Instalaciones de Juego

(2026)



MADRID | ESPACIO ABIERTO



Instalaciones de Juego

(2026)



MADRID | ESPACIO ABIERTO

Instalaciones de Juego (2026)



Esta guía es un recurso generado en colaboración con **Espacio Abierto Quinta de los Molinos**

- Textos, maquetación y diseño: **Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez.**
- Imágenes: **Javier Abad Molina.**
- Edición: **Sara San Gregorio de Lucas.**

Todas las imágenes y textos son propiedad de sus autores y se muestran con fines meramente pedagógicos.

Se puede difundir, redistribuir y utilizar este documento para formación de educadoras y artistas siempre que exista un reconocimiento a la autoría de los textos y las fotografías. Es muy importante la cita explícita a la bibliografía (libros, vídeos y artículos) que debe partir de la idea originaria de las **Instalaciones de Juego**.

Cómo citar: Ruiz de Velasco, Á. y Abad, J. (2026). *Instalaciones de Juego.* Espacio Abierto Quinta de los Molinos.


encuentro
juego
símbolo
relación
movimiento
cuidados
metáfora
transformación
belleza
relato
presencia
vínculo
vida
Javier Abad (2026)

Índice

0 Créditos, definición y 10 ideas clave: 4-7-8
Origen de la propuesta: 10

1 **Propósito y referencias** 11
Objetivos y referentes artísticos: 14

2 **Fundamento, valores y acciones clave** 20

3 **Contexto sociopedagógico y formativo** 23
Referentes pedagógicos 24
Instalaciones de Juego y contextos formativos 26

4 **¿Cómo se usa este Recurso?** 27
Para quién, para qué y por qué el juego 28

5 **Objetos, espacios, tiempos y roles** 31
Objetos de las Instalaciones de Juego 32
Vivencia del tiempo 42
Rol del adulto acompañante 44
El "Espacio Total" en las Instalaciones de Juego 48

6 **Desarrollo de la propuesta** 49
Dinámica de las sesiones de juego 50
Acciones simbólicas en las Instalaciones de Juego 52
La importancia del movimiento 54
Construir, destruir y reconstruir 56
El cuidado y la atención conjunta 58

7 **Documentación pedagógica** 59
Acompañar, documentar y compartir 60
La representación gráfica 64
Invitación a las familias 66
Conexiones curriculares y proyectos escolares 68
Las Instalaciones de Juego NO son 69
Algunos consejos para la buena práctica 70

8 **Recursos** 71
¿Quién hace este recurso? 74
Nuestra ludobiografía 75



Las **Instalaciones de Juego** no es solo un nombre genérico. Representa para nosotros un trayecto compartido y la manera de entender la lúdica no como "herramienta", sino la auténtica expresión de la cultura humana que inicia su relato en la infancia. Y sigue siendo una búsqueda permanente de **sentido** desde lo que las comunidades nos ofrecen en cada encuentro.

Por todo ello, y desde la teoría y práctica de la **vida lúdica**, agradecemos lo recibido que es mucho más que lo dado pues nos ha permitido pensar y entender una filosofía de la Educación Infantil que va más allá de una previsible y simple dinámica de *enseñanza-aprendizaje* para convertirse en **acontecimiento relacional** que comparte un mismo imaginario lúdico.

Las **Instalaciones de Juego** son una propuesta educativa concebida desde la configuración de un contexto de relaciones construido con unos objetos específicos en un espacio transformable inspirado en la estética del arte contemporáneo y una fundamentación psicopedagógica que reconoce y da sentido al imaginario simbólico de las infancias que se manifiesta a través del juego libre y espontáneo que es reconocido y acompañado por adultos.

Este documento es el proceso de una investigación viva y dinámica como contexto narrativo que acoge la **creación simbólica** y la metáfora para hacer visible el valor de la cultura infantil. Esta se manifiesta en el juego de transformaciones y **relaciones** desde la mirada, el cuidado y el deseo.

10 ideas clave de las Instalaciones de Juego:

1. **Encuadre estético:** Se parte de una geometría , "orden inicial" o *mandala*. El espacio se configura integrando armónicamente los objetos en un círculo, cuadrado, triángulo, cruce o espiral para crear un ambiente bello.

2. **Triadas de objetos específicos:** Se utiliza un listado muy reducido de objetos simbólicos, versátiles, neutros y seguros (esponjas, toallas, cajas, alfombrillas, pelotas, vasos, flotadores o cojines) organizados en *tríadas*.

3. **Objetos mediadores de afecto y cultura:** Los materiales remiten al hogar familiar, al cuidado y a la cotidianeidad, descartando elementos de riesgo, las materias, los sonidos y la *luz negra* o las pantallas y las virtualidades.

4. **La sencillez y el vacío:** Las *Instalaciones de Juego* no están saturadas de objetos o materiales. El espacio diáfano favorece el movimiento libre, el desarrollo de la imaginación, la evocación y la creación con las infancias.

5. **Ausencia de temas impuestos:** Los adultos no ofrecen una temática o "contenido didáctico" en la configuración del espacio, ni dirigen la acción, lo que permite que emerja el imaginario libre y espontáneo de la infancia.

6. **El papel del adulto referente:** Acompaña desde la escucha activa, la empatía y espera, la *atención* conjunta y la acogida de las necesidades de las infancias, actuando como referente activo, voz, memoria y presencia.

7. **Un grupo estable y continuidad:** Se requiere un mismo grupo de niñas y niños, además de una periocidad fija de las sesiones de juego en el horario escolar para generar confianza y evolución en las relaciones.

8. **Vuelta al orden compartido:** Al finalizar, las niñas y niños participan en la recogida de los materiales como parte del juego y retorno al "orden", invistiéndolos de valor continuo a través de su permanencia y disposición.

9. **Metáfora de vida en relación:** El juego se expresa como un lenguaje poético que moviliza el psiquismo infantil y promueve el cuidado mutuo y el vínculo en un contexto que sirve de "ensayo" para la vida de relación.

10. **Dimensión estética, simbólica y relacional:** La propuesta se sostiene y justifica desde la creación y desarrollo del juego libre a partir de un ámbito relacional de belleza y la representación de mundos simbólicos.




