**EL JUEGO: LA SUBJETIVIDAD EN ESCENA.**

**A. Soledad Pérez[[1]](#footnote-1)**

**Lucas R. Sancho[[2]](#footnote-2)**

**ABSTRACT**

En este escrito se presentan una serie de experiencias de juego acontecidas en el marco de talleres para jóvenes en una institución llamada “Libra” que aborda problemas en el desarrollo y la constitución subjetiva de niños y adolescentes.

**PALABRAS CLAVE:** JUEGO – EXPERIENCIA – ACONTECIMIENTO – GRUPO

**INTRODUCCIÓN**

En este escrito presentaremos una serie de experiencias acontecidas en el marco de talleres para jóvenes en una institución llamada “Libra” que aborda problemas en el desarrollo y la constitución subjetiva de niños y adolescentes.

¿Cómo abrir una experiencia, un hacer y un escenario diferente en la complejidad y el sufrimiento en los cuales se encuentran estos jóvenes? Sostenemos una posición que lejos de esquivar o excluir este sufrimiento, nos incluimos en él para rescatar lo más singular de cada gesto, cada palabra, de cada rostro. En esa alteridad surge la ética como respuesta plástica a la problemática que nos presenta cada joven. A partir de la apertura a la sorpresa, a la experiencia y al acontecimiento como espacio y tiempo de la diferencia, nos esforzamos por generar un movimiento frente a aquello que se presenta como estático; un movimiento que implica estar situado en un lugar e ir hacia otro, con otro[[3]](#footnote-3).

El juego como marco escénico en el cual pueden introducirse y desplegarse las problemáticas singulares de cada concurrente permitirá representarse, ponerse en movimiento aquello que se encuentra empantanado sin posibilidades de simbolización, en definitiva, donde podrán “poner-se en juego”.

Como equipo de trabajo, partimos de una ética que sostiene un no desconocimiento del sujeto, posición que tendrá como efecto clínico la aparición de su despliegue deseante. Dentro de los marcos institucionales, el enfoque lúdico será el eje para nuestras prácticas cotidianas. Ya que generalmente existe una clasificación y tipificación en las prácticas terapéuticas institucionales que decantan en métodos y técnicas predefinidas que desconocen al sujeto y a lo singular de su estructuración subjetiva. El afuera será conectado con el producto de este juego, a partir de lo que estos jóvenes sí pueden construir, pensar, imaginar, hacer, decir y realizar aunque parezca extraño, desmedido, intraducible, caótico o imposible. Para esto, es necesario descentrarnos de nuestros supuestos, para dar lugar a lo inesperado del encuentro con el otro. De esta manera, se da la posibilidad de crear un espejo que no les devuelva ya una imagen deficitaria, apartándose de lo que supuestamente no pueden hacer, ni crear, ni decir, ni representar, ni simbolizar, ni jugar, para reconocerse en otra imagen.

**METODOLOGÍA.**

Se traza un eje transversal de análisis a partir de un recorte de experiencias de juego acontecidas a lo largo de un año de trabajo con el grupo de jóvenes concurrentes a la institución, expresado como relato de diversos sucesos.

**DESARROLLO.**

**LA BONITA VECINDAD.**

Nacho (20 años) se presentaba muy retraído, con gesto sombrío y la cabeza gacha, siempre mirando por debajo de sus brazos en un susurro casi inaudible. Toda su estructura tónica se encontraba cerrada en sí misma, en un bloque corporal sin agujeros por donde sus movimientos pudieran dirigirse a otros. Cansado, abúlico, incapaz de realizar el más mínimo movimiento sin cierta torpeza, transitando por el espacio sin freno, llevándose todo por delante como si ahí no hubiera nada. Carente de imaginación y creación, parecía no desear nada y, sin saber qué hacer, se dejaba estar o estaba solo con su cuerpo. En ese momento, Nacho se encontraba transitando por un espacio en el que él era un integrante nuevo y no había podido encontrar formas de relacionarse con sus pares y solo se dirigía en pocas ocasiones a los profesionales a través de un discurso coagulado, ecolálico, para expresar algún tipo de necesidad muy concreta.

Fue a partir del cambio institucional y en la modalidad de abordaje que se abrió una escucha atenta que pudo tomar sus susurros como modo de expresión discursiva portadora de un sentido a ser leído por un otro.

