulsado por el deseo y por el placer de conocer y dominar los fenómenos de su mundo, se manifiesta como sujeto activo, cognoscente y disponible en la relación.” (Chokler, 2017:93) ➤ El aporte de Bernard A.: “Jugar con los padres, hermanos, con los compañeros, es un medio excepcional de comunicación para él. En efecto, él juega libera emociones muy fuertes que los niños comparten, se apropian o rechazan, emociones acompañadas o no de palabras. Esta intensidad de la comunicación durante el juego permite que el niño se construya a sí mismo en camino hacia la socialización.” (Aucouturier ,2022:34) ➤ En relación al Organizador del desarrollo: El vínculo de apego, Chokler describe lo siguiente: “ La función del vínculo de apego es que, en cada momento necesario, el adulto protector ayude realmente al niño a disminuir el alerta y la excitación desmesurados frente al temor a lo desconocido del mundo que llevan a la angustia agotadora. Curioso mundo nuevo para él, renovado en todo instante, lleno de interés, pero también de inquietantes amenazas...El apego se va desarrollando hacia las personas con las que el niño tiene mayor interacción o que le brindan las respuestas específicas (Bowlby, 1976) más calidad y adecuadas.” (Chokler, 2017: 52) ➤ Con respecto al Organizador del desarrollo de la comunicación y sus lenguajes, Chokler: “El predominio del placer del encuentro con el otro, del placer de sentirse escuchado, captado y comprendido y de incidir, a su vez, en el otro, permite el pasaje y la conversión semiótico-semántica de un primer sistema de señales - sensoriomotrices, gestuales, mímicas y proxémicas – y la progresiva elaboración de un segundo sistema de señales⁵⁰, socializado, simbólico y pragmático de la lengua. La eficacia de

⁵⁰ Ivan P. Pávlov, neurofisiólogo ruso, premio Nobel de Medicina 1904, fue el creador del concepto de conductas provocadas por reflejos condicionados por el primer sistema de señales, dando origen a la Reflexología como teoría fundamental de la conducta. Sin embargo, consideró que en el hombre se produce un salto



	cambiando el ritmo de su accionar según el juego en el que se encuentre (unos más estáticos, minuciosos y otros con más movimiento corporal, amplios), diversas posturas y movimientos, alternancia de distancias (alejarse-aproximarse), traslados, sonrisas, risas, el contacto físico, la repetición de las acciones que le generan placer. B acaba o rompe las interacciones corriendo la mirada hacia otro lado, ignorado al adulto, prestando atención a su accionar. <u>-La atención del otro ¿cómo la muestra?:</u> da, recibe, escucha, responde, pregunta, acoge, atiende, prevé, anticipa, imita, repite, participa de manera activa, toma un rol en el juego simbólico de su hermano y papá (hacer como si fuese un monstruo). Es sensible a las emociones de los demás y tiene sentimientos de solicitud hacia los demás.(Resonancias tónicas emocionales recíprocas) <u>-Modalidades en la comunicación:</u> Proximidad: permanece en el en espacio cercano a sus papá, hermano, no obstante, puede alejarse, ir a otros espacios del hogar, tolera la distancia y está seguro ante ella. Cuerpo/contacto: en pocas ocasiones se observa en los videos que se acerca a otro y establece contacto físico. Generalmente se encuentra concentrado en su accionar, objetos y juego. Usa la comunicación verbal: como la voz, palabras, preguntas, sonidos onomatopéyicos (monstruo), como no verbal: señalamientos, gestos, miradas, sonrisas, risas, estado tónico emocional, posturas, acciones para comunicarse con otros.	estos códigos corporales constituye la raíz indispensable para que se arraiguen y florezcan plenamente todas las apetencias y competencias comunicativas que dan lugar l acceso al lenguaje verbal” (Chokler, 2017: 58, 59) ➤ “...los juegos de identificación con el agresor, remiten a la elaboración de procesos y fantasmas como los descriptos por Sandor Ferenczy (2006) en su versión de la colonización por parte del adulto, del psiquismo del niño y serían preparatorios de la posibilidad ulterior de asumir diferentes roles y lugares en la relación.” (Chokler, 2017:185) ➤ “Winnicott llamó la atención sobre ciertos momentos críticos del desarrollo y afirma que el “yo-soy” contiene la idea de que todo lo demás es “no-yo”. La afirmación del propio ser, dice, trae consigo una expectativa de persecución por esa otra cosa que no es él.” (García, 2017: 128) ➤ “Hasta el tercer año los niños intentan asegurarse frente a la angustia de pérdida de la madre. Todos los juegos infantiles mediatizan fantasmas de acción. Los juegos son creaciones simbólicas para asegurarse una y otra vez frente a las angustias de pérdida que pueden llegar a asumirse integrando la realidad y experimentando el placer de ser uno mismo.” (Aucouturier, 2004: 97) ➤ “...los juegos de presencia y ausencia – aparecer – desaparecer, las escondidas – están relacionados con la constitución de la permanencia del objeto, en definitiva, de sí mismo, y simétricamente del otro a pesar de los cambios, los escenarios y las situaciones.” (Chokler, 2017: 184) ➤ Según Calmels D. “En relación al hombre con los animales podemos registrar dos procesos: uno de ellos tiende a la eliminación, exclusión o indiferencia; otro, a valorar la presencia del mundo animal a través de la conservación (especies protegidas, zoológicos), reconstrucción embalsamiento (museos), reproducción en escala (juguetes), representación (imágenes visuales), animación (películas, libros). Cotidianamente, en los animales domésticos, en las mascotas, se vierte una parte de la necesidad de contacto y juego.” (Calmels, 2013: 37) Ej.: B sigue con la mirada a su gato. ➤ En relación al Organizador del desarrollo: El orden simbólico, la dra. Chokler describe lo siguiente: “El conjunto de representaciones mentales, determinadas socio-históricamente- valores éticos, creencias, mitos y saberes científicos y culturales de
--	--	--

cualitativo respecto a la complejidad de las funciones psicológicas que facilitan la producción de un segundo sistema de señales que da origen al lenguaje verbal o simbólico.



		una comunidad- se expresa y opera inevitablemente, en la interacción cotidiana, desde un Orden Simbólico inducido a través de discursos, comportamientos, actitudes, acciones, rituales y emblemas que regulan y mantienen la vida e incluyen a cada sujeto en la familia, en la sociedad y en la cultura. De esta manera penetran con fuerza instituyente integrándose en el psiquismo individual (Kaës, 1981) y configurando tanto sus conductas como su pensamiento y su identidad." (Chokler, 2017: 49,50)
--	--	--

Cuadro general para análisis de factores del juego en el entorno del hogar:

Indicadores del momento de juego cotidiano en relación a los aportes teóricos/prácticos/actitudinales de la psicomotricidad operativa.

LARA:

Factores del Entorno: HOGAR. Parámetros: Indicadores observables extraídos de videos, crónicas y entrevistas:		Aportes Teóricos/prácticos/actitudinales de la Psicomotricidad Operativa
 FACTORES EN RELACIÓN CONSIGO MISMO	<i>-Primeras representaciones de sí mismo:</i> L expresa sus emociones a través de la sonrisa, la risa, la mirada, las mímicas, gestos significantes, las posturas, sus acciones, la voz, comunicación verbal fluida y coherente a la situación y el entorno. También se puede ver la representación de sí misma a través de las construcciones que crea y realiza en el espacio de juego del hogar (ej. armado de juegos de plaza en el living- armado de casita en la habitación) y los roles que asume, representa durante los juegos simbólicos (por ej. maestra del jardín y rol maternante, cuidadora de bebés). <i>-Características del tono:</i> L muestra variaciones tónicas-emocionales en los videos, lo que expresa con sus estados un aumento del tono en situaciones de juego que requieren de ciertos tipos de movimientos para ejecutarlos por ej. juegos sensoriomotores y simbólicos como j. con bebote en plaza o j. simbólico de maestra en el jardín con alumnos. Y en otros casos se observa una disminución del tono corporal - emocional sobre todo en acciones que requieren una manipulación fina	➤ Aucouturier propone: "...En cuanto al concepto del "Sí mismo" no se trata sólo de una instancia psíquica como el "Yo", sino que se refiere a una representación del sujeto como persona entera, englobando lo somático y lo psíquico. El "Sí mismo" se manifiesta por medio del registro simbólico no verbal y también por medio de palabras auténticas que expresan las emociones y la intimidad de la vivencia." (Aucouturier, 2004: 114) ➤ En relación al Organizador del desarrollo: la seguridad postural y disponibilidad corporal de la Dra. Chokler, García y González describen lo siguiente: "Existe una estrecha relación entre la sensación corporal de estabilidad y bienestar, el equilibrio emocional y la disponibilidad corporal para el movimiento, la exploración y el aprendizaje. Tanto la habilidad, la armonía de los movimientos y la sensación de competencia, como la torpeza, los movimientos incoordinados y la inseguridad, se organizan a partir de una historia postural, que se ha ido conformando en relación con el movimiento del cuerpo en el espacio, a los objetos y los adultos que



	y más estática como lo es cuando juega a leerle el cuento a la hipopótamo en la cama o cuando juega a armar el rompecabezas en la mesa. Sus estados tónicos emocionales expresan estados de placer durante los juegos observados. Generalmente se observa que mantiene una continuidad en el tono, es decir, que el estado tónico emocional frecuente no varía, se mantiene estable a lo largo de una acción o una secuencia de tiempo, compenetrada en su juego. No obstante, hay rupturas si la narración de su juego simbólico lo amerita, por ej. cambios en el tono como resonancia tónica emocional con el personaje del bebote: que se cae y ella se tira sobre el sillón quedando unos segundos tirada. El bebé "llora", ella lo contiene, cuida, sostiene, con actitud empática y cuidadosa (simbolismo de cuidado, materna desde sus propias experiencias de vida, como fue maternada). -Su <u>expresividad gestual</u> se observa variada según la situación: generalmente se manifiesta con sonrisas, risas, gestos de seriedad o enojo, atención, miradas dirigidas a objetos o personas, mímicas, muecas, señalamientos, imitación de gestos de situaciones o personas ya observadas por ella (Vivencias de su propia experiencia cotidiana) Por ej. se observa en la expresividad gestual, corporal, postural y verbal con el cuento, L hace como si estuviese leyendo un cuento (aún no sabe leer): Hay atención en el texto que mira, hace como que lee, simulación/imitación de actitud de lectora: Gestos de correrse el pelo de la cara colocándolo detrás de la oreja (para poder ver mejor), señalamientos en el texto de izquierda a derecha, habla de manera pausada-expresiva, cambios en el tono de voz (con algunos personajes), respiraciones más profundas, atención sostenida/concentración, miradas dirigidas (cuento-mamá), creatividad al inventar una o varias historias. -Durante el juego presenta <u>miradas</u> dirigidas y sostenidas en lo que le llama la atención en su entorno. Por momentos hay miradas de complicidad y reaseguración hacia su mamá y hermana. -<u>Características de movimiento</u>: A través de sus movimientos y acciones precisas hace para descubrir, experimentar, crear, controlar su juego. Su movimiento es: Amplio: abierto, proyectado a distancia del cuerpo, las extremidades se alejan del eje medio y ejes transversales biacromial (hombros) y bicrestal (cadera), se mueve por el espacio de manera fluida (movimientos continuo). Por momentos es rápido (de	<i>ejercen las funciones de cuidados y protección."</i> (García, González, 2017:5) ➤ <i>"El juego es simbólico en la medida en que representa una historia vivida procedente de las relaciones afectivas con los padres."</i> (Aucouturier, 2022: 30) Ej.: jugar el rol maternante con los bebotes. ➤ <i>"Cuando los niños buscan soluciones contra el miedo, son búsquedas para asegurar los procesos de reaseguración."</i> (Aucouturier, 2022:37) Ej. el momento de la narración de historias inventadas por L con el cuento, donde relata diversos miedos profundos como al abandono, perderse, desaparecer y que los padres no la encuentren, compañero que pega, ser robado, etc. búsqueda de resoluciones durante la narración, reaseguración ante las angustias arcaicas. ➤ Según Myrtha C. <i>"...en la construcción de la persona, la subjetivación e imagen de sí están siempre integradas a las huellas del otro con quien ha vivido experiencias significativas. La dinámica de emociones y afectos permiten el anclaje de la sensación y de la percepción de la experiencia como signos y representaciones en la memoria y en el psiquismo. Este conglomerado se transforma al externalizarse y proyectarse en los gestos, los actos, las construcciones, los sueños y el lenguaje."</i> (Chokler, 2017: 94) ➤ <i>"La construcción de casas y refugios representan así mismo una extensión y proyección del propio cuerpo y de la imagen de sí."</i> (Chokler, 2017: 185) ➤ <i>"La expresividad motriz es la manera que cada niño tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea."</i> (Aucouturier, 2004: 130) ➤ <i>"...Lentamente, la construcción de contenidos simbólicos y el acceso a la expresión cada vez más abstracta se manifestarán en el desarrollo del lenguaje verbal, de la expresión gráfica y plástica, de la lógica matemática y del lenguaje científico, la más abstracta de las expresiones. Para que este proceso pueda darse es esencial acompañar al niño y fortalecer la dinámica de su deseo de afirmación, creando las condiciones necesarias para ejercerlo."</i> (Gruss, Rosenberg, 2017:137)
--	---	--