Javier Abad (2026)

Origen y sentido de la propuesta

Una **Instalación de Juego** es una *instalación* artística que es ya pedagógica. Así, con esa denominación, y otras muchas similares, se realizan en los centros educativos y culturales **diferentes propuestas** que consisten en ofrecer a las infancias "espacios jugables" configurados mediante la presentación estética de objetos *no estructurados*, materias y ambientes.

Pero, más allá de una "moda", justificada desde la innovación y la ilusión, ¿conocemos en profundidad sus posibilidades y sentido sociopedagógico basado en las **verdaderas necesidades** de las infancias y comunidades? Así, las *instalaciones* ya son artísticas en el ámbito educativo pues están inspiradas en el *arte contemporáneo*. Adoptamos ese término pues alude a la idea de "instalarse" como **habitar** e **investir** un lugar con bienestar.

Por tanto, es fundamental diferenciar las *instalaciones* diseñadas para la exploración, provocación o estimulación, la experiencia sensorial inmersiva y el aprendizaje de los contenidos curriculares, con las concebidas para el cuidado en la **vida de relación**, la atención conjunta y creación simbólica.



Así, desde su origen, las ***Instalaciones de Juego*** en las escuelas infantiles fueron concebidas por sus autores para ofrecer un espacio lúdico, desde su transformación a través de diferentes **acciones simbólicas** por un **grupo estable** de niñas y niños en interrelación con adultos referentes, integrado en el horario escolar y con una sistematización de los procesos. En estos espacios, las infancias cuentan su historia y comparten ese relato.

1



Descripción, propósito y referencias :

Una **Instalación de Juego** es un lugar de **encuentro** donde las infancias se narran, se transforman y crean sentido junto a *otros* (iguales y adultos). Esta experiencia favorece la autonomía, la alteridad, el sentimiento de pertenencia al grupo y la expresión de la vida emocional con la conciencia de **cuidar** y ser **cuidadas**, más allá de la sensorialidad y la exploración.

Promueve la simbolización, la **relación** y la creación compartida pues en este *espacio-metáfora*, niñas y niños expresan su imaginario a través del juego libre y construyen juntos significados. El **"lugar de símbolo"** se configura pues como un lugar seguro y estéticamente cuidado que se convierte en una "zona intermedia" entre realidad e imaginación, donde todo puede ser reinterpretado. A través del movimiento y otras acciones, las infancias transforman los objetos y los espacios y, al mismo tiempo, son transformadas por ellos, construyendo el relato lúdico que da forma y transmite el sentido de la **experiencia** simbólica, narrativa y relacional.



En las **Instalaciones de Juego** se comparte la representación y expresión de deseos, inquietudes, afectos y maneras de comprender y vincularse con el mundo mediante la **interacción** e **interrelación** con los objetos y con los demás. Y todo lo que sucede en el espacio de juego es "ensayo" de la **vida relacional** pues solo existimos en la resonancia con otros.

Objetivos de la propuesta :

1

Favorecer la **creación simbólica infantil** mediante contextos de juego que posibilitan la acción-transformación-representación.

2

Promover la **construcción vincular** entre niñas, niños y adultos, favoreciendo los encuentros y el sentimiento de pertenencia.

3

Aprender a compartir descubrimientos, intereses y aprendizajes en la interrelación con otros y la construcción del relato lúdico.

4

Ofrecer un **lugar seguro y confiable** donde expresar y manifestar las emociones, los deseos e inquietudes mediante el juego libre.

5

Promover **actitudes sensibles** que favorecen el cuidado propio y de otros, la empatía y el reconocimiento mutuo en la alteridad.

6

Favorecer el **desarrollo integral** de las infancias acompañadas para compartir sus vivencias relacionales, culturales y simbólicas.

7

Posibilitar una **experiencia transformadora** para las infancias y para las comunidades educativas a través de la lúdica compartida.

8

Ofrecer un ***espacio-tiempo***, en la singularidad y la pluralidad, que otorgue valor, reconocimiento y visibilización a la cultura infantil.

Referentes artísticos de las Instalaciones de Juego

Las **Instalaciones de Juego** proponen un trayecto y vínculo significativo entre la educación artística contemporánea y la mediación cultural para la construcción de la metáfora y posibilidad. Y no desde la contemplación, sino como un acontecimiento relacional y conversación intercultural que necesita de la **presencia** para compartir una experiencia dialógica que favorece la participación y simbolización como **rituales** de la comunidad. Estas son algunas de las referencias artísticas que inspiran la propuesta:

1

La Instalación y Escenografías Interactivas: Desde la concepción y origen del *Espacio Total* de la dupla de artistas **Ilya & Emilia Kabakov**, hasta la activación de la conciencia corporal con objetos investidos culturalmente de **Cildo Miralles** y **Ernesto Neto** mediante sus "atmósferas inmersivas".

2

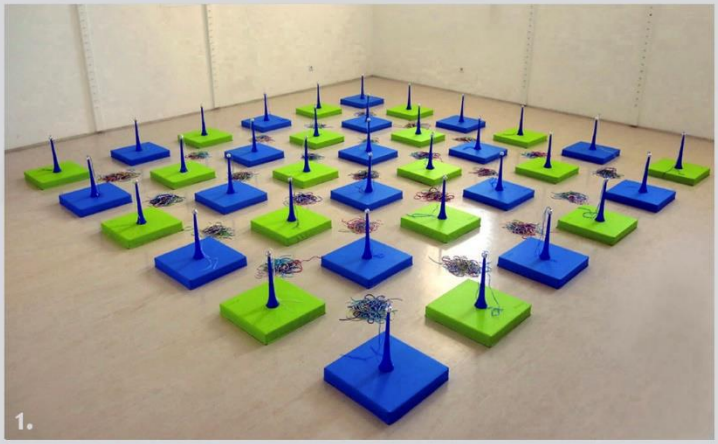
El *arte Povera* y *objetos relacionales*: Parten de la propuesta artística de **Lygia Clark** y **Hélio Oiticica** que rescatan y enfatiza el valor de los objetos no estructurados desde su potencialidad simbólica, poética y relacional. El objeto se transforma en mediador encarnado, performativo y afectivo.

3

La *estética relacional* y el *arte comunitario*: La mediación social desde la invitación de **Nicolas Bourriaud** o las artes como "estado de encuentro", convivencia y construcción de vínculos comunitarios a través de rituales de transformación individual y colectiva o estructuras de participación.