En un nuevo espacio, con un equipo profesional renovado, todas las mañanas Nacho se sentaba y repetía frases del Chavo del 8 a quien tuviera cerca, reproduciendo con exactitud diálogos de cada uno de los personajes de la serie o relatando escenas de distintos capítulos. En ésta, al menos explícitamente, no había una referencia directa a él mismo ni a lo que acontecía en ese momento. Ante esta insistencia y repetición estereotipada, se comienza a dialectizar ese monólogo, buscando mediante preguntas y relaciones darle una consistencia que vincule estos fragmentos entre sí. Se dejó de responder a lo que él decía con una afirmación que conducía a cerrar el circuito de la repetición y clausuraba su discurso en la monotonía. Comenzamos a introducir una serie de preguntas de asociación, a modo de interrogación. Ya la interrogación misma, en un diálogo, supone al otro como interlocutor activo que, como tal, es capaz tanto de interpretar como elaborar una respuesta acorde a la situación. De esta manera, se logró que construya una red de asociaciones significantes, armando un despliegue narrativo a partir de cada una de las frases que citaba, articulando aquello que inicialmente se presentaba como una serie de fragmentos caóticos.

Una vez que este discurso se consolidó como una red de asociaciones estable (construido día a día), Nacho pudo empezar a interactuar con los otros, siendo ya estas frases un recurso para el diálogo y no un monólogo casi para sí mismo. En esta instancia se pudo comenzar a cuestionar, dentro de las situaciones dialógicas, qué lugar ocupa él en todo eso que dice. Directivamente fuimos abriendo preguntas en cada escena planteada por Nacho, que le permitieron hacer analogías con su propia historia.

Nacho empieza a hacer comparaciones entre los personajes del Chavo y su familia. Empezó a hablar de Germán, su primo, como Quico, que es alguien molesto. Después de su abuela como la bruja del 71. Brenda, su prima, como la Chilindrina. A partir de esto, los diálogos se iban intercalando entre ficción y realidad y ahí él pudo ir contando algo de su historia y lo que a él le sucedía. Sin rechazarlo como discurso sin sentido, como molestia de repetición, se lo toma como vía de entrada, resulta una herramienta para dialogar con él. Así, mediante preguntas que ayudaran a descoagular ese relato insistente de escenas sin relación entre ellas, pudo desplegar su discurso con mayor coherencia, empezando a establecer relaciones entre lo que dice y sus experiencias cotidianas y su novela familiar. A lo largo de la trama más superficial de su discurso en torno al Chavo, pudo ir circulando otro sentido, ya relacionado con su singularidad, un sentido que hable de él. Hablando con él sobre el Chavo se fue instalando una especie de complicidad en la cual sabemos que estamos hablando de otra cosa.

Paulatinamente, Nacho se va apropiando de estas frases que al principio parecían una repetición estereotipada (“¿quién podrá defenderme?”, frase tomada del Chapulín Colorado), reafirmándose en ellas en primera persona (“¿quién podrá defenderme, a mí?”). Fueron apareciendo breves enunciaciones en las que pudo desprenderse del Chavo y hablar en nombre propio: “quiero comer galletitas, yo”, “quiero ver un capítulo del Chavo, yo”. En esos instantes el sujeto de la enunciación pudo pasar a ser él. Cuando pudo hablar como el Chavo, pudo hablar como Nacho. El Chavo resultó un apoyo identificatorio, a través del cual pudo hacer un salto hacia un “yo”.

En cierto momento, Nacho comienza a cantar la canción “Que bonita vecindad” del programa del Chavo. Lo que antes era un susurro, ahora es un canto a viva voz de una canción que todos conocemos. Esto suscita diversas reacciones en sus compañeros. Considerando que el rol es una marca de identificación social que coloca al sujeto en relación con otros, Nacho por primera vez se ubica en un rol protagónico dentro de un grupo que hasta ese momento parecía no pertenecerle. Estos cantos sucesivos por parte de Nacho convocan a sus pares, comenzando a establecerse una dinámica en el grupo que deviene en una nueva experiencia compartida. En torno a esta experiencia observamos que estos jóvenes ya no estaban meramente agrupados sino que estaban comenzando un proceso de constitución grupal. Nos pareció propicio construir un escenario posible donde esta experiencia pudiera asentarse y desarrollarse como acontecimiento que deje una marca.

