

# SIGNIFICADO Y CAMBIO NARRATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO CORPORAL: ¿QUÉ SE JUEGA EN EL JUEGO DE LA CASA EN PSICOMOTRICIDAD?

## MEANING AND NARRATIVE CHANGE THROUGH CORPORAL GAME: WHAT IS PLAYED IN THE 'HOUSE BUILDING GAME' IN PSYCHOMOTRICITY?

**Joaquim Serrabona Mas**

Departamento de Psicología, Facultad de Psicología, Educación y Ciencias del Deporte, FPCEE, Blanquerna, Universidad Ramon Llull. Barcelona, España  
 ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9550-8664>  
 Web: <http://psicomotricidad.com.es>

Cómo referenciar este artículo/How to reference this article:

Serrabona Mas, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal: ¿Qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de Psicoterapia*, 30(114), 129-150. <https://doi.org/10.33898/rdp.v30i114.324>

### Resumen

*Se presentan las posibilidades educativas y terapéuticas de un juego muy recurrente en la sala de psicomotricidad, como es el juego de la casa en sus dos vertientes: juego de construcción y juego simbólico. Se exponen las razones por las que resulta importante permitir que de forma espontánea o bien propuesta el juego de la casa se trabaje dentro de las sesiones de psicomotricidad desde un enfoque narrativo. Se explican las repercusiones en diversas dimensiones de la persona, tanto a nivel cognitivo, con el desarrollo de las funciones ejecutivas y del proceso de simbolización como en la dimensión afectiva y relacional, especialmente cuando el juego de la casa es utilizado como juego simbólico de roles, por las resonancias tónico-afectivas vinculadas a la casa- familia y a la dinámica fusión-identidad. En el artículo se exponen vías para observar y valorar las repercusiones emocionales, así como estrategias metodológicas que favorecen su desarrollo. Se sugiere una clasificación del tipo de casas que surgen, así como una tipología narrativa en función al juego de la casa. Por último, se apunta la importancia de las casas en los cuentos clásicos y como las casas pueden ser utilizadas en los cuentos vivenciados motrizmente para trabajar aspectos emocionales profundos.*

**Palabras clave:** *Psicomotricidad, terapia narrativa, juego simbólico, la casa.*

### Abstract

*We present both the educational and therapeutic possibilities of an ever popular game played in the psychomotricity room, the 'house building game'. We will show this in both its aspects: as a game of construction and as a symbolic game. We show why it is important to allow the 'house building game' to be played either in a spontaneous manner or in a pre-planned and narrative-focused way during sessions in the psychomotricity room. We explain the repercussions in various dimensions of the person, both at a cognitive level, with the development of the executive functions and the process of symbolizations, as well as the emotional and relational dimension, especially when the 'building game' is utilized as a symbolic role-playing game. In this case the tonic-emotional resonances link the 'building game' to the family-home and the dynamic fusion-identity. The article shows ways to observe and value the emotional repercussions, as well as the methodology and strategies which make the development easier. We suggest a classification of the type of houses that are built as well as a narrative typology according to the 'building game'. Finally, we emphasize the importance of houses in classic story tales and how houses can be used in everyday life, using motricity to work deep emotional aspects.*

**Keywords:** *Psychomotor, narrative therapy, symbolic play, the house.*

Fecha de recepción: 13 de julio de 2019. Fecha de aceptación: 26 de septiembre de 2019.

Correspondencia sobre este artículo:

E-mail: [joaquims@blanquerna.url.edu](mailto:joaquims@blanquerna.url.edu); [joaquinerrabona@gmail.com](mailto:joaquinerrabona@gmail.com)

Dirección postal: c/ Císter, 34, 08022 Barcelona, España

© 2019 Revista de Psicoterapia



## Introducción

Los sentimientos que nos hacen reaccionar de una manera o de otra a lo que la vida nos trae, están condicionados por aquellas experiencias primarias que nos dejaban o no, satisfechos. Sabemos que es muy importante que las experiencias buenas, sean más numerosas y de mayor intensidad que las malas.

El infante llega al mundo con tres sistemas que le van a permitir interactuar progresivamente con su medio. Un sistema receptivo (sensaciones, percepciones) que le posibilita captar el mundo que le rodea y vivir con placer o displacer los estímulos internos y externos que, en función de su temperamento y de la interacción con sus referentes afectivos, podrá asimilar o no. También con un sistema para actuar, que evoluciona del movimiento reflejo e instintivo al movimiento intencionado y narrativo, y es que con el movimiento intencionado empieza la narrativa psicomotriz. Muy pronto el infante organiza sus acciones con una intención que le lleva a vivir diversas experiencias. Y esas sensaciones y actuaciones llevarán a la frase motriz, donde el infante empieza a narrar su historia. El tercer sistema, el que transforma la información, se va moldeando configurando una manera de expresarse y de interpretar el mundo, constituyendo progresivamente (los tres sistemas) el yo narrativo donde lo actuado configura lo pensado y lo pensado da forma a lo actuado y donde el protagonista inicia su viaje construyendo una historia de vida. A partir de estos sistemas, sabemos que los niños tienen una capacidad sorprendente para resolver sus propios problemas. Nuestro objetivo como educadores es favorecer sus potencialidades para colaborar con ellos en una acción mutua que posibilite el enriquecimiento de los relatos de vida.

Una parte del arte de educar al niño está en lograr que vaya aprendiendo gradualmente a tolerar las frustraciones (dosificador de consecuencias). En este sentido, los bebés necesitan que les prestemos contacto y voz y que formulemos por ellos, en palabras, sus experiencias. Hemos de recordar que en el trabajo educativo y terapéutico es necesario conocer y manejar el contexto histórico, cómo hemos llegado a esta situación y cuáles son las proyecciones de la historia. Así como, también, debemos conocer y comprender el escenario físico donde se desarrolla el relato: familia, escuela, barrio etc., ya que muchos de los problemas con que se enfrentan los niños se dan por circunstancias socioculturales que no se analizan (Freeman, Epston y Lobovits, 2001).

Desde la perspectiva psicomotriz que enmarca nuestro trabajo, principalmente con niños, las sensaciones, el juego y la acción motriz ofrecen un lenguaje común para expresar los pensamientos, las emociones y la experiencia en toda su amplitud y profundidad, lo que va a permitir encontrar un punto común de interés y placer entre niño y adulto. Y es que el aspecto lúdico es fundamental para poder construirse o reconstruirse. El interés de los infantes por estrategias motrices, lúdicas, imaginativas, de fantasía, puede parecer, en un primer momento, para los ajenos a la profesión y a la infancia, irrelevante, pero para nosotros ha sido un descubrimiento fundamental que nos ha llevado a trabajar en la dimensión motriz.

Gracias a la acción lúdica, se exteriorizan los problemas del niño, lo que posibilita que un niño “recorra” los acontecimientos con acciones, juegos, palabras o dibujos, revelando matices importantes de su evolución. Cuando los niños se percatan, gracias especialmente al lenguaje externalizador, de que el problema es el problema, y no ellos, participan con entusiasmo en la acción y favorecemos que las personas implicadas en la terapia puedan separarse de los relatos dominantes que han estado dando forma a sus vidas y sus relaciones, pudiendo así identificar los acontecimientos extraordinarios producidos en la relación terapéutica, lo que permitirá ofrecer un relato alternativo más positivo, al margen del problema (White y Epston, 1993).

