

ENTREVISTAMOS A

INSTALACIONES DE JUEGO



*Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez
y Javier Abad Molina*

Profesores universitarios del Grado de Educación Infantil (UAM y UCM), formadores, ponentes y coautores de los libros «El Juego Simbólico» (2011) y «El Lugar del Símbolo: El imaginario infantil en las Instalaciones de Juego» (2019) y diferentes artículos de investigación pedagógica



La primera pregunta es obligada... ¿qué son las Instalaciones de Juego? ¿Por qué consideran que es fundamental mantener el nombre de "Instalaciones de Juego" y evitar términos como "escenografías" o "ambientes" y qué implicaciones éticas tiene esta distinción para la relación adulto-niño?

Un cordial saludo y muchas gracias por ofrecernos la posibilidad de compartir este trabajo que comenzó en el año 2002 (ya casi 25 años) con una muestra de instalaciones para la escuela infantil en la sala de exposiciones de la Universidad Autónoma de Madrid. Elegimos y decidimos el nombre de Instalaciones de Juego pues expresaba el encuentro y convergencia de dos recorridos vitales y profesionales desde la Práctica Psicomotriz propuesta de las Instalaciones del arte contemporáneo. Es decir, la aportación psicopedagógica desde el juego simbólico por una psicomotricista terapéutica y profesora de Grado de Educación Infantil, además de sumar su experiencia como tutora de aula con niñas y niños de 3-4 años (Ángeles), y la dimensión artística o estética como aportación de un artista comunitario, documentador y también docente universitario en la formación del profesorado (Javier). En resumen, la denominación de "Instalaciones de Juego" no es solo un nombre o título genérico y posee una autoría se solicita reconocer.

Si bien es cierto que parecidas iniciativas ya se hacían como eventos para "días especiales" en Reggio Emilia, por ejemplo, nuestra aportación fundamental ha sido sistematizar el ofrecimiento de instalaciones en el horario escolar habitual de una manera continuada. Y más aún, ofrecer un sólido cuerpo teórico y sentido

pedagógico desde nuestras tesis doctorales, libros, artículos o videos, pues esa fundamentación no se había desarrollado, y siempre desde nuestra opinión, con la suficiente y necesaria profundidad. Y es verdad que ahora no somos los únicos en realizar la propuesta, pero si fuimos los primeros. Por ello, nos sigue sorprendiendo la cantidad de parecidas denominaciones que han surgido en internet y en redes sociales para nombrar a casi lo mismo (más de 25 diferentes iniciativas combinando las palabras "escenografías", "ambientes", "propuestas", "oportunidades", "provocaciones" o "invitaciones" con términos como "juego", "experimentación", "artísticas", "psicomotrices", "sensoriales", etc.). No entendemos este afán de "naming" si no es por un interés de diferenciación que en otras profesiones sería realmente impensable (es como llamar un medicamento de diferentes maneras según el centro médico, valga el ejemplo). Es por ello que hemos publicado en 2025 un artículo en la revista IN-FAN-CIA (nº 212) de título: "Repensando el sentido de las Instalaciones en la escuela" en el que se propone aunar todas estas iniciativas basadas en exploración sensorial con objetos o en escenarios con una temática dada por el adulto, con el nombre de "Espacios Lúdicos" para evitar tanta confusión como actualmente existe pues, incluso, las "instalaciones artísticas" es una redundancia de su sentido (es como decir el "juego lúdico"). Por todo ello, las implicaciones éticas que tiene esta distinción en la relación adulto-niño es esencial pues las Instalaciones de Juego se basan en la simbolización y la relación, es decir, en la atención conjunta y el cuidado como las principales diferencias con esas iniciativas antes mencionadas.

En sus publicaciones mencionan que la infancia no aprende jugando, sino que "juega aprendiendo". ¿Cómo debe transformar el educador su mirada para entender el juego como una necesidad interna y no como una metodología de enseñanza impuesta?