Se propuso recrear el video-clip “Que bonita vecindad”. A esta altura Nacho podía identificar a cada uno de los compañeros y coordinadores con rasgos de los personajes del Chavo, y de esta manera adjudicó a cada uno su rol en la grabación del video. Durante el proceso creativo hubo un espacio de juego en el que se ponían en escena estos personajes libremente; otro donde se propiciaba la actuación de las escenas del video-clip propiamente dicho; en una tercera instancia intentábamos darle sustancia a lo acontecido a través de historizar, con distintos recursos materiales, dicha experiencia. Estas tres instancias llevaron a la construcción de disfraces, dibujos, fotografías, escritura y el video-clip como producto final.

La experiencia grupal concluyó en la participación de los jóvenes en un evento de carácter social enmarcado en la “Bienal de arte y discapacidad” de la ciudad de Rosario. Allí se reprodujo el video realizado por los concurrentes. Este evento fue un verdadero espacio de integración social y familiar ya que los jóvenes durante dos días consecutivos estuvieron presentes en el espacio, yendo disfrazados de sus personajes e invitando a sus familias a ser partícipes de este suceso, mostrando a su vez esta producción a otros jóvenes.

Esta experiencia grupal le aportó a Nacho el poder representarse a sí mismo en escena actuando del Chavo, siendo un apoyo identificatorio aún más sólido que le permitió apropiarse de estas frases que él ya conocía. En este escenario también puso en juego su imagen del cuerpo, ya desdoblándose del Chavo, haciendo “como sí”, tomándolo como personaje a representar. Su imagen se puso en movimiento, pudiendo ahora empezar a mirar, moverse, bailar, imitar los gestos del Chavo. Estas nuevas conquistas implicaron la pérdida de ese cuerpo abúlico, torpe, encerrado en sí mismo. Gracias a la aparición de la mirada, la voz, la palabra, y el toque, ahora dirigidos al otro, el cuerpo de Nacho ocupó otro tiempo y otro espacio. El espacio en él comenzó a diferenciarse, a dibujarse sus límites, estando atento a sus obstáculos. El tiempo empezó a recortarse, a adquirir un ritmo de presencia y ausencia: empezó a aparecer la temporalidad en el discurso primeramente en una noción de tiempos de espera, posibilitando un diálogo y, posteriormente, en una diferenciación temporal de lo sucedido, lo presente, y lo que sucederá.

Desde el año anterior era notorio que Nacho no lograba evocar los nombres de sus compañeros ni de los profesionales. Sólo lo lograba muy forzosamente con uno o dos de los coordinadores cuando se le decía la primera sílaba del nombre. Comenzó en cierto momento a repetir con exactitud la presentación de los actores y sus personajes en el programa del Chavo: “Roberto Gómez Bolaños como... ¡El Chavo!”, “María Antonieta de las Nieves como... ¡La Chilindrina!”. Se tomó esto para ponerlo en serie con sus compañeros, agregando un “como…” a cada personaje, para que asocie quién de sus compañeros había representado tal papel, y nos encontramos con que sin orientación ni ayuda más que ese “como…”, él pudo nombrarlos. Primero, a sí mismo: “Roberto Gómez Bolaños como El Chavo”, “como…”, “¡El Nacho!” decía él; y luego con el resto de sus compañeros, “María Antonieta de las Nieves como La Chilindrina”, “y como…” “¡Natalia!”. Así, para nuestra sorpresa, luego de toda esta experiencia pudo identificar y nombrar fácilmente a todos sus compañeros del grupo.

"Un grupo se estructura como tal, más que por su tarea, cuando va consolidando un conglomerado de representaciones imaginarias comunes (red de identificaciones cruzadas, ilusión y mitos grupales, la institución como disparador de lo imaginario grupal)". Estas representaciones imaginarias comunes es lo que se construye en el acontecimiento de la bonita vecindad. El hecho de que Nacho reconozca a sus compañeros con sus nombres es indicador del establecimiento, para él, de esa red de identificaciones. La función de la institución es la de ser disparador de lo imaginario grupal y en este caso, Libra como institución genera espacios donde los “sin-sentido” son tomados por otro que da lugar a una otra escena posible a partir de eso que cada uno trae, escena enmarcada en el juego. Se puede decir que mediante la elaboración de la *tarea* (en la que él estaba implicado subjetivamente), él pudo identificarse e internalizar a sus compañeros, constituyéndose en él el grupo.

Como equipo profesional, y en base a esta experiencia en particular, pudimos establecer las condiciones que generaron un espacio entre los concurrentes que dio lugar al encuentro con otros y la conformación de un verdadero grupo (para dejar de estar meramente agrupados en torno a un déficit). Esta construcción creó lo discontinuo y dio lugar a la propia experiencia subjetiva que habilitó a pensar, y en este pensar con otro se gestó un aprendizaje que dejó su marca en tanto portador de un valor del orden de lo social. Desde esta postura, nuestra propuesta fue un “puente” entre un adentro y un afuera inconexos, con la finalidad de brindar a los jóvenes concurrentes ámbitos de creación y expresión que puedan ser proyectados en un proceso de integración social.

**JUGAR EL TOQUE.**

Noelia (19 años), al igual que Nacho, ingresó al espacio de los talleres como nueva integrante de este grupo. Noelia, a pesar de su expresión oral casi ininteligible, mostraba una gran intención comunicativa que se veía truncada por un desconocimiento inicial de su código de comunicación por parte del equipo, además de contar con escasos recursos extra-lingüísticos. Había un desborde elocutivo que era incomprendido pero parecía no frustrarse ante esta irrupción en la decodificación de sus mensajes hacia otro. Se mostraba muy activa, buscando siempre alguna tarea que realizar, pero ante una negativa a su pedido o un límite puesto para respetar un turno, inmediatamente respondía con agresividad, golpeando y mordiendo tanto a sus compañeros como a los coordinadores. Al principio, su participación se centraba en ayudar a un coordinador y no en integrarse a la dinámica grupal con sus compañeros. Si bien de manera paulatina comenzó a interactuar con sus pares, Noelia se encontraba en un período de transición entre dos instituciones a las que concurría, y era notorio que su sentido de pertenencia estaba más dirigido, en ese momento, hacia el grupo que, eventualmente, dejaría.

Frente al cambio institucional ya citado, Noelia se encontraba participando plenamente en nuestro espacio, ganando rápidamente un rol protagónico en este grupo. Comenzamos a notar que a la vez que cobró un fuerte sentido de pertenencia a la institución, se hicieron visibles sus principales dificultades en un marco grupal. Éstas giraban alrededor de los límites: por un lado, se acentuaron sus reacciones agresivas frente a lo normativo; por otro, se vio que empezó a tener cierta entrada a actividades lúdicas, pero de las cuales no podía salir; y, finalmente, respecto al límite con el cuerpo de los otros, tenía una actitud invasiva, tocando y apretando sobre todo a los coordinadores.

Tomamos estos emergentes para ponerlos en juego, teniendo en cuenta que en Noelia había una prestancia al jugar. Noelia rápidamente entraba en escena y podía actuar desde un personaje que ella elegía, pero siempre con rasgos agresivos, por ejemplo un tigre que amenazaba con sus garras, o un ladrón que quería acuchillar a los otros. Las agresiones no eran del todo ficticias, generando una molestia o un dolor en el cuerpo del otro. Además, podía llegar el horario de finalización del taller y ella aún continuaba encarnando ese papel, resultando muy difícil poner un corte al juego.

Un día se había llegado a un juego de persecución en el que se iban variando los perseguidores. Noelia corría, buscaba a los coordinadores y se pegaba a ellos, tocándolos y apretándolos, sin soltarlos, cerrándose su juego en esa escena, siguiendo la misma secuencia que solía presentar en otras ocasiones. Tomando esto, en medio de ese pegoteo, Mariano se convirtió en un robot que la podía defender de un compañero en esa persecución, pero sólo funcionaba cuando no lo tocaban. Cuando Noelia lo tocó, éste se “apagó” inmediatamente haciendo una onomatopeya e inclinándose hacia adelante, quedándose paralizado, sin volver en sí. Germán, otro de los coordinadores, tomó rápidamente este gesto, y anunció en voz alta, enfatizando prosódicamente la legalidad del juego: “¡El robot puede defendernos! ¡Pero si lo tocan, se apaga!”. En este momento se enuncia la ley del juego para todos, y luego Germán se acerca a Noelia y le advierte que a menos que lo suelte, el robot ya no podrá ayudarla. Noelia efectivamente recepciona el mensaje en la escena dándole todo su peso; lo suelta a Mariano y se da cuenta que se trata de un límite que la beneficia, pues el robot efectivamente se activa, hecho que constata tocando y dejando de tocar una y otra vez. Fue posible una aceptación del límite y de la distancia con el otro, sin que esto suscite una reacción agresiva. Éste fue un momento clave en el abordaje de las problemáticas de Noelia, ya que, dentro del juego, puede aceptar un límite normativo explícito y, por fuera de la escena lúdica, va adquiriendo recursos frente a esos límites que surgen como mediadores de un impulso agresivo. Noelia fue incorporando recursos que mediaran o postergaran el golpe al otro: llora, se muerde a sí misma, grita, golpea la mesa, insulta o busca hablar de su enojo con otro. Frente a la inmediata y muchas veces incomprensible reacción de golpear ante cualquier “no”, éstos fueron apareciendo sucesivamente, como elementos que permitieron una distancia en la invasión corporal, en ese toque masivo hacia el otro. Esta secuencia derivó finalmente en la posibilidad de, en estas situaciones, abrir el espacio de la dirección como terceridad de referencia para salir del desborde de angustia y agresividad especular en el que anteriormente se veía sumida, logrando que tome el recurso de la palabra para relatar y pensar las razones de su enojo y cómo reparar el daño.