Como toda obra dramática, el relato terapéutico tendrá tres actos: el planteamiento, el desarrollo y la resolución y, en ese recorrido, inevitablemente, los relatos pasarán por puntos de giro que nos llevarán al clímax de la narración, donde existirán barreras que fuercen al protagonista a tomar una nueva decisión; también habrá complicaciones ya que, “cuando algo pasa”, deberá haber una reacción para seguir con la historia alternativa. Incluso pueden presentarse reveses en la historia terapéutica que producirán un giro completo, lo que puede originar un nuevo desarrollo de la historia. Y es que el proceso educativo y el terapéutico son entes vivos donde surgirán momentos de euforia, concordia, confianza, diálogo, fraternidad y compromiso, pero también momentos de silencio, desinterés, inacción o enfrentamiento. Conflictos, en definitiva, que deberemos resolver conjuntamente con todos los actores de la obra, para que la historia alternativa evolucione de manera positiva. Es el reto que, gracias a la estabilidad, el respeto y la sensibilidad, lograremos alcanzar.

Como si de una novela se tratase, el relato psicomotriz que presentamos a continuación tendrá un detonante que origina el tratamiento, unas dudas que configuran el cómo situarnos en una historia, ya sin retorno, que a veces puede presentárenos como una lucha infructuosa, hasta que empezamos a ver un cierto éxito, que nos impulsa hacia adelante y asienta el proceso terapéutico. Así pues, la terapia psicomotriz narrativa trabajará deconstruyendo y reconstruyendo historias alternativas más adaptativas que permitan el logro de los objetivos propuestos.

### **¿Qué es y cómo se desarrolla la narrativa terapéutica psicomotriz?**

Cuando fui invitado a escribir este artículo, me atrajo mucho la idea del juego como vía para presentar al niño como protagonista de su propia historia ya que, probablemente, estamos todos de acuerdo, por lo menos desde un punto teórico, en potenciar un modelo paidocéntrico. Pero, ¿cómo llega un sujeto a ser protagonista de su propia vida? y ¿cómo se articula su narratividad?, si no es a través de una historia compartida y co-construida por un entorno, unos personajes, un argumento y un tono, como cualquier narración que se precie.

¿Y cuándo empieza esa historia co-construida? Desde mucho antes del momento del nacimiento. El bebé es visualizado y construido en la fantasía de unos

padres (en el mejor de los casos) que están influidos por las relaciones que tuvieron con sus padres y, por supuesto, entre ellos. No resulta sin consecuencias la elección de con quién y cuando decidimos tener un hijo. De todas formas, lo importante es saber qué significa para nosotros ser padres (o educadores) y sobre todo tener integrada la idea de que tener un niño debería conllevar: optimismo y esperanza.

Nuestro Yo narrativo funciona como un conjunto (Neimeyer y Mahoney, 1998), no se puede cambiar una parte de él sin desequilibrar el resto, y desde luego nuestra historia no son un cúmulo de acontecimientos agrupados, sino una narración coherente y secuenciada que da sentido a nuestra existencia. Esto es fundamental, si no existe este hilo argumental, no existe historia y no hay construcción de la propia identidad, introduciéndonos en el terreno de la patología.

Sabemos que el guion de vida no está previamente escrito, ni determinado, sino que puede irse adaptando a las realidades y acontecimientos que inciden en el sujeto. Actualmente, hablamos mucho de neuroplasticidad, concepto que refrendan autores “unicistas” como Damasio, Francisco Mora, entre otros. Somos un cuerpo y todo ocurre en ese cuerpo y en su expresividad motriz. En el momento del nacimiento tenemos el mayor número de neuronas, que nunca llegaremos a poseer, pero la riqueza del cerebro humano no está en la cantidad de neuronas que se tienen, sino en el número de conexiones sinápticas que podemos llegar a establecer. Y estas conexiones pueden aumentar, disminuir, cambiar en función de la genética, la experiencia, las relaciones y la cultura donde estemos inmersos. Podemos decir que el cerebro está genéticamente determinado a adaptarse plásticamente según los estímulos, presiones y relaciones con el entorno donde se reside.

### **El juego corporal en la Terapia narrativa**

En psicomotricidad de Integración (PMI), y en la orientación psicomotriz (Serrabona, 2002a), damos un gran valor a la acción motriz y al juego en todos sus estilos, ya que en ese construir vivencias y jugar se manifiestan claramente en todas las dimensiones de la persona. La dimensión motriz es continente y contenido, por lo que queremos resaltar que todas las otras dimensiones que configuran a las personas, tienen un soporte en la dimensión motriz, que es para nosotros la piedra angular donde las demás dimensiones se insertan y se ven reflejadas.

Todo se observa y se realiza en la MOTRICIDAD TOTAL. La motricidad es la realidad constitutiva, el campo, la materia de la Psicomotricidad: su objeto material. En esa motricidad integral se contiene, se observa y se trabaja la totalidad de la persona (objeto formal de la Psicomotricidad). Así pues, los juegos son acción y la acción favorece el desarrollo de las diferentes dimensiones que configuran al ser humano (Serrabona, 2016):

- Dimensión motriz: en su ajuste tónico y en sus habilidades de equilibrio, coordinación de movimientos...
- Dimensión conativa: frente al esfuerzo, persistencia, (acabar la casa), atención; optar, elegir según el propio deseo, en cada sesión; aplazar el

deseo, o no realizarlo, cuando proceda. Tolerancia a la frustración frente a la destrucción involuntaria de la casa...

- Dimensión cognitiva (mediante exploración verbal): cuerpo (conocimiento, consciencia); nociones básicas; espacios temporales; otras como ejes, lados, rincones, centro. Potenciación de las funciones ejecutivas como proyectar, inventar; crear; actitud crítica, etc. Desarrollo de la función simbólica y representativa.
- Dimensión relacional: establecer el vínculo positivo entre psicomotricista vs. niño y viceversa, entre los otros niños; reforzar la calidad del vínculo hacia la superación de la oposición vs. sumisión, hacia la pareja (alteridad), amistades, “novios/as”, elegir compañero. Captar lo que el otro piensa, siente y hace en un ajuste relacional adecuado a través de la teoría de la mente.
- Dimensión social: ocupar un lugar respetado en el grupo (no renunciar a él); autoafirmarse en el grupo (actuar ante él); solidarizarse, adaptarse; alternar el deseo e iniciativa (parejas, grupo); percibir al otro mediante actos como salvar, ayudar, aplaudir, alegrarse con él; percibir/aceptar la norma.
- Dimensión afectiva: autoaprecio; seguridad; alegría; capacidad de disfrutar; equilibrio entre fusión e identidad, expresividad y contención; disfrutar, experimentar con el cuerpo (“sexualidad”); agresividad, como fuerza del yo; superar la agresión asocial; actitud positiva ante la dificultad o el fracaso; fragilidad, angustia, temores; alteraciones emocionales.
- Dimensión fantasmática: necesidades/deseos inconscientes (fusión/identidad); agresividad inconsciente, como destruir u oponerse; posesividad inconsciente hacia el educador, niños, objetos; transferencia; identificaciones; proyecciones; omnipotencia; crear, construir, dejar huella; temores profundos como morir, perderse, abandono, ausencia, soledad, falta de alimento/de casa; culpabilidad; rasgos sádicos/masoquistas, neuróticos.
- Dimensión ética: vivencia de lo que está bien y mal. Asumir consecuencias de las propias acciones; vivir buenos sentimientos como ayuda, compasión, justicia; tratar al otro como fin, no como medio; colaborar en el trabajo grupal (solidaridad); no hacer daño, no estropear o destruir.

