



# Contexto de **simbolización** y **juego**

## La propuesta de las instalaciones

Javier Abad, Ángeles Ruiz de Velasco

**Las instalaciones son espacios concebidos a partir del encuentro entre una propuesta estética del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica inspirada en la práctica psicomotriz de Aucouturier. Este «diálogo» posibilita y favorece el juego presimbólico y simbólico en un contexto relacional.**

▣ **PALABRAS CLAVE:** instalación, juego presimbólico y simbólico, transformación, experiencia estética, práctica psicomotriz, procesos relacionales.

### Origen de la propuesta

La instalación es una manifestación del arte contemporáneo que propone un espacio simbólico para representar una idea o mensaje intencionado. Para ello, se articulan las especiales condiciones del lugar

y de los objetos que sirven de soporte y son mediadores del discurso del artista. El espacio ofrecido debe permitir «entrar en juego» a través de diferentes modos de interpretación e interpelación.

Desde esta experiencia adquirida en el ámbito artístico, observamos

que algunas instalaciones no solo eran transitables, sino que también ofrecían la posibilidad de ser transformadas. Es decir, se permitía e invitaba a interactuar con ellas como parte del proyecto ofrecido por el artista. Así, en las primeras instalaciones realizadas en las escuelas infantiles, propusimos espa-



## HABLAMOS DE...

cios que, en un principio, pretendían generar ambientes bellos y amables desde la *seducción estética* reggiana. En aquel momento apreciamos el placer visual que provocaba en los niños y su deseo de apropiación. Entonces sugerimos que «entraran» en ellos para transformarlos a través del juego libre y entendimos, así, el auténtico sentido de la propuesta y sus posibilidades: la *co-reografía espontánea* de la acción lúdica generaba una sorprendente variedad de interpretaciones del espacio, de los objetos y de las relaciones de colaboración, encuentro y entendimiento que se creaban entre los niños y con los adultos.

En un primer momento adaptamos las instalaciones de artistas contemporáneos, como valor añadido o referencia cultural de la propuesta que otorgaba partir de espacios ya significados, desde su concepción como proyecto artístico. Poco a poco, hemos ido independizando y reflexionando estas iniciativas para proponer espacios de juego vinculados, además, con un sentido pedagógico.

Esta dimensión pedagógica se asumió de la práctica psicomotriz educativa de Bernard Aucouturier (2004), desde la creación de un contexto privilegiado de juego y relación, en el que los niños pueden expresar libremente su imaginario simbólico.

La propuesta de las instalaciones permitía acercar la fundamentación

*En las instalaciones propusimos espacios que pretendían generar ambientes bellos y amables desde la seducción estética reggiana. Apreciamos el placer visual que provocaba en los niños y su deseo de apropiación*

y los beneficios de esta práctica en otros contextos y con otros materiales, incluida la dimensión estética.

### La instalación en el ámbito educativo

La instalación, desde su configuración inicial, es un contexto de interacción que favorece y permite la aparición del símbolo. Al igual que los artistas, **los educadores diseñan y organizan la intencionalidad del espacio de juego, conscientes de que su rol es proponer (el «erese una vez») y el de los niños es disponer.** Un verdadero ecosistema lúdico organizado por el adulto para provocar, desde un orden inicial y una propuesta estética concreta, su deconstrucción, transformación y nueva reconstrucción por parte de los niños a través del juego compartido (al igual que el muro de módulos con el que comienza una sesión de psicomotricidad: destruir para transformar) (imagen 1).

En este contexto se inscribe y orienta la acción de los niños «contenida» en un marco o encuadrado, que posee una forma reconocible a través de límites o referencias. Los *espacios de símbolo* precisan ser configurados con unos «rituales» de comienzo y final, que sirven de separación y diferenciación entre la realidad exterior y el símbolo que aparece en el contexto de juego. El niño se siente libre, entonces, para «existir» dentro de ese *espacio potencial* (Winnicott, 1982)

o zona intermedia, lugar de transición entre lo real y lo simbólico en el que todo es posible.

En esta propuesta, los niños actúan sobre los objetos de las instalaciones e interactúan con sus iguales mediante los significados que elaboran de manera compartida. Así, las instalaciones ofrecen la posibilidad de estar con «otros» en un lugar que favorece el tránsito del símbolo y se comparte en relación con ese otro (igual o adulto referente) que acompaña, interactúa y construye un vínculo.

El símbolo permite, por tanto, trascender el ámbito de la sensorialidad del objeto y de lo inmediato, ampliar la percepción del contexto ofrecido, incrementar la capacidad de entendimiento en y con el otro y promover una relación creativa con el mundo. De este modo, eligen, organizan, estructuran y elaboran socioconstructivamente los significados en los múltiples procesos interpretativos que cada proyecto de juego posibilita.

La instalación ha de contar pues con unas características estructurales y estéticas que proporcionen a los ni-

*La instalación ha de contar con unas características estructurales y estéticas que proporcionen a los niños la posibilidad de elaborar una imagen mental potente*



## HABLAMOS DE...

INSTALACIONES PARA EL JUEGO  
PRESIMBÓLICO Y SIMBÓLICO

Juego simbólico | 0 a 6



**Imagen 1.** Narrativa 1. Tutora: Silvia Castro (El Las Viñas, Madrid). Instalación y documentación: Javier Abad

ños la posibilidad de elaborar una imagen mental potente, vívidamente identificada y organizada perceptivamente. Ha de poseer «imaginabilidad» (Lynch, 1985) para facilitar la estructuración cognitiva que se elabora a través de los significados subyacentes de ese espacio social o entorno privilegiado para la lúdica.

### Configuración y dinámica de las instalaciones

Estos contextos de juego se configuran con unos límites y normas básicas para la seguridad y la garantía de la evolución de los niños, además del necesario reconocimiento

por parte del adulto de la acción transformadora infantil desde el caos creativo (la idea de caos se refiere a un desorden ordenado o estructurado y que permite el cambio y la gestión de opciones posibles).

Los objetos de las instalaciones se presentan organizados mediante for-

## HABLAMOS DE...

mas geométricas o mandalas (círculos, espirales, estrellas o cuadrados), para que los niños tengan como referencia un orden inicial (representación del adulto) que les proporcione seguridad y facilite la apropiación e interpretación del espacio y los objetos, en el sentido físico y psíquico.

Además, en estos espacios, las reglas del juego surgen espontánea-

mente y se van reinterpretando y ajustando a la deriva lúdica, dando lugar a la complejidad y a la singularidad. También se favorecen múltiples situaciones de aprendizaje en relación, que se generan de forma espontánea y se liberan a través del juego libre: acciones de imitación, exploración, apropiación y transformación simbólica del espacio y los objetos, desplazamientos y recorri-

dos, nuevos órdenes y posibilidades, etc.

Así, el contexto ofrecido permite transitar del lleno al vacío, de dentro afuera, de la horizontalidad a la verticalidad, de la calma al movimiento o de la presencia a la ausencia. Y en consecuencia, realizar acciones que posibilitan la aparición de los juegos presimbólicos: construir-des-



Imagen 2. Narrativa 2. Tutora: Silvia Castro (El Las Viñas, Madrid). Instalación y documentación: Javier Abad



*Las instalaciones permiten realizar acciones que posibilitan la aparición de los juegos presimbólicos: construir-destruir, llenar-vaciar, aparecer-desaparecer, etc.*

truir, llenar-vaciar, aparecer-desaparecer, etc., y que evolucionan hacia el juego simbólico que los objetos evocan y promueven.

Finalmente, en la narración gráfica u oral de la experiencia, cada niño construye después las representaciones mentales conscientes que el imaginario infantil elabora de la experiencia. Una manera de explicarse y construir su identidad.

Las instalaciones han de estar bien configuradas en su origen. Favorece el juego de las transformaciones que se ofrezcan los objetos justos (triadas), no estructurados y en cantidad suficiente para que puedan ser utilizados por varios niños al mismo tiempo o de manera individual. Elegidos por sus características y complementariedad, su exposición ha de resultar «provocadora» para que tengan interés como prolongación de la acción, el deseo y el pensamiento infantil para significar, evocar, remitir, transgredir, etc.

Es importante que las triadas de objetos posibiliten operaciones divergentes y no solo la acción

predeterminada que el objeto propone, sino un posible uso o diálogo simbólico: los objetos son portadores de una idea (y una poética) que el niño desvela a través del juego para encontrar relaciones inéditas entre ellos (imagen 2).

### Actitud del educador

Una vez configurada la instalación, el adulto es el principal referente afectivo. Ofrece la palabra (y la admiración) que reconoce las acciones de los niños y les otorga un sentido cultural. Al igual que en una sesión de práctica psicomotriz, actúa de mediador de los significados pues está dentro y fuera al mismo tiempo sin interferir, dando permiso, observando y acompañando el juego infantil. Para finalizar, documenta a través de registros orales o visuales (fotografía y vídeo) que permiten compartir todas las narrativas posibles con la comunidad educativa e investigadora.

En este monográfico se muestran varios ejemplos de instalaciones re-

*Al igual que en una sesión de práctica psicomotriz, el educador actúa de mediador de los significados pues está dentro y fuera al mismo tiempo sin interferir, dando permiso*

## HABLAMOS DE...

### INSTALACIONES PARA EL JUEGO PRESIMBÓLICO Y SIMBÓLICO

Juego simbólico | 0 a 6

alizadas en la etapa 0-6 años, algunas recomendaciones sobre la configuración de las instalaciones, parámetros para la evaluación de la propuesta, una experiencia de instalaciones de juego compartida con las familias y algunas referencias bibliográficas para poder ampliar ideas sobre este trabajo. ■

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUCOUTURIER, B. (2004): *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona. Graó.
- LYNCH, K. (1985): *La imagen de la ciudad*. Barcelona. Gustavo Gili.
- RUIZ DE VELASCO, A.; ABAD, J. (2011): *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.
- WINNICOTT, D.W. (1982): *Realidad y juego*. Barcelona. Gedisa.

### HEMOS HABLADO DE:

- Juego simbólico.
- Juego y experimentación.
- Creatividad.
- Práctica psicomotriz / psicomotricidad relacional.

### AUTORÍA

**Javier Abad Molina**

Escuela Infantil Los Gorriones. Madrid  
j.abad@lasallescampus.es

**Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez**

Centro Universitario La Salle. Madrid  
ange@lasallescampus.es

Este artículo fue solicitado por AULA DE INFANTIL en mayo de 2014 y aceptado en julio de 2014 para su publicación.