Dentro de la matriz lúdica que se presentaba día a día, continuamos atentos a introducir estos elementos problemáticos para ser puestos en juego. A través de esta modalidad, se fue produciendo en escena una alternancia entre tocar y no tocar, apretar y no apretar. Se produjeron movimientos en ese toque y ese “abrazo” que se cerraban en sí mismos y no podían desplegarse hacia otra cosa. No se trataba de un llamado o una demostración de afecto, sino que era una adhesión al otro que impedía pasar a hacer cualquier otra cosa. La experiencia del toque se diversificó, se fue desplegando en distintos sentidos, adquiriendo un ritmo, un tiempo de presencia y un tiempo de ausencia, ligados a una legalidad o a un sentido en el marco de una escena. Esto como experiencia compartida con otro, en el que se inventa en ese hacer distintas modalidades de relación, imposible de ser sin el afecto en juego. Gracias a estos movimientos, Noelia pudo “despegarse” paulatinamente de Germán y Mariano, los dos coordinadores con quienes ha establecido lazos transferenciales más fuertes, y pasar a construir nuevos vínculos hacia otros que no tengan como eje central el pegoteo, sino que se construyen desde otro lado, con elementos de complicidad. Estos nuevos vínculos se ven atravesados por elementos identificatorios en torno a la femineidad.

Al mismo tiempo, persistía en actuar desde un personaje que dispara, corta y pincha sin fin, raspando y clavando con sus manos el cuerpo de los otros. Teniendo en cuenta que Noelia ya aceptaba la legalidad en el juego, se apuesta a introducir este tipo de límites en esta escena que presentaba un nuevo desborde sobre el cuerpo del otro. Por esto, se juega a entregar las armas y firmar una declaración de paz (los elementos que se utilizan para distanciarse están cada vez más alejados de lo corporal, pasando a un plano más abstracto) se hace el ritual de trueque donde lo perdido se sustituye con otro objeto. Luego de este ritual, hubo un tiempo de paz, hasta que se recrea nuevamente la escena de entrega de armas para otro que no es Noelia, llevándola a sacar una nueva arma (demandando su rol protagónico). Cuando se anuncia, siguiendo el juego, que Noelia tenía escondida un arma que no había entregado, ella le dispara a Mariano y se juega al muerto. Mariano queda tendido en el suelo sin moverse con los ojos cerrados y Noelia se sorprende de que por primera vez su disparo tuvo como consecuencia la muerte en el juego, la ausencia del otro. Esta fuerte experiencia, que tiene su propio peso, fue posible ya que después de mucho tiempo de desarrollo de juegos, Noelia puede estar en escena en un “como sí”. Abriendo otra escena posible, donde se integre al grupo en el juego, se toma lo propuesto por cada concurrente como un ingrediente necesario para revivir a Mariano. Así, en la dinámica grupal, Noelia deja su rol protagónico y, junto a los otros, contribuye a reparar esa pérdida, después de lo cual ya no necesitó disparar.

En este juego, Noelia no está agrediendo, sino que se le abre un espacio para jugar con la agresividad, hacer “como si” lastimara, “como si” matara, pudiendo representar los efectos de su agresividad, pero enmarcados a nivel ficcional. “[…] jugar a la muerte no es negarla, sino que, por el contrario, es armar un espejo, una apariencia, sin negar la fuerza de ese hecho; es contemplarla y protegerse en ella al jugarla como una idea, como otra escena”[[4]](#footnote-4).

**CONCLUSIÓN.**

Estas dos experiencias que recortamos de nuestra práctica diaria con el grupo de jóvenes que concurren a Libra nos sirven para ilustrar la perspectiva de abordaje que nos atraviesa como equipo interdisciplinario. Creemos que cuando una práctica clínica se transforma en una actividad rutinaria, la experiencia se empobrece y se opaca. Se comparte una acción en la cual prima el aburrimiento de lo que está siempre en el mismo lugar, de lo inmóvil. Se inhibe la imaginación y el valor simbólico de la palabra y el gesto, dejando sin articular cualquier acto que tome la acción del sujeto, imposibilitando todo movimiento subjetivo. Se constituye una experiencia sin diferencia, que no deja huella significante.

Nacho se encontraba en este circuito cerrado, donde las frases del Chavo se repetían incesantemente de manera circular y parecía impermeable. Fue la relación con el otro que permitió que la repetición de frases se convierta en discurso significante. Es a partir de ese otro que dona y significa el sinsentido en una matriz dialógica, que aquello que está implícito en una ecolalia, se posiciona como la forma única de expresión de ese joven. Se trata de abrir el espacio, el silencio y el ritmo necesario para que él lo complete y, al hacerlo, acentuar la subjetividad que emerge en el espacio del entre-dos, de una relación que comienza a jugarse en el diálogo.

Noelia no podía despegarse del otro ni significar su angustia. En este caso el poner en juego estas problemáticas le abrió las puertas de la representación poniéndolas en escena para así construir los bordes del cuerpo, alojar los límites y encontrar nuevas versiones de vinculación con el otro.

Proponemos una apertura a que las actividades no sean preconcebidas o pautadas previamente sino que surja la tarea a partir del despliegue de aquello que traen los concurrentes, o aquello que se logra “escuchar” de ellos. Ésta, entonces, se iniciará a partir de algún elemento singular de los concurrentes a poner en juego. Tomamos aquello que cada uno trae a modo de demanda de trabajo (a modo del “trabajo psíquico” que permite el juego). En el tiempo de escucha, de espera, se permitirá y propiciará el despliegue de aquello singular que emerge en la experiencia. Se toma eso que se escucha, se lo resignifica y se lo devuelve a modo de don. Se le dona la escena donde lo pueda poner a jugar. Se le dona una matriz de juego donde poner en movimiento aquellos elementos (significantes) que aparecen como principales en cada uno. Así, dispuestos a encontrarnos con la sorpresa, se abre un camino al acontecimiento, al surgimiento de nuevas experiencias compartidas, que en las marcas que deja, se trama la experiencia del nos-otros.

Se procura articular la singularidad puesta en juego en la dinámica del grupo. A través de las experiencias compartidas y las formaciones imaginarias grupales que éstas ponen en movimiento, se orienta el trabajo hacia el paso de la serialidad al grupo. Esto sin perder de vista que “los coordinadores entran […] dentro del circuito libidinal del grupo. […] El grupo se dinamiza, se recrea y se torna más productivo cuanto más jueguen dentro de él los distintos vértices de la red de identificaciones y de la transferencia.”[[5]](#footnote-5)

En relación a esto, antes, teníamos que intervenir nosotros para que haya un encuentro más significativo entre los concurrentes. Oficiamos de puente para que ese verdadero y ficcional acontecimiento se produzca. Una vez producido el acontecimiento, nosotros como "puente" podemos desaparecer, en tanto convoca a una nueva posición subjetiva en la cual, al jugar, se los invita a descubrir y a descubrirse en otro lugar, en otro escenario.

**BIBLIOGRAFÍA.**

Del Cueto, A. M. y Fernandez, A.M., *El dispositivo grupal,* en Pavlovsky, y De Brassi, *Lo grupal.*

Levin, E. *La experiencia de ser niño. Plasticidad simbólica.* Ed. Nueva Visión. Buenos Aires. 2011.

Levin, E. *La clínica psicomotriz.* Ed. Nueva Visión. Buenos Aires.

Levin, E. *Es posible discapacitar la discapacidad.* En www.lainfancia.net

1. Lic. En Fonoaudiología, Vicedirectora de “Libra”. [↑](#footnote-ref-1)
2. Psicólogo, Coordinador de “Libra”. [↑](#footnote-ref-2)
3. Levin, E. *La experiencia de ser niño. Plasticidad simbólica.* Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 2011. [↑](#footnote-ref-3)
4. Levin, E. *La experiencia de ser niño. Plasticidad simbólica.* Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 2011. P. 83. [↑](#footnote-ref-4)
5. Del Cueto, A. M. y Fernandez, A.M., *El dispositivo grupal.* P. 37. [↑](#footnote-ref-5)