Todas estas dimensiones que se dan en el juego hacen que se convierta en motor del desarrollo psicológico, soporte del desarrollo del lenguaje y en un campo privilegiado de intercambios terapéuticos. Nosotros utilizamos el juego, principalmente corporal, por necesidad, ya que es casi imposible abordar al niño de otra forma porque es su principal vehículo de relación, de comunicación, lo que nos permitirá construir una vinculación terapéutica adecuada, favorecida por el placer en la relación lúdica. Un juego aceptado y valorado por las dos partes es un elemento fundamental de relación terapéutica ya que permite al infante:

- Tomar consciencia de su propio cuerpo (Yo): juegos de aparecer- desapa-

recer, muñecas, médicos.

- Tomar consciencia de su medio: juegos de manipulación, de habilidades, experimentación.
- Tomar consciencia de los demás: juegos de normas, cooperativos, competitivos.

El juego, como vivencia que es, se inscribe en una relación transferencial donde el terapeuta siempre está implicado, y que por lo menos debe conocer y manejar desde su formación. Ambos enfoques terapéuticos (Psicomotriz y Narrativo), coinciden en aspectos ya mencionados por White y Epston (1993):

- Máxima importancia a las vivencias de las personas.
- Favorecen la percepción del mundo cambiante, mediante la colocación de experiencias vividas en la dimensión temporal.
- Estimulan el uso del lenguaje corporal y verbal de manera coloquial, para construir nuevos relatos.
- Invitan a adoptar posturas reflexivas y a apreciar la participación de cada uno de los infantes en los actos representados.
- Fomentan el sentido de la autoría y la re-autoría de la propia vida, asumiendo que las historias se coproducen.

Así pues, podemos ver el juego como la mejor forma de comunicación entre el niño y el adulto, ya que permite el intercambio placentero de experiencias, vivencias que después permitirán el acceso a la representación e interpretación de lo acontecido.

### **¿Cómo jugamos en terapia psicomotriz narrativa?**

El terapeuta ofrece al infante un espacio de expresión donde pueda mostrarse, tanto verbal, como corporalmente, co-construyendo un diálogo terapéutico que permita escuchar y estar disponible para dar una respuesta ajustada a la experiencia vivida. En esta interacción el terapeuta debe jugar con su formación y con su información. Debe tener presente el síntoma-lenguaje (directa o indirectamente). También, debe utilizar o reformular en un lenguaje correcto y adaptado lo que el niño ha dicho y hecho, de forma flexible y ajustada con una tonalidad adecuada.

Es fundamental para el niño que el juego surja de él, que juegue realmente, es necesario que haya elección y que tenga iniciativa. En el juego debe haber creación e invención. Es importante que el niño invente sus propias reglas de juego o modifique las existentes, pues es muy terapéutico para él sea el creador de un proceso lúdico que le pertenezca. Así pues, aunque el juego es para los dos (niño y terapeuta), coincidiendo placer y proyecto, no puede significar lo mismo para los dos, ya que nos situamos en niveles distintos. El niño necesita expresar, mostrarse, decirse, y nosotros debemos crear un dispositivo que le permita la posibilidad de expresar y de ser escuchada y reconocida su modo de expresión.

El niño/a está totalmente implicado, vive en el juego, se sumerge en él. En cambio, el terapeuta, aunque debe jugar verdaderamente, al mismo tiempo ha de

tomar distancia (es un juego de implicarse y no implicarse) de observador participante. Estando abierto a la inventiva del niño (escucha) y a su propia inventiva. En los juegos de resonancia simbólica, debemos ser capaces de abstenernos, de no ser protagonistas, para no invadir el campo de expresión del niño. Debe haber prioridad en la escucha del niño. Estar a la escucha de lo que espera de nosotros.

### **El juego de la casa como elemento fundamental de la terapia narrativa psicomotriz**

En la sala de psicomotricidad surgen de forma espontánea, o propuesta, diversas situaciones que dan significado a nuestra actuación. Situaciones y juegos que permiten a la persona expresarse en todas sus dimensiones permitiendo elaborar procesos educativos y terapéuticos. El juego de la casa es uno de los juegos más recurrentes y fundamentales que nos encontramos en la sala de psicomotricidad. Es un centro de interés fundamental.

El juego de la casa, como juego presimbólico y simbólico permite la expresión y elaboración de la vida afectiva del sujeto, pero además implica al resto de dimensiones que configuran la persona. Como todo lo que ocurre en el espacio terapéutico, la vivencia es lo esencial. El poder construir y jugar a partir de la construcción de una casa tiene un impacto profundo en el niño, que debemos dar importancia y reconocer su significado. En la vivencia misma de construir la casa el niño autorregula su capacidad afectiva. No necesitamos, generalmente, comunicar al niño la interpretación de lo que estamos viendo, no nos colocamos necesariamente en la realización de una interpretación psicoanalítica de lo que ocurre, aunque, es cierto que, mediante señalamientos, intentamos significar o resignificar aquello que está ocurriendo.

Tener y volver a la casa, es un anhelo generalizado que, por muy lejos que vayamos, persiste en nosotros. Casa, a la que de alguna manera queremos regresar. Casa física pero sobre todo imaginaria y no tangible que en el recuerdo nos da tranquilidad y seguridad. Generalmente el concepto casa nos proporciona aspectos vividos como positivos que incluyen la protección y seguridad de una familia, con un hogar donde encontrar descanso, cierta tranquilidad, así como nutrición física y emocional. Palabras como familia, hogar y tranquilidad son las más mencionadas.

Pero no todo es vivencia positiva dentro de una casa, también surge el vacío, los problemas, la inseguridad, la cárcel y la impotencia. Y es que la vivencia siempre es personal y no siempre agradable. Sinónimo de casa es habitar, que nos habla del espacio construido en el que vive ser humano y del que se ocupó de darle significado Daniel Calmels (1997) en su precioso libro *El Espacio Habitado*, donde describe los diversos espacios de la casa y su relación con la expresividad psicomotriz del niño en la sala de psicomotricidad.

También Anne Lapiere, Miguel Llorca y Josefina Sánchez en su libro *Fundamentos de Intervención en Psicomotricidad Relacional*, nos hablan del juego casa que realizan los niños en la sesión de psicomotricidad donde ellos se “casan” y cada

pareja decide tener dos bebés y una casa (2015, p. 125). “En esta unión familiar la casa da significado a una narración, a veces para recrear la propia historia a veces para compensarla y a veces para inventarla y también para proyectarla hacia un futuro deseado”.

Y es que “casar”, es un derivado de casa que plantea el contraer matrimonio. Es decir, corresponder, conformarse, unir, juntar o hacer coincidir algo. Lo que plantea dos opciones según el romancero popular: “Casarás y amansarás”, que nos lleva a pensar en las sujeciones inherentes al matrimonio, o “no casarse con nadie”, para conservar la independencia de opinión o actitud. Lo que nos lleva al concepto básico del conflicto relacional: el deseo de fusión y el deseo de identidad, donde todos nos movemos y que debemos equilibrar para poder constituirnos como un ser único y social. Los desequilibrios entre estos conceptos pueden llevarnos hacia la patología.

Veamos dos viñetas:

#### 1. Juan y la lucha por la identidad.

Me gustaría apuntar un ejemplo que ilustra la importancia de escuchar, comprender y co-construir un proceso de ayuda.

Juan era un niño de cinco años de edad que llega a la sala con un diagnóstico de TDAH. En la entrevista con los padres, ponen sobre aviso de las continuas conductas disruptivas del niño, también de su imposibilidad para estarse quieto, de su impulsividad y de la imposibilidad, a pesar de ser un niño inteligente, de centrarse en un tema tanto de juego como sobre todo de aprendizaje escolar, con las consiguientes dificultades en este ámbito. Efectivamente, eliminar en la primera sesión, Juan se muestra muy activo y disperso, se mueve por toda la sala, lo toca todo, pero apenas construye algún proyecto de juego. La sesión es recordada de mucha actividad motriz, pero de poco contenido simbólico. En la segunda sesión ocurre más o menos lo mismo, aunque al final de la sesión se le propone para acabar realizar un dibujo libre. Él niño se anima y realiza el dibujo (Ilustración 1).

Aparte del posible análisis proyectivo, podemos describir el relato de construcción del dibujo que realizó Juan. La secuencia del dibujo fue la siguiente: en primer lugar dibujó la línea media; por debajo, en el lado derecho, dibujó una figura humana, después pintó el mar y, posteriormente, los dos peces. Por encima de la línea, representó otra figura humana y por último el sol. A partir de esta descripción le pedí al niño que contase la leyenda del dibujo: «Es Juan, no, es José que se está ahogando y la ballena papá y ballena mamá, se lo quieren comer y un señor (figura que está encima de la línea) lo va a salvar». La leyenda por sí sola explica dos aspectos fundamentales: la sensación de agobio que mostraba Juan frente al “ahogo” que suponía para él la actuación de unos padres excesivamente protectores que limitaban la actividad motriz del niño, y el segundo aspecto interesante del dibujo es el mensaje de esperanza en que “el terapeuta” lo va a ayudar a salir de esta situación. Juan nos habla, de forma inconsciente, de sus preocupaciones de



*Ilustración 1.* Figura de Juan.

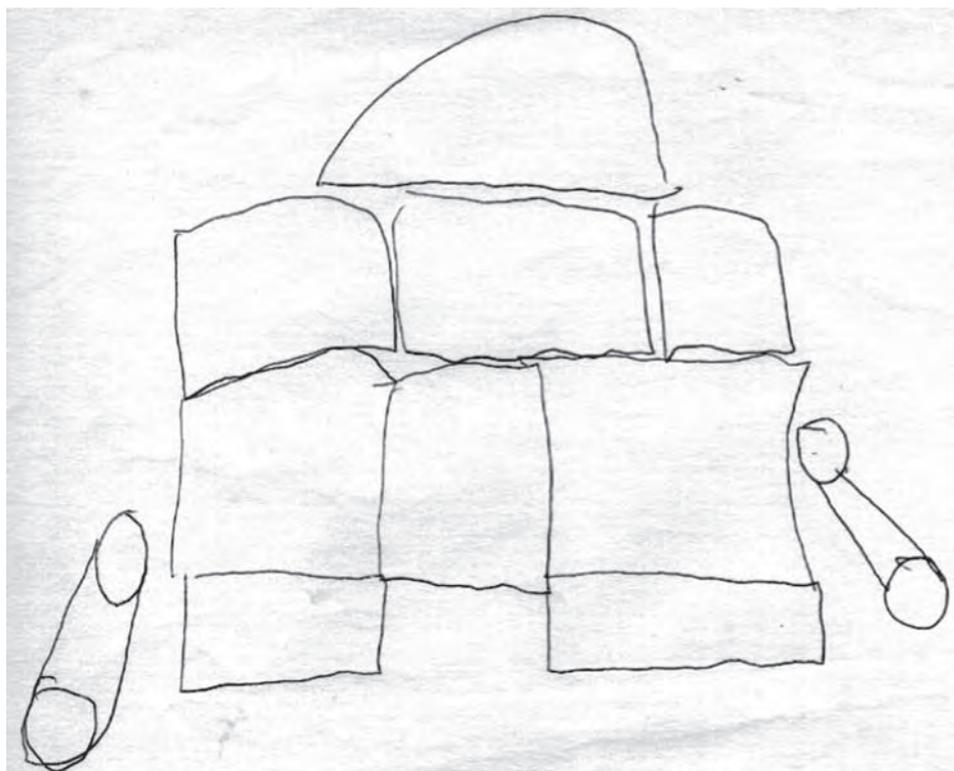
su deseo de identidad y su sensación de ahogo frente a un exceso de “casa como protección, represión”. También debemos destacar en su narración la esperanza de solución de sus dificultades.

## 2. Pablo y su necesidad de contención.

A diferencia del ejemplo anterior, Pablo es un niño educado en los “no límites”, donde se ha instaurado una sensación de omnipotencia mágica sobre el mundo que le rodea. Evidentemente a esta omnipotencia mágica le acompaña una fragilidad también mágica que provoca que, ante cualquier frustración, sus enfados y malestar se desborden. En una de las sesiones iniciales, se le pregunta a Pablo qué es lo que más le gustaría hacer (refiriéndose a qué juego), pero él lo interpreta de otro modo y dice “quiero ser libre como un caballo salvaje, correr libre por la montaña y hacer lo que me dé la gana”. Lo sorprendente de la escena, es que, mientras su relato verbal manifiesta ese deseo de “libertad”, su relato gestual y de acción narra lo contrario ya que, como vemos en el dibujo, mientras hablaba fue construyendo una casa cerrada donde él quedó dentro y sin moverse durante un buen rato (Ilustración 2).

En ambos casos, vemos un desajuste entre el deseo de fusión y el deseo de identidad en el que todos nos movemos y el juego de la casa nos permite ver como ese conflicto se manifiesta.

En el juego de la casa suele haber un entrar y un salir, y la fluidez y la alter-



*Ilustración 2.* Figura de Pablo

nancia entre dentro y fuera es señal de maduración personal.

### **Razones para el interés por el juego de la casa**

A lo largo de las sesiones de terapia psicomotriz narrativa con diversos grupos de edades y características hemos podido comprobar como el juego de la casa se adapta a las necesidades evolutivas del niño, tanto manipulativas, como constructivas, ya que las exigencias del juego son de diverso grado y ofrece posibilidades para los diferentes ritmos evolutivos.

Es un juego que implica un proceso didáctico, claro y natural. Sus normas son intrínsecas al juego, a la acción y también a la dificultad variable. Los transgresores de las normas son señalados de forma evidente por los demás, ya que la norma principal es muy clara: “no se puede destruir lo construido por otros”. Y en esa evidencia el que no cumple la norma es señalado por el grupo, siendo el mismo grupo el regulador de las acciones de sus componentes.

Pero, tal vez, la principal razón de nuestro interés en el juego de la casa estriba en que representa, actualiza y elabora las vivencias afectivas y relacionales más profundas de los niños, gracias a la potenciación de la presencia del juego simbólico. La construcción de la casa presupone la elaboración del propio espacio personal

e identitario. Diferenciarse del resto, para conocerse y reconocerse. Es un juego que implica la vida cotidiana (el propio hogar, padres y madres, la escuela, etc.), un lugar reparador (hospital, veterinario, etc.), fantástico (castillo, palacios) o un lugar de descanso, de reposo íntimo.