alta velocidad) como cuando salta en el sillón y en otros es lento (de baja velocidad) como cuando hace como si le realiza cuidados de higiene al bebote. Los movimientos son armónicos: coordinado, realizado con calma y poco esfuerzo, agradable a la vista, eurítmico, equilibrado. También presenta movimientos enérgicos: realizados con fuerza y rapidez dirigido hacia un objetivo. Por ej. L a través de su expresividad motriz: Posturas, movimientos, acciones, gestos de ternura y sostén corporal - emocional, caricias, comunicación verbal y no verbal, miradas atentas, sonrisa, atención, manipulación estado tónico-emocional: juega de manera simbólica - sensoriomotriz a ser una adulta que cuida y acompaña a un bebé en juegos de plaza (simbólicos, creados por ella con objetos del living) y en situación de cuidados cotidianos.

-Movimientos frecuentes: Manipula (toca, modela, traslada, mueve, encastra.). Camina lento, rápido. Corre. Salta. Trepa. Sube escaleras. Ascende apoyada sobre algún material ayudado por sus extremidades. Gesticula: hace gestos con manos, brazos, para dar intensidad a una expresión. Patea. Arroja. Rola: gira sobre sus ejes transversal o longitudinal. Empuja. Desplazamientos por todo el espacio del hogar, cambios de dirección, muestra atención en su accionar, toma distintas posturas de manera fluida por ej. se agacha, pone de pie, extiende su cuerpo hacia arriba para alcanzar algo, hace gestos, muecas, señala, pasa de estados tónicos-emocionales elevados a relajados según la ocasión del juego, etc.

-Posturas predominantes durante el juego: Bipedestación: de pie. Sedestación: sentada en silla, cama, suelo, escalón, sillón. Agachada. De rodillas. Erguida, con apoyo de piernas y empeines en el piso.

-Se presentan situaciones de equilibrio y desequilibrio corporal y emocional. Por lo general mantiene, controla su equilibrio tanto corporal como emocional durante los videos. Solo aparecen algunos pequeños momentos de desequilibrio durante el juego del “bebé en la plaza” cuando esta sobre el sillón, pero logra controlar el movimiento, cae suavemente con cuidado de su cuerpo y ajusta su cuerpo para continuar.



	-Con su <i>intencionalidad</i> manifiesta deseo por conocer el mundo que la rodea, experimentar diversas formas de hacer con su cuerpo y objetos que inviste. La creatividad, imaginación, construcciones y simbolización son el motor de su juego espontáneo, expresividad motriz y actividad placentera. -Con respecto a la <i>descentración tónica y emocional</i>: muestra capacidad de análisis de la realidad espacial, temporal y emocional, por ej. muestra interés por la actividad operatoria y lógica, por ej. actividad con cuentos “hacer como si leyera, contara historias”, actividad de armado de rompecabezas y colocar nombres a los dibujos de los bichos. Hay situaciones donde se puede observar la inteligencia práctica puesta en juego: capacidad de resolver y plantear problema prácticos.	
✚ FACTORES DEL ESPACIO/TIEMPO DE JUEGO	<u>-Espacios de juego cotidianos en el hogar:</u> suelo del living-comedor, silla alta y mesa, su cama, sillón grande, alfombra en el suelo de su habitación. En la entrevista también se nombra el espacio de la escalera (los escalones más bajos que están en el comedor), -Lugares de la casa habituales para el momento de juego: -observables en videos: living-comedor, habitación de las niñas (Lara y hermana mayor de 10 años), - no observables, según entrevista: debajo de la escalera del dúplex, con juguetes en los escalones de abajo, también en su sillita y mesa chica que está en el living. <u>-Condiciones de seguridad/inseguridad del espacio de juego:</u> No se observan situaciones concretas de inseguridad, la niña se mueve libremente por el hogar, tiene precaución al subir y bajar las escaleras, busca juegos sensoriomotores como saltar, subir-bajar del sillón, subir, bajar las escaleras, trepar, caminar haciendo equilibrio sobre objetos como cubos, sillitas, etc. tiene buen control de su cuerpo y actitudes de autocuidado. En la escalera la mamá dice que cuando se mudaron colocaron una puerta firme que se abre con cerrojo en la parte de arriba de la escalera, por seguridad. Otra medida que tomaron fue colocar los	➤ En relación al Organizador del desarrollo: la exploración y conocimiento del mundo, la dra. Chokler describe lo siguiente: “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...La actitud de cuestionamiento...es condición indispensable para un verdadero aprendizaje que siempre es, por definición, activo. La experiencia tónico emocional placentera deja huellas que activan y reactivan la atención, con sus distintos niveles, así como la exploración y experimentación. En el trayecto cognitivo la actitud de cuestionamiento organiza la percepción, la selección, caracterización y categorización rudimentaria de objetos y fenómenos con la formulación de hipótesis. Una movilización de signos, de indicadores, emerge inicialmente de impresiones e imágenes sensorio-ideo-motrices, mientras se configuran sucesivas e infinitas asociaciones y conversiones de significaciones que le permiten integrar e instrumentar progresivamente la realidad para transformarla y transformarse.⁵¹” (Chokler, 2017: 63, 65) ➤ “El símbolo de la construcción de la casa: La casa simboliza un recinto protector contra la pulsionalidad de los fantasmas de acción. Es el resultado de las sucesivas representaciones de todos los envoltorios

⁵¹ Es la definición de aprendizaje de Pichon Riviére, op.cit.



	televisores en la pared, quitando una mesa con rueditas. Pero ahora no hemos tenido que hacer muchas modificaciones, solo mover los muebles (mesa, camas) para hacer más espacio para que juegue. <u>-Duración de sus interacciones, de sus juegos(espacio-tiempo):</u> Su mamá expresa en la entrevista, que por lo general se aburre rápido y necesita cambiar de juego cuando está sola, busca otra opción; a no ser que este muy entretenida. Cuando juega con la hermana es más largo el tiempo de juego, a parte la hermana al ser más grande se le ocurren cosas, inventan y la guía. <u>-En los desplazamientos:</u> sus trayectos preferidos y repetidos, según sus direcciones por el espacio son el living-comedor, la escalera, su habitación. Se moviliza por el espacio: caminando despacio o rápido, corriendo, equilibrándose, trepando (sillón, silla grande, chicas, cama), saltando, subiendo y bajando escalones, etc. <u>-Armonía corporal en el espacio:</u> L realiza ajustes tónicos, rítmicos y emocionales según la ocasión del juego, pero por lo general se encuentra disponible y en juegos placenteros. Se observa armonía corporal, control y dominio de sus destrezas motoras, unidad corporal y representaciones simbólicas. <u>-Atención al espacio:</u> L a través de su expresividad motriz manifiesta anticipación de los obstáculos y demás dificultades en el espacio, ajustes tónico-emocionales y corporales frente a los obstáculos. Apreciación cognitiva del espacio: realiza diversas direcciones, cambios de posiciones y giros, nociones de distancias, velocidades alternadas: entre movimientos más lentos y otros más rápidos. Atención al espacio de los demás, ej. miradas, frases, preguntas o respuestas dirigidas a otros. Defensa del espacio propio: lugares preferidos del hogar.) <u>-En relación a la representación del espacio:</u> L realiza construcciones simbólicas complejas. por ej. al crear, construir espacios como por ej. una plaza con juegos (circuito motor) en el living o armado de una casita en su habitación (con cocina, habitaciones, comedor, etc.) teniendo en	<i> mencionados al hablar de la representación de uno mismo.” (Aucouturier, 2004:177) Relacionándolo a la práctica psicomotriz el espacio de seguridad en la casa/refugio es un espacio que marca un límite del adentro (seguro) con el afuera (inseguro). Espacialización: la casa como un espacio de aseguración profunda de la niña, donde despliega su juego simbólico del rol maternante (mamá, adulta cuidadora).</i> ➤ El juego de la casita es “...Refugio e inmovilidad: sentidos propios del rincón, vivencias que le otorgan su valor de casa, envolvente, tranquilizadora.” (Calmels, 2016:17) ➤ Gruss L., Rosemberg F. citan a Arminda Aberastury “...es el cuerpo su primer interés. La casa, que lo simboliza, será luego el objeto central de sus paisajes...”. También citan a B. Aucouturier “Un espacio de seguridad y de libertad es necesario para construirse”. (Gruss, Rosemberg, 2017: 113 y 115) ➤ “Los niños pequeños, nos dice Bernard Aucouturier, organizan los objetos alrededor de su cuerpo. Construyen las casas a su alrededor. Pueden también ocupar y ‘habitar los espacios’ (Calmels, D. Espacio habitado. DYB Ediciones, Bs As, 1997) ya constituidos, como refugios o huecos por llenar. Un poco más adelante, organizan ya con la finalidad consciente de integrar sus cuerpos y, así, la casa o el barco son contruidos para ser ocupados, habitados (B. Aucouturier, 1983)”(Gruss, Rosemberg, 2017:132 y 133) ➤ Calmels destaca que la casita es el refugio, “espacio habitado”, donde el niño/a le da sentidos propios al rincón, dándole valor a la casa como envolvente y tranquilizadora (Calmels, 2016).
--	---	---