4

El proyecto artístico-lúdico *El Modelo* de Palle Nielsen: Un experimento socioeducativo, realizado en 1968 (Dinamarca), que propuso un paradigma sostenible de libertad, alegría y creatividad a través del juego libre infantil. El espacio cultural se transforma radicalmente a través de la acción lúdica.



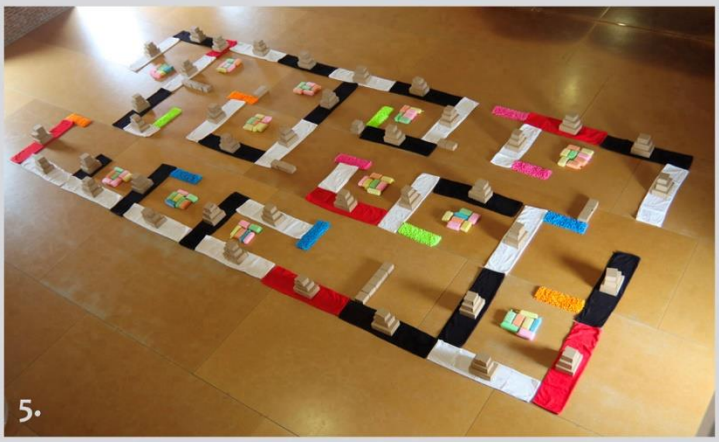


1. Instalación de Juego (*El juego como principio*, 2024-2025) Centro Arte Reina Sofía, Madrid.
2. "Jugar el suelo" (*De la tierra al cielo. Raíces y alas*, 2018). Medialab Prado, Madrid.





3. Instalación de Juego. Infancias y familias (*Raíces y alas*, 2019). Centro Botín, Santander.
4. Intervención en el espacio urbano y ocupación de *Playground* (2019). La Elipa, Madrid.





5. Encuentro Comunidad China (2020). C. Cultura Contemporánea Condeduque, Madrid.
6. Instalación de Juego "*Jardín de objetos*", 2021-2024) Taller del Museo del Prado, Madrid.





7. Instalación de Juego. Infancias y familias (2024). Claustro Renacentista Medinaceli, Soria.
8. Propuesta para centros educativos y familias (2025). Centro Cultura del Rioja, Logroño.

5

Centros de arte contemporáneo y laboratorios creativos: Las diferentes referencias de los *departamentos de educación* en espacios museológicos como el Centro de *Arte Reina Sofía* (Madrid), el *Centro Botín* (Santander) o la experiencia del *Recreation Centre Pompidou* (Paris) son referentes.

6

Centros de cultura de infancias: Experiencias en la actualidad como *Espacio Abierto* Quinta de Los Molinos (Madrid) y también el proyecto La Regadera | Medialab-Matadero Madrid, ideado por **Sara San Gregorio,** han sido y son también referencia para valorar la lúdica como manifestación de cultura.



Diferentes propuestas de **Instalaciones de Juego** en espacios socioculturales, con y desde las infancias.

7

Otros proyectos internacionales: Experiencias alternativas de mediación cultural basadas en el juego con las infancias como el programa: Nidos. Arte en la primera infancia Bogotá. Idartes (Colombia) y el Laboratorio de creación artística para los primeros años: www.amnialab.com (Chile).

2



Fundamento, valores y acciones clave :

Descubrir: ¿Qué se revela? ¿Qué despierta curiosidad?...

Las **Instalaciones de Juego** se configuran como **espacios abiertos** a la relación, la creación y la construcción de significados. A través de ellas se revela la capacidad de la infancia para transformar los objetos cotidianos en **experiencias simbólicas**. Jugando se hace visible su pensamiento creativo, sus intereses y formas de relacionarse con los demás para desvelar sus emociones, **deseos** e inquietudes a través de los diferentes **relatos** que se van desarrollando durante el juego. Las **Instalaciones de Juego** muestran, así, cómo el **cuerpo**, el **movimiento** y la **acción** son accesos para significar el mundo y relacionarse con él. La configuración estética de estos espacios y los objetos que se ofrecen, sugieren distintas **posibilidades** de entrar en conexión con el *"lugar de símbolo"*, desde la invitación a intentar, ensayar o decidir en un **entorno** confiable y seguro.

Explorar: ¿Cómo se invita al ensayo, al error, al juego?...

En la **propuesta** de las ***Instalaciones de Juego***, el ensayo y el error se entienden como procesos naturales del aprendizaje por **impregnación** que los adultos no transmiten si existe el temor a equivocarse. En el juego libre, la ausencia de instrucciones o "directividad" favorecen las acciones y toma de decisiones que generan nuevas posibilidades para modificar, repetir o transformarse en la propia *deriva lúdica*. En el juego, el error no se concibe como fracaso, sino como una oportunidad para descubrir alternativas. Así, las infancias juegan desde la curiosidad que suscitan sus **preguntas** e **hipótesis** en la confianza otorgada para poder construir, deconstruir y reconstruir desde su agencia y proactividad. El juego surge entonces de manera espontánea pues cada experiencia es única y abierta a múltiples interpretaciones. Así, las **Instalaciones de Juego** se convierten en un entorno que legitima la **investigación-acción** desde el **placer** de errar y la gestión de la incertidumbre. En este contexto extraordinario, el **ensayo** y la tentativa son el mismo proceso de conocimiento y expresión.




Javier Abad (2024)

Aprender: ¿Qué aprendizajes emergen desde la experiencia?...

La experiencia de las **Instalaciones de Juego** favorece la sutil expresión de **emociones, deseos e intereses** de las infancias. Surgen aprendizajes sociales vinculados a la cooperación, el consenso y el **respeto** hacia los demás. Los niños y las niñas aprenden a escuchar diferentes puntos de vista y a compartir significados durante el juego. Asimismo, desarrollan su capacidad para resolver dificultades y tomar decisiones. El imaginario y el **pensamiento simbólico** se enriquecen mediante la creación de relatos y situaciones de juego diversas que favorecen la autonomía y la confianza en sus propias capacidades. Desde esta **perspectiva lúdica**, el **aprendizaje** no se transmite, sino que se construye activamente. Cada interacción, con los objetos y con ***otros***, genera nuevos descubrimientos Así, las **Instalaciones de juego** son un contexto privilegiado para favorecer un aprendizaje creativo y profundamente conectado con la **experiencia.**

Inventar: ¿Qué nuevas formas, narrativas u objetos aparecen?...