Por otro lado, no podemos obviar la fuerza con la que este tipo de juego desarrolla las funciones ejecutivas, ni la importancia en el desarrollo de la teoría de la mente.

### **Dispositivo para el juego de la casa en Psicomotricidad**

**Espacio:** La casa, se muestra en la sala a veces ocupando hasta un tercio de la sala de psicomotricidad. Pero lo esencial de la casa es que sea un espacio cerrado, pudiendo entrar y salir. Existe la necesidad de crear el dentro-fuera. Más adelante aparecerá la puerta que se abre y cierra. Esto resulta un signo de apertura al mundo. También se construirán cuevas, buscando los huecos en las estructuras de la sala. O casas en un rincón o en alto y sobre todo en el centro de la sala.

**Materiales:** Las casas se construyen preferentemente con volumen, pero si faltan materiales sus límites se simbolizarán deprisa con una línea en el suelo, con tiza, cuerdas, palos o aros. Colchonetas y módulos de goma espuma es el material privilegiado para construir casas que tengan una amplia base de sustentación. Otros materiales utilizados son: telas, cajas de cartón, mobiliario duro (Bancos, mesas...). Los materiales, como vemos, pueden ser muy diversos y versátiles, permitiendo muchas combinaciones entre ellos.

### **Procedimiento para el juego de la casa en Psicomotricidad**

Debemos trabajar en un ambiente de equilibrio entre afecto y norma donde surgirán las manifestaciones problemáticas: llegando a la casualidad genérica; actuando entre síntoma y causa de modo integrado. La mayoría de las construcciones tridimensionales se suelen dar al final de la sesión, pasando así de la pulsión agresiva a la construcción. Las construcciones más estables y complejas exigen una calma psicológica o actitud perceptiva. Por tanto, son incompatibles con la agitación motriz inicial, tanto para aparecer o estructurarse como para mantenerse en el tiempo y espacio.

Como he mencionado anteriormente, existe una única norma básica durante el desarrollo del juego de la casa que todos deben respetar: “no destruir la casa que ha hecho otro u otros”.

Frente a este tipo de juego, el terapeuta debe abrir posibilidades a partir de lo que el niño hace. Preguntar, cuestionar, problematizar: ¿Quién puede hacer una casa con estos cojines? Esperar: No dar la solución al problema.

### **La casa como soporte del juego simbólico**

El juego de la casa tiene diferentes variantes y objetivos, vamos a obviar sus posibilidades como juego de construcción y de desarrollo de las funciones ejecuti-

vas, para centrarnos en el juego de la casa como narración simbólica que permitirá expresar conflictos emocionales y relacionales que narrarán la lucha interna y externa del infante por construir una historia compartida con los demás. El juego simbólico de la casa como expresión y elaboración de la vida afectiva surge de forma espontánea, o bien puede ser propuesto por el psicomotricista, confiando en su eficacia intrínseca; en la capacidad afectiva autorreguladora del niño a través del juego simbólico.

Inicialmente el juego de la casa aparece como indican Ruiz Velasco y Javier Abad (2011), como un juego de casita-escondite, sirviendo de soporte para otros juegos presimbólicos como: aparecer-desaparecer o perseguir y ser perseguido e incluso el de llenar y vaciar. Su significación tiene que ver con el proceso de construcción de la identidad corporal estructurada y diferenciada. Serían juegos previos a la adquisición de la función simbólica, y por tanto, previos al juego simbólico en sí mismo. Estos juegos son universales e independientes de las influencias culturales. Jugando a acciones presimbólicas como la ausencia y la presencia, el unir y separar, y el tener y no tener, el niño consigue entender la continuidad del objeto, para luego poder diferenciarse de él y conseguir así ser uno mismo.

El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil, ya que llena plenamente la vida del niño y ayuda a su evolución afectiva y mental. El nivel superior de juego simbólico, es cuando existe una colaboración, cuando hay un objetivo común, una diferenciación de roles entremezclados y una secuencia lógica de acciones. Es decir, el juego simbólico de roles donde cada infante realiza la labor cooperativa de acuerdo con el papel que representa. Aquí hay intercambios de ideas, se establecen relaciones que las condiciones del juego imponen, sienten, disfrutan.

Estos aspectos los podemos observar en el desarrollo del juego de la casa en psicomotricidad que como nos recuerdan Ruiz Velasco y Javier Abad:

“El juego de la casita se concibe como un espacio lúdico en el que surgen principalmente dos tipos de situaciones diferentes: puede ser un juego de escondite o el escenario de un juego de roles que recrea dinámicas familiares fielmente reproducidas de las que se viven en el ambiente familiar” (Ruiz Velasco y Abad, 2001, p. 81).

También surgirán juegos de roles de poder–sumisión (cárcel, castillo); juegos de sanación (hospital) o juegos de roles de relación (la ciudad, el comercio, los viajes...).

En estos juegos, lo que importa sería a qué se juega, cómo se juega y cuáles son los roles que se establecen, pero sobre todo saber que el impacto emocional de estos juegos es de una gran potencia en la construcción de su autoimagen y, por ello volvemos a remarcar que la vivencia del niño es lo esencial.

### **¿Cómo podemos “leer” el juego de las casas?**

No nos interesa necesariamente la belleza de la construcción, intentaremos ver los aspectos que nos muestran la personalidad del niño. El mirar y analizar la casa

construida de un niño nos podrá servir de instrumento para valorar la evolución del niño (vínculos emocionales) con personas de su entorno, su madurez, su mundo interior, sus angustias y ansiedades, su salud psíquica y física, su creatividad, su nivel madurativo cognitivo, descompensación entre el nivel cognitivo y madurativo, su carácter y personalidad, nivel de lenguaje (nivel del pensamiento), aquí la construcción de la casa tiene la ventaja de actuar como la boca del niño, el niño puede decir mucho más con una construcción, y lo que ocurre dentro de ella, que con el lenguaje verbal que, por otro lado, es necesario para expresar lo que hay en su mundo inconsciente.

Desde una lectura narrativa, el significado de nuestras vidas está dictado por las historias que vivimos y contamos, por la manera que asociamos los acontecimientos en secuencias significativas (White, 2011). Por lo que la educación la podemos concebir como una construcción narrativa de nuestra vida y la terapia sería su reconstrucción. El niño a partir de los tres años puede contarse historias de los acontecimientos y experiencias que le han sucedido. Ya es capaz de tejer una narración autobiográfica, que requiere: Actores con deseos y motivaciones, contexto histórico, escenario físico y secuencia dramática. Es decir ya tiene un *self* narrativo que va a permitir construir o reconstruir su narrativa personal.

Desde este enfoque la terapia trabaja deconstruyendo y reconstruyendo historias alternativas. El objetivo de la terapia sería deconstruir las narrativas nocivas para los sujetos o para el entorno y elaborar con ellos otras más adaptativas. Siguiendo a White y Epston (1993) la lectura y terapia narrativa da una máxima importancia a las vivencias personales. Favoreciendo la percepción del mundo cambiante, mediante la colocación de experiencias vividas en la dimensión temporal. Invoca el modo subjuntivo, al desencadenar presuposiciones, establece significados implícitos y genera perspectivas múltiples para construir nuevos relatos (White, 2011).

