

IX JORNADA 0-6

Gréixer en moviment


GIRONA CENTRE
CULTURAL
LA MERCÈ

11 MAIG
12 2018

Universitat de Girona
Institut de Ciències de
l'Educació Josep Pallach
ICE

Universitat de Girona
Facultat d'Educació i Psicologia
ICE

Ajuntament  de Girona

 Generalitat de Catalunya
Departament
d'Ensenyament

Créixer en moviment

IX JORNADA 0-6

Girona, 11 i 12 de maig de 2018

Centre Cultural la Mercè

PROGRAMA

DIVENDRES 11 DE MAIG

De 17:30 a 18:00 h

Recepció i recollida de documentació

De 18:00 a 18:15 h

Percussió Corporal amb **Santi&Mariona Duet**

De 18:15 a 18:30 h

Presentació institucional de la jornada

De 18:30 a 20:00 h

"Simbología de los lugares de encuentro en Educación Infantil: La propuesta de las instalaciones"

A càrrec de **Javier Abad Molina**, doctor en Belles Arts i artista visual, i **Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez**, doctora en Ciències de l'Educació i psicomotricista. Ambdós són professors titulars de la Facultat de Ciències de la Educació del Centro Universitario La Salle.

DISSABTE 12 DE MAIG

De 09:30 a 11:00 h

Espais de moviment:

- **Què ens explica el moviment?** Núria Sidera i Montse Vallès
- **Tacte.** Lourdes Masó i M. Rosa Ros
- **Dansa a l'escola.** Rosa Casas
- **loga.** Anna Bagué i Dolors Julià
- **Interiors de l'escola.** Carme Güell i Marta Torras
- **Exteriors de l'escola.** Eva Peral i Roser Vilà
- **Sortides i entorn.** Pilar Saus i Núria Ventura

De 11:00 a 11:30 h

Pausa - Esmorzar

De 11:30 a 13:15 h

"Moure's per transformar i aprendre"

A càrrec de **Lurdes Martínez Mínguez**, mestre especialista d'educació física, psicomotricista, coordinadora del Grup de Recerca en Educació Psicomotriu i professora de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Presenta: **Dolors Cañabate**, professora de la Facultat d'Educació i Psicologia de la Universitat de Girona.

De 13:15 a 13:30 h

Cloenda de la jornada

Organitza:

Universitat de Girona
Institut de Ciències de
l'Educació Josep Pallach
ICE

Universitat de Girona
Facultat d'Educació i Psicologia

Ajuntament  de Girona

Amb el suport de:

 Generalitat de Catalunya
Departament
d'Ensenyament

Percussió corporal amb Santi&Mariona Duet



Moments de la jornada



SIMBOLOGÍA DE LOS LUGARES DE ENCUENTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL LA PROPUESTA DE LAS INSTALACIONES

Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez



Foto: Javier Abad (2018)

Palabras clave:

Instalación, juego pre-simbólico y simbólico, transformación, procesos de relación, imaginario infantil

Breve resumen:

Las instalaciones son espacios concebidos a partir del encuentro entre una propuesta estética del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica en las teorías de la psicología analítica (arquetipos y significantes de demarcación). Este “diálogo” posibilita y favorece el juego pre-simbólico y simbólico en un contexto relacional.

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. No necesariamente se configura para su transformación por parte del espectador, pero debe permitir "entrar en juego" a través de diferentes modos de interpretación e interpelación.

Desde la experiencia adquirida en el ámbito artístico, observamos que algunas instalaciones no solo eran transitables, sino que, además, ofrecían la posibilidad de ser transformadas. Es decir, se permitía e invitaba a interactuar con ellas como parte del proyecto, expectativa o devenir del espacio ofrecido por el artista. Así, en las primeras instalaciones realizadas en las escuelas infantiles, propusimos espacios que, en un principio, pretendían generar ambientes bellos y amables desde la seducción estética. Apreciamos en aquel momento el placer visual que provocaba en los niños y su deseo de apropiación y transformación. Sugerimos entonces que “entraran” en estos espacios para resignificarlos a través del juego libre y entendimos así el auténtico sentido de la propuesta y sus posibilidades: la coreografía espontánea de la acción lúdica generaba una inmensa y sorprendente variedad interpretativa 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 añadido de valor o referencia cultural de la propuesta para 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 se asumió de la práctica psicomotriz educativa, 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 y beneficios de esta práctica en otros contextos y con otros materiales, incluyendo la dimensión estética.

La instalación como contexto simbólico:

La instalación es un espacio de interacción simbólica, un lugar que permite, da acceso y sostiene el símbolo desde su configuración inicial, ya que, al igual que los artistas, los educadores son gestores de la intencionalidad, pero siendo conscientes de que su rol es proponer (el “erese una vez”) y el de los niños 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).

En este contexto se inscribe y orienta la acción de los niños “contenida” en un marco o encuadre dado, que posee una forma reconocible a través de límites o referencias. Los espacios de símbolo precisan ser configurados con una “entrada” y una “salida”, rituales que sirven de separación y diferenciación entre el exterior (o realidad) y el interior (el símbolo), para que el niño sea consciente que puede desarrollar todo su universo simbólico dentro de ese espacio.

Es decir, a diferencia de los espacios lúdicos que son resignificados e interpretados por el juego infantil a través de las acciones corporales (deslizarse por una rampa, esconderse en un hueco o conquistar un montículo de arena), las instalaciones en las escuelas se

configuran primeramente y se ofrecen después con la voluntad de ser un espacio potencial (Winnicott, 1982), lugar de transición entre lo real y lo simbólico en el que todo es posible.

En esta propuesta, cercana al interaccionismo simbólico, los niños actúan sobre los objetos de las instalaciones e interactúan con otros niños mediante los significados que elaboran de manera compartida. Así, las instalaciones ofrecen la posibilidad de estar con “otros” en un lugar que favorece que el símbolo transite y se comparta porque está ocurriendo “aquí y ahora” en relación con ese otro (igual o adulto referente) que acompaña, interactúa y vincula el sentido de pertenencia.

El símbolo permite, por tanto, trascender el ámbito de la sensorialidad del objeto y de lo inmediato de su función, ampliar la percepción del contexto ofrecido, incrementar la capacidad de entendimiento en y con el otro y promover una relación creativa con el mundo. Así, 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 niños 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). Las instalaciones y los objetos se presentan en un sistema de orden (formas geométricas o *mandalas*: círculos, espirales, estrellas o cuadrados), para que los niños entiendan la existencia de una ubicación o referencia inicial que “seguriza” la apropiación, interpretación e investidura del espacio y los objetos, para hacerlos “suyos” en el sentido físico y psíquico. Las reglas del juego surgen espontáneamente y se van reinterpretando y ajustando a la deriva lúdica, dando lugar a la complejidad y a la singularidad.

Además, en estos espacios, 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 recorridos, nuevos órdenes y posibilidades, etc. Así, el espacio permite las transiciones del lleno al vacío, de dentro a fuera, de la horizontalidad a la verticalidad, de la calma al movimiento o de la presencia a la ausencia. Y, en consecuencia, acciones que posibilitan la aparición de los juegos pre-simbólicos: construir-destruir, llenar-vaciar, aparecer-desaparecer, etc. y que evolucionan hacia el juego simbólico que los objetos evocan y promueven para la aparición de representaciones mentales conscientes que el imaginario infantil elabora de la experiencia para explicar y explicarse como también para identificarse y ser identificado.

Las instalaciones han de estar bien configuradas en su origen para facilitar la aparición del símbolo. Favorece su gestión por parte de los niños que existan 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, transgredir, etc. Es importante que las triadas de objetos posibiliten operaciones divergentes y no sólo la acción predeterminada que el objeto propone, sino un posible uso o “diálogo” simbólico: los objetos son portadores de una idea que la infancia desvela a través del juego para encontrar relaciones inéditas entre ellos.

Actitud del educador/a:

Una vez configurada la instalación, el adulto es el principal referente afectivo. Ofrece la palabra y el gesto (en 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 del espacio de juego al mismo tiempo y sin interferir, dando permiso, observando y acompañando el juego infantil.

Así, el niño muestra su pensamiento y el adulto le ofrece un espacio, un tiempo y unas condiciones para hacer “pensable” ese pensamiento. Y para finalizar y en la medida de lo posible, documenta a través de registros orales o visuales que permiten compartir todas las narrativas posibles con la comunidad educativa e investigadora.

Desde la práctica educativa y algunas recomendaciones: Concretamos ahora, desde la propia experiencia, algunas recomendaciones para la configuración de las *instalaciones de juego* (desde la gestión de tiempos, espacios, objetos e imágenes):

•Sobre el tiempo:

Al igual en la Práctica Psicomotriz o el Juego Heurístico, sería interesante realizar la experiencia una vez a la semana o cada quince días, dependiendo de la realidad y posibilidades del centro educativo. Las instalaciones se pueden repetir sucesivas veces pues el juego siempre será diferente (y sorprendente) sin que decaiga la expectativa y deseo por el juego.

•Sobre el espacio:

. Los objetos se presentan en el medio del espacio disponible para permitir el recorrido alrededor de la instalación y que los niños puedan después elegir después otros lugares según su proyecto de juego o deriva lúdica.

. Los objetos se disponen al comienzo ordenados mediante una forma sencilla o *mandala*: círculo, espiral, cuadrado, estrella, etc. Es interesante atender la verticalidad y horizontalidad del espacio.

. El espacio de la instalación debe estar lo más aislado posible de interferencias (otros objetos, mobiliario escolar, etc). De esta manera, se centra la atención en los objetos que el adulto propone y los niños resignifican a través del juego.

•Sobre los objetos:

La elección y colocación de los objetos resulta fundamental por su aporte al sentido estético de la instalación y las posibilidades de juego que promueve. Por sus diferentes cualidades, los objetos son portadores de una “idea” que el niño desvela a través del juego. Más aún, cuando se proponen más de dos objetos para que el niño encuentre relaciones inéditas entre ellos. En las instalaciones, los objetos se organizan con una intencionalidad por parte del adulto para establecer una narración a partir de su funcionalidad, sensorialidad, sentido lúdico y simbología. Esta interacción se promueve:

. Proponiendo triadas de objetos (como en el juego de piedra-papel-tijera) y que entre estos tres objetos exista una vinculación o narración en la posibilidad de que un objeto actúe, interfiera, contenga, complemente, etc. con otro.

. Que permitan los juegos presimbólicos: llenar-vaciar, construir-deconstruir, ocultar, aparecer-desaparecer, etc.

. Que haya una cantidad suficiente (al menos, un objeto disponible de cada tipo o triada para cada niño). Es innecesario decir que deben ofrecer la máxima seguridad para que el adulto no viva la experiencia en tensión (eliminar los objetos que puedan ser tragados, que sean frágiles u ofrezcan aristas).

. Que los objetos remitan a la realidad o contexto cercano o remiten a una experiencia de los niños y su hogar, colocados de la manera “funcional”: por ejemplo, los vasos colocados boca arriba.

. Que no se sature la instalación con muchos tipos de objetos, mejor pocos y es interesante planificar una “rotación” (en la siguiente instalación, un objeto desaparece y entra otro nuevo, manteniendo la triada).

Características de los objetos:

Para componer las triadas, se pueden combinar objetos de las siguientes clasificaciones:

. Objeto no-color: blancos, negros, grises o de colores neutros: tacos de madera o corcho, piedrecitas, bolas de papel, hojas secas, rollos y cajas de cartón, etc.

. Objeto con color: no se recomienda la saturación cromática de la propuesta estética de la instalación, por ello, un solo objeto es suficiente.

. Objeto que permita la construcción vertical o el apilamiento: tubos, cajas y envases.

. Objeto base o soporte que permita la extensión y ocupación horizontal en el espacio: alfombrillas, telas, cojines, platos, etc.

. Objeto de desarrollo: objetos lineales que se transforman radicalmente en su uso: rollos de papel o cintas (al entrañar un riesgo, se recomienda tener especial cuidado).

- . Objetos cuerpo (prendas o ropas): objetos con referencia a la corporalidad: guantes de algodón o manoplas, calcetines, corbatas, etc.
- . Objetos de movimiento: pelotas grandes o pequeñas (ser empujadas o lanzadas), plumas (ser sopladas o agitadas), confeti, pañuelos, etc.
- . Objetos de envoltura: telas, papel o toallas, etc.
- . Objeto-materia: harina, pan rallado, arena, agua, grava, etc.
- . Objeto-sonoros: producen un sonido como los objetos de metal.

Algunas observaciones

- . El sonido o “paisaje sonoro” de las instalaciones son las risas y exclamaciones de los niños, el roce o sonidos de los objetos, etc.
- . Las proyecciones de luz, espejos, tela grande, etc. no se consideran para las triadas de objetos, aunque estén integrados en las instalaciones.
- . Los objetos para la representación posterior como tizas de colores, pinturas, ceras, arcilla o plastilina es preferible no usarlos en las instalaciones (el espacio de juego antecede al de la representación).

Pero, sean los objetos o materiales que sean y aparte del disfrute y placer lúdico, lo más importante de las instalaciones será que posibiliten el proyecto de juego compartido y las formas de convivencia creativa en la vida de relación.

Bibliografía

- LYNCH, K. (1985). La imagen de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili. (Original, 1960).
 RUIZ DE VELASCO, A.; ABAD, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona. Graó.
 WINNICOTT, D. W. (1982). Realidad y juego. Barcelona. Gedisa. (Original, 1971)