Las **Instalaciones de Juego** favorecen la aparición de nuevas formas de **creación**, representación y relato que emergen de la acción libre. Los objetos cotidianos se convierten en **vehículos** de nuevos significados en la construcción, transformación y reconstrucción. Surgen así **narrativas** relacionadas con la historia familiar, acciones de cuidado o celebraciones. Las niñas y los niños recrean situaciones de la **vida** cotidiana o inventan relatos fantásticos que surgen de su **imaginario** y se nutren de historias y cuentos. Los **objetos mediadores** permiten emerger construcciones **efímeras** como "escenarios posibles" para desarrollar **nuevas historias** colaborativas. Las relaciones enriquecen los relatos mediante el acuerdo e interpretaciones desde la creación simbólica. Las **Instalaciones de Juego** se convierten así en territorio narrativo donde las infancias reinterpretan y comparten mundos posibles como experiencia **colectiva** y **creativa**. Es decir, ser conscientes de jugar y que otros juegan en interdependencia.




Javier Abad (2026)

Compartir: ¿Cómo se construye lo común con otros? ...

Lo que es común se construye a través de la **experiencia compartida**, el **encuentro** y la participación de todos los niños, las niñas y los adultos acompañantes en las **Instalaciones de Juego**. El espacio invita a actuar con otros, observando, colaborando y transformando colectivamente los objetos. Durante el juego surgen acuerdos, negociaciones y decisiones compartidas sobre qué **construir** o cómo continuar una **acción**. La **infancia** aprende a escuchar, respetar y valorar las aportaciones de los demás. Cada participante contribuye con sus iniciativas, enriqueciendo las **posibilidades** del juego común donde **emergen** sentimientos de pertenencia, reconocimiento y vínculo con el grupo. De este modo, la **Instalación de Juego** se configura como una experiencia **comunitaria** donde el juego se convierte en un **lenguaje común.** Así, lo colectivo se construye desde la cooperación, la creatividad compartida y la **empatía**.

Celebrar: ¿Qué se transforma simbólicamente? ...

Las **Instalaciones de Juego** ofrecen **oportunidades** para transformar **simbólicamente** experiencias, emociones y formas de relación con el entorno. A través de la **acción lúdica**, las infancias elaboran situaciones que necesitan comprender, expresar o resignificar. Los objetos cambian de función y significado, favoreciendo **transformaciones simbólicas** continuas. También se transforman así los roles que los niños y las niñas asumen durante el juego, ensayando diferentes identidades. Así, algunos temores, deseos o conflictos encuentran formas de representación que facilitan su elaboración y conciencia. Las **narrativas** creadas permiten recrear experiencias y otorgarles nuevos sentidos pues transforman las **relaciones** a través de la **cooperación** y el intercambio. De este modo, las **Instalaciones de Juego** se convierten en espacios de **celebración** y **creación simbólica**. Jugar es, ante todo, un impulso de vida y plenitud.

3



Contexto sociopedagógico y formativo :

La idea originaria de la propuesta de las **Instalaciones de Juego** se inspira en diferentes referentes de la *Pedagogía* y la *Psicología* que desarrollan cómo el imaginario, el cuerpo, el movimiento y las interacciones con el entorno acompañan y favorecen el **desarrollo integral** de las infancias:

1

Jean Piaget y Lev Vigotsky: Son la referencia sobre el desarrollo evolutivo de las infancias, los grandes hitos y las etapas clave. **Constance Kamii y Rheta De Vries** se fundamentan en las teorías de Piaget, destacando la necesidad de las interacciones sociales para desarrollar la cooperación.

2

Donald Winnicott: Es fundamental la noción del uso del cuerpo del adulto como objeto simbólico disponible y el concepto de espacio potencial o *zona intermedia* de la experiencia donde se proyecta la realidad interna.

3

Bernard Aucouturier: Creador de la *Práctica Psicomotriz relacional* que establece un encuadre de referencia donde poder vivenciar el itinerario madurativo que va del acto o la acción, al pensamiento o representación.

4

Loris Malaguzzi, Vea Vecchi y la pedagogía Reggiana: La importancia de la *Documentación,* la concepción de los espacios-ambiente, la metáfora, la "seducción estética" y la inclusión del *tallerista* son sus aportaciones.

5

Paul Ricoeur y Roland Doron: El discurso de la metáfora como reveladora del lenguaje y significaciones múltiples interpretables según el contexto son las referencias para observar y comprender el sentido de la creación y el juego como doble descripción que vincula realidad interna y externa.