	cuenta una lógica en sus narraciones del juego simbólico, ocupando roles claros y significativos.	
FACTORES DE LOS OBJETOS/JUGUETES	<u>-Objetos utilizados por la niña:</u> En los videos seleccionados los objetos que inviste son: una pizarra blanca colgada en la pared a una altura baja facilitando su alcance, fibrones y borrador de pizarra, peluches y muñecos, hojas, lápices, sillas. En otro video un cuento infantil grande con texto y dibujos, con hojas de papel, un peluche grande de hipopótamo color rosado, sábanas, frazadas colgadas, almohadas. Otro juego con bebote, cubos, mesita de plástico, sillas chicas de madera, escalera, sillón, almohadón grande, frazada. En otro video bebote, peine, secador de pelo de juguete, toalla, recipiente de plástico con piquito, objeto pequeño. En la crónica n° 5 utiliza piezas grandes de rompecabezas de dibujos de bichos, que se unen entre dos o tres piezas por dibujo. En la última crónica inviste muñecos, bebotes de distintos tamaños, recipientes, placard y cajonera, cocinita de juguete, cunita, teléfono de juguete, banquito y cuento. En la entrevista la mamá nombra otros objetos que le ofrece cotidianamente como por ej. las barbies, material de arte para pintar, recortar, pegar papelitos (hojas, lápices, colores, pintura, tempera, fibras, tijera, plasticola, etc.), masa de sal de colores. <u>-Objetos preferidos:</u> con bebotes, cochecitos, cunita, comidita, cosas de higiene para los bebotes; las barbies, el ken y las hijitas. Le gusta jugar a ser veterinaria, con sus osos, peluches, tiene un kit de doctora. Con pelotitas de hidrogel chiquititas Norvis en juego simbólico con muñecas. <u>-¿Cómo utiliza los objetos?:</u> Los busca, selecciona, clasifica, organiza, manipula con precisión, les da un simbolismo y significado, los mueve “dándole vida”, los personifica y arma historias simbólicas con ellos (ej. juego de situaciones en el jardín y cuidados cotidianos de bebés). Los traslada, organiza, encastra, construye con ellos su juego, los nombra, cataloga, utiliza objetos con fines prácticos y acordes a lo que representa cada objeto (ej. dibujar, escribe con el fibrón en la pizarra), los guarda. Realiza una manipulación precisa de cuentos, mueve sus páginas, señala los dibujos / ilustraciones, inventa y narra historias, hace como si leyera, realiza pausas y cambios de tono de voz, los explora con el movimiento, acciones, gestos y mirada atenta, los inviste con un sentido coherente, con finalidades claras para ella desde un rol	➤ “Cualquier objeto permite desarrollar el juego. Los objetos menos estructurados, más inespecíficos, los más simples, son los que facilitan el mayor despliegue de la fantasía y la creatividad, y ayudan a la elaboración de las situaciones de la vida cotidiana, traumáticas o reparadoras.” (Gruss, Rosenberg, 2017:133) ➤ “Ciertamente los juegos con muñecas para las niñas se mantienen en una dimensión social y cultural (se regalan muñecas a las niñas y coches a los niños) pero no se trata solamente de un juego cultural sino también de un juego de identificación con la madre y de un juego de aseguración ligado a la angustia de castración que se apoya en mecanismos inconscientes que son independientes de la cultura. Ocurre lo mismo con todos los objetos que se ponen encima como los disfraces, los vestidos, los sombreros, bolsos, collares, etc.” (Aucouturier, 2004:102)



	simbólico y segura con acciones precisas, lo que conlleva a interpretar su contacto con los libros y que le han leído antes, por lo que aparece la imitación: hacer como si leyera, contara historias. Con los objetos y juguetes disponibles construye escenarios simbólicos como la casa, plaza, jardín, etc. Transformación en los objetos y construcciones simbólicas de espacios: (ej. juego simbólico: la casita y juegos de plaza). Los acomoda, se sube, trepa, baja, camina y salta sobre ellos, los rodea, mueve (ej. sillón, cubos, sillas, mesa). Muestra un estado tónico emocional de placer y atención sostenida generalmente mientras juega con los objetos/juguetes de su vida cotidiana. Con respecto a la calidad de la utilización de los objetos realiza ajustes tónicos-posturales, de movimiento y secuencias de acciones, con cambios de ritmos, velocidades, teniendo en cuenta el tamaño y peso de cada objeto para su investimento. Con respecto a los caracteres de la utilización de los objetos se destacan: sensorio-motriz (ej. juego simbólico de plaza en el living), simbólica (por ej. en el caso del juego simb. del jardín ella como maestra con sus alumnos-hermana, perro, peluches y bebetes-; juego simb. contarle un cuento a su hipopótamo y mamá; juego simb. acompañando al bebote en la plaza y momento de higiene; juego simbólico de la casita cuidados cotidianos de bebés) y cognitiva (por ej. juego de mesa rompecabezas de bichos, donde ensambla, encastra, compara, selecciona, clasifica, organiza, pregunta, nombra, repite, personifica los bichos con nombres propios). <u>-Características y calidad de los objetos:</u> los objetos que utiliza la niña por lo general son sus juguetes o de su hermana y algunos objetos de la casa como sillas, cubos, sillón. Se observa que los objetos/juguetes que inviste la niña son seguros para su edad, de distintos materiales, texturas, cotidianos y de simple acceso en los hogares. Se observa una clara evolución en sus juegos, alcanzando, priorizando los juegos simbólicos y cognitivos con los objetos que se encuentran a su alrededor, dándole otro significado al espacio-tiempo y objetos que la rodean en el hogar, ampliando sus historias espontáneas e inventadas por ella durante cada juego a partir de su creatividad e imaginación (fantasías de acción en juego). <u>-Lugar de guardado:</u> en el hogar guardan los juguetes de manera clasificada y ordenada (cosas para pintar en latas, muñecos, juguetes de cocinita, cosas de supermercado, disfraces, etc. en canastos de	
--	---	--



	plástico grande o en cajas). Todo lo que usa habitualmente suele estar al alcance de L, en su habitación, placard y si no los alcanza porque esta alto pide ayuda para obtenerlos. <u>-Uso de objetos tecnológicos como juego en el hogar:</u> la mamá nos expresa que si usa celular (Aprox. 2 horas por día repartido) en algunos momentos como cuando ella cocina, o cuando va al baño, o en reuniones con otros adultos. Le gusta ver dibujitos en YouTube de Bluey, mascotas, escuchar música y bailar. La televisión la mira antes de dormir y la tablet ya casi no la usa porque esta vieja.	
✚ FACTORES EN RELACIÓN CON EL TIPO DE JUEGO	<u>-Tipo de Juegos que se observan o describen en entrevista:</u> -Juego Sensoriomotor: por ej. juego sensoriomotor de circuito en el living con el sillón, cubos, sillas chicas y altas, escalones, mesa de plástico, etc. (construcción simbólica de plaza). -Juego Simbólico: por ej. juego simbólico de maestra en el jardín con sus alumnos (muñecos, hermana y perro); juego simbólico de contar un cuento a peluche grande y mamá; juego simbólico de acompañamiento a bebé en la plaza; juegos de cuidados cotidianos con bebés en casitas construidas por ella (momentos de higiene, alimentación, descanso, paseo, juego, tareas del hogar: cocinar, limpiar). Uso y simbolización precisa y creativa de los objetos y el espacio-tiempo, enmarcados en una historia que va inventando durante el juego. -Juego Cognitivo: por ej. proceso cognitivo al contar un cuento, narrando con su expresividad verbal y no verbal, señalando, moviendo su dedo de izquierda a derecha de arriba a abajo, imitando, gesticulando emociones, haciendo como si leyera, preguntando y respondiendo preguntas con su mamá sobre la historia, prestando atención, creando a partir de su imaginación, repitiendo y memorizando historias de su interés. Y en el juego de mesa de rompecabezas, donde despliega acciones de atención, asociación, selección, clasificación, organización, encastre, entre otras, concentrada y logrando formar todos los rompecabezas disponibles en la mesa. También decide llevarlo a un plano	➤ “...La evolución del juego en las instancias más tempranas de conformación de la persona, la etapa de aseguramiento frente a la ansiedad por la pérdida de la unidad de sí, incipiente y todavía frágil en su constitución, o por la separación/pérdida del Otro privilegiado. Presenciamos la interiorización progresiva de ese Otro, en sus diversas representaciones: la madre, adultos varios, el mundo externo, el mundo de la cultura...” (Gruss, Rosenberg, 2017:137) ➤ “El niño juega con placer para reasegurarse, con el fin de alejar las tensiones dolorosas de su cuerpo, así como las emociones que les están asociadas. El juego espontáneo es un potente medio de reaseguramiento contra la angustia (la angustia de ser destruido y abandonado). Los juegos de reaseguramiento profundo mantendrán la seguridad afectiva del niño mediante la permanencia de una relación imaginaria con el objeto-maternante. El juego crea un contexto de seguridad que favorece estructuras de permanencia del objeto maternante que dará al niño la capacidad de jugar solo, así como de afirmar su existencia en su ausencia y de instalarse en el mundo de los adultos y de la cultura. Es por este motivo que uno de los objetivos primordiales de la PPA es ayudar al niño a desarrollar sus procesos de reaseguramiento por la vía del placer del juego simbólico.” (Aucouturier, 2018) ➤ “...a partir de la confianza incorporada y reafirmada por sus figuras de apego, un niño podrá instalar progresivamente y poner a prueba un nuevo y afinado instrumento totalmente propio: el jugar. Diferentes niveles de simbolización le permiten proyectar en la realidad del afuera los contenidos primarios y fantaseados de su vida psíquica, y así desplegar, elaborar y reelaborar sus afectos, temores y conflictos. Bernard Aucouturier reconoce un primer nivel de ‘reaseguramiento profundo de la angustia de pérdida’ a través de juegos de placer



	simbólico, colocándole nombres personalizados a cada bicho que armo. <u>-Clasificación desde la psm:</u> -Juego de reaseguración Profunda (juegos sensoriomotor) / Juego de reaseguración Superficial (juegos simbólicos, juegos de identificación, “a hacer como sí...”) / Juegos de aseguración profunda por medio del lenguaje (contar cuento/historia).	sensoriomotor: rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrio y desequilibrio, de destrucción y construcción; de presencia y ausencia (escondidas); de persecución (atrapar y ser atrapado); juegos de omnipotencia; juegos de identificación con el yo ideal; juegos de identificación con el agresor. (Chokler, 1999)” (Chokler, 2017: 94) ➤ “...Entonces el niño solo puede jugar –y jugar-se en la acción- en la medida de su relativa seguridad respecto de que lo que se va a poner en juego ya lo ha integrado totalmente en sí mismo. Puede jugar a alejar o perder lo que ya sabe que posee. Se pone a prueba con el sentimiento profundo de que en su realidad no lo pierde, aunque juegue a ponerlo en riesgo. Con la íntima convicción de poder recuperarlo con facilidad, transforma la excitación, la inquietud y la zozobra en el placer que anticipa el reencuentro y el dominio sobre sí, sobre el objeto y sobre el otro.” (Chokler, 2017: 94) (Ej. juego sensoriomotor equilibrio/desequilibrio, juego simbólico, narración de historia inventada con miedos y angustias profundas). ➤ “El relato ficcional del juego, así como las construcciones y las huellas gráficas representan pasajes en un proceso de distanciamiento emocional...Desde evocar intensas vivencias sensoriomotrices primitivas autocentradas (Aucouturier, 2024), se llega a la externalización, proyección y simbolización de contenidos internos que se concretan en construcciones, encastres, rompecabezas, en el dibujo y en el modelado. Ahora el foco está en el producto, aunque son actividades donde la corporeidad plantea ajustes y reajustes no solo práticos y cognitivos, sino también cierto nivel de control de la impulsividad, tanto en el gesto como en el proyecto.” (Chokler, 2017:185) ➤ “Aquello que habitualmente es llamado ‘juego simbólico’ es una creación bastante compleja poblada de elementos simbólicos y semióticos que se alejan sustancialmente de la imitación. Aunque difícilmente este trabajo logre erradicar el concepto habitual de ‘juego simbólico’, mantenemos la esperanza de que al menos el lector llegue a comprender que no se trata de tipos de juego sino de funciones dentro de este. Al jugar el niño pone de manifiesto capacidades psicológicas, la metábola y aquello de lo cultural que ha sido incorporado, y con ello elabora su discurso.” (García, 2017:74) ➤ “Función semiótica: Gracias a las capacidades representativas y simbólicas que el niño ha desarrollado a lo largo de los primeros años de
--	---	---



		vida, a medida que se apropia del lenguaje verbal y no verbal de su cultura, pone de manifiesto en el juego acciones con significación susceptibles de ser interpretadas por su observador. Ya no es el juego silencioso de los primeros tiempos destinados a explorar y conocer el mundo. Ahora, incorpora compañeros, reales o imaginarios, objetos y ropa con los que da vida a diferentes personajes. Organiza juegos de roles con dos o más integrantes o bien acepta el rol en un juego que propone otro niño y, en ocasiones, da 'libreto'. Modifica los espacios y le otorga una significación: una mesa puede ser una casa, un refugio o una montaña. La cama o un armario, el escondite perfecto para ocultarse de los depredadores...En esta función nos referiremos a los elementos que, transformados en signos, constituyen unidades portadoras de sentido y se articulan para formar un relato. El juego, como sistema de significación, transita entre lo simbólico, lo semiótico y lo figurativo. Por lo tanto, debemos señalar que los elementos se transforman en signos cuando pueden ser interpretados por un observador." (García, 2017:74)
✚ FACTORES EN RELACIÓN CON LOS OTROS (PARES, ADULTOS Y MASCOTAS)	<u>-La niña es solicitada por otro</u> (hogar: adultos/pares) Cuando se le solicita para mantener un diálogo, cooperar, jugar, cuando recibe atención y cuando responde a una necesidad de otro (por ej. responder una pregunta o hacer lo que otro le solicita). Comprende y ejecuta consignas simples y complejas, aunque por lo general se observa poca intervención de los adultos en su juego espontáneo y si lo hacen es con algunas intervenciones verbales o alguna acción que la niña pide. L actúa y participa de manera atenta al entorno, de manera activa, autónoma, por su propia iniciativa, con el material/juguetes que generalmente es buscado y creado por ella. También se observa placer compartido con su hermana durante sus juegos simbólicos y disponibilidad para la acción, creación de historias y construcción de espacios. Lara se ajusta a nivel sensorial, tónico, emocional y postural en base a la ocasión, según el dispositivo, juguetes, espacio-tiempo de juego, propuestas, intervenciones y participación de los otros en la construcción de su juego. L se transforma tónica y emocionalmente cuando se encuentra en juego sensoriomotor, realiza diversas acciones (caminar, correr, saltar, trepar, subir, bajar, equilibrarse, etc.), con coordinación, seguridad en sus movimientos y destrezas.	➤ El aporte de Bernard A. "Jugar con los padres, hermanos, con los compañeros, es un medio excepcional de comunicación para él. En efecto, él juega libera emociones muy fuertes que los niños comparten, se apropian o rechazan, emociones acompañadas o no de palabras. Esta intensidad de la comunicación durante el juego permite que el niño se construya a sí mismo en camino hacia la socialización." (Aucouturier, 2022:34) ➤ En relación al Organizador del desarrollo: El vínculo de apego, la dra. Chokler describe lo siguiente: "El apego se va a desarrollando hacia las personas con las que el niño tiene mayor interacción o que le brindan las respuestas específicas (Bowlby,1976) más cálidas y adecuadas...así acrecentarán las sensaciones de seguridad o inseguridad. De esta manera, las huellas mnémicas de la interacción en la experiencia creada y recreada día a día, construyen las matrices afectivas, relacionales y sociales que permiten al sujeto sentirse mejor o peor acompañado, confiado en su entorno y seguro de sí mismo o precariamente sostenido y perversamente sometido. Desde estos modelos operativos, las experiencias tendrán una incidencia fundamental en los procesos de estructuración del psiquismo y de la personalidad en el curso del desarrollo." (Chokler, 2017:52, 53) ➤ Con respecto al Organizador del desarrollo de la comunicación y sus lenguajes, "La comunicación con sus lenguajes se instala en la dinámica



	<u>-La niña solicita a otros:</u> Hay intensión comunicativa e interacción con su familia (se observa más con su mamá y hermana en los videos). Cuando desea interactuar para comunicarse, jugar, cooperar. Cuando desea obtener un objeto, que está fuera de su alcance (por ej. guardado en el placar), cuando le cuenta al otro sobre su juego simbólico, cuando hace preguntas. Solicita al otro por medio de la seducción (mirada, gestos, respuesta a la necesidad del otro); la imitación de los gestos, sonidos, acciones, movimientos, mímicas (en juego simbólico tomando roles precisos de adulta cuidadora, educadora, mamá); la anticipación; la invitación (ej. la mamá que escucha la narración de sus historias. Invitación a su hermana en el juego del jardín). Los medios que utiliza para atraer al otro son a través de la voz: frases, preguntas, respuestas, diálogos (con distintos tonos: más altos o más bajos), miradas dirigidas y sostenidas, gestos y mímicas acordes a la situación, variaciones tónicas y emocionales, cambiando el ritmo de su accionar según el juego en el que se encuentre (unos más estáticos, minuciosos ej juego de rompecabezas y otros con más movimiento corporal, amplios ej. juego de plaza en el living), diversas posturas y movimientos, alternancia de distancias (alejarse-aproximarse), traslados con una intensión, sonrisas, risas, el contacto físico, la repetición de los juegos simbólicos de reaseguración que le generan placer. L acaba o rompe las interacciones corriendo la mirada hacia otro lado, ignorado al adulto, prestando atención a su accionar, continuando su juego. <u>-La atención del otro ¿cómo la muestra?:</u> da, recibe, escucha, responde, pregunta, acoge, atiende, prevé, anticipa, imita, repite, participa de manera activa, toma un roles específicos (maternante) en el juegos simbólicos (Adulta cuidadora, educadora, mamá...). Es sensible a las emociones de los demás y tiene sentimientos de solicitud hacia los demás. (Resonancias tónicas emocionales recíprocas). <u>-Modalidades en la comunicación:</u> Proximidad: puede permanecer en espacio cercano a sus padres y hermana, pero también puede alejarse, ir a otros espacios del hogar, se muestra segura en su hogar, habitando todos los espacios con libertad. Cuerpo/contacto: en pocas ocasiones se observa en los videos que se acerca a otro y establece contacto físico. Generalmente se encuentra concentrada en su juego, en su	del espacio entre los sujetos, con suficiente proximidad, pero también con suficiente distancia para crear sus sistemas en común, incidir desde la diferencia sobre otro elaborando códigos socializados. Esto sería imposible sin explorar, descubrir, reconocer, probar, ejercitar, ponderar y dominar las modalidades e instrumentos más eficaces para influir en él en cada contexto que, a su vez, va a estar definido por el orden simbólico de las representaciones sociales. De la misma manera el Orden Simbólico determina las formas culturales de las conductas de apego y los espacios, objetos y rituales del mundo a explorar y conocer". (Chokler, 2017: 69, 70) ➤ "Dada su característica eminentemente social desde el inicio, la seguridad afectiva y la calidad de protección del vínculo de apego son las condiciones de base para que el niño pueda operar con sus propios instrumentos de exploración. Así, impulsado por el deseo y por el placer de conocer y dominar los fenómenos de su mundo, se manifiesta como sujeto activo, cognoscente y disponible en la relación." (Chokler, 2017: 93) ➤ "En relación al hombre con los animales podemos registrar dos procesos: uno de ellos tiende a la eliminación, exclusión o indiferencia; otro, a valorar la presencia del mundo animal a través de la conservación (especies protegidas, zoológicos), reconstrucción embalsamiento (museos), reproducción en escala (juguetes), representación (imágenes visuales), animación (películas, libros). Cotidianamente, en los animales domésticos, en las mascotas, se vierte una parte de la necesidad de contacto y juego." (Calmels, 2013:37) Ej.: L incluye a su perro como partenaire simbólico (otro alumno) en su juego de maestra del jardín. ➤ En relación al Organizador del desarrollo: El orden simbólico, la dra. Chokler describe lo siguiente: "El conjunto de representaciones mentales, determinadas socio-históricamente- valores éticos, creencias, mitos y saberes científicos y culturales de una comunidad- se expresa y opera inevitablemente, en la interacción cotidiana, desde un Orden Simbólico inducido a través de discursos, comportamientos, actitudes, acciones, rituales y emblemas que regulan y mantienen la vida e incluyen a cada sujeto en la familia, en la sociedad y en la cultura. De esta manera penetran con fuerza instituyente integrándose en el psiquismo individual (Kaës,
--	--	--



	accionar, objetos y espacio creado por ella para jugar. Usa la comunicación verbal: como la voz, palabras, preguntas, como no verbal: señalamientos, gestos, mímicas, miradas, sonrisas, risas, estado tónico emocional, posturas, acciones para comunicarse con otros.	1981) y configurando tanto sus conductas como su pensamiento y su identidad." (Chokler, 2017: 49,50)
--	---	---



ANEXO 5:

Trabajo de campo: Entrevistas:

Entrevista semiestructurada: Amir:

-Fecha: 29/12/23 – Edad del niño en la que se realizó la entrevista: 11 meses.

I. En relación al espacio de juego en el hogar:

1. ¿Cuáles son los lugares de la casa en donde el/la niño/a juega habitualmente? (ej.: living, dormitorio del niño/a, dormitorio/habitación padres, comedor, patio, vereda, otros)

Mamá del niño (M): “Generalmente en el comedor. Exclusivamente dentro del corralito.”

2. ¿Cuál es el espacio preciso donde suele estar durante el momento del juego? (dar algunos ej.: silla infantil, silla grande, cama de los padres, cuna, catre, cama, corralitos, sillón, espacio de suelo con alfombra o colchoneta, etc.)

M: “En el corralito de red, con base acolchonada y con unas agarraderas de plástico que cuelgan de los costados, que cuando él no llegaba a agarrarse de la red, se agarraba de ahí.

Cuando hacía frío en el invierno era en el sillón o en la cama de nosotros, que jugábamos. Y ahora que se empezaron a poner los días lindos, a partir de octubre, noviembre, empezamos a sacarlo al patio, al pasto.”

-¿Y el contacto directo en el pasto o le pones una alfombra?

M: “Al principio era alfombrita, pero siempre quería que tocara el pasto para que no le tuviera ni miedo ni que fuera mañoso de no tocar otras texturas, así que desde chiquito empezó a tocar descalzo, sin medias el pasto.”

-¿Entonces el patio es otro lugar de juego para él?

M: “Sí...le encanta”

-¿En qué otro espacio donde suele estar para jugar?

M: “En la casa de mi mamá que pasa varias horas cuando lo cuida, está en una practicuna, tiene una red, pero más finita que el corralito, entonces no puede engancharse con los dedos y subirse; por eso le hemos puesto una soguita para que él se agarre de ahí y se suba. Es lo mismo, pero nada más que practicuna, pero lo usamos como corralito en la casa de mi mamá.

-¿Ya se para?

M: “Sí, desde los 7 meses. Y ahora desde hace unas semanas se mantiene en el medio del corralito y se queda quietito sin agarrarse de nada, luego se cayó, pero ya lo intenta.”

3. ¿Ese espacio es elegido por el niño/a? ¿Es propuesto por los adultos del hogar?

M: “Son propuestos por nosotros, porque para hacer cosas o algo, yo lo dejo ahí. No lo dejo en el piso ni nada, sino que lo dejo ahí y yo me pongo a hacer cosas.”

4. ¿Han utilizado dispositivos en la crianza, vida cotidiana para jugar o desplazamientos del bebé? ¿Cuáles? ¿en qué momento? ¿cuánto tiempo lo usaban? (andador, gimnasio, corralito, saltarín, balancín, silla para que se sienten, etc.)

M: “El corralito; sillas; para que camine lo sujetamos desde las axilas con una cinta/cuerda de bata y así lo llevábamos; tiene sillitas chiquitas y le compramos lo de los juegos Montessori de madera, que lo hemos introducido hace un mes más o menos (cubo, triángulo, rampa, balancín). Él usa todos esos, pero los usa como modo de agarrarse y de tratar de escalarlos. Todavía el balancín como balancín no lo usa, si no como puente más que todo. La rampa solamente de la he puesto en el piso para que sienta la textura y toque los colores, pero no lo he subido todavía.

La sillita para comer tiene mesa y seguro para ponérselo bien cerquita a la panza y no se pueda parar, encima tiene correas para poder atarlo y que no se pueda incorporar. Porque si no se levanta y es peligroso. Pero esta sillita la uso cuando yo

necesito cocinar, porque el corralito no me entra por el pasillo, lo tengo que desarmar para que me entre y quede más cerca de la cocina para verlo; así que uso la sillita un rato cuando yo estoy en la cocina o doblando ropa.

