

## La experiencia de ser niño: Infancia y Psicomotricidad

*Esteban Levin*



Siempre me llamó la atención que cuando un niño se lanza a jugar en la escena, nadie le enseña cómo y de qué manera jugar. Si el niño sabe jugar nadie le habrá enseñado a hacerlo, pues en la raíz de esta puesta en escena, el niño desconoce lo que produce allí. Es ese desconocimiento el que causa el conocimiento. Un niño juega a desconocerse como él y a conocerse desde el otro que él (paradójicamente) representa.

Un niño es en la experiencia que lo produce. Hace de ella un espejo que le permite: por un lado, reconocerse y, al mismo tiempo, por el otro, se desconoce. Inquietante paradoja que nos permite comprender la infancia en las escenas mismas que lo estructuran. Es el desconocimiento el que funda el conocimiento del niño y la infancia.

Por ejemplo, si el niño juega, construye ficciones y artificios, se transforma en Batman, en policía o en ladrón, puede jugar desde esos personajes "sin darse cuenta" sus secretos, lo que no se explica ni comprende (como por ejemplo la muerte) sus miedos, la violencia, la agresividad, la ambivalencia, el amor, la sexualidad.

Justamente puede hacerlo "porque es de jugando", es "de mentira", no es desde él que lo juega, es desde el otro. Al crear los personajes, el niño construye su mascarada en la que se pone en escena, en la que juega el secreto oculto de ser otro para producirse él en esa experiencia significativa.

Al hacerse otro él puede jugar lo que le ocurre sin arriesgarse a perder su lugar, su posición y, de este modo, puede construir su infancia y aprender jugando.

El niño comienza a pensar, a representar lo que le pasa a él y lo que le pasa a las cosas. Así puede generar interrogantes, hipótesis y saberes sobre la realidad.

Queremos plantear que cuando un niño está angustiado, sufre o tiene algún malestar, indudablemente los espacios más cuestionados son el de la invención, el del aprendizaje y el de la ficción, puesto que para construir un aprendizaje el niño tiene que elaborar alguna conjetura en relación al objeto de conocimiento.

Para hacerlo debe producir un enigma, un vacío simbólico donde deposite imágenes, personajes, creaciones y ficciones. El niño se sostiene en esas imágenes representaciones que no estaban y que él crea a medida que juega -aprende.

Frente al malestar que lo aqueja, esta construcción se encuentra en peligro y muchas veces el niño queda fijado en ciertas imágenes rituales, que reproducen lo mismo, sin diferenciación.

Sabemos también que hay técnicas estandarizadas que inducen en el niño aprendizajes automáticos, cuya metodología es la repetición sistemática de un mismo objetivo o plan generalizable y uniforme para todos los niños.

De este modo se domestica el aprendizaje, se crea un pensamiento sin sujeto deseante incluido en él, sin que este aprendizaje o conocimiento le sirva al niño como un espejo en el cual reconocerse.

En estos "espejos de una sola cara" se crean representaciones cognoscitivas en las que no existe el niño como sujeto. La dificultad o imposibilidad de la invención escénica marca la pobreza del universo representacional simbólico del niño, ya que si no inventa, el no puede desdoblarse, metaforizarse en otras escenas. No puede armar su red. La inefable reproducción de lo mismo, la siniestra indiferenciación sumerge a la infancia en una homogeneidad fija, automática.

Incluso el juego, es utilizado como actividad o usado para desarrollar un contenido temático, cuyo objetivo es lograr una respuesta o producto eficaz, el conocimiento automatizado.

Hay numerosas suposiciones teóricas acerca del niño. Se mezclan técnicas con estadios, etapas, testes, juegos predeterminados y características preestablecidas, que de alguno u otro modo, deciden el horizonte en el que el niño se estructura, desarrolla y aprende. Se pretende ubicar de manera precisa qué etapa transita, cuál es el momento lógico, en qué estadio se encuentra, en cuál esquema referencial opera, para entonces establecer un diagnóstico certero e intervenir de acuerdo a estos esquemas.

Por cierto, es justamente allí donde el niño no está. Por ejemplo, la madre de una niña de cuatro años, con problemas en su desarrollo y en la estructuración psíquica afirma: “Estoy agotada y cansada de mirarla y hablar a Mariana como una TGD. Tengo ganas de jugar con ella por jugar, como hice con mis otros hijos. Quiero ser sólo su mamá y parar de estimularla o llevarla siempre a los tratamientos. Para mí, ella no es una anormal aunque todos parece que la tratan como una TGD. El otro día descubrí que hacía una tontería pero se divertía de lo lindo. No se lo quise decir a los terapeutas porque me iban a decir que estaba mal, que eso no sirve y no la estimula para su desarrollo cognitivo. Igual para mí fue lindo hacer tonterías con ella. Ahora se lo cuento porque Usted me parece que me va a entender.”

¿Cómo crear una experiencia infantil con una niña a la cual se la identifica plenamente con un diagnóstico, un síndrome, una patología o una discapacidad? ¿Cómo inventar o crear una relación diferente con cada niño, cuando el terapeuta o el docente reproduce la misma metodología que aprendió a desarrollar para ese diagnóstico, esa discapacidad o ese síndrome?

Un niño no está ni en un esquema, ni en un diagnóstico, ni en un síndrome, ni en un estadio, ni en la técnica. A partir de la relación con el otro, en esa experiencia compartida, el niño inventa lo que no está, no conoce, le resulta inaprehensible, no puede asimilar o le es incomprensible y lo pone en escena en un escenario simbólico. Es ese el momento en el que inventa una irrealidad, una ficción, un nuevo artificio en el cual representarse y reconocerse diferente.

El niño, cuando se lo permitimos, es un inventor de imágenes, cuentos, aventuras, letras, palabras, frases, números, personajes que, sin darse cuenta lo inventan a él. Esas imágenes, se transformarán en representaciones. Estas verdaderas producciones, lo crean a él, al crearlas. En ese universo infantil, lo que el niño crea y aprende al jugar, lo que crea y aprehende a él a su vez.

Un niño se apasionará por las aventuras y el aprendizaje precisamente porque no sabe qué sucederá. Es eso lo que le permite construir su saber, pues juega la aventura que inventa, inventándose en la escena. Estas diferencias que hemos señalado son las que la técnica no puede atrapar, la teoría no alcanza a abarcar, la cronología no puede asimilar y la cognición no logra comprender. Cuando el niño aparece y existe como sujeto y no como objeto, aprender y aprehender se convierten en un acontecimiento.

Esteban Levin  
[www.lainfancia.net](http://www.lainfancia.net)  
[levinpsicom@elsitio.net](mailto:levinpsicom@elsitio.net)

#### **Bibliografía:**

- Levin, Esteban “A clínica psicomotora”, Editora Vozes, Petrópolis 1995
- Levin, Esteban “A infancia em Cena”, Editora Vozes, Petrópolis 1997
- Levin, Esteban “A funcao do filho”, Editora Vozes, Petrópolis 2001
- Levin, Esteban “Clinica e educacao com as criancas do outro espelho”, Editora Vozes, Petrópolis 2005
- Levin, Esteban “Rumo a uma infancia virtual”, Editora Vozes, Petrópolis 2007