Si, como comentaremos también en otras respuestas de esta entrevista, para nosotros el lenguaje pedagógico es muy importante y la palabra manifiesta y comparte una determinada filosofía educativa que también debe ser correspondida con una práctica coherente. En este sentido, consideramos que el juego libre no debe ser nunca una "herramienta" al servicio del aprendizaje o de una "didactización" de la lúdica (gamificación). El juego es más profundo como manifestación de la cultura humana y si tiene unos fines metodológicos o intereses, deja de ser juego en su esencia. Así, el abandono consciente a la deriva lúdica es la acción fundante de todo aprendizaje que se realiza como una consecuencia y de manera natural. Jugar es la primera opción y su gerundio es subsidiario del infinitivo. Es decir, el juego ya implica los aprendizajes y las relaciones que suscita. La transformación de la mirada del equipo educativo es importante para ese cambio necesario del imaginario docente y entender que en la escuela no se "imparte" sino se comparte, y se recibe más que se da.

¿Cuál es la diferencia clave entre un espacio destinado a la mera exploración sensorial y un "espacio intersubjetivo" o "lugar de símbolo", y por qué el encuentro con el "otro" es esencial para que el juego tenga sentido pleno?

La diferencia clave, efectivamente, es el sentido. La exploración sensorial es fundamental como experiencia para las infancias, pero creemos que las mesas sensoriales o los espacios exteriores son más apropiados para realizar estas propuestas que no requieren necesariamente del encuentro con otros pues son prácticas fundamentalmente individuales o de ensimismamiento. Por lo que observamos en las imágenes compartidas en redes sociales, creemos que es innecesario el empleo de recursos para hacer una instalación sensorial habiendo otros procedimientos igual de efectivos y más sostenibles. Las Instalaciones de Juego son espacios intersubjetivos según la idea que desarrolló D. Winnicott en su obra, entendidos como lugares de encuentro que conectan y ponen en relación el mundo interior de cada persona (pensamientos, emociones, deseos, temores, etc.) con la realidad exterior (personas, espacio, tiempo, objetos, etc.). Compartir nuestro mundo interior con los demás hace que tengamos de él una vivencia más consciente y "humanizada", porque el desarrollo del psiquismo siempre se hace en la relación con otros. En el caso de las infancias, compartir ese mundo es, en muchos casos, descubrirlo por primera vez. Y si además se hace a través del juego presimbólico (de aparición muy temprana) y el simbólico, se añade ese componente de ficción que permite la equivocación sin temor, porque es un "como si", un ensayo de la vida real donde todo es posible. Y como expresamos en el libro *El Juego Simbólico* (2009), permite:

"transformar la realidad, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia". El juego simbólico es un acto cultural que se aprende en la relación, aunque, una vez aprendido, se practique íntimamente si así se desea.

¿Cómo se crea o configura una Instalación de Juego?

Una Instalación de Juego, desde su propuesta originaria, es un lugar de símbolo. Es decir, se crea y configura para favorecer las relaciones entre iguales y con los adultos referentes, además de promover la creación simbólica de las infancias. Por tanto, se concibe con y desde sus verdaderas necesidades para poder expresar el imaginario, consciente e inconsciente, que favorece la expresión del mundo interior como ya hemos comentado. Y se configura en un espacio interior como "enquadre" y mediante "triadas" de objetos específicos (de tres en tres y en cantidad suficiente). No es, por tanto, un "rincón" y se presenta en el centro de la sala mediante un orden inicial o mandala. A través de las sesiones se genera un "relato lúdico", es decir, una instalación se conecta con la siguiente y la anterior pues se mantienen los objetos, aunque habitualmente se realiza la transición del cambio de un objeto (es decir, "entra" uno y "sale" otro, pero manteniendo la triada). Y cambia la configuración inicial en la transición del círculo, al cuadrado, a la espiral y el cruce, etc. Siempre es sencilla y no debe ocupar más de media hora en su construcción pues no debe quitar tiempo importante en la escuela para la atención de las niñas y niños. Por ello, no estamos de acuerdo en absoluto con los montajes y las oscuridades de luz negra en las escuelas 0-3 (y con mucho cuidado en el segundo ciclo sin una exposición prolongada) pues el contexto educativo no es un lugar para la "inmersión" que las criaturas no necesitan, sino para la impregnación y la convivencia en espacios que posibilitan el juego de la transformación y la relación.

¿Por qué es preferible utilizar objetos culturales y polisémicos (como cajas, telas o vasos) en lugar de materiales naturales, de desecho o "piezas sueltas" que no han sido investidas de significado por el adulto?

Las Instalaciones de Juego, desde una investigación rigurosa, se configuran con unos objetos específicos que tienen unas características o posibilidades muy determinadas y también muy pensadas. Y no son el resultado del azar sino del ensayo y observación sistemática en muchas sesiones de juego. Así, es importante que estos objetos provengan de la cultura familiar y sean reconocidos por las infancias. Es decir, no "aparecen" un día en la escuela, sino que pertenecen a la memoria afectiva de las infancias. Los objetos de las Instalaciones de Juego son portadores de símbolo, de ideas y relaciones, por tanto, a diferencia con otras propuestas como las "Piezas Sueltas", favorecen las necesarias acciones de movimiento en el espacio de juego pues las niñas y niños no están sentados si no lo eligen y, sobre todo, disponen al cuidado y la atención conjunta entre

iguales y con los adultos. Y otra diferencia importante es que estos objetos específicos permiten la vuelta al orden (no "recogida") por parte de las infancias pues son objetos fácilmente apilables, que no se desechan y que se invisten de valor a través del juego continuado. Y, para terminar, nosotros no somos partidarios de la "sorpresa" que otras propuestas anuncian como algo necesario por novedad o innovación, quizás para los adultos, pero las niñas y niños prefieren la seguridad de la presencia y permanencia ya que no les gusta el cambio continuo de los objetos que favorece la agitación y el iniciar de "cero", en cada sesión, el proyecto de juego. Es lo mismo que el cuento que cada noche piden a su padre o madre y que gustan o solicitan que sea siempre el mismo.

En la configuración de las Instalaciones de Juego utilizan figuras geométricas como el círculo o la espiral. ¿Qué mensaje simbólico transmite la espiral en relación al crecimiento y la permanencia del "ser" frente al cambio?

Si, además del círculo (o mandala) y la espiral, también se proponen sistemas de orden iniciales o "encuadres" en forma de cuadrado, triángulo, cruce, laberinto, etc. Y cada configuración ofrece una propia simbología del espacio como contenedor de las acciones pues marcan unos límites (al igual que una cancha deportiva existe un "dentro" y un "fuera" de juego). Así, el círculo expresa la idea de asamblea, reunión, convocatoria, inclusión, etc.), el cuadrado es la casa y la construcción habitable, la espiral invita al recorrido, a "ponerse en camino", a crecer, el cruce significa la posibilidad de tomar opciones o decisiones y el triángulo o la triada simboliza una estructura estable, dinámica y relacional. El mensaje simbólico del espacio, por tanto, es una de las principales características y cualidades de las Instalaciones de Juego pues transmiten esa permanencia y presencia necesaria que ofrecen las "raíces" para que las criaturas acompañadas puedan evolucionar y ser conscientes de sus "alas" para construir su identidad en relación. Es por ello también que no podemos estar de acuerdo con las virtualidades, pantallas, proyecciones y otros efectos que impiden que las niñas y niños generen así su propio imaginario desde dentro, pues si llega "desde fuera", desde la voluntad y gestión de los adultos, se inhibe la maravillosa capacidad de evocar los ambientes que las infancias deciden para su proyecto de juego.

Se describe al adulto como una "memoria colectiva" que escucha y da voz a las ideas que surgen en el juego. ¿Cómo puede el educador intervenir para "dar forma" a los pensamientos de los niños sin volverse invasivo o dirigir la acción lúdica?

Si, para hacer visible y reconocer así el pensamiento de las infancias sin directividad es importante proponer la actitud de la mediación antes que la "intervención". Así, en una Instalación de Juego, la actitud del adulto es la misma que la adoptada en una conversación. Primero ha de sentir que está invitado a participar de ella, es decir, si el niño o la niña están concentrados en una acción no se les puede o debe interrumpir. Y si hablan, preguntan o muestran algún

logro o producción al educador o educadora, se escucha y se responde con interés y atención, acompañando las acciones realizadas por las infancias con el gesto y la palabra o siendo altavoz (o "memoria" del grupo) para rescatar todo aquello que es importante compartir y que quizás pueda pasar desapercibido en la intensidad de la acción lúdica. Y si las niñas y niños piden ayuda o participación al adulto, éste se pone al servicio del juego sin tomar iniciativas, preguntando siempre antes y a cada paso cómo quieren que haga aquello que se le ha solicitado, pues la idea es de las infancias y no del adulto que solo se ajusta a sus solicitudes, esperando sin anticiparse ni tampoco interrumpiendo el relato del juego. Y durante toda la sesión, mira (y admira) todo aquello que va sucediendo ante sus ojos, desplazándose por el espacio o ubicándose en él adoptando posturas de pie o sentado, según percibe que es importante tener una u otra para favorecer el contacto visual, la atención conjunta, la escucha activa o la comunicación. Transmitiendo, además, con su actitud seguridad, implicación y el placer de compartir ese espacio y ese tiempo con las infancias que juegan. Para ampliar la respuesta, hemos publicado recientemente un artículo en la revista de investigación "Arteterapia" de la Universidad Complutense de Madrid con este mismo tema y aquí ofrecemos el enlace: **El acompañamiento del adulto en las Instalaciones de Juego Simbólico: metáforas de la vida de relación con y desde la primera infancia en Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social (2025).**

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/98092>

Ustedes se muestran en total desacuerdo con el término "provocación", muy común hoy en día. ¿Por qué consideran que este concepto puede ser equivoco y por qué prefieren hablar de "invitación" o "acompañamiento"?

Así es y siempre con todo respeto, nos hemos manifestado críticamente con ese "neologismo educativo" que no comprendemos bien en su necesidad si no es por intereses de diferenciación o de promoción. Pero esta crítica tiene la mejor intención de promover la reflexión de la comunidad educativa, ya que consideramos que el lenguaje es muy importante para transmitir el mensaje educativo y define pues una actitud y la filosofía del pensamiento pedagógico. A veces nos dicen en las redes, y hemos escuchado, que "lo de menos es el nombre o denominación, sino la práctica y lo que se hace con las niñas y niños cada día en el aula". Y estamos de acuerdo. Con más razón entonces para proponer la sutileza de la palabra que exprese la voluntad de invitar, acompañar, escuchar, reconocer, cuidar, atender, etc. El término "provocación" no dice lo mismo en absoluto ya que las infancias no necesitan ser "provocadas" ni los adultos somos sus "provocadores" pues, además, el sentido de la palabra está actualmente muy denostado por sus connotaciones de invasión e incluso agresión (la definición de esta palabra en el diccionario de la RAE también es "inducir e incitar" o "forzar algo lo que no es deseado"). Quizás la aparición de este término, tan

extendido, surja de una confusión, traducción libre o interpretación de la “seducción estética” de Reggio Emilia. Y sabemos diferenciar entre seducir y provocar.

¿Qué diferencia a un ritual de una rutina en el contexto de las Instalaciones de Juego, y cómo la “contemplación previa” del espacio ayuda a los niños a anticipar su proyecto lúdico?

Los rituales de inicio en las Instalaciones de Juego nos llegan desde la Práctica Psicomotriz Relacional de Bernard Aucouturier y nosotros los hemos adaptado para generar el deseo por el juego y el encuentro. Un ritual, por tanto, es una acción estructurada, plena de significado en su repetición y realizada dentro de un marco simbólico y comunitario para crear memoria, pertenencia y expectativa. Es decir, con un sentido poético comprensible no solo por los adultos, también por las infancias. Así, en el ritual de entrada en las Instalaciones de Juego se ofrece un umbral que diferencia el “antes” y “después” del juego, haciendo presentes a las niñas y niños diciendo sus nombres y recordando unas consignas necesarias para no hacerse daño y respetar los objetos y las construcciones de otros. Y esa contemplación previa es necesario nutrirla desde la belleza pues en nuestra investigación de muchos años nos hemos dado cuenta de que la dimensión estética es esencial para crear ese deseo por compartir el placer de la lúdica. Igual sucede cuando preparamos la mesa de Navidad y acompañamos el sabor de los alimentos con una composición armónica y alegre de objetos y colores.

En lugar de música pregrabada, ustedes defienden el sonido propio del juego. ¿Cómo contribuyen el silencio y los ruidos naturales de los objetos a que el adulto pueda “leer entre líneas” lo que sucede en el imaginario infantil?

Si, nosotros creemos que el mejor “paisaje sonoro” para acompañar las acciones lúdicas y relacionales de las infancias es el sonido que emerge del propio juego, del roce de los objetos y de las conversaciones entre los iguales y con los adultos de referencia. “Leer entre líneas” significa la atención a la sutileza y poética de las metáforas que despliega el pensamiento corporal, estético y sensorial de las infancias. Es decir, no es solo mirar lo que hacen o a “qué” juegan las niñas y niños, sino desvelar e interpretar “desde donde y con quién” lo hacen y comparten en el movimiento y también en la pausa y

escucha del silencio de su interioridad. En resumen, es atender la delicadeza de lo sencillo, bello, mínimo y, por tanto, esencial. Así, escuchar el silencio en el espacio de juego, como acto estético en sí mismo, es valorar y reconocer la sutileza del juego para dejar que la infancia hable desde esa “música” que solo se escucha cuando el adulto se vuelve presencia calma y mirada asombrada en todo lo extraordinario e inesperado que sucede cada día en una Instalación de Juego. Por ello, nosotros decimos que “el movimiento une (el sonido), pero el silencio es de los unidos”.

Y para finalizar: ¿cuáles consideran que han sido las aportaciones de la idea originaria de las Instalaciones de Juego a la Educación Infantil y a la comunidad educativa?

Reiteramos nuestro agradecimiento por la entrevista y quizás las principales aportaciones han sido, por un lado, el cambio importante que hemos percibido desde hace unos años en el cuidado y estética de los espacios de las escuelas infantiles, no solo para proponer las Instalaciones de Juego, ya que el proyecto no queda solo en la realización de este dispositivo, sino que trasciende a todos los lugares investidos de sentido y belleza (y todo esto ya lo expresaron en Reggio Emilia). Es decir, colaborar como “artistas residentes” en contextos educativos para valorar y atender la dimensión estética de los espacios de juego con sentido psicopedagógico.

Y por otro, creemos haber hecho una contribución, ya casi al final de nuestra carrera y echando la vista hacia atrás, al reconocimiento del juego y la práctica de la “vida lúdica” como principal motivo de esperanza e ilusión docente que hemos intentado transmitir a muchas promociones de estudiantes de Educación Infantil (testigo que ahora han recogido otras universidades y los Ciclos Formativos de Grado Superior en España). También nos llega que la propuesta de las Instalaciones de Juego ha calado en diferentes países de Hispanoamérica (Colombia, Chile, Perú, Argentina, Méjico, etc.) y, gracias a ello, tenemos una bonita amistad con docentes de escuelas y profesorado universitario. Y, con sinceridad, lo más importante para nosotros es ser conscientes de que esa idea originaria, que nació (ad)mirando el juego de nuestros hijos, contribuye ahora para hacer más felices a otras niñas y a otros niños.

Para saber más: @instalaciones_de_juego

<https://instalacionesdejuego.com/instalaciones-de-juego-en-la-educacion-infantil/>