El enfoque narrativista plantea tres dimensiones esenciales del proceso terapéutico: El lenguaje externalizador, el encuadramiento del discurso del problema y la identificación y ampliación de los resultados únicos; todos ellos se recogen en el juego de la casa (Freeman, Epston y Lobovits, 2001).

### ***Observación en torno al juego de la casa***

#### **1. Observación directa del juego de la casa:**

- Materiales elegidos.
- Proceso construcción. La importancia que tiene para el niño este tipo de juego: lugar de seguridad, intimidad, exclusividad.
- Participación y desarrollo juego alrededor de la casa.

Con relación a lo que ocurre en la sala, a sus acciones, podemos observar si existen familias, con sus roles y funciones. Si existe una distribución espacial de la casa: televisión, nevera, etc. También nos interesa quienes viven en la casa, si hay problemas interiores, si hay invitados y quienes son. Las salidas de la casa y sus motivos. Los peligros exteriores y las amenazas de destrucción que se pueden

dar. La vida "sexual" en la casa, también están presente los noviazgos, bodas, separaciones, problemas. El cuidado del bebé. La agresividad: en la casa asociada a cada uno de sus miembros. Amor materno y paterno. La alimentación.

## 2. Observación del juego de la casa posterior:

Con relación a la representación que tiene el niño sobre el juego de la casa podemos utilizar la representación verbal como medio privilegiado para entender y reelaborar lo vivido por el niño, en sus dos vertientes tanto espontánea, como a partir de un cuestionario propuesto al niño sobre la casa que ha sido adaptado a partir del HTP (Test de la casa-árbol-persona de Buck).

### 2.1. Representación verbal espontánea

La representación contiene una realidad construida y vivida por el niño. El psicomotricista puede escuchar y entender la realidad del niño a través de lo que representa verbalmente sobre aquella casa construida y jugada. Nos interesa, ante todo, como lo que el niño ha vivido en el juego de la casa corresponde a lo que ha sucedido, y si los demás niños que participan corroboran lo que dice el que habla.

En la representación verbal, todo es real y al mismo tiempo imaginario (realismo global), por lo que debemos dar valor a los dos niveles. Existen los hechos reales de que se habla, pero que el niño los elabora y los manipula efectivamente. De algún modo, la afectividad da sentido a lo expresado. Se obra para y por una necesidad afectiva. Al mismo tiempo, el hecho grabado en el pasado o vivido actualmente mueve a la afectividad (realidad afectiva).

La causa de la vivencia afectiva puede ser objetiva (exterior). Pero hay no pocos niños que superan o compensan esa realidad exterior negativa. Y hay niños que, con una realidad ambiental positiva, manifiestan heridas afectivas considerables. Se trata de la vivencia, más que de factores externos. En la representación verbal no sólo se actualiza y elabora lo vivido en la sesión (en la acción motriz), sino que también elabora lo que está representando; produce nuevas vivencias: produce fantasmas y actúa sobre ellos.

Por otro lado, la representación verbal es, siempre, una narración y como narración, hay un punto de partida, una serie de acontecimientos, y un desenlace.

Veamos a continuación, una viñeta extraída de un artículo (Muniaín y Serrabona, 2000) donde se describe un caso de representación verbal de una niña de 3 años y medio durante el tiempo de representación verbal, había hablado primero otra niña que había hecho el papel de madre en el juego, con dos hijos, estaban tranquilos, no había peligros. Luego interviene Ca (niña):

Ca. - Yo era la hermana.

Terapeuta.- ¿Grande o pequeña?

Ca. - Grande. Estaba en el comedor.

T.- ¿En casa o en la escuela?

Ca. - En casa.

T.- ¿Vivía algún otro en la casa?

Ca. - No; vivía sola.

T.- ¿Por qué vivías sola?

Ca. - Porque ninguno quería venir a mi casa.

T.- ¿Estabas contenta o triste?

Ca. - Estaba triste.

T.- ¿Tenías un problema? [Término y situación fueron introducidos muy pronto; lo soluciona cada niño solo, o con ayuda de otro/s]

Ca. - Sí.

T.- ¿Y qué hiciste para solucionarlo?

Ca. - Le grité al papá y le dije que venga...

T.- ¿Qué dijo el papá?

Ca. - Que no quería venir.

T.- ¿Por qué?

Ca. - Porque estaba comiendo en su casa.

T.- ¿Y qué hiciste después?[Calla.].

A.(Otra niña)- ¿No llamaste a mamá? [Ca. no le oye].

T. [Dirigiéndose a A.] - ¿Qué le has dicho a Ca.?

A.- ¿No le llamaste a la mamá? [Con tono y gestualidad de adulto].

Ca. - Sí, pero dijo que no quería dormir.

T.- ¿Y por qué?

Ca. - Porque estaban tranquilos en casa.

T.- ¿Con el papá? [Mejor hubiera sido preguntar; ¿con quién?].

Ca. - Sí.

T.- ¿Pasó algo más?

Ca. - Llamé otra vez y no había nadie.

T.- ¿Pobre!... Y después ¿qué pasó?

Ca. - Que se destrozó la casa, y el techo cayó sobre la cabeza.

T.- ¿La cabeza de quién?

Ca. - La mía. Y me morí.

T.- ¿Te moriste del todo? [Es una fase del juego de muerte/resurrección, repetido durante el curso].

Ca. - Sí.

T.- ¡Ohhhh!... [Ca. no reacciona. Parece que ha acabado]. ¿Hay alguien que quiera ir a casa de Ca. para ayudarlo? [Parte del rito muerte/resurrección]. (otros niños asienten).

T.- ¿Tienes muchos amigos, Ca.?

Ca. - [Tras un momento de silencio] Sí [gestualidad hacia adentro; respuesta lógica, sin sonrisa].

T.- ¿Quién quieres que vaya a ayudarte, Ca.?

Ca. - Ma. [Niña tímida; se respeta el deseo, aunque no vaya bien para la secuencia (para Ca.), pero sí para Ma., que actuará ente el grupo; la secuencia ya saldrá de un modo u otro].

T.- Échate aquí, Ca. Hábito ya conseguido, vivido como placentero. En

medio de la redonda, sale Ma.; le invito a que realice el ritual de sanación: hábito conseguido. No actúa].

T.- [Dirigiéndose a Ca.] ¿quién más quieres que te ayude?

[Cris. sale e inicia el ritual de sanación con remedios progresivos: masaje, pastillas, jarabe, inyección etc., hormigas mágicas (cosquillas). Ma. le sigue, y realiza el proceso con Cris., Ca. no reacciona ante nada. Interviene el educador (cosquillas); todavía aguanta un momento; por fin, ríe. Los compañeros, también. Algunos aplauden (hay hábito de hacerlo: más que hábito, potenciación de la reacción espontánea en muchos); aplaude también el educador].

¡Está viva!

[Ya las tres sentadas en su sitio, continúa la representación:]

T.- Si otro día.

Ca. - está sola, ¿quién le visitará? Muchos niños. yo...

T.- ¿Querrás llamar a algún amigo, Ca.?

Ca.- Sí. [Con más espontaneidad y vivencia afectiva que en el último sí, aunque sin pasarse].

A partir de esta representación verbal de lo ocurrido en el juego de la casa podemos dar un cierto sentido a su narración:

El tema central sería la casa/familia. Donde se producen vivencias afectivas de fusión (deseo de fusión/amenaza a la fusión/ruptura de la fusión; soledad); de carencia afectiva de mamá y papá; de quedar fuera de la realidad afectiva padre/madre y vivencias de muerte afectiva y muerte física. La casa sería símbolo de la familia, de las relaciones familiares; de la destrucción de la casa afectiva. El desenlace para la niña resulta trágico pero el psicomotricista y el grupo inducen un final, si no feliz, aliviador y la niña lo acepta.

Nos interesa que la niña, en el momento de expresar soledad, sienta compañía y afecto, y que esa expresión verbal, como el juego simbólico, sean, de por sí, una acción autosanativa para la niña. No intentamos borrar el síntoma, sabemos que la vivencia de una relación afectiva positiva, en una fase de constitución de estructuras (también afectivas), contrarrestará, poco a poco, la vivencia dolorosa de la niña.

Analizando este diálogo podemos describir lo que movilizaba este juego de la casa. Nos habla de la casa como seguridad que defiende de los peligros, como proveedora de lo necesario para vivir. También nos habla de la relación afectiva en la casa, de los vínculos afectivos positivos y las vivencias afectivas negativas, vivencias de muerte y abandono. Vivencias de casa y sexualidad: la mamá tiene una barriga muy grande; se hace un agujero y se saca por allí al bebé, que a veces se muere, o de casa y agresividad. También surgen los temores profundos a no tener casa, a que se destruya...

También lo exterior de la casa refleja la vivencia de la niña, a veces vivido como inseguridad y peligro, pero también como ámbito de libertad.

## 2.2. Cuestionario de la casa (Adaptación)

Otra vía de análisis de la representación verbal del juego de la casa es condu-

cida por un cuestionario adaptado a partir del HTP (Test de la casa-arbol-persona de Buck) y que nos permite con breves preguntas ordenar el significado de la casa construida por el sujeto (ver tabla 1).

Tabla 1. *Adaptación preguntas sobre la casa.*

TEMA: LA CASA NOMBRE _____ EDAD _____ fecha: _____
Título _____
- <b>¿Quién vive?</b> ¿Es tuya? ¿Quién te gustaría que viviera contigo? ¿Por qué?
- <b>¿Qué te gusta más de la casa?</b> Si fueras el propietario de la casa y pudieras hacer lo que quisieras con ella. ¿Qué cuarto escogerías y por qué?
<b>¿Es una casa que hace sentir feliz a la gente?</b>
<b>¿Qué te gusta menos de la casa?</b>
<b>¿Qué es lo que más te gusta hacer en la casa?</b>
<b>¿Qué es lo que menos te gusta hacer en la casa?</b>
¿A quién o a qué te recuerda la casa? ¿Por qué?
¿Qué cambiarías de esta casa?
Narración libre sobre la casa construida: _____

2.3. Analizar la construcción de la casa podemos fijarnos en varios ítems:

Por último y siguiendo con el HTP, adaptamos el análisis del dibujo de la casa de dos dimensiones a la construcción de la casa donde jugamos con las tres dimensiones propias del espacio constructivo.

- El tamaño.
- La calidad de los acoples de material.
- La colocación en la sala.
- Los detalles.
- La simetría.
- La perspectiva.
- Las proporciones.
- El reforzamiento.
- El borrado o la reconstrucción.
- Verticalidad y horizontalidad: La altura, tiene que ver con el deseo de crecer y con el mundo de la fantasía y con la maduración psicológica.

Suponemos que sería conveniente una adaptación del test del HTP a las tres dimensiones que supone la construcción de la casa en un espacio con posibilidad de ser habitado por el niño.

### *Tipos de casa*

Después del análisis de las casas realizadas por los infantes podemos clasificarlas por:

- a) Por su configuración evolutiva:  
Horizontal: cuadrado, rectángulo o caminos, con espacio interior, con la aparición de la puerta.  
Vertical: apilamientos, más o menos organizados.
- b) Por el constructor: hechas por el niño con gomaespuma, ante todo; o con los materiales habituales de psicomotricidad como cuerdas, maderas, etc.; o construidas o propuestas por el terapeuta.
- c) Por su función: Casa familiar, prisión, castillo, hospital, etc.
- d) Por el número de inquilinos que la habitan: casa multifamiliar, casa individual de grupo pequeño.
- f) Por su configuración espacial:
  - Integradas en la estructura de la sala: falsos armarios, huecos.
  - Móviles: cuevas con cavidades irregulares, formadas en la “montaña” (conjunto de mesas, sillas, bancos del circuito). La cueva misteriosa, cerrada herméticamente.
  - Casas pequeñas, aprovechando cualquier elemento.
  - El castillo
- g) Por su solidez: de paja, madera o ladrillo. Resiste, o no, a los terremotos.

### *Narrativas en torno al juego de la casa*

Pero lo que más nos interesa es observar las narraciones en torno a la a casa, lo que ocurre y como cada sujeto se coloca en función del juego.

Podemos también proponer una clasificación:

1. Por las identificaciones. Por la permanencia o variabilidad en las identificaciones.
2. Por la presencia en la casa.
3. Por su agresividad en torno a la casa: defienden, atacan.
4. Por su dimensión afectiva profunda:
  - 4.1. Tienen casa:
    - Niños con vida afectiva sólida y con seguridad para salir de la casa en busca de aventuras y autonomía.
    - Niños amenazados en su propia casa. Prisioneros.
    - Tienen casa, pero no viven en ella, temores difusos, ausentes de sí mismo.
    - Niños que salen en busca de identidad.
  - 4.2. No tienen casa:
    - Niños que no tienen casa nunca, ni la han tenido.
    - Algunos no tienen casa, pero viven de alquiler o son ocupas.
    - Niños que han perdido la casa y juegan perdidos.
    - Niños desterrados.

A partir de estas clasificaciones, hemos podido proponer una síntesis narrativa a partir del concepto fusión-identidad: PMI.

#### 1. Narrativas seguras:

- Competentes y felices.
- Que gozan de identidad y fusión sanas.
- Que utilizan la casa como base de la exploración.
- Se muestran conductas exploratorias competentes y activas a partir de la casa.
- Los sujetos reciben contentos a otros niños en su casa, buscando contacto e interacción.
- Si se muestra aflicción por algún contratiempo con relación a la casa, la proximidad y el contacto les calma, pueden reparar la situación de conflicto lo que permite reanudar la exploración.

#### 2. Narrativas sufridoras:

- Se muestran muy ansiosos con su construcción y muchos son incapaces de iniciar conductas exploratorias para proteger su casa de posibles “invasiones”.
- No suelen utilizar la casa como base de la exploración.
- Muestran una gran aflicción por la destrucción total o parcial de la casa, y tras su reconstrucción (si se da) son difícilmente consolables.
- En el encuentro con los otros niños son ambivalentes: desean contacto y que vengan y admiren su casa, pero muestran enfado y resentimiento y una actitud de desconfianza frente a lo que los otros hagan.

#### 3. Narrativas evitativas:

- Apenas muestran enfado o tristeza frente a la casa que se derrumbe o sea destruida por otros niños.
- No muestran conductas de búsqueda o contacto durante toda la situación.
- No ofrecen su casa como lugar de encuentro y evitan el contacto o compartir la casa con otros, e incluso les dan la espalda.
- Les caracteriza la falta de interés por su propia casa.
- Los niños/as que normalmente se muestran poco proactivos en cuanto a la búsqueda de un espacio propio y realizan visitas a otras casitas.
- No acuden directamente, sino que se acompañan de rodeos.
- Hacen visitas coyunturales o permanentes a otras casas dependiendo del atractivo de la construcción o del atractivo del anfitrión.

#### 4. Narrativas desorganizadas:

- Presentan gran confusión y desorganización narrativa durante toda la situación.
- Se muestran aturdidos en presencia de los otros en su casa y dan muestras de ataque o de temor hacia el comportamiento de los demás.
- Presentan conflicto entre construir y no construir, utilizar su casa o atacar y ocupar la de los otros.
- No suele haber una dinámica narrativa del juego o es bastante poco

coherente.

Esta clasificación, aunque vinculada a la teoría del apego de Bowlby (1969), no intenta ver una correlación entre el juego de la casa y la situación extraña, pero si queremos remarcar que en dicho juego podemos leer la historia del niño y como se refleja su forma de ser y estar en la sala de psicomotricidad.

### Los cuentos y las casas

Tal como expusimos en un anterior artículo (Serrabona, 2002b), diversos autores (e.g.: Bettelheim, 1995) han otorgado al cuento, principalmente narrado y vivenciado, una gran importancia en el proceso de maduración psicológica y sociológica del niño. Pero, ¿qué aportan los cuentos al juego de la casa y al desarrollo del niño? ¿Qué lugar ocupa la casa en algunos cuentos y en que sentido evidencian los conflictos primarios? ¿Ayudan a resolver conflictos al niño? Estas y otras muchas preguntas son las que nos han inducido a trabajar sobre este tema y a introducir el juego de la casa como actividad propuesta en la sesión de cuento vivenciado.

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 vivenciados 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 las fantasías y miedos del sujeto 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 e incluso terapéutico es indudable (Rico Norman, 2012).

Los cuentos, movilizan entre otros aspectos: la curiosidad, la imaginación, la esperanza, la identificación, el movimiento y la externalización, lo que permite movilizar las narrativas más profundas al conectar con los centros de interés del sujeto, que evidentemente, dependen de la edad y recogen aspectos tanto exógenos como endógenos. Es decir, por un lado, los conflictos internos, miedos, angustias y fantasmas, y, por otro, la necesidad de entender y conocer el mundo que le rodea (Woloschin y Serrabona, 2003).

Cuentos como *Caperucita Roja*, *Los tres cerditos*, *El lobo y las siete cabritas* o *Hansel y Gretel* nos muestran la casa como elemento fundamental del conflicto interno del niño.

En el cuento de *Caperucita Roja* se alude a una primera casa desde donde sale Caperucita y es alentada por la madre a llevarle comida a la abuela enferma. Esta primera casa, simboliza la familia sana sin problemas, con la protección de sus padres. La salida hacia la segunda casa refleja el momento vital de la pubertad, con la advertencia materna de que vaya por el camino correcto del bosque.

En el cuento de *Los tres cerditos*, Bruno Bettelheim (1995) nos indica las fases de la construcción y la fuerza del Yo. A través de los materiales de cada casa (paja, madera y ladrillos) y de las actitudes de cada cerdito, podemos ver el proceso de construcción del niño hacia la madurez y la superación.

En *Hansel y Gretel* la casa de chocolate representa simbólicamente la madre mala que los ha abandonado, obligándolos a irse y madurar. La casa se convertirá en un lugar atractivo, pero de gran riesgo si se devora, si se pretende hacer una regresión en el crecimiento; símbolo del lugar donde vivimos y a su vez, del cuerpo de la madre que alimenta a su bebé. Y dentro de esa casa, la bruja, que quiere devorarles, simboliza la regresión, como símbolo de destrucción de la individuación e independencia. Así, la vuelta a la dependencia y devoración constituyen el peligro de ser eliminado. En este cuento, la casa no es necesariamente un lugar de protección si no que es su “casa interior”, es decir, gracias a su esfuerzo conjunto e inteligencia, pueden vencer a la bruja, superando su dependencia hacia el adulto y sus propios temores ante la angustia que le supone o supondrá salir al mundo solo algún día.

### Conclusiones

El juego de las casas nos aporta un significado detrás de cada casa física, que puede aparecer de múltiples formas y materiales bien elegidos para representar aquello que pretenden.

El enfoque narrativo psicomotriz, favorece el proceso madurativo y de identidad del niño/a, 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, el juego de la casa nos permite ver el desarrollo de las funciones ejecutivas fundamentales, como son: la inhibición voluntaria, la velocidad de procesamiento, la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva, la planificación y la toma de decisiones.

En el artículo también hemos podido observar los diferentes tipos y utilización de las casas construidas y jugadas por los infantes, de forma que nos ha permitido realizar una primera clasificación de tipos de narrativas en función al juego.

Como hemos podido anteriormente el juego de la casa 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, podemos decir 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 superar problemas y potenciar capacidades.

### Referencias Bibliográficas

- Bettelheim, B. (1995). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica.
- Buck, J. (2008). *Test Casa-Árbol-Persona (HTP) Manual y guía de interpretación de la técnica proyectiva de dibujo*. Madrid, España: TEA ediciones.
- Calmels, D. (1997). *El espacio habitado*. Buenos Aires, Argentina: Capítulos de Psicomotricidad.

- Freeman, J., Epston, D. y Lobovits, D. (2001). *Terapia narrativa con niños: aproximación a los conflictos familiares a través del juego*. Barcelona, España: Paidós.
- Lapierre, A., Llorca, M. y Sanchez, J. (2015). *Fundamentos de intervención en Psicomotricidad Relacional*. Málaga, España: Ediciones Aljibe
- Muníaín, J. L. y Serrabona, J. (2000, noviembre). La representación verbal en Psicomotricidad de Integración. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*.
- Muníaín, J. L. y Serrabona, J. (2000). La casa. *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, 66, 24-39.
- Neimeyer, R. y Mahoney, M. (1998). *Constructivismo en psicoterapia*. Barcelona, España: Paidós.
- Rico Norman, D. (2012). Terapia narrativa y cuentos terapéuticos. *Procesos Psicológicos y Sociales*, 8(1-2). Recuperado de: <http://www.uv.mx/psicologia/revista-electronica-procesos-psicologicos-y-sociales/articulos-publicados-vol-8-ano-2012/>
- Ruiz Velasco, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona, España: Graó.
- Serrabona, J. (2002a). Un programa de actuación psicomotriz. *Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*, 70-72, 85-96.
- Serrabona, J. (2002b). Los cuentos vivenciados. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 6.
- Serrabona, J. (2016). *Abordaje psicomotriz en las dificultades del desarrollo*. Barcelona, España: Ediciones Horsori
- White, M. (2011). *Narrative Practice: Continuing the Conversations*. Nueva York, NY: Norton.
- White, M. y Epston, D. (1993). *Medios narrativos para fines terapéuticos*. Barcelona, España: Paidós.
- Woloschin, L. y Serrabona, J. (2003). *Visualizaciones que ayudan a los niños*. Barcelona, España: RBA.