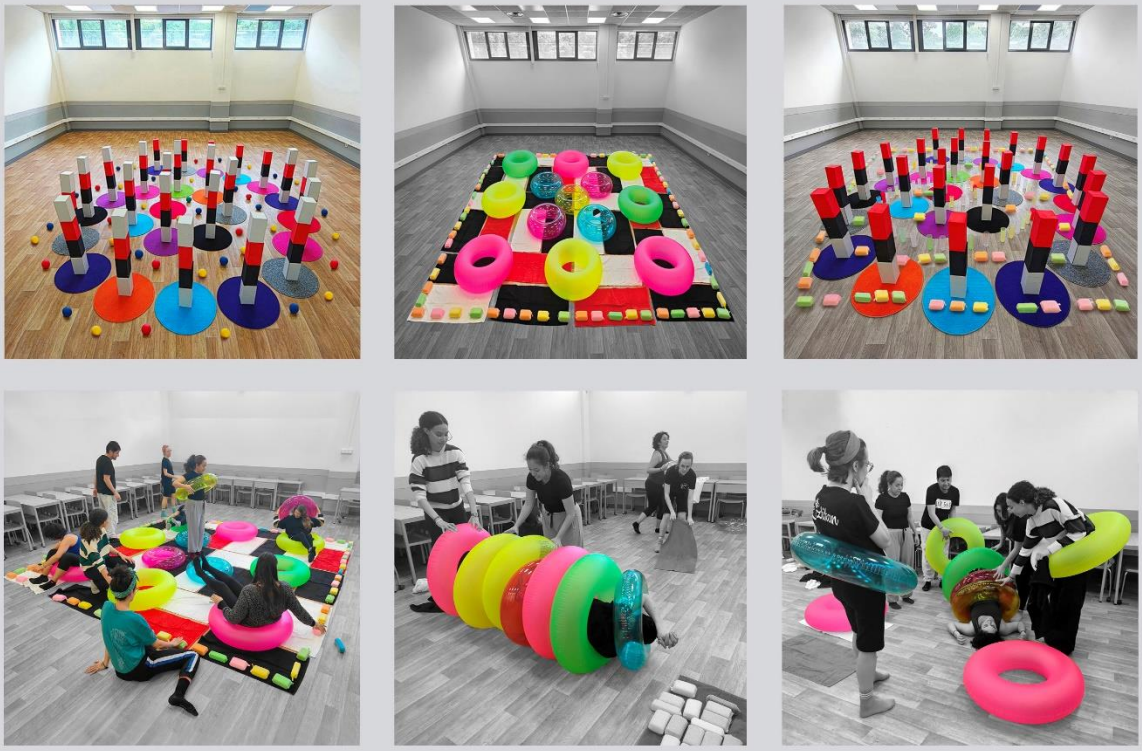

Javier Abad (2024)


Javier Abad (2024)


Javier Abad (2024)

La propuesta de las **Instalaciones de Juego** se ha desarrollado también en contextos formativos con personas adultas que, desde su propia vivencia, reconocen mejor el sentido del juego como forma de expresión simbólica (a veces no consciente) y manera de entrar en **relación** con el entorno.

En estos espacios de formación personal, la experiencia no se limita solo a comprender conceptos teóricos, sino a generar significados y construir relatos que emergen de la acción, el encuentro y la interacción con otros. El juego desvela y revela quiénes fuimos, somos y seremos en la relación.



Desde estos procesos aparecen memorias, emociones, deseos y maneras de ser en el mundo que encuentran en el **lenguaje simbólico** una vía de expresión y **autoconocimiento** que se manifiesta en su autenticidad a través del juego libre. Este es un testimonio compartido de la experiencia:

"Me he sentado en el suelo y he construido un recinto cerrado colocando las cajas en forma de círculo a mi alrededor. Me ha molestado cuando alguien lo ha descolocado jugando. Me he dado cuenta de que ese lugar personal era la representación de todos mis espacios físicos y emocionales no respetados".

4



¿Cómo se usa este recurso? :

¿Para quién, para qué y por qué el juego?

Este recurso basado en las **Instalaciones de Juego** intenta compartir el valor pedagógico, simbólico y relacional. Su función principal será dar a conocer a docentes, artistas, familias y comunidades educativas que una **Instalación de Juego** no es solo un conjunto de objetos dispuestos para jugar, sino un **contexto** lúdico concebido para favorecer los encuentros, la creación simbólica y el desarrollo integral de las infancias acompañadas.

Este trabajo permite identificar los fundamentos teóricos de la propuesta y los criterios para configurar los espacios y documentar los procesos. Ofrece también orientaciones para **acompañar** el juego de las infancias.

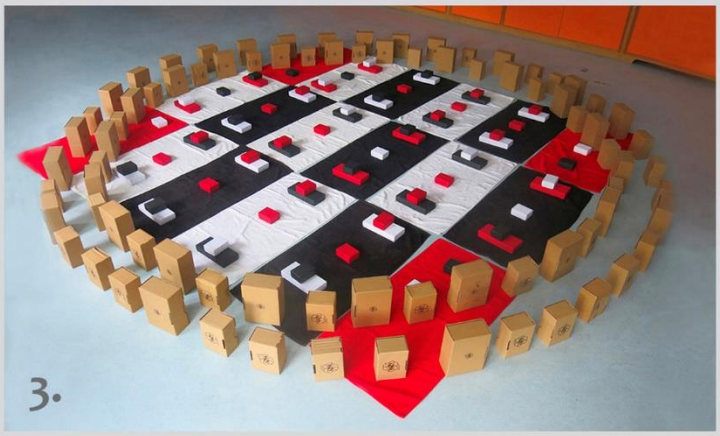
Es fundamental cambiar la *mirada* de la naturaleza del juego pues implica:

- Dar un lugar prioritario creando las mejores condiciones y contextos (espacios+ tiempos+ objetos) para que suceda con plena libertad.
- Saber que el juego es siempre un acto libre y elegido, no entiende la prisa y menos la obligación. Hay que atender y esperar a que aparezca.
- No "gamificarlo" o "didactizarlo" pues pierde su sentido como acción desinteresada pues *"No se aprende jugando, se juega aprendiendo".*
- Tener presente que todo juego siempre significa algo, solo hay que saber escuchar, mirar y "leer entre líneas" la sutileza de su mensaje.
- Entender que las infancias juegan principalmente con lo que llevan "dentro" de su imaginario y hay que saber acompañar para que emerja.
- Considerar que el juego es un acto cultural que se aprende en la relación con el entorno y los iguales con una misma conciencia de la lúdica.
- Comprender que "jugar a ser otro" requiere saber quién es uno mismo. El juego no tiene finalidad y se realiza por el puro placer en su abandono.
- Recordar que el juego es una ficción que transita constantemente por la orilla de la realidad y que jugando ensayamos la vida sin penalización.





Instalación de Juego **1.** Triada de objetos: flotadores, cajas y alfombrillas redondas.
Instalación de Juego **2.** Triada de objetos: alfombrillas redondas, flotadores y cajas.





Instalación de Juego **3.** Triada de objetos: toallas y cajas de colores con esponjas dentro.
Instalación de Juego **4.** Triada de objetos:cajas de cartón, esponjas de colores y toallas.





Instalación de Juego **5.** Triada de objetos: flotadores, pelotas y toallas dobladas.
Instalación de Juego **6.** Triada de objetos: cajas, flotadores + alfombrillas y esponjas.





Instalación de Juego **7.** Triada de objetos: alfombrillas redondas, esponjas y cajas de cartón.
Instalación de Juego **8.** Triada de objetos: paños de colores, cajas de cartón y esponjas.

Jugar también es acompañar desde la mirada de placer y no es solo una práctica de los adultos. Hay diferentes acciones simultáneas que realizan las niñas y niños relacionadas con el **reconocimiento** hacia lo que están haciendo los otros: observar, atender, darse cuenta, comprender, sonreír y esperar desde la complicidad con lo que sucede. Y también construir…

Las infancias nunca "copian" la configuración inicial de una **Instalación de Juego**, aunque estos espacios sí transmiten una **intención estética** expresada en la preparación cuidadosa del lugar de juego, la elección y disposición de los objetos o la búsqueda intencional. Y todo ello es juego.



Por ello, las **Instalaciones de Juego** no son un modelo para reproducir, aunque como sucede en todo hecho cultural, pueden servir de referencia o inspiración para pensar y desarrollar ideas propias (no interpretaciones) y ser el "érase una vez" del comienzo del **relato lúdico** de las infancias.

En resumen, tanto la coherencia pedagógica de cómo entender y valorar el juego, como las maneras de transmitir su esencia, contribuyen a que docentes, artistas, familias y mediadores culturales puedan desarrollar el auténtico **sentido** de esta experiencia a través de la consulta del *recurso*. Confiamos en la difusión de la idea originaria en beneficio de la comunidad.

5



Objetos, espacios, tiempos y roles :

Objetos de las ***Instalaciones de Juego***

Desde nuestra experiencia de 25 años, investigando y ensayando con los objetos más interesantes y apropiados para ofrecerlos a las infancias en las **Instalaciones de Juego**, el listado se compone ahora de **7-8 elementos:** flotadores o cojines, esponjas, pelotas, cajas de varios tamaños, toallas o paños, alfombrillas redondas, vasos flexibles y, opcionalmente, cortinas.

Deben ser solo esos objetos y NO otros (es importante evitar: CDs, papel higiénico, de periódico o triturado, confeti, envases metálicos, botellas, tapones, bloques, aros y piezas de plástico que están ya en las escuelas, hojas y materias, etc.) pues no se pueden reutilizar o entrañan algún riesgo.

Los objetos específicos de las *Instalaciones de Juego* han sido elegidos, además, por sus **cualidades estéticas** y **posibilidades simbólicas.** Evocan cercanía o provienen de la cultura familiar pues están investidos de afecto y memoria del hogar. Son sencillos, atractivos, versátiles, económicos y de función múltiple. No se contempla un "objeto-trasvase" pues el mejor envase posible para hacer esta acción es siempre la mano de las infancias.

Estas son las características de los objetos de las *Instalaciones de Juego*:

- Son **seguros** 100% ya que es el primer requisito para su elección.
- **No son "nuevos"** pues las niñas y los niños los ven en sus casas.
- Son **resistentes y permanentes** (no van a la basura tras el juego).
- Son **asequibles, reutilizables** y **apilables** para poder guardarlos.
- Su **recogida** es práctica, rápida y puede ser también **colaborativa.**
- **Se complementan** en su función, color, tamaños y posibilidades.
- Son **polisémicos** y **neutros,** pero sugieren "ideas" para el juego.
- Favorecen la **relación,** la **creación simbólica** y el **cuidado mutuo.**









Objetos de las Instalaciones de Juego











1



Flotadores o cojines: son objetos grandes y blandos que favorecen el apilamiento o la construcción vertical y horizontal para crear espacios. El interior o hueco del flotador posibilita el uso del objeto como espacio de intimidad, **bienestar** y conciencia del si-mismo corporal en el estar-no estar y para la idea de comprensión del continente-contenido de objetos. **Cantidad:** 1 flotador o cojín de tela para cada niña y niño (10-12 unidades).

2



Cajas de cartón de diferentes colores y tamaños: sugieren acciones de construcción, destrucción y reconstrucción. Y expresiones simbólicas de lo que se oculta y desvela o del significante y significado de lo que puede contener como **posibilidad**, tanto real como imaginaria. **Cantidad:** 8-10 cajas para cada niña o niño (100 unidades). Medidas: 15 cm. de ancho x 7 cm. de alto x 10 cm. de fondo (pero pueden ser más pequeñas o grandes).

3



Toallas de colores lisos: permiten ser dobladas, lo que facilita enmarcar con ellas los lugares y configuraciones del espacio lúdico. Como las telas, promueven juegos de **ocultamiento**, de evocación del entorno familiar asociado al cuidado y a la envoltura que movilizan el imaginario, pero son más asequibles, mullidas y manejables por su tamaño que las telas. **Cantidad:** 4-5 toallas grandes para cada niña y niño (50 unidades aprox.).

4



Las esponjas: posibilitan acciones y juegos asociados a la manifestación del vínculo y al afecto como expresiones conscientes relacionadas con el **cuidado** de otros. Así, mutan su sentido y pasan de ser elementos para construir, a ser un suave objeto que evoca imágenes de vínculo y construcción de límites permeables. **Cantidad:** 3 esponjas por niña y niño (30 unidades) de colores diversos (si es posible, cubiertas de microfibra).

5



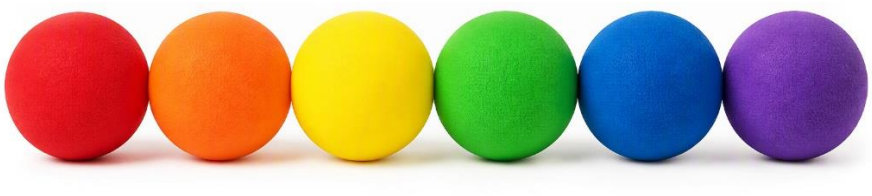
Los vasos flexibles: permiten ser apilados y realizar también diferentes transformaciones imaginarias al servicio del relato lúdico. Permiten la construcción apilable de torres verticales y la **construcción** de objetos simbólicos (simular espadas o cetros asociados al poder a la valentía o la fuerza). **Cantidad:** 10 vasos "irrompibles" por niña y niño (100 unidades aprox.) de colores diversos. Tamaño estándar 300 cl. (plástico o cartón).

6



Alfombrillas redondas o salvamanteles de fibra natural: Las alfombrillas de baño y otros objetos redondos son un material flexible que sirve para delimitar espacios, y, por tanto, las acciones relacionadas con recorridos o **desplazamientos** pues invitan a seguir un camino en línea recta, dar vueltas alrededor o dirigirse hacia un lugar determinado. **Cantidad:** 30 unidades mínimo de diferentes colores (3 alfombrillas por niña y niño).

7



La pelota: es un objeto elegido para las *Instalaciones de Juego* por sus posibilidades de lanzamiento, recorrido o intercambio. Es mediador de la comunicación en el juego de la **alternancia** y la espera pues su rodar define un movimiento de vaivén entre el emisor y el receptor a modo de "conversación". **Cantidad:** 3 pelotas para cada niña y niño (30 unidades). Deben ser de colores y blandas (foam) disponibles en tiendas deportivas.

8



Cortinas blancas: si el espacio habitual de referencia (aula) tiene cortinas, es un objeto que se puede integrar en la propuesta de las *Instalaciones de Juego* pues promueven **acciones simbólicas** de aparición-desaparición o de ocultamiento en situaciones imaginarias que suceden, como en los cuentos, como evocación del "bosque" o el "laberinto" para la aparición y expresión del miedo, la separación, la independencia o la valentía, etc.

Los objetos de una **Instalación de Juego** se presentan de forma ordenada y contenida dentro de un encuadre y en cantidad suficiente y disponible. Los objetos se disponen en **triadas** (combinaciones múltiples de tres en tres) pues así las posibilidades de configuración del espacio son **infinitas**.



En este "*triálogo*", cada objeto transforma a otro por ser continente o ser contenido, por permitir ser llenado o vaciado, por **posibilitar** la construcción vertical y el apilamiento (torres) o la serie y alternancia para la construcción horizontal (caminos), por remitir a la corporalidad y a la envoltura o por invitar al cuidado propio y de otros o por favorecer la **creación simbólica** a través de la acción y la transformación. Es decir, en el *juego de la triada* existe un relato implícito de un objeto que actúa sobre otro y, a su vez, es "actuado" por el tercero en discordia que altera y enriquece la posibilidad como sucede en el juego de *Piedra-Papel-Tijera.*





Triada: toallas, flotadores, cajas.





Triada: cajas, toallas, esponjas.





Triada: flotadores, vasos, cajas.





Triada: vasos, esponjas, alfombrillas, etc...

Así, la rotación de los mismos objetos en las distintas sesiones de juego ofrece la necesaria seguridad que las niñas y niños necesitan y solicitan. La **permanencia** es esencial y no justifica la "sorpresa" o novedad de cualquier material por muy interesante o innovador que pueda parecer. Desde esa múltiple combinación de objetos en **triadas** y las maneras de situarlos, no es necesario introducir otras variables (cuando un objeto ya no se usa por "desgaste", o falta de interés por parte de las niñas y los niños, entra uno nuevo que mantiene el "triálogo de la causa y su efecto).

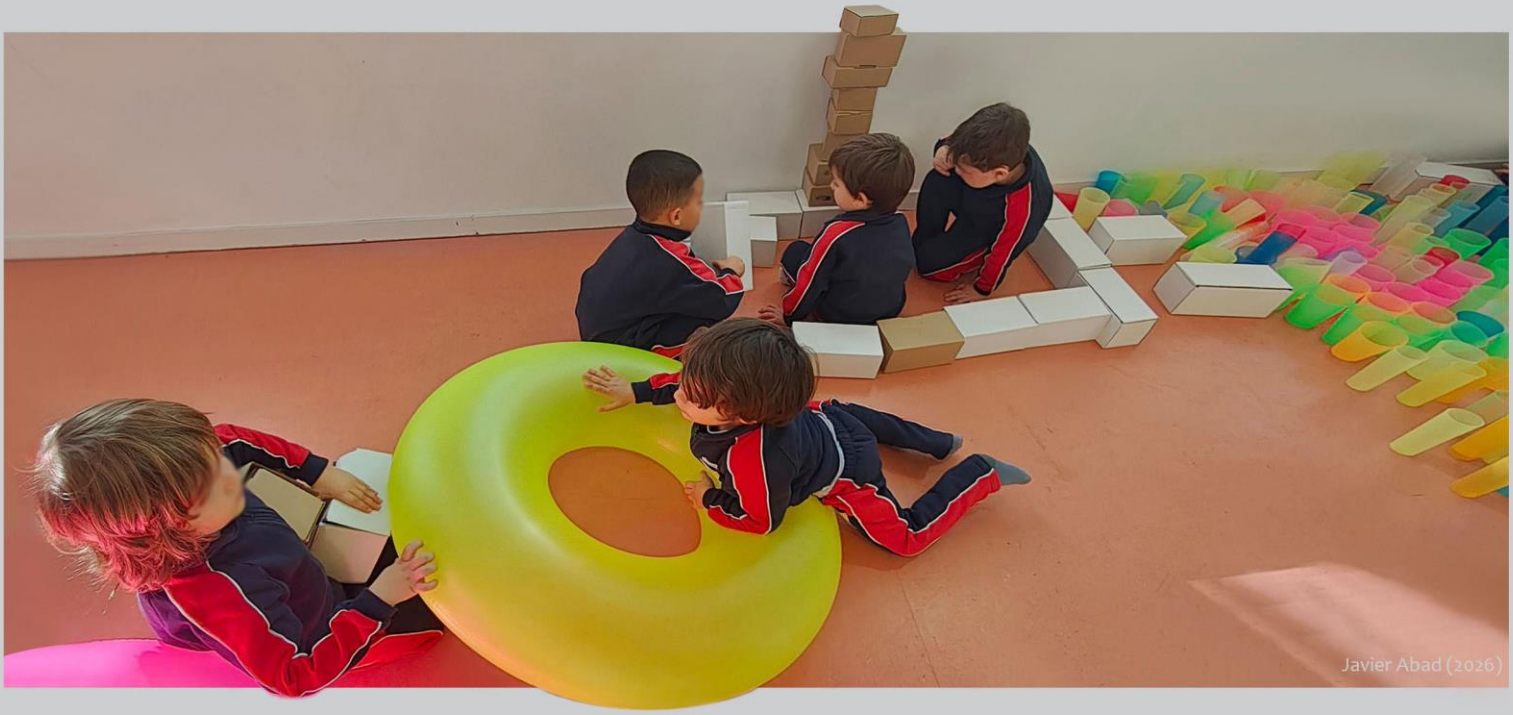
Desde la experiencia, sabemos que las infancias solicitan y necesitan los **mismos objetos** para continuar el **proyecto lúdico** donde se dejó en la sesión anterior, de ahí la importancia de la continuidad. La esmerada elección también se basa en criterios que favorecen el *juego simbólico* y *pre-simbólico*. Por ello, no son las niñas y niños quienes transforman los espacios y objetos, sino que son espacios y objetos mediadores los que transforman a través de la relación entre iguales y con adultos referentes.

En resumen, los objetos **no** deben favorecer la exploración, estimulación, o provocación, sino la simbolización y la relación como ***metáfora de vida***. Estas son las **posibilidades** objetuales que favorecen o disponen para la envoltura, proyección, extensión, contención, sentido de pertenencia, cuidado y vínculo con otros, intercambio, reunión corporal y movimiento:

- **Objetos *base* (proponen territorios) :** flotadores, alfombrillas, toallas y paños.
- **Objetos *construcción vertical* (elevar torres):** flotadores, cajas y esponjas.
- **Objetos *construcción horizontal* (hacer caminos):** esponjas, alfombrillas y toallas.
- **Objetos *mediadores* (favorecen la comunicación):** esponjas, pelotas y vasos.
- **Objetos *movimiento* (invitan al recorrido):** flotadores, pelotas y alfombrillas.
- **Objetos vínculo (evocan el cuidado y bienestar):** toallas, esponjas y flotadores.
- **Objetos *continente-contenido* (sugieren ocultación):** cajas, flotadores y vasos.
- ***Objetos ambiente*:** cortinas y espejos que ya existen en el espacio de juego.






Javier Abad (2026)

La **vivencia del tiempo (*Kairós*)** en una **Instalación de Juego** alterna y respeta tanto la temporalidad individualidad como la colectiva y valora tanto la intensidad de la experiencia como el ensimismamiento y la calma. En la propuesta no existe pues una secuencia de tareas, sino un espacio de posibilidades donde interrelación, investigación y creación se desarrollan simultáneamente y existe un **principio** y un **final** que son reconocibles.

En este **tiempo compartido** sucede lo extraordinario que no es solo el "tiempo que pasa", sino la conciencia de la acción con pleno sentido que permite la repetición, la espera y la transformación, ya que son parte de la necesidad de las infancias que juegan en este **paréntesis** temporal.

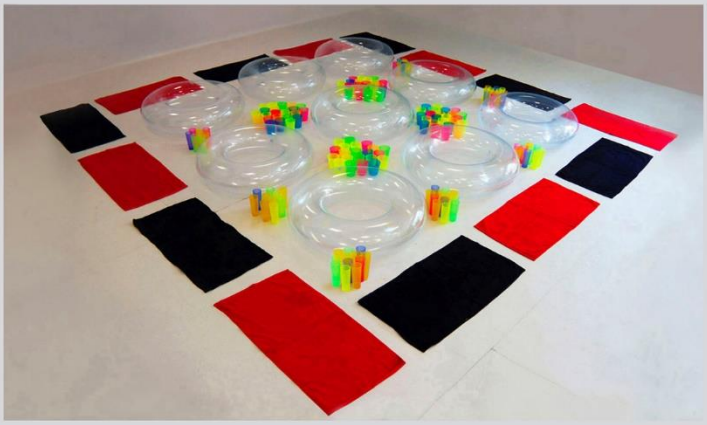


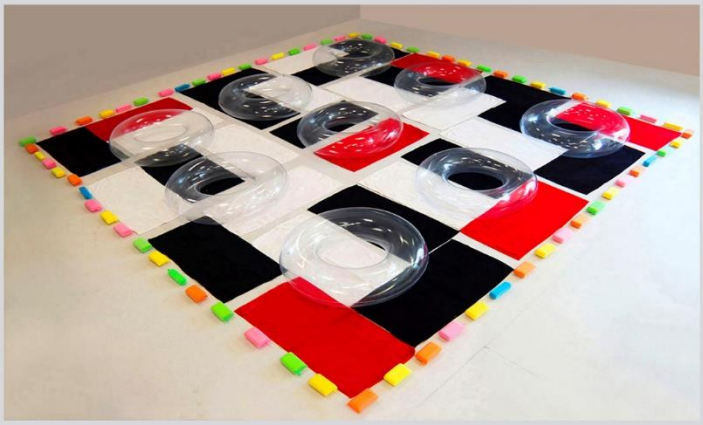
Por todo ello es importante diseñar el espacio de la **Instalación de Juego** para favorecer un tiempo lento y pleno de acontecimientos y relaciones. Solo así el **relato** que proponen las infancias evoluciona, las narrativas se enriquecen y las acciones simbólicas tienen continuidad. Proponemos, para la ideación del *Espacio Total*, la construcción previa de **maquetas** (con objetos pequeños y a escala para simular los reales) pues colaboran en el estudio y planteamiento previo de la configuración del espacio lúdico.





La **forma circular** o *mandala* remite a la idea de encuentro o convocatoria, inclusión y participación. Sugiere la pertenencia a una comunidad que nos acoge y da un lugar.





El **cuadrado** es una estructura estable de permanencia y orden que evoca la casa en su seguridad y habitabilidad, con una delimitación entre el dentro y el afuera.





El **cruce** o estructura en forma de aspa propone la direccionalidad y la intersección de caminos y recorridos. Invita al tránsito, a la toma de decisiones y al encuentro con el otro.





La forma **espiral** simboliza la transformación, continua el crecimiento y el devenir. También es expresión del movimiento, el desarrollo y la expansión desde un origen.

Rol del adulto acompañante

Las ***Instalaciones de Juego*** se configuran como espacios de relación que favorecen la construcción de significados, vínculos y procesos de creación simbólica en la primera infancia. En este contexto, los adultos acompañantes desempeñan un papel esencial al ofrecer seguridad afectiva, escucha y disponibilidad corporal. Por tanto, su función no es permanecer en segundo plano o "desde fuera" para la observación y el registro, sino acompañar y dar sentido **desde dentro** a las experiencias que emergen a través del juego libre de las infancias. Así, el rol del adulto acompañante es esencial para sostener, valorar y reconocer los procesos relacionales, comunicativos y simbólicos. Estas son sus principales tareas:

1

Acogedor del grupo. El adulto establece un ritual de *acogida* y *despedida* que facilita la entrada y salida de las niñas y los niños al espacio de juego, proporcionando referencias estables que favorecen la seguridad afectiva y confianza necesarias para la exploración simbólica y su representación.

2

Referente corporal y espacial. Gestiona conscientemente su presencia en el espacio mediante diferentes posturas y ubicaciones, adaptándose a las necesