

VALOR DE LOS JUEGOS AFECTIVOS-FANTASIOSOS EN EL TRATAMIENTO DE SUJETOS CON DIFICULTADES EN EL DESARROLLO

VALUE OF AFFECTIVE-FANTASY GAMES IN THE TREATMENT OF SUBJECTS WITH DIFFICULTIES IN DEVELOPMENT

Joaquim Serrabona Mas

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9550-8664>

Universidad Ramon Llull, Barcelona. España

Colegio Oficial de Psicólogos de Psicología Cataluña. España

Cómo referenciar este artículo/How to reference this article:

Serrabona, J. (2023). Valor de los juegos afectivos-fantasiosos en el tratamiento de sujetos con dificultades en el desarrollo. *Revista de Psicoterapia*, 34(125), 113-127. <https://doi.org/10.5944/rdp.v34i125.37825>

Resumen

En este artículo se presentan las posibilidades preventivas y terapéuticas de unos juegos muy recurrentes en la sala de psicomotricidad, como son los llamados juegos afectivos-fantasiosos. Se analiza como estos pueden favorecer al tratamiento de los miedos de manera que no dificulten o bloqueen el desarrollo del niño. El objetivo del estudio es exponer las razones por las que resulta importante permitir que de forma espontánea o bien propuesta este tipo de juegos se trabajen dentro de las sesiones de psicomotricidad. Se explican las repercusiones en diversas dimensiones de la persona, tanto a nivel cognitivo, como en la dimensión afectiva y relacional especialmente cuando estos juegos son utilizados, por las resonancias tónico-afectivas que movilizan. En el artículo se exponen las vías para observar y valorar las repercusiones emocionales de dichos juegos, así como estrategias metodológicas que favorecen su desarrollo. Por último, se apunta la importancia este tipo de juegos en los cuentos clásicos y como pueden ser utilizados en los cuentos vivenciados motrizmente para trabajar aspectos emocionales profundos. Se utilizado una metodología combinatoria. Por un lado, una revisión bibliográfica de las principales bases de datos, Web of Science, Scopus, Scielo, Google Scholar, y Dialnet y por otro lado, un estudio de 53 casos analizados en el espacio de psicomotricidad de Barcelona. Las conclusiones reflejan la importancia de tratar con una metodología correcta en la sala de psicomotricidad para abordar diferentes tipos de miedos a través del juego afectivo-fantasioso que puede favorecer su desarrollo psico-emocional.

Palabras claves: *psicomotricidad, menores, juegos afectivo-fantasioso, desarrollo psicomotor*

Abstract

This article presents the preventive and therapeutic possibilities of some often-recurring games in the psychomotor treatment room, such as so-called affective-fantasy games. We analyse how these games can favour the treatment of fears so that they neither hinder nor block the child's development. The object of the Study is to explain why it is important to allow that spontaneous or well-structured types of games are worked on within psychomotor skills sessions. The repercussions on various aspects of the person are explained, both at the cognitive level and in the affective and relational dimension, but especially in the latter where these games are used from, because of the tonic-affective resonances that can be mobilised. The article explains the ways to observe and assess the emotional repercussions of these games as well as the methodological strategies that favour their development. Finally, the importance of this type of game in classic stories is pointed out and how such games can be used in stories informed by motor work at the deep emotional level. A combinatorial methodology was used. On the one hand, a bibliographical review of the main databases, Web of Science, Scopus, Scielo, Google Scholar, and Dialnet, and on the other hand, studies of 53 cases analyzed in the Barcelona psychomotor area. The conclusions reflect the importance to deal with a correct methodology in the psychomotor room to address different types of fears through affective-fantasy play that can favor their psycho-emotional development.

Keywords: *psychomotor skills, children, affective-fantasy games, development psychomotor*

Fecha de recepción: 28 de abril de 2023. Fecha de aceptación: 31 de mayo de 2023.

Correspondencia sobre este artículo:

E-mail: joaquinerrabona@gmail.com

© 2023 Revista de Psicoterapia



Todos al nacer experimentamos unas sensaciones agradables o desagradables que nos permitirán ir construyéndonos como personas.

Estas sensaciones de placer o displacer se van transformando progresivamente en emociones que ayudan al niño a ubicarse en relación al nuevo universo vital. Las emociones son una parte estandarizada del programa humano, conjunto innato de sistemas de adaptación al medio que han significado un extraordinario valor de supervivencia para la humanidad. Básicamente son impulsos que comportan reacciones automáticas. Se han descrito la universalidad de las emociones básicas, es decir, reconocidas por personas de culturas diversas. La mayoría de los investigadores están de acuerdo en la universalidad de cuatro emociones: tristeza, alegría, ira y miedo.

Los sentimientos son bloques de información integrada que incluyen valoraciones en las que uno está implicado y que predisponen a actuar de una manera u otra. Aparecen como síntesis de las informaciones que se tienen sobre las experiencias anteriores, los deseos y proyectos, el propio sistema de valores y la realidad. Dado que en los sentimientos intervienen creencias y valores hay autores que señalan la existencia de diversidades culturales de sentimientos.

Tanto las emociones como los sentimientos tienen manifestaciones físicas como el sudor, palpitaciones, temblores, dolor de estómago, rigidez o relajamiento muscular, entre otras (Marina y López, 1999)

Todos tenemos sentimientos y emociones, pero hemos de estar atentos a sus señales y reflexionarlos para poder comprenderlos. Por esto es necesario disponer de un lenguaje que designe los diferentes aspectos de la vida afectiva. A finales de la educación infantil la mayoría de niños tienen habilidad para mostrar emociones y para interpretar contextos afectivos. A esta edad, gradualmente se van descubriendo que las experiencias afectivas se pueden compartir con otros a través del lenguaje. Algunos también empiezan el camino de regulación interna de los estados afectivos a través de la auto-verbalización. Entre los 6 y los 12 años se da un desarrollo integral que relaciona vida afectiva, cognición / lenguaje y comportamiento.

Todos los sentimientos y las emociones son necesarias para sobrevivir y vivir con otras personas. Todos tienen su importancia y no se les puede categorizar como buenos o malos, correctos o incorrectos. Son las conductas que tenemos a partir de nuestra vida emocional las que si se pueden categorizar. Se trata de tener un mayor control sobre nuestras conductas.

La comprensión y regulación emocional parecen ser, aspectos importantes de la competencia social y del desarrollo de la personalidad y aparecen como objetivo para trabajos de prevención tanto para niños con desarrollo estándar como para niños de riesgo.

Una intervención psicomotriz debe ir dirigida también a aumentar las habilidades emocionales lo que supondría tener como objetivos referenciales (1) - reducir la ansiedad y el estrés; (2) aumentar la tolerancia a la frustración; (3) disminuir la timidez y el retraimiento; (4) comprenderse uno mismo y a los demás; (5) mejorar

la capacidad de resolver problemas; (6) mejorar la capacidad de tomar decisiones; (7) mejorar la capacidad de dar respuestas reflexivas; (8) disminuir la hostilidad y la agresividad; (6) disminuir los comportamientos conflictivos; y (7) aumentar la confianza y seguridad en el trance con los otros (Serrabona, 2006).

Como se comentaba anteriormente, aunque hay muchas clasificaciones en torno a las emociones básicas que son el fundamento de todas las demás, todos los autores están de acuerdo que la alegría, la tristeza, la ira y el miedo, son emociones básicas para la supervivencia. La alegría conecta con el deseo de vivir, con el placer, nos hace reír. La tristeza vincula a los seres humanos nos hace sociables y vinculantes. Nos hace llorar. El enfado nos afirma como individuos. Nos enrojece de rabia. El miedo nos protege de los peligros y provoca estilos narrativos de enfrentamiento: huida, bloqueo o ataque (Marina, 2015).

Metodología

Para la realización de esta investigación se ha utilizado una metodología combinatoria cualitativa (Bisquerra, 2004). Por un lado, una revisión bibliográfica de las principales bases de datos, Web of Science, Scopus, Scielo, Google Scholar, y Dialnet y por otro lado un estudio de 53 casos analizados durante los últimos diez años (de 2012 a 2022) en el espacio de psicomotricidad de Barcelona (España). Se han analizado más de 96 obras de referencia que tratan la temática de psicomotricidad y juego simbólico. Obras que han servido para argumentar y extraer las principales ideas sobre el juego simbólico afectivo-fantasmático. Los estudios de casos se centraban en niños y niñas de 3 a 12 años de edad. Todos residentes en la provincia de Barcelona (España). De los estudios de caso se han extraído las principales conclusiones que ayudan a mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 a 12 años. Todos los casos han sido realizados en el centro de psicomotricidad Espai de Psicomotricitat situado en la ciudad de Barcelona (España). Realizando observación participante, evaluaciones psicomotrices e informes sobre el desarrollo psicomotriz de los niños. También se han realizado ocho entrevistas en profundidad a los diferentes profesionales (psicomotricistas) del centro que nos han ayudado a reconocer los principales patrones que ayudan al desarrollo del juego afectivo-fantasmático. Las entrevistas se han realizado a lo largo del año 2022 en el mismo centro fuera del horario de atención al público.

La observación cualitativa de estos tipos de juego simbólico afectivo-fantasmático se realiza a través de la observación participante directa, fijándose en la elección de materiales utilizados, en el proceso de construcción del dispositivo necesario para el juego y desde luego en la participación y desarrollo del mismo. También nos apoyamos en la observación posterior al juego, a través de la representación verbal o el dibujo, e incluso el uso de cuestionarios programados (Muniain y Serrabona, 2000).

En la tipología de situaciones en torno al juego se puede observar la permanencia o variabilidad en las identificaciones, la dimensión profunda de la acción,

la agresividad en torno al juego, si defienden o atacan, pero sobre todo la presencia en el juego, es decir, cómo se sitúa el niño dentro de ese juego. En estos juegos podemos ver como surgen vivencias afectivas positivas como son las expresiones de seguridad, las competencias personales, la mirada relacional, viendo si existen vínculos afectivos sólidos o la expresión ordenada y lógica junto con las funciones ejecutivas. También las vivencias afectivas negativas como son los temores profundos, vivencias de agresividad y de maltrato, vivencias de ausencia y muerte afectivas y las vivencias de prisión-escaparse (Serrabona, 2006).

Resultados

Factores Desencadenantes del Miedo y Tipos de Miedos

En el presente artículo nos vamos a centrar en los miedos de los niños, aunque también podríamos hablar de los niños que dan miedo: Esos niños donde la ausencia de miedo desemboca en la temeridad ya que un niño sin miedo es un peligro para él y su entorno. El miedo, todos sabemos que es una emoción desagradable, que puede llegar a ser dolorosa y se caracteriza por la amenaza real o imaginaria de un peligro. Como apuntan Marina y López en su Diccionario de los sentimientos: “La percepción de un peligro o la presunción de que ‘algo malo puede suceder’: remite como antecedente a experiencias buenas y malas que haya tenido el sujeto” (1999, p.243).

Desde que nacemos se producen cambios en el interior y exterior de nuestro cuerpo generando un mapa de la inquietud. Frente una sensación de amenaza real o imaginada se activa tanto el SNC como el SNA en especial el Sistema Simpático, dominante en situaciones de alarma, de tensión o de concentración, provocando cambios en el funcionamiento del propio cuerpo (aceleración cardíaca, aumento tono, afectación ritmo respiratorio...). Si la sensación de amenaza es muy intensa y continua se pueden producir trastornos de ansiedad que apuntan a cambios estructurales en el lóbulo temporal derecho o en el núcleo caudado.

La tarea principal de nuestro cerebro es garantizar nuestra supervivencia que supone (1) generar señales internas que nos digan lo que necesitamos, (2) crear un mapa que permita saber como satisfacer nuestras necesidades, (3) generar energía y acciones, (4) avisarnos peligros y oportunidades, y (5) adaptarnos. La vida emocional de las personas se encuentra en el sustrato del cerebro a partir de la cual se desarrolla la parte racional. Estas dos partes están vinculadas a través de miles de circuitos neuronales, lo que comporta que los centros emocionales influyan en gran medida sobre el funcionamiento global del cerebro y entonces el cerebro racional desarrolla un papel fundamental en el control de las emociones.

Bessel van der Kolk (2017), expone que el cerebro racional busca conocer y comprender, como funcionan las cosas y personas y ocupa sólo el 30% de superficie dentro del cráneo. Es el cerebro límbico el que primero actúa frente a las situaciones de miedo. Las sensaciones convergen en el tálamo que envía informa-

ción a la amígdala que actúa como “detector de Humos” mandando un mensaje al hipotálamo y tronco encefálico desencadenando cambios en el SNA, liberando dopamina y noradrenalina, así como adrenalina en la sangre. Sabemos que una lesión en la amígdala dificulta la expresividad y reconocimiento de las emociones y en los sentimientos de confianza – desconfianza. El tálamo también activa zonas del lóbulo frontal, creando otra ruta más lenta, que permite tomar consciencia de la situación de peligro, sería como “la torre de vigilancia”, controlando de arriba a abajo, las respuestas emocionales gracias a su control sobre la amígdala y el núcleo accubens que regula respuestas individuales a las recompensas de estímulos agradables. A través del neurotransmisor GABA, inhibidor del SNC que produce calma y tranquilidad..

Dentro de la corteza prefrontal tiene gran importancia la región medial que permite mitigar la respuesta que daría el Sistema Límbico. La detección y respuesta frente a las situaciones de miedo, estrés, ansiedad o angustia es muy compleja a nivel neurobiológico ya que intervienen muchas áreas del cerebro (amígdala, tálamo, hipocampo, CPF..., hormonas y neurotransmisores como la vasopresina, oxitocina, la adrenalina o los glucocorticoides que se liberan en la sangre y afectan especialmente al Hipocampo que como sabemos está ligado a la construcción de la memoria del sujeto, por lo que un exceso de glucocorticoides puede acabar dañando no solo la memoria, sino la personalidad (identidad) del sujeto.

Los miedos pueden ser innatos o adquiridos. La pérdida de orientación, la oscuridad, las alturas y precipicios (activa cuando se empieza a gatear), los ruidos súbitos y posteriormente la separación o el miedo a los extraños son miedos de la especie que tienen una aparición ontogenética. La mayor parte de estos miedos infantiles van a poder elaborarse y controlarse, pero algunos permanecerán como miedos excesivos, y otros evolucionarán hacia trastornos fóbicos. El 23% miedos infantiles pueden enmascarar algún problema de ansiedad.

Existen niños con un temperamento más miedoso, más sensibles a las amenazas, los peligros o a la interpretación peligrosa de estímulos neutros. Reaccionan de forma temerosa ante unos hechos objetivamente no constitutivos de miedo. Todo les da miedo.

A través de los casos analizados hemos detectado cuatro tipos de causas generales que favorecen la aparición de miedos. (1) El miedo por contagio o imitación: Tiene que ver con las reacciones de las personas significativas para el niño, a veces se enseña más a temer que a protegerse de los peligros. El lenguaje verbal y no verbal y a veces no coinciden y el niño tiene un sexto sentido para captar las emociones profundas de los adultos. El hecho de que el niño no pueda racionalizar la situación hace que sea más intenso. Un adulto ansioso puede acentuar la emoción, haciendo del contagio y de la imitación algo más generalizado. De hecho, la imitación es la fuente más importante de explicación del miedo. (2) El miedo traumático o de aprendizaje al primer ensayo: Depende de la intensidad del estímulo. O de la amenaza del mismo (miedo a la caída). (3) El carácter reproductor del miedo:

Se puede señalar que en ciertos casos el miedo funciona como una espiral donde además de generalizar el estímulo aversivo también se aumenta su intensidad. “El miedo no solo produce miedo sino que produce más miedo”. Y (4) el miedo por inseguridad: Inseguridad motivada por la falta de continentes segurizantes externos o internos. La importancia de los límites bien puestos, la seguridad desde el exterior para incorporarse en el interior del sujeto.

Los Contenidos Afectivo-Fantásticos: (Expresión y Elaboración del Mundo Mágico)

El niño elabora constantemente su mundo imaginario, lo elabora en sus sueños, en la vida real, también en las vivencias de poder a través de la palabra el dibujo o el juego. Lacan (1953/2007) nos habla de los tres registros esenciales de toda realidad humana: Lo simbólico, lo imaginario y lo real. Registros que apuntan tanto a lo anímico como a lo corporal. Lo esencial del juego simbólico es que el niño encarna la fantasía en los objetos y acciones, con lo cual el niño puede tener el dominio total de su fantasía encarnada en una secuencia temporal, narración, es decir, en un orden. Partimos de la idea de que de alguna manera el juego simbólico permite expresar, elaborar y controlar un mundo fantástico lleno de miedos y fantasmas para que no desborden o bloqueen al niño.

Para nuestra investigación englobamos en los aspectos afectivos: todo lo relativo a necesidades afectivas, pulsiones, emociones, sentimientos, deseos, placeres, alegrías, temores, celos, envidias, odios, manifestaciones agresivas, etc.

Abarcamos también con los aspectos fantásticos: tanto los estrictamente fantasmáticos (inconscientes) como los puramente imaginarios o referentes a las fantasías. En definitiva, son el conjunto de deseos afectivos, las fantasías (vivencias imaginarias conscientes) y los fantasmas (vivencias imaginarias inconscientes).

En la globalidad del niño, todo está relacionado. En mayor medida que en otros aspectos lo relacional está conectado con lo afectivo y fantástico.

Los aspectos afectivos-fantasmáticos están presentes en el proceso constitutivo de la persona por lo que resulta ineludible trabajar sobre ellos. La evolución hacia el control de su mundo afectivo y mágico-fantasmático le resulta esencial al niño. Por ello, está inmerso en un proceso interminable de equilibración de ese mundo en su vida íntima “consciente” (diálogos en voz alta con sus personajes o situaciones fantásticas), en su vida inconsciente (sueños y soñar despierto), en su juego simbólico, en las elaboraciones que recibe del medio social (cuentos clásicos, internet, cine y TV, etc.). Para ello utiliza procesos continuos de identificación, oposición, compensación, reelaboración, modificación. En un esfuerzo de asimilación, de dominar la realidad de la fragilidad personal interna y el medio, para evolucionar hacia la necesidad de crecimiento y de seguridad de su yo.

Como actitud de cada terapeuta, puede ofrecer un aspecto esencial: un acogimiento afectivo cálido, una conciencia de esas necesidades del niño, y de las proyecciones que lleva a cabo sobre el educador. Una relación adecuada con el

niño será lo esencial para un acompañamiento terapéutico en el itinerario afectivo-fantasiado del niño.

El Juego en Psicomotricidad como Ayuda para Elaborar el Mundo Afectivo-Fantasiado

Para que pueda aparecer el juego, la experiencia lúdica, es imprescindible que el niño sienta que está en un entorno contenedor de sus ansiedades. Si este entorno no es segurizante, el niño realizará maniobras de autoestimulación o actuaciones que protejan su experiencia de supervivencia psíquica. Los terapeutas psicomotrices utilizamos el juego por necesidad, ya que resulta para el niño/a el principal vehículo de relación, de comunicación creando un placer en la relación favoreciendo la vinculación terapéutica.

Así pues el juego sería toda aquella actividad que contiene una actitud libre, placentera, esencial en tanto que es aplicable a todas las situaciones de la vida y finalmente potenciadora de las diferentes dimensiones de la persona.

Para que una actividad podamos considerarla como juego debe tener ocho propiedades: Placer, experiencia de libertad, ser un proceso en sí mismo, implica acción, seriedad y esfuerzo, pero sobretodo, la simulación (“hacer como si”).

Gracias al juego, el sujeto experimenta con personas y cosas, almacena información en su memoria resuelve problemas, aprende a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo, interpreta acontecimientos nuevos y a veces estresantes., en definitiva, aprende a vivir jugando.

Existe una progresión en el desarrollo de las fases de juego en función del momento evolutivo del niño, todas estas fases deben ser vividas positivamente y tienen su importancia pero en este artículo nos centraremos en los juegos simbólicos, especialmente los afectivos fantasiosos por la relevancia que tienen en la elaboración de los conflictos internos y externos que el sujeto puede sufrir.

Los juegos afectivo-fantasiados los incluimos dentro de los juegos simbólicos donde se encuentra todo lo relativo a necesidades afectivas, pulsiones, emociones, sentimientos, deseos, placeres, alegrías, temores, celos, agresividad... y lo relacionado con lo imaginario o referente a la fantasía. En la totalidad del niño todo está relacionado. Las vivencias imaginarias inconscientes están presentes de forma irrefutable en cualquier acción del sujeto y especialmente en los juegos infantiles.

En estos juegos hemos de tener en cuenta las características propias de cada edad y cada sujeto en particular, temas como : afirmación del yo, oposicionismo, sociabilidad, ambivalencia en la relación con el adulto, mundo imaginario, relación a tres (conflictos de celos, necesidad de conquistar, de compartir...), complejidad de los afectos, miedos y temores profundos.

Con los juegos que planteamos buscamos ayudar al niño a pasar de una omnipotencia mágica, donde el niño se identifica con las fuerzas mágicas hacia el poder real, surgido de un yo emergente, de seguridad progresiva. Del impulso por crecer. Y también favorecemos el itinerario de la Fragilidad imaginaria donde existen todo

tipo de poderes y personajes vividos como peligrosos hacia una Fragilidad real, donde el sujeto está sometido a toda clase de necesidades y puede enfrentarse a ellas. Se trata de favorecer la tolerancia a la frustración, aceptación límites, aplazamiento satisfacción de los deseos, entre otras capacidades.

En definitiva, hemos de ayudar a que el niño evolucione desde una omnipotencia imaginaria (mágica) a la potencia real y de una fragilidad imaginaria a la fragilidad real.

La evolución hacia el control de su mundo afectivo y mágico- fantasioso es esencial para el niño, por ello, está inmerso en un proceso interminable de equilibración de ese mundo en su vida íntima consciente. El estudio de los casos nos ha llevado a desarrollar los diferentes tipos de juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz a través de los juegos afectivo-fantasiosos. Relacionamos los juegos que favorecen estas actitudes antes mencionadas.

Tipos de Juegos Simbólicos: Afectivos –fantasiosos

Los Juegos de Destrucción-Construcción

Ruiz de Velasco y Abad (2011) relacionan estos juegos de destrucción con el deseo de separarse y de ser uno mismo. Con un deseo de afirmación y poder. Cuando el niño empuja o tira una torre de cojines experimenta un placer de dominio, de fortaleza. Los juegos de destrucción empiezan a edad muy temprana. Estamos de acuerdo con Ruiz de Velasco y Abad (2011, p. 55) que la destrucción en estos juegos, no significa romper, sino transformar y reorganizar. Después de la destrucción seguirá la construcción que permitirá el juego. La famosa “muralla de cojines” que utilizamos muchas veces al iniciar la sesión tiene un sentido por parte del terapeuta, de aceptación de la necesidad de afirmar la fuerza del yo del infante. Por su parte el infante se permite la descarga y posterior elaboración del juego. La creatividad es una dinámica de destrucción – construcción.

Juegos de Oposición

Permiten expresar y elaborar aspectos esenciales del mundo afectivo y fantasmático. Cualquier oposición implica a la persona. El juego de oposición muscular implica la movilización de afectos y fantasías, aparte de sistemas motrices y cognitivos.

En los casos analizados hemos vistos el juego de oposición como algo que favorece el buen desarrollo del niño. Mostrar dos opciones opuestas a la práctica que está realizando el niño en un momento dado sirve para trabajar todos estos aspectos y generar un proceso identitario relevante. La oposición del juego implica por un lado un poder del Yo y una lucha por la identidad. Implica un peligro de oposición y también la fragilidad y la posibilidad de ser devorado. Y finalmente posibilita una relación privilegiada como ser cogido por el lobo. Los juegos de oposición pueden ser verbales: por ejemplo: antes de la “destrucción de la casa”. También

mientras se realiza una persecución. O mediante la broma (oposición mental). Y también muscular como por ejemplo en la destrucción de la casa de la muralla, o en cualquier actividad, libre o propuesta, en la que participe el psicomotricista.

Juegos de Persecución

En los casos analizados y las entrevistas realizadas hemos podido constatar la importancia de este tipo de juegos. El juego de persecución es importante porque es donde existe la división entre lo bueno y lo malo. El que persigue es el malo que quiere atrapar al bueno. Y ese bueno escapa a las miradas y la persecución del malo. Es importante ver cómo el niño se coloca dentro de estos juegos y en qué rol. Se analiza si existe una identificación con el agresor que puede desdramatizar la situación y dar seguridad. Puede haber situaciones de miedo, incluso de confusión fantasía-realidad que debemos ayudar a simbolizar. Este tipo de juegos, con la ajustada intensidad emocional puede satisfacer al niño ayudándole a dominar el miedo a ser “devorado” lo que le da seguridad y alimenta el narcisismo. Jugando con situaciones “peligrosas”, por ejemplo, en el juego del lobo o del símbolo que propongan, el niño puede representar la espera y la anticipación.

Juegos del Escondite y Refugio

Los juegos del escondite o del refugio son juegos simbólicos que sirven para trabajar el cuerpo afectivo-fantasioso. Tienen sus orígenes en los juegos de presencia y ausencia, siendo de los primeros juegos que realiza el infante. Se remonta al juego de la sabanita y evoluciona hacia el juego del escondite donde el niño se aparta de la mirada de los demás para ser encontrado, reconocido, “pillado”. Supone capacidad de espera, autocontrol y como los demás juegos de este grupo implica un nivel de tensión emocional. Como nos han constatado en las entrevistas estos juegos desde sus versiones más primarias buscan satisfacer la noción de permanencia del objeto, jugar con la ausencia-presencia del otro y de uno mismo. María, una niña en situación de acogida, lo primero que realizaba en la sesión era esconderse, con la esperanza de ser buscada, encontrada y reconocida, a partir de aquí la sesión fluía con cierta calma. Como comentan Ruiz de Velasco y Abad (2011, p. 58) “el sentido de esconderse estaría en experimentar la sensación de ser importante para alguien, que te busca cuando no estás porque te echa de menos”.

Juego de Roles con Dinámicas Familiares

En este tipo de juego los niños muestran vivencias afectivas profundas, como pueden ser la identificación o búsqueda de los progenitores o el fracaso de ese encuentro. Las situaciones de fracaso ante esa búsqueda desencadenan situaciones de abandono o desprotección. Se buscan mediante el juego las identificaciones con roles familiares y sus relaciones (padre, madre, hermanos...). Descubriendo situaciones o vivencias afectivas de maltrato o de cuidado. Se busca la representación de los momentos de la comida que simboliza la casa y la familia. En los casos

analizados tenemos el ejemplo de Mario que con el juego de dinámicas familiares después de construir una casa-restaurante la bautiza con el nombre del restaurante de los bebés muertos donde se sirve comida de partes del cuerpo del bebé. En este juego, donde por parte del psicomotricista no hay juicios de valor, nos habla de los fantasmas de maltrato vividos por este niño. Es importante el retorno del fantasma, para poder elaborarlo sin apenas intervención del adulto ya que se confía en la capacidad autoreguladora del niño a través de estos juegos ya que lo esencial es la vivencia, sin necesidad de comunicar la posible interpretación al infante y que evidentemente será abierta y flexible. En este tipo de intervención atendemos al síntoma de modo no sintomático.

Juegos de Roles de Poder–Sumisión

En este tipo de juegos es donde se muestran las relaciones sociales, el imitar y ser imitado, el dominar y ser dominado. Son juegos simbólicos que ayudan a mejorar situaciones sociales. En los diferentes casos analizados hemos podido observar diferentes juegos que desarrollan roles sociales determinados. Situaciones que se manifiestan en juegos como policías y ladrones, el rey y su castillo y los “vasallos”, el domador y domado, los animales (perros, gatos...). Lo importante sería la reversibilidad, es decir la posibilidad del niño de jugar desde diferentes roles. Pero hay niños que quedan enganchados en un rol determinado que indudablemente afecta a su autoimagen. Como han comentado los profesionales psicomotricistas en las entrevistas realizadas este tipo de juegos son un avance de las situaciones sociales con las que se tendrán que encontrar en el futuro y con algunas situaciones de la vida actual. El poder y la sumisión son las dos caras de una moneda. El intercambio de roles ayudará al desarrollo psicomotor mediante este tipo de juegos simbólicos con alto grado de contenido y desarrollo social.

Juegos de Roles de Sanación

Dentro de los juegos afectivos-fantásticos requieren un especial atención aquellos referenciados en el campo de la salud y la sanación. Mediante esta simbología se reflejan situaciones que ayudarán satisfactoriamente al desarrollo psicomotor del niño. Por ejemplo tenemos el juego del hospital donde se unen la muerte y la resurrección. A medida que el niño puede jugar a estos juegos afectivo-fantásticos y los va transformando en juego simbólico de roles compartido empieza a mostrar sus miedos a la enfermedad, a la muerte y a construir una historia de esperanza en la que habrá un final feliz. Tenemos el estudio del caso de Nico, un niño adoptado que no se permitía ponerse enfermo y su juego le llevaba a asumir personajes de superhéroes o monstruos invencibles, tardó tiempo en permitirse los juegos de sanación ya que previamente era necesario permitirse estar “enfermo”. El desarrollo de estos juegos de reparación permitió a Nico “dejarse”, para posteriormente “resucitar”, lanzando el mensaje inconsciente que lo que se rompe puede volver a arreglar.

Juegos Inducidos por Cuentos Clásicos Vivenciados

Tal como se expuso en un anterior artículo (Serrabona, 2002), diversos autores, como Bettelheim, Ortner, Bryant..., han otorgado al cuento, principalmente narrado y vivenciado, una gran importancia en el proceso de maduración psicológica y sociológica del niño. Partimos de la hipótesis de que los cuentos, especialmente los clásicos, ayudan al desarrollo integral del niño. Dentro de esta afirmación, debemos añadir que los cuentos jugados corporalmente por los niños, a través del movimiento, refuerzan la percepción profunda de los contenidos que pretendemos que elaboren y asimilen.

Los cuentos ayudan a elaborar los miedos y fantasías (fantasmes), del sujeto que según Laplanche (1987, p. 138) sería el: “Guión imaginario en el que se halla presente el sujeto y que representa, en forma más o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo inconsciente” para que no bloqueen su desarrollo integral, al tiempo que ayudan a estructurar el universo cognitivo, emocional y relacional del niño por lo que su valor preventivo, pedagógico y terapéutico es indudable.

En los cuentos encontramos, los mayores temores del niño (Serrabona, 2002). El niño necesita que tomen cuerpo sus miedos, sus angustias, así como también sus ilusiones y esperanzas. El niño es incapaz por sí solo de identificar y concretar sus miedos y los cuentos le permiten justamente eso. Concretarlos. Los miedos concretados son más fáciles de localizar y elaborar que los difusos o las angustias inconcretas. En los casos analizados hemos podido comprobar que es preferible tener miedo de algún animal en concreto, por ejemplo del lobo, que tener miedo a algo vago que el niño no es capaz de identificar ni localizar, y por lo tanto se convierte en un malestar agobiante sin que el niño tenga ninguna vía que le permita vislumbrar un alivio respecto de la situación que le aqueja.

Los cuentos vivenciados motivadamente también permiten la externalización (White y Epston, 1993). Un concepto que los terapeutas narrativos, ponen en evidencia e intentan ayudar a los sujetos a separarse y separar sus relaciones del problema. La externalización abre la posibilidad de que se describan a sí mismos y a sus relaciones desde una perspectiva nueva, no saturada por el problema; lo que permite el desarrollo de una historia alternativa de la vida, más atractiva, tal como comentan White y Epston (1993, p. 54). Estos autores en este mismo libro exponen las ventajas del trabajo de externalización que de una manera u otra intentan realizar todas las orientaciones terapéuticas. Así pues, la externalización, permite que los niños actúen, apartando el problema de sus vidas y relaciones, así como “desdramatizar” el problema.

El final feliz de los cuentos es la representación máxima de la esperanza. Los cuentos nos prometen que acabaremos por liberarnos de nuestras angustias y que veremos compensados los sufrimientos a los que la vida nos ha sometido. Le presenta personajes sobre los cuales proyectar sus esperanzas y miedos, le ofrecen soluciones para sus problemas. Permite visualizar una superación de sus conflictos,

con esperanza.

Juegos de Proyección Verbal

Los juegos de proyección verbal son juegos que también son significativos. A través de ellos se trata de entender mediante la verbalización situaciones concretas. Mediante los casos analizados y las entrevistas realizadas podemos ver como este tipo de juegos ayudan al desarrollo psicomotor. Por ejemplo, decir quien vive en la casa (o en una montaña) ayuda a iniciar esa verbalización de lo imaginado. Mediante la verbalización se trabajarán los soportes afectivos-fantasiosos. Se le pregunta, por ejemplo, ¿qué hay en la caja (tapada) de material? con lo que se trabajará en la sesión en función de las verbalizaciones y respuestas dadas. Todo esto permite proyectar y anticipar la acción y dar lugar a la fantasía.

Juegos de Provocación, de Humor

Parten de una confianza mutua, de una buena comunicación y nos sirven para desdramatizar la tensión y permiten aceptar mejor la realidad. Para realizar este tipo de juegos es necesario que exista un vínculo afectivo seguro que permita aceptar y entender dicha provocación. Se necesita que haya un conocimiento del psicomotricista con el niño elaborado a través de varias sesiones previas. Como señalan (Fry y Saladell, 2004): “la risa y el ingenio pueden utilizarse para evitar la realidad, negar sentimientos o dominar a los demás, pero también pueden emplearse para sacar a la luz verdades escondidas, crear vínculos con el propio potencial lúdico y abrirse a la complejidad de la vida”. La provocación con su necesaria dosis de humor permite establecer relaciones interpersonales cálidas, lo que permite aliviar ansiedades, estrés, favorecer la tolerancia y nos moviliza.

La Observación en Torno a los Juegos Afectivos-Fantasiosos

La observación cualitativa de estos tipos de juego se realiza a través de la observación directa, fijándonos en la elección de materiales utilizados, en el proceso de construcción del dispositivo necesario para el juego y desde luego en la participación y desarrollo del mismo. También nos apoyamos en la observación posterior al juego, a través de la representación verbal (Muniain y Serrabona, 2000), o el dibujo, incluso de cuestionarios programados.

En la tipología de situaciones en torno al juego podemos observar la permanencia o variabilidad en las identificaciones, la dimensión profunda de la acción, la agresividad en torno al juego: defienden o atacan, pero sobre todo la presencia en el juego, es decir, cómo se sitúa el niño dentro de ese juego.

En estos juegos podemos ver como surgen las vivencias imaginarias inconscientes como son las expresiones de seguridad, las competencias personales, la mirada relacional, viendo si existen vínculos afectivos sólidos o la expresión ordenada y lógica: Las funciones ejecutivas. También las vivencias afectivas negativas como son los temores profundos, vivencias de agresividad y de maltrato, vivencias de

ausencia y muerte afectivas y las vivencias de prisión-escaparse.

¿Qué Aporta la Intervención de Ayuda Psicomotriz en este Proceso?

La Psicomotricidad permite construir un marco de intervención suficientemente amplio como para que hagamos una adaptación de las estrategias de la terapia en función del sujeto. Ese debe ser el camino de la ayuda que les llevará la autonomía. La intervención de ayuda psicomotriz ofrece un marco, un dispositivo metodológico contenedor, para que se pueda dar esta experiencia afectiva, motriz, relacional y cognitiva. La mirada del psicomotricista sobre las producciones del niño, sobre su expresividad, aporta información significativa para observar y evaluar las capacidades de integración sensorial, los intereses, habilidades y las dificultades del niño en relación con el propio cuerpo, con el otro y con el entorno. También favorece el aumento de las modalidades interactivas, así como, la conexión de los afectos con las acciones motrices del niño que se transformarán en intencionales y dotadas de sentido a partir de la vivencia, de la experiencia y de la significación compartida y es desde esa vivencia compartida de placer, de bienestar, de seguridad, el niño irá integrando la experiencia, reconociéndola para posteriormente evocarla y llegar a representarla. Este proceso de construcción conjunta permite al adulto y al niño constituirse como sujetos, siempre desde los intereses, necesidades y capacidades intersubjetivas del niño.

La Terapia psicomotriz, está orientada a ofrecer un espacio acogedor a aquellas problemáticas que presentan los niños vinculados a demandas de reconocimiento, de comunicación y de afectividad.

Observar y valorar los indicadores y síntomas de alteración o bloqueo en determinados aspectos del desarrollo desde una perspectiva de continuo, requiere una formación sólida en todos los fenómenos y transformaciones que se dan en el proceso de desarrollo normal del niño hacia la construcción de la identidad, la construcción de sí mismo. Un conocimiento que ha de proporcionar al adulto estrategias para construir, proponer y acompañar situaciones que favorezcan la experimentación, el aprendizaje explícito de aquellos aspectos sutiles de la interacción que en un niño con desarrollo “normal” se estructurarán de forma implícita.

Papel del Terapeuta Psicomotriz

Del análisis bibliográfico junto con el análisis de los casos y de las entrevistas realizadas podemos decir que el papel del terapeuta psicomotriz es muy importante para el buen desarrollo psicomotriz de los niños y que el juego afectivo-fantasmático se desarrolle de la mejor manera. Los terapeutas psicomotrices, han de poner sus capacidades al servicio de la transformación de los sentimientos y acciones de los sujetos. Para desarrollar sentimientos positivos es imprescindible la relación positiva con el adulto. Han de ofrecer modelos sólidos de identificación con los que los niños y niñas se puedan orientar e identificar.

La comunicación es imprescindible para tratar la vida emocional. Para hacer

posible una buena comunicación es necesario haber creado unos vínculos adecuados y un ambiente donde no exista la ansiedad. La interacción psicomotricista y paciente se ha de producir dentro de una atmósfera positiva, todo motivando el mutuo conocimiento.

En el abordaje psicomotriz, no se puede dejar las emociones fuera de la intervención. Es con toda nuestra complejidad que interactuamos. Sabemos que el tratamiento que damos a nuestras propias emociones sirve de modelo. Es muy importante, crear una atmósfera positiva y rica, donde nos sintamos satisfechos. Podemos utilizar algunas pautas como (1) creer en la necesidad de controlar la respuesta que damos a los comportamientos de los niños; (2) tomar conciencia de nuestra intervención en la sala esta influenciada por la interpretación que hacemos del comportamiento de cada uno de nuestros alumnos y que esta interpretación es modificable; (3) comprender por qué los niños y niñas actúan de una manera determinada. Es imprescindible comprender para evitar tanto la ansiedad como la irritación; (4) concienciarse de que podemos aumentar la percepción positiva que tenemos de nuestros alumnos, lo que repercute en una disminución del estrés y de la ansiedad; y (5) aumentar la propia competencia emocional siguiendo estos pasos: calmarse, entender lo que nos pasa, buscar soluciones, aplicarlas, revisar su aplicación y como nos afecta emocionalmente, buscar nuevas soluciones si es necesario.

Las acciones que suceden en las sesiones son importantes en los procesos de ayuda pero lo fundamental es la construcción de un sistema de actitudes por parte del psicomotricista que nos permita un diálogo terapéutico que dé una respuesta ajustada a las acciones y necesidades del niño. Es necesario, el acogimiento cálido, la toma de consciencia de las necesidades del niño y de sus proyecciones, posibilitando y favoreciendo la expresión, buscando trabajar sistemáticamente los aspectos afectivo-fantasiosos, siempre desde un marco lúdico.

Conclusiones

En todo lo expuesto hemos podido ver como se ha alcanzado el objetivo principal del estudio. El objetivo del estudio era exponer las razones por las que resulta importante permitir que de forma espontánea o bien propuesta este tipo de juegos se trabajen dentro de las sesiones de psicomotricidad. Las razones principales son consensuar los diferentes tipos de juegos afectivos-fantasiosos dentro del proceso psicomotriz atendiendo a las indicaciones propuestas.

Los juegos afectivos-fantasiosos nos aportan un significado detrás de cada modalidad, que puede aparecer de múltiples formas y materiales bien elegidos para representar aquello que pretenden.

El enfoque psicomotriz, favorece el proceso madurativo y de identidad del niño, desde la impulsividad y tendencia de la búsqueda del placer inmediato, a la planificación y demora de la satisfacción, para prevenir y superar los peligros y dificultades del camino. En concreto, los juegos afectivos-fantasiosos, nos permiten ver el desarrollo de los aspectos emocionales y relacionales del sujeto además de

otras funciones como las ejecutivas, como son: la inhibición voluntaria, la memoria, la flexibilidad cognitiva, la planificación o la toma de decisiones.

En el artículo también hemos podido exponer una clasificación de juegos afectivos-fantásticos que sin ser exhaustivos, nos permiten observar los diferentes aspectos emocionales que son manifestados por los infantes, de forma que también nos ha permitido realizar una primera clasificación de tipos de narrativas en función al juego.

Como hemos podido ver anteriormente el juego permite vislumbrar la narrativa existente entre el conflicto primario de deseo de fusión y deseo de identidad. Siendo la seguridad de la casa familiar que alienta a la salida al mundo externo, con el aviso de los posibles peligros.

A modo de conclusión general, nos reiteramos en lo expuesto en un anterior artículo (Serrabona, 2016) de que podemos afirmar que descubrir las posibilidades narrativas de nuestra acción motriz y nuestra imaginación es un proceso fascinante. Y aún más, hacer de esa narrativa psicomotriz una herramienta creativa para ayudar a superar problemas y potenciar capacidades.

Referencias

- Bisquerra, R. (coord.) (2004). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
- Bessel van der Kolk, M. D. (2017). *El cuerpo lleva la cuenta: Cerebro, mente y cuerpo en la superación del trauma*. Eleftheria
- Fry, F. y Saladell, W. (2004). *El humor y el bienestar en las intervenciones clínicas*. Desclee de Brouwer.
- Lacan, J. (2007). *Lo simbólico, lo imaginario y lo real*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1953)
- Laplanche, J. y Pontalis, J. B. (1987). *Diccionario de Psicoanálisis*. Editorial Labor
- Marina, J. A. y López, M. (1999). *Diccionario de los sentimientos*. Anagrama
- Marina, J. A. (2015). *Los miedos y el aprendizaje de la valentía*. Ariel.
- Muniáin, J. L. y Serrabona, J. (1996). La casa. *Psicomotricidad, Revista de Estudios y Experiencias*, 66, 24-39.
- Muniáin, J. L. y Serrabona, J. (2000). La representación verbal. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 0, 85-102.
- Ruiz Velasco, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Graó.
- Serrabona, J. (2002). Los cuentos vivenciados: Imaginación y movimiento. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 6.
- Serrabona, J. (2016). *Abordaje psicomotriz en las dificultades del desarrollo*. Horsori
- Serrabona, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal ¿Qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de Psicoterapia*, 30(114), 129-150. <https://doi.org/10.33898/rdp.v30i114.324>
- White, M. y Epston, D. (1993). *Medios narrativos para fines terapéuticos*. Paidós.