-¿Y esa silla también la usan para comer, por lo que veo que tiene mesita?"

M: "Sí, si esa es sillita de comer. La usa desde los 6 meses."

5. ¿Qué modificaciones han llevado a cabo en el hogar para preparar los espacios de juego? Nombrar algunas que recuerden.

M: "Ahora que él ha empezado a caminar, cambiar las macetas, las plantas de lugar a otro espacio donde él no pueda tener acceso. Al igual que cambiar el balde de la mopa que siempre lo teníamos en el pasillo y ahora que él camina por ahí, lo tenemos que poner en el baño y cerrar la puerta.

Poner manteles más cortitos en la mesa, y no tan largos para que él no se pueda enganchar. Y las sillas tratar de subirlas o correrlas para que él no pueda escalar.

Y seguro faltan muchas modificaciones más, porque todavía no se ha largado bien.

También corrimos los comederos de los perros, porque él va directamente al agua y empieza a hacer chapoteo."

II. En relación a los objetos/juguetes:

6. ¿Cuáles son los objetos/juguetes que elige cotidianamente para jugar según su preferencia?

M: "Los autitos, los que tenga ruedas y hagan ese ruidito de las ruedas girando, esos le gustan.

También le gustan mucho los mordiscos, para chuparlos o llevárselos a la boca; los sonajeros de plástico o tejidos, que tengan algún sonidito. Todo lo que tenga algún sonidito, por ej. agarra un palillero y también lo mueve porque le gusta el sonido que hace."

7. ¿Qué objetos elegiste vos para ofrecerle específicamente para el juego?

M: "Lo que yo le doy son peluches chicos como para introducir algún instrumento como de apego, pero se ve que no tiene nada de apego, ósea juega, pero mucha atención no le da.

Y los cositos que son para encastrar con forma de círculos, ruedas y cubos de material de madera que vienen con una base de palito. Bueno no le doy el juego completo, pero le voy dando los cubitos y rueditas que son unos más grandes y otros más chicos. Y él los muerde, los chupa, se los pone en la cabeza, lo hace rodar. Esos son los que más me gusta que toque, los de madera."

8. En relación al espacio-tiempo de guardado: ¿Hay un espacio de guardado de los juguetes? ¿Dónde guardan los juguetes?, ¿Hay objetos disponibles? ¿Hay objetos guardados?

M: "Sí, todos los juguetes del corralito, al lado tengo colgada una bolsa donde guardo todos los juguetes y cada tanto se los voy cambiando, cuando veo que ya se ha aburrido, saco todos los que tiene y le coloco otros.

Y después en la habitación de él están todos los demás guardados, como los de Montessori.

Pasa que no tiene un juguete preferido, yo le voy rotando los juguetes cada una o dos semanas y juega con todos. No es que siempre tiene los mismos juguetes de la misma forma, los voy cambiando."

9. ¿Suelen tener los juguetes en un mismo cajón, canasto o mueble todos juntos? ¿Los tienen clasificados por algún criterio? ¿Cuál es el uso habitual?

M: "Los que usa en el corralito los dejo en una bolsa colgados cerca. Los guardo todos juntos, sin clasificar. Obviamente que los que sé que ya no usa o los que ya me molestan a mí porque son muy grandes, ya directamente los separo y los guardo bien guardados."

10. ¿Utilizan el celular? ¿Con qué frecuencia aproximadamente? ¿En qué circunstancias, momento se usan? ¿Cuánto tiempo estimas de uso de pantallas (celular, tablet, televisión, etc.)?

M: “No, nunca. Lo ha visto cuando está conmigo o con mi mamá y estamos en una llamada o videollamada, ahí lo ha visto, le llama la atención; pero no se lo doy, no tiene contacto.”

-¿Y con algún otro artefacto tecnológico, por ej. la tablet, televisor?

M: “No, lo único que puede llegar a ser diferente es un juguete que tiene que es como un pianito, que toca y hace sonidos. Pero es lo único que tiene como más tecnológico, lo demás nada.”

11. Durante el juego ¿Hay tecnologías digitales de fondo? (Desde lo Visual/Sonoro: ej. televisión o equipo de música)

M: “Sí, todo. Eso es generalmente permanentemente, en mismo espacio donde está él seguramente está prendido o la radio o el televisor. Algunas veces está el noticiero y otras veces en dibujitos para él; pero que él mucha bola no le da.”

12. ¿Consideran el tiempo de uso del celular como tiempo de juego, de actividad lúdica del niño/a? (Considero su percepción).

M: “Sí, sí. Hay algunas veces donde se lo damos y le mostramos los videos que le hemos grabado a él, por ej. cuando lo filmamos que él se ríe, se muere de la risa, se lo mostramos y él se mira y ríe, quiere mover el dedito en la pantalla. Como que le llama la atención, pero se lo que es, así que no se lo doy mucho.”

III. En relación al juego:

13. ¿A qué juega habitualmente? (¿Cómo? ¿Con quién? ¿Y a que más juega? ¿cómo?)

M: “Habitualmente con mi mamá, mi papá (sus abuelos), el Franco (su papá) y yo. Y la Yami (tía) hasta hace un mes, porque se mudó de la casa de mi mamá.

Y le gusta que juguemos con los autos, a moverlos, hacerlos rodar, hacer los sonidos de auto. Él hace la mímica y sonido del autito. Algunas veces agarra un bollo de pan o una presa de pollo cuando está comiendo y también la hace como si fuera un autito. También jugamos a las cosquillas, lo zamarreamos para todos lados, le hacemos “la cunita de oro”, o como la forma de un columpio, lo agarramos y que empezamos a bailar con él en brazos, a movernos, sacudimos, le gusta mucho eso.

Ahora que está aprendiendo a caminar, le gusta que lo persigamos y atrapemos, que le digamos “Amir te voy a atrapar” y lo agarremos, él juega a que se escapa.

Y ahora hace poco mi mamá le está introduciendo el lápiz y el papel. Entonces agarra el lápiz y empieza a garabatear en un papel.”

14. ¿Cuáles son los tiempos de juego en su hogar? ¿En qué momento del día se dan habitualmente? ¿Por qué? ¿Con quienes? (ej.: mañana, medio día, siesta, tarde, noche)

M: “Es indistinto, cuando no está comiendo, está durmiendo y si no jugando. A veces estamos en mi casa y otras veces en la casa de mi mamá, que es como su segundo hogar porque ella lo cuida cuando yo estoy trabajando.”

IV. En relación a la familia:

15. ¿Qué aspectos conocen sobre el juego de los niños/as? ¿Tiene conocimientos sobre temas, conceptos, autores relacionados al juego? (Autorrepresentaciones del juego de los padres)

M: “No, lo que se lo sé por vos, que me has ido enseñando a lo largo de que has ido estudiando y otra cosa por la rama de Montessori de hacer a los niños lo más inquietos, autosuficientes, que sepan sus límites pero que traten siempre de tratar de estimularlos y ser lo más autónomos posibles. De que tengan contacto desde chicos con todos esos aspectos para que después no tengan ningún tipo de problema, ni alérgicos, o que se caigan y lloren exageradamente. Entonces esa es mi forma de crianza, tratar de exponerlo lo más que pueda a todas las cosas para ir enseñándole los peligros, pero tratar de que sea un nene estimulado.”

16. ¿Existen momentos de juego compartidos con los adultos del hogar? Nombrar algunos ejemplos.

M: “ Sí, jugar a perseguirlo, atraparlo; jugar con autitos, jugar con pelota, jugar a moverlo.”

17. ¿Suelen armar algunos espacios de juego? ¿Qué proponen?

M: “Yo voy rotando los juguetes para que juegue con distintos objetos cada una o dos semanas, le ofrezco variedad, cuando veo que él se aburre. Preparo espacios de juego en el corralito, en la silla alta con mesita, pasto del patio y alfombra en el suelo adentro de la casa.”

18. ¿Qué aspectos se tienen en cuenta para los espacios de juego? (por ej. seguridad, aprendizajes, organización, limpieza, etc.)

M: “La seguridad, de tenerlo en un lugar acolchonado al principio y tratar de estar presente por si se cae, para tenerle la cabeza y atajarlo. Y la limpieza, que sea un lugar que al menos le hayamos pasado un trapo o que sepamos que está limpio. Por eso lo dejamos andar acá en la casa de nosotros, pero cuando vamos afuera u otra casa no lo dejo ni gatear ni nada.”

V. **En relación con los niños protagonistas del juego:**

19. ¿Hay momentos de juego de ellos solitos en el hogar? ¿Cuáles? ¿Con qué? ¿Dónde? Nombrar algunos ejemplos. (Análisis: momentos de juego autónomo, sin la intervención de los adultos).

M: “Sí, cuando lo dejo en el corralito, le pongo la música de fondo y algún juguetito y él se queda ahí. Explora los juguetes, se sienta, se para. Hay veces que le ponemos el corralitos cerca de la puerta abierta, mirando hacia la calle y le llama mucho la atención las voces, los gritos de las personas, las motos, los micros que pasan por la calle, entonces esta como pendiente mirando afuera cuando ya no juega más con sus juguetitos.”

Entrevista semiestructurada: Brune:

-Fecha: 13/12/23 Edad del niño en la que se realizó la entrevista: 1 año 8 meses.

VI. En relación al espacio de juego en el hogar:

20. ¿Cuáles son los lugares de la casa en donde el/la niño/a juega habitualmente? (ej.: living, dormitorio del niño/a, dormitorio/habitación padres, comedor, patio, vereda, otros)

Mamá del niño (M): “ Los lugares de juego son el patio, el living-comedor y su habitación (que la comparte con su hermano de 5 años). El living es un mismo espacio grande compartido con la cocina-comedor.”

21. ¿Cuál es el espacio preciso donde suele estar durante el momento del juego? (dar algunos ej.: silla infantil, silla grande, cama de los padres, cuna, catre, cama, corralitos, sillón, espacio de suelo con alfombra o colchoneta, etc.)

M: “En la cocina-comedor más que nada en la mesa grande, que lo ponemos generalmente para pintar.

En el living suele jugar entre el piso y el sillón. A veces juega en el sillón o en el piso o con los almohadones del sillón.

Y en la pieza también entre el piso y la cama. A veces juega arriba de la cama, a veces en el piso. Él sube a su cama con facilidad porque es bajita, y a veces se logra subir a la cama del hermano que es un poco más alta.

Y con respecto a las sillas grandes, se sube sin ningún problema. Y si no también algunas veces lo ponemos en la silla de él. Dependiendo la altura que queramos que tenga, si queremos que llegue a la mesa, él se arrodilla en la silla que nos sentamos nosotros y si no en su propia silla para comer también tiene una mesita de plástico, entonces también lo sentamos ahí.

Dependiendo de la estación, usa algunas veces los almohadones del sillón en el piso o una alfombrita o una colchita si esta frío, pero ahora en el verano solo se sienta en el piso. Pero la mayoría de las veces en contacto con el piso porque en la casa tampoco es que hace tanto frío.

Otro lugar donde sabemos ponerlo a jugar es en la ducha (baño), le ponemos agua con algunos animalitos, túper, esponjas, los recipientes de shampo y él juega ahí antes o después de bañarse o si hace mucho calor, para que se refresque.”

22. ¿Ese espacio es elegido por el niño/a? ¿Es propuesto por los adultos del hogar?

M: “Sí, la mayoría de las veces es elegido por él, porque se maneja solito con lo que quiera hacer, dependiendo el juego. Pasa que a él tiene un autito, le gusta mucho jugar con las pelotas, así que no está sentado permanentemente.”

23. ¿Han utilizado dispositivos en la crianza, vida cotidiana para jugar o desplazamientos del bebé? ¿Cuáles? ¿En qué momento? ¿cuánto tiempo lo usaban? (andador, gimnasio, corralitos, saltarín, balancín, silla para que se sienten, etc.)

M: “ El andador con Brune no lo utilizamos, con el hermano mayor sí.

Lo que si teníamos era un gimnasio, que era una alfombrita acolchonada con un espejito, donde él se acostada y tenía sonajeros colgados. Eso se lo poníamos más que nada para jugar cuando era bebé, a parte era de muchos colores y formas entonces llamaba mucho la atención.

También usaba el corralito donde le poníamos juguetes o le colgábamos cosas.

-¿El corralito era de red o de madera?

M: “ De red al rededor, piso con madera de base y acolchonado.”

Creo que ninguna otra cosa porque no ha tenido la sillita que se va corriendo, esas cosas no.”

-¿En qué momento los usaban?

M: “ El corralito muchas veces si lo utilizamos para que él jugara y cuando nosotros hacíamos la comida o pasábamos el lampazo, cosas así. Pero también a nosotros nos funcionó bastante bien el corralito con el Gerar (hermano) porque nos ayudó a que aprendiera a pararse solito y caminar. Entonces por eso mismo nos gustaba para el Brune porque, al fin y al cabo, los ayuda a agarrarse, hacer fuerza con los brazos y poder pararse. También empezar a caminar dando vueltas por el corralito. Por eso

decidimos volver a implementarlo con él, más allá que después uno lo ayuda y lo hace en el piso, pero también es una buena herramienta.”

24. ¿Qué modificaciones han llevado a cabo en el hogar para preparar los espacios de juego? Nombrar algunas que recuerden.

M: “ Si, por ej. nosotros tenemos una biblioteca con un montón de libros, tuvimos que desocupar dos estantes, sacar esos libros y guardarlos; porque era más lo que estaban en el piso los libros que lo que estaban en la estantería. Había libros que eran muy pesados, otros que las hojas también te cortan si lo abris y no lo manipulas bien. Y otra cosa que tuvimos que sacar afuera fue una mesita ratonera que teníamos en el living, porque los chicos se subían arriba y saltaban al piso. Realmente era muy peligroso porque una vez Gerar venía corriendo, choco con la mesa, se pegó con el filo y se cortó en la pera. A parte al ser dos se complica un poco más porque juegan juntos, corren más, entonces hay que tener más cuidado en el espacio.

Otra modificación fue que el Juan (papá) tuvo que hacerse su espacio de trabajo, porque hace tatuajes, una habitación en el living con Durlock. Por el hecho de que los chicos le tocaban las cosas y era peligroso por las agujas, máquinas y la sangre. Entonces no es un lugar para que ellos estén tocando. Así que tuvimos que hacer una piecita para que él pudiera trabajar.”

VII. En relación a los objetos/juguetes:

25. ¿Cuáles son los objetos/juguetes que elige cotidianamente para jugar según su preferencia?

M: “ Los objetos que usa siempre es un auto que le dice “Rum” (“Pata pata”) que es grande, se sube y va, viene por el comedor, el living, afuera, el caminito del patio, por todos lados. Ese es uno de sus juguetes preferidos, está todo el día con eso. Y como el hermano se sube al patín o bici así que van y vienen.

Después le gusta jugar a esconderse con colchas o hacer torres con los almohadones del sillón y tirarse encima.

Le encanta jugar con las pelotas.

Otra cosa que le interesa es sacar las cosas de la cocina, como túper, cucharones, esas cosas.

Le gusta mucho jugar con globos, se los inflamos, los traslada, mueve, tira para arriba. Se entretiene bastante.

Le gusta jugar con los cuentos, sobre todo -el lobo y los tres chanchitos-aunque a veces los rompe. Tenemos varios cuentos, pero algunos son del hermano y esos se los mostramos nosotros sin dárselos, porque si no los rompe. No intencionalmente si no porque no sabe manipularlo con cuidado para girar la hoja.”

26. ¿Qué objetos elegiste vos para ofrecerle específicamente para el juego?

M: “ Le ofrecemos los autitos chiquitos, aunque eso no le gusta tanto.

Le ofrecemos los muñequitos de los animales, eso sí se entretiene bastante porque hace como si se pelean entre ellos, como si se ataca, les habla.

Cuando salimos afuera al patio, le damos cucharitas, baldecitos o túper para que jueguen con el barro, la tierra.

Al fin y al cabo, agarra lo que agarra el hermano. Algunas veces el Gerar mismo le ofrece juguetes. Realmente le gusta mucho jugar con su hermano. ”

27. En relación al espacio-tiempo de guardado: ¿Hay un espacio de guardado de los juguetes? ¿Dónde guardan los juguetes?, ¿Los niños/as acceden a los juguetes? ¿El adulto tiene que proveerlos? ¿Hay objetos disponibles? ¿Hay objetos guardados? ¿El niño/a tiene acceso de manera fácil a los mismos?

M: “Si tenemos un placard en la habitación de los chicos, donde guardamos los juguetes.

En realidad, Brune todavía no sabe guardar las cosas, más que nada cuando le decís que los guarde, los saca. Pero a veces te ayuda guarda dos o tres juguetes y después lo tenemos que seguir guardando nosotros. Como no tenemos mucho espacio para poner los juguetes, están en un placar y tienen una puerta cerrada, asique si él quiere

algo, nosotros se lo tenemos que buscar y pasar. Aunque algunos juguetes los tiene a mano como el auto con el que juega siempre asique lo dejamos en el living.”

28. ¿Suelen tener los juguetes en un mismo cajón, canasto o mueble todos juntos? ¿Los tienen clasificados por algún criterio? ¿Cuál es el uso habitual?

M: “ En el placard los tengo en varias cajas abiertas con manijas en unos estantes. Y los tengo diferenciados, en lo posible, porque a veces los chicos me sacan todo y queden mezclados.

Trato de tener por ej. los animales todos juntos, los bloques por otro lado, los autitos en otra caja y así.”

29. ¿Utilizan el celular? ¿Con qué frecuencia aproximadamente? ¿En qué circunstancias, momento se usan? ¿Cuánto tiempo estimas de uso de pantallas (celular, tablet, televisión, etc.)?

M: “ En realidad celular casi no se lo damos. Primero que nada, porque a veces lo rebolea, tira. Y a parte porque preferimos ponerle la tele antes que el celular. A no ser, que a veces, inevitablemente cuando vamos a algún lugar a cenar y vemos que hay mucha gente o que no se puede andar con él permanentemente persiguiéndolo o que hay cosas peligrosas; ahí si le damos el celular un rato con canciones o videos. Así podemos estar sentados en el lugar.

Y acá en la casa más que nada ve la tele. A veces en las noches o tardes, le ponemos cuentos en la televisión para que los vea y escuche. Tratamos de que vean cosas con sentido, una historia como videos de canciones, dibujitos, cuentos o películas, no que sea cualquier cosa. Más que nada también cuando tenemos que cocinar, o hacer algo que no podemos estar al cien prestándole atención.”

30. Durante el juego ¿Hay tecnologías digitales de fondo? (Desde lo Visual/Sonoro: ej. televisión o equipo de música)

M: “ Si la mayoría de las veces estamos escuchando música en la tele. Lo que hemos estado haciendo desde hace un tiempo es que en el tele se puede poner el audio y la pantalla en negra. Porque si no ellos se distraían con los videos, colores, paisajes que muestran y dejaban de jugar. Entonces descubrimos que se podía poner solo audio y dejar la pantalla negra.”

31. ¿Consideran el tiempo de uso del celular como tiempo de juego, de actividad lúdica del niño/a?

M: “Puede ser como actividad lúdica cuando ven tele, le ponemos cosas que tengan sentido, que tenga una historia con un principio, problema y final, como por ej. un cuento, canción, película, ósea videos que les enseñe a cantar, a contar los números, aprender las letras, colores o animales. Videos que sean realmente útiles.

Más allá que es chiquito el Brune, como para entender una historia, pero no me gusta ponerle dibujitos sin sentido, ni nada interesante.”

VIII. En relación al juego:

32. ¿A qué juega habitualmente? (¿Cómo? ¿Con quién? ¿Y a que más juega? ¿cómo?)

M: “ Habitualmente el autito “Pata pata”, anda con su hermano en otro juguete.

Le gusta mucho jugar con su hermano. Por ej. si él está saltando, él salta; si está corriendo, él se pone a correr detrás del Gerar, si canta él canta, lo imita muchísimo. Y cuando tiene ganas el Gerar también le ofrece cosas. Por ej. al más grande le gusta pintar, entonces lo ponemos al lado, le damos otro cuaderno, hoja y colores. Entonces hace líneas y rayas.

Le gusta mucho que juguemos a perseguirlo y atraparlo. También a las escondidas, casi siempre se esconde en su pieza con las colchas.

Le gusta mucho jugar a la pelota y con el globo.

Ahora en el verano hemos armado la pileta, le gusta estar metido en el agua tranquilo, camina o el Gerar se mete con un juguete y juegan a que lo tiran y lo buscan. Les gusta jugar en el agua.

También cuando está en el patio le gusta mucho hacer barro, con una cucharita meter el barro en un recipiente.”

33. ¿Cuáles son los tiempos de juego en su hogar? ¿En qué momento del día se dan habitualmente? ¿Por qué? ¿Con quienes? (ej.: mañana, medio día, siesta, tarde, noche)

M: “Prácticamente todo el día porque desde que se levanta como a las 8, 9 de la mañana juega hasta el mediodía.

Después cerca del mediodía solemos ponerle un ratito la tele, 40 min., una hora para yo poder hacer la comida. Porque al ser tan chico es muy dependiente de mí y cualquier cosa que hace quiere que lo estes mirando o te llama, pide algo. Así que en ese momento le pongo los videos.

Luego de comer se acuesta un rato a dormir la siesta hasta las 17 hs. Ahí vemos si tenemos que salir o si nos quedamos en la casa se pone a jugar hasta la noche. Luego lo bañamos y a dormir.”

IX. En relación a la familia:

34. ¿Qué aspectos conocen sobre el juego de los niños/as? ¿Tiene conocimientos sobre temas, conceptos, autores relacionados al juego? **M:** “De autores y teorías no conozco mucho. Lo que si se por leer algo de internet o que uno busca que juegos son buenos para niños a cierta edad y me gusta investigar eso para poder darles otras cosas. Porque a veces no se me ocurre a qué pueden jugar entonces busco y veo cosas para hacer con agua con plasticola, fideos, tapitas de gaseosa, botellas, los bidones, etc.

Los únicos conceptos que puedo decir es ciertos juegos para motricidad fina por ej., pero así tan teórico no.

Como uso Instagram me salen videos de juego, los voy guardando y los intento implementar con los chicos.

Que hagan algunas tareas del hogar si quieren como pasar la mopa, colgar o destender la ropa limpia, etc. Eso lo he escuchado o leído que es importante para que ellos aprendan a ser más independientes, autónomos y les gusta hacerlo.”

35. ¿Existen momentos de juego compartidos con los adultos del hogar? Nombrar algunos ejemplos.

M: “Nosotros a veces le leemos cuentos, jugamos a perseguirlo y atraparlo. A las escondidas, él se esconde y nosotros lo buscamos.

Jugamos a pasarnos la pelota o globo, él la va a buscar, la devuelve, la tiramos para arriba o le damos algo para que la emboque.

Le gusta que lo traslademos en el coche.

Le gusta que uno se tire al piso y él se sube arriba de nosotros para que lo llevemos como caballito.

Nos gusta que tengan contacto con la naturaleza e ir enseñándole cosas como el crecimiento de las plantitas en el patio. O cuando cortamos el pasto, les prestamos la escoba o el rastrillo. Al Brune le gusta mucho el secador, anda para arriba y abajo con eso en la casa, lo pasa por el piso. Le ofrecemos las cosas, objetos de la vida cotidiana, o cuando lavo las verduras ellos también me ayudan.

También jugamos a nombrar las partes del cuerpo de cada uno.

Le gusta mucho que le cantemos canciones, hay una que se llama -el tuis de los ratoncitos- y él se pone a bailar.

Nos metemos a la pile con él, chapoteamos y jugamos en el agua.”

36. ¿Qué aspectos se tienen en cuenta para los espacios de juego? (por ej. seguridad, aprendizajes, organización, limpieza, etc.)

M: “En eso tenemos una diferencia con el papá como toda familia, yo quizás busco más la seguridad, que se diviertan, pero con cuidado, bajo es aspecto de que no sea peligroso. En cambio, el padre no, él es más relajado en ese sentido, están jugando fuerte y no se da cuenta que se puede pegar en la cabeza. creo que esto no se da nada más acá si no que en general los padres son menos despreocupados que las madres.

Otra cosa que me gusta es jugar y que los chicos puedan aprender algo, eso me parece muy bueno. Como por ej. los colores, jugar contando para que aprenda los números. O cuando le canto la canción de los ratoncitos hay una parte que tiene que

esperar cuando el gato aparece y se come los ratoncitos, asique le genere expectativa en la historia.

La limpieza trato siempre de que los lugares estén limpios, más que nada si se están tirando al piso. Va depende, porque si salimos al patio, si se quieren embarrar enteros, los dejamos y después los baño. Depende del lugar y del juego. Si van a jugar con tierra, agua, bueno que se mojen y que se ensucien. O por ej. cuando juegan con tempera también está permitido porque se suelen rayar y bueno es así."

X. En relación con los niños protagonistas del juego:

37. ¿Hay momentos de juego de ellos solitos en el hogar? ¿Cuáles? ¿Con qué? ¿Dónde? Nombrar algunos ejemplos. (Análisis: momentos de juego autónomo, sin la intervención de los adultos).

M: "Se entretiene jugando con los muñecos, más que nada juega solito, hace como si se pelean, que caminan o hablan."

-¿Muñecos de animales y de personajes también?

M: "Si, para papá Noel le trajo los héroes en pijama, así que juega con esos personajes. Si no con los animalitos."

Cuando juega en la bañadera esta solito."

Entrevista semiestructurada: Lara:

-Fecha: 22/12/23 Edad del niño en la que se realizó la entrevista: 4 años

XI. En relación al espacio de juego en el hogar:

38. ¿Cuáles son los lugares de la casa en donde el/la niño/a juega habitualmente? (ej.: living, dormitorio del niño/a, dormitorio/habitación padres, comedor, patio, vereda, otros)

Mamá de la niña (M): "Por lo general en su habitación, al lado de su cama. Tiene un espacio ahí de una alfombra de colores y tiene canastos de juguetes."

Y abajo en la escalera, porque mi casa es un dúplex, entonces debajo de la escalera o en el primer escalón, ahí acomoda todos sus juguetes. Esos son los espacios favoritos donde más juega."

39. ¿Cuál es el espacio preciso donde suele estar durante el momento del juego? (dar algunos ej.: silla infantil, silla grande, cama de los padres, cuna, catre, cama, corralitos, sillón, espacio de suelo con alfombra o colchoneta, etc.)

M: "Arriba en la habitación le gusta estar en la alfombra. Siempre cómoda, si tiene calzado se lo saca, se busca la comodidad y se sienta en la alfombra."

Y abajo ella tiene sillitas de madera, son dos sillitas de madera y una mesita de plástico."

-¿Sillas pequeñas?

M: "Si son pequeñas. Entonces ella se sienta en esas sillas y juega, entre el escalón, la silla y la mesita."

40. ¿Ese espacio es elegido por el niño/a? ¿Es propuesto por los adultos del hogar?

M: "Es elegido por ella el espacio."

41. ¿Han utilizado dispositivos en la crianza, vida cotidiana para jugar o desplazamientos cuando ella era bebé? ¿Cuáles? ¿en qué momento? (andador, gimnasio, corralitos, saltarín, balancín, silla para que se sienten, etc.)

M: "No, andador no. Pero si tenía un corralito de red que lo heredó de la hermana, entonces si se la ponía cuando era muy chiquita ahí en el corralito más que nada en el momento del gateo, ella para pararse se sostenía de la red del corralito y caminaba por ese lugar."

-¿Cuánto tiempo lo usó más o menos?

M: "Hasta el añito lo usó. Hacíamos mitad y mitad: mitad piso en la alfombra, que se desplazaba como un gusanito. Y mitad, en momentos cuando yo tenía que hacer algo y que este segura y todo, se la ponía en el corralito."

Y si tuvo de bebé, muy bebé como un mes, el gimnasio."

-¿Y cómo era el gimnasio, era de plástico, traía juguetes colgando?

M: “Sí, era así como una alfombrita y tenía como una arco de plástico y tenía colgantes. Y en sus pies, cada vez que se movía, era un pianito, entonces ella movía sus pies, tocaba las teclas del piano y hacía sonido de música.”

-¿Y ese también cuánto tiempo lo uso más o menos?

M: “Y ese lo habrá usado hasta los 5 meses. Después cuando logró sentarse lo usaba desarmado ya, se colgaba del arco, usaba con las manos el pianito, ya cuando logró sentarse jugaba de esa manera.”

42. ¿Qué modificaciones han llevado a cabo en el hogar para preparar los espacios de juego? Podés nombrar algunas que recuerdes, más que nada en este año, pero también podés comentarme si querés algunas que fuiste tomando a medida que ella iba creciendo.

M: “Corrimos la mesa que estaba más pegada a la escalera, y como a ella le gustaba el espacio de la escalera lo despejé. Entonces la mesa la trajimos para otro sector y esa área quedo despejada.

Y en cuanto a la habitación como le gusta mucho jugar en esa alfombra, en ese cuadrado con canastos también. Lo que fue este año fue juntar las dos camas, porque ella comparte la habitación con su hermana más grande, entonces se hizo más espacio en la habitación, más piso. Esas fueron las grandes modificaciones.

Y después, recuerdo haber puesto la puerita de la escalera, por una cuestión de seguridad, porque las habitaciones están en el primer piso.”

-¿Y esas cuando la pusieron más o menos?

M: “No esa ya estaba desde que estaba la hermana, porque nosotros nos mudamos a esa casa, ella era chiquita y la pusimos. Después la modificamos cuando nació Lara y empezó con el gateo, porque estaba media rota, se arregló las bisagras y eso.”

-¿Y alguna modificación más que recuerdes?

M: “Los teles por una cuestión de espacio y de seguridad, los colgamos a la pared. Antes estaban en un mueblecito y ella agarraba el mueble, para pararse y tenía rueditas, entonces arrastraba todo. Era un peligro que el tele se cayera. Entonces se sacó la mesa, se donó y colgamos los tele. Los dos teles, el de la habitación también, porque en las dos situaciones pasaba lo mismo.”

-¿Y con respecto a enchufes tuvieron que hacer algo?

M: “Sí, comprar tapitas para tapar los enchufes. Igual ella siempre estaba con un adulto mirándola, pero sí por las dudas.”

XII. En relación a los objetos/juguetes:

43. ¿Cuáles son los objetos/juguetes que elige cotidianamente para jugar según su preferencia? Puntualmente en este año.

M: “En este año, esta mucho con las barbies. Ahora se le ha despertado el gusto por las muñecas. La barbie, el ken y las hijitas, esta mucho con eso. Está un montón con el tema de jugar a ser veterinaria, así que agarra sus osos, peluches, tiene un kit de doctora entonces ella va y los controla, tiene termómetro y todo. Eso es lo que está eligiendo. Y estos últimos 15, 20 días está jugando mucho con unas pelotitas que se llaman Norvis, que son pelotitas de hidrogel chiquititas, que vos las pones en el agua y se inflan. Ahí ella se imagina por ej. que las muñecas las mete a la piscina, en vez de ser agua que por ahí desparrama en todo el piso; esas pelotitas son bárbaras porque simbolizan en agua. Igual por ej. el otro día la escuchaba “hay un baño de espuma”, encima de colores vienen y estaban re buenas, que las mete en un túper, espera que se empiecen a inflar, hace un montón y las mete. Y si no en un momento de relajación también las usa un montón a esas pelotitas, porque también veo como que las rompe y juega con eso un montón. Pero hoy esta Barbie, mucho con las muñecas, antes de las Barbies había sido todo bebés (Bebotes), muñecos, cochecito, darle la papilla. Por ahí vuelve a ese juego, pero más que nada hoy está eligiendo Barbies.”

44. ¿Qué objetos elegiste vos para ofrecerle específicamente para el juego?

M: “Yo le ofrezco mucho para pintar, vemos una imagen y trato de dibujársela y ella la pinta. También ha estado con la masa, antes se la hacía yo, ahora la armamos las dos a la masa de sal y le ponemos pintura, temperas, la teñimos. Eso también le gusta y es de lo que más le ofrezco. Y dibujar con temperas, fibras, pintar, eso es lo que más

hacemos. Usamos técnicas, por ej. ella está mucho las letras, muy interesada entonces el otro día hicimos la C, le contamos papelitos chiquititos de colores, le pusimos plasticola y ella los iba pegando alrededor de la C. o reconocer las letras de su nombre, buscamos eso. Me gusta más el material del papel, la cartulina, la tijera que use, le ofrezco esas cosas.”

-¿Y esto se ha incrementado un poco más por lo que este año estuvo en el Jardín, por lo que empezó a encontrarse más con este tipo de materiales? ¿Es algo de siempre?

M: “No, igual siempre se lo ofrecía, pero ahora mucho más por el Jardín. A veces se acuerda, dice -esto lo hacía con la seño- , lo de cortar papelitos con la tijera o cortar con manos y le gusta, le encanta, asique ella lo pide.”

- 45.** En relación al espacio-tiempo de guardado: ¿Hay un espacio de guardado de los juguetes? ¿Dónde guardan los juguetes?, ¿Los niños/as acceden a los juguetes? ¿El adulto tiene que proveerlos? ¿Hay objetos disponibles? ¿Hay objetos guardados?

M: “Sí, tenemos unos canastos que son de verdura de plástico, entonces ella sabe que van ahí. Todo tiene su lugar, aunque quede medio desordenado, pero tratamos de buscarle a cada cosa su lugar: los muñecos, por un lado, las cosas de cocina en otro lado, todo tiene su caja, su canasto.”

-¿Ella tiene acceso de manera fácil a los juguetes?

M: “Si están a su alcance. Por ahí me pide que lo vaya a buscar o la ayudes, pero esta todo a su tamaño y alcance.”

- 46.** ¿Suelen tener los juguetes en un mismo cajón, canasto o mueble todos juntos? ¿Los tienen clasificados por algún criterio? ¿Cuál es el uso habitual?

M: “Si, se seleccionan los juguetes, igual que tiene para pintar y todo eso tiene una lata o tarros de pinturas, fibras de cosas que ella puede usar; porque hay otras que reconoce y sabe que no, porque es de la hermana más grande. Tienen separado sus cosas, porque si no ella hunde las puntas, rompe las fibras; asique tratamos de que se dividan las latas de cada una. Igual que los juguetes y sabe dónde van, que lo haga o no es otra cosa, pero ella sabe, por ej. las cosas de cocina, las cosas de bebé y todo eso según el tipo de juguete.

Yo le pregunto -¿con qué quieres jugar?-, porque no le saco todo, no le doy a elegir todo; le pregunto -¿a qué tenes ganas de jugar hoy o que juguemos?- ,por ej. me dice supermercado, entonces ella tiene una caja con cosas de supermercado (caja registradora, canastitos de las compras, todo lo referido al supermercado) entonces vamos lo buscamos y juega con eso.”

-¿Eso te da a vos más practicidad y la posibilidad de ofrecerle que quiere ella, al tener el material más organizado?

M: “Si, sí. A parte ella sabe que, si termina de jugar con eso y quiere jugar con otra cosa, primero hay que guardar ese material para jugar a otra cosa. Hay un espacio tiempo de guardado, aunque es vaga y no le gusta guardar para nada, siempre la manda a la hermana a hacerlo, pero tratamos de que lo haga. Y ella lo entiende y sabe, por ahí cuando va una amiguita a casa, ella misma dice -bueno ya jugamos con esto y si quieres guardamos esto y jugamos con lo otro. – porque sabe que en casa ya es así. Como que se pone en otro papel y lo marca, organiza el espacio de juego con su amiga. Pero también tiene que ver por una cuestión de que mi casa es chica, no tengo una casa con un espacio grande, entonces tratamos de hacer así porque si no, no se podría ni caminar, estaríamos pisando todo. Le hemos buscado la vuelta porque antes era que sacaba todo, se mezclaban las cosas y se hacía más difícil. Alguna vez han ido niños a casa y han mezclado todo y ella misma clasifica y organiza. De chiquita que lo tiene a eso. Cuando va a otro espacio con muchos estímulos si lo hace, pero en casa sabe que no por el espacio.”

- 47.** ¿Utilizan el celular? ¿En qué circunstancias, momento se usan?

M: “Si lo utiliza. Por momentos, como por ej. cuando yo quiero cocinar o que vemos que esta como cansada. O me lo pide cuando estamos entre adultos y se lo doy.”

-¿Cuánto tiempo estimas de uso de pantallas (frecuencia aprox. de uso de celular, tablet, televisión, etc.)?

M: "Ponéle que por día como mucho unas dos horas, repartido. Lo utiliza mucho en el momento en que va al baño, se lleva el celular y mira ahí sus videos. Ella se toma su tiempo para ir al baño porque le cuesta y ahí lo usa como un recurso para entretenerse, para relajarse también."

La tele la usa cuando se va a ir a dormir por ej., ve un rato tele, le da sueño y ella misma lo apaga."

-¿Y qué mira?

M: "Ahora esta con un dibujito que se llama Bluey, que son una familia de perritos. Le encanta eso, últimamente está viendo eso. Y si no ve alguna película con la hermana de Disney y ahora esta con la navidad asique ve todo lo de Papá Noel, perritos, gatitos de navidad, santa."

-¿Y música?

M: "También le encanta escuchar música como baila. Le gusta más en el celu, porque así ella puede cambiar la canción y elegir; en cambio en el tele ya depende de nosotros por el uso del control."

-¿Y tablet usa?

M: "Usaba, pero como estaba muy viejita la de la hermana, ya no la usa más."

48. Durante el juego ¿Hay tecnologías digitales de fondo? (Desde lo Visual/Sonoro: ej. televisión o equipo de música).

M: "Si el tele está prendido, pero estoy yo haciendo uso del tele y ella esta simultáneamente jugando con sus juguetes. Usa el tele para ir a dormir más que nada. Muy rara vez, cuando ella en su juego te pide por ej. que las muñecas están en una fiesta de piscina y te pide que le pongas música, ahí si forma parte del juego el sonido de la tele y las hace bailar."

49. ¿Consideran el tiempo de uso del celular como tiempo de juego, de actividad lúdica del niño/a? (Considero su percepción).

M: "No, yo lo veo más como una distracción en el momento. Ósea lo recurre porque sabe que yo estoy cocinando, o simplemente quiere un ratito el teléfono y se lo doy en ese momento. Pero no es que sea parte del juego de ella el celular."

XIII. En relación al juego:

50. ¿A qué juega habitualmente? (¿Cómo? ¿Con quién? ¿Y a que más juega? ¿cómo?)

M: "Otro juego puede ser lo que saben pasar en la tele, lo copia por ej. el programa de La Voz, entonces le dice a la hermana que haga de jurado , si le gusta tiene que girar la silla y ella es la cantante. Con su hermana (10 años) juega la mayoría de las veces. También juega a la maestra, como va a salita de 4 le gusta ese juego, pone las sillas como en hilera, simula el aula, pone muñecos que son los alumnos y ella siempre quiere ser la maestra o la mamá. La hermana también es alumna y juegan. Y le cuesta mucho cambiar el rol con la hermana cuando se lo pide."

Juegan a que el piso es lava, busca trepar, saltar en almohadones, sillas, sillón; por ahí tira un muñeco y dice -hay te caíste, te quemaste, te perdiste- a veces juega con la hermana y a veces sola ese juego."

-¿Las mascotas forman parte del juego?

M: "Si un montón de veces el perro y el gato también forma parte de sus juegos. El gato cuando esta dormido, porque si no se escapa, juegan como si fuera su bebé. Y el perro siempre está presente, lo sientan, lo pintan, lo disfrazan, le ponen cosas, lo usan de transporte también, siempre es algo el perro en el juego: como el ladrón, el monstruo, etc."

51. ¿Cuáles son los tiempos de juego en su hogar? ¿En qué momento del día se dan habitualmente? ¿Por qué? ¿Con quienes? (ej.: mañana, medio día, siesta, tarde, noche)

M: "En la mañana no. Generalmente juega el ratito antes de almorzar, mientras yo hago la comida. A veces esta con el celular y si no busca algo para jugar. Y en la tarde también juega un montón, porque va en la siesta al jardín (14 hs a 17 hs). Suele darle continuidad en la casa a juegos que jugó en el jardín, por ej. juego con arena, masa, etc. Por ahí no le entendemos la actividad, ella se frustra y le tratamos de dar otras"

opciones si no tenemos ese material en ese momento o a veces solo dejamos que se le pase el enojo.”

-En relación a las emociones en el juego (Adrenalina, enojo, frustración, alegría...) ¿Cómo las acompañas?

M: “Muchas veces las escucho, le pregunto ¿Por qué llora, por qué se enojó, qué paso? y por lo general son las peleas con la hermana que en el juego tienen desacuerdos. Y a veces cuando para mí es una tontera, la ignoro, dejo que se le pase y listo; porque también es mucho lidiar con la hermana, hay que mediar entre las dos.”

XIV. En relación a la familia:

52. ¿Qué aspectos conocen sobre el juego de los niños/as? ¿Tiene conocimientos sobre temas, conceptos, autores relacionados al juego? ([Autorrepresentaciones del juego de los padres](#))

M: “Sí, he leído bastante y lo he aplicado en mis dos niñas. Soy muy de que ellas elijan a qué jugar o ver que proponen primero y que sean más libres en ese sentido, me gusta el juego libre. Igual estoy en dos etapas distintas con mis hijas, porque la más chica esta con el juego simbólico y con la hermana más juegos de mesa, cartas; y por ahí Lara no los entiende y vamos mediando por ej. mientras estamos jugando al Monopolio con la más grande con la chiquitita estamos haciendo pulseras. Generamos dos juegos simultáneos según sus necesidades y gustos. O tratamos de explicarle y que participe por ej. tirando el dado o carta del juego de mesa.”

53. ¿Existen momentos de juego compartidos con los adultos del hogar? Nombrar algunos ejemplos.

M: “Con la más grande siento que como éramos las dos, me prendía mucho más en el juego, tenía más tiempo. Pero por ahí con Lara, lo hace más su hermana a eso. Buscan las dos, intentan, imaginan cosas, buscan estrategias para jugar, se acompañan más entre ellas. Yo a veces participo y otras veces no.

Juegos de mesa, juegos de peluquería, de la mamá y el papá, la veterinaria, a cocinar, la doctora, la maestra, concursos de cantantes, bailarinas.

Generalmente participo yo de los juegos más que el papá. En los juegos simbólicos más yo y el papá puede sumarse más en los de mesa.”

54. ¿Qué aspectos se tienen en cuenta para los espacios de juego? (por ej. seguridad, aprendizajes, organización, limpieza, etc.)

M: “La organización del espacio, por la casa que es chica. Siempre busque en las casas donde viví, alquilamos, el espacio de juego, que sea seguro y limpio principalmente, bien higienizado.

Y me gusta mucho por una cuestión de tranquilidad dentro de casa, aunque a ellas les gusta estar afuera, pero a mí no me gusta mucho porque donde vivo yo hay mucha tierra, viento, están los bichos. Capas que, si tuviese un espacio verde, como un patio con pasto, estaría bueno, me gustaría, pero siempre busco espacios dentro de casa en este caso. El rincón de juego, aunque sea una esquina de la habitación o del comedor pero que exista ese espacio. Me siento más segura que estén adentro de casa.”

XV. En relación con los niños protagonistas del juego:

55. ¿Hay momentos de juego de ellos solitos en el hogar? ¿Cuáles? ¿Con qué? ¿Dónde? Nombrar algunos ejemplos. ([Análisis: momentos de juego autónomo, sin la intervención de los adultos](#)).

M: “Sí, bueno como habíamos dicho al principio en habitación, alfombra. Justo en esa parte tiene una casita de madera de muñecas, entonces ahí tiene todos sus bebés, barbies. Lo que pasa con ella por ahí es que quiere cambiar de juego porque enseguida se aburre. Es un ratito, no es mucho el tiempo, a no ser que este muy entretenida, y así busca otra opción de juego. Por lo general va cambiando rápido de un juego a otro, sobre todo cuando esta solita, varía los juegos. Cuando juega con la hermana es más largo el tiempo de juego, a parte la hermana al ser más grande se le ocurren cosas, inventan y la guía.

Y en la parte del living juega bastante también.”



ANEXO 6:

Autorizaciones de las familias:

UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

FACULTAD DE
EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Educación
Licenciatura en Psicomotricidad Educativa

Mendoza, 15 de Junio 2023

Nota de autorización:

Quien suscribe madre/padre/tutor:
Salinas Micaela DNI: 35.896.392

autorizo a la estudiante avanzada Benvenuti Jessica Vanesa DNI: 35.928.287, para acceder a mi hogar, con el fin de recolectar datos a través de entrevistas, encuestas, grabaciones, croquis del hogar, fotos, videos de los espacios de juego, materiales y juguetes; como también de la expresividad motriz de mi hijo/a durante el momento del juego cotidiano; para uso exclusivo en su investigación de Tesis, perteneciente a la Lic. en Psicomotricidad Educativa de la Facultad de Educación, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

[Firma]
Firma de madre/padre/tutor

Salinas Micaela
Aclaración

UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

FACULTAD DE
EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Educación
Licenciatura en Psicomotricidad Educativa

Mendoza, 15 de Junio 2023

Nota de autorización:

Quien suscribe madre/padre/tutor:
Stella Maja Soledad DNI: 39.242.301

autorizo a la estudiante avanzada Benvenuti Jessica Vanesa DNI: 35.928.287, para acceder a mi hogar, con el fin de recolectar datos a través de entrevistas, encuestas, grabaciones, croquis del hogar, fotos, videos de los espacios de juego, materiales y juguetes; como también de la expresividad motriz de mi hijo/a durante el momento del juego cotidiano; para uso exclusivo en su investigación de Tesis, perteneciente a la Lic. en Psicomotricidad Educativa de la Facultad de Educación, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

[Firma]
Firma de madre/padre/tutor

Stella Maja Soledad
Aclaración

UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

FACULTAD DE
EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Educación
Licenciatura en Psicomotricidad Educativa

Neuquén, 20 de Junio 2023

Nota de autorización:

Quien suscribe madre/padre/tutor:
Guillermo Amé Belén DNI: 34.322.978

autorizo a la estudiante avanzada Benvenuti Jessica Vanesa DNI: 35.928.287, para acceder a mi hogar, con el fin de recolectar datos a través de entrevistas, encuestas, grabaciones, croquis del hogar, fotos, videos de los espacios de juego, materiales y juguetes; como también de la expresividad motriz de mi hijo/a durante el momento del juego cotidiano; para uso exclusivo en su investigación de Tesis, perteneciente a la Lic. en Psicomotricidad Educativa de la Facultad de Educación, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

[Firma]
Firma de madre/padre/tutor

Guillermo Amé
Aclaración

ANEXO 7:

Link de videos seleccionados de cada niño para la investigación:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1zXzUjA4yYdynfbJoaUq0zk5DTBK0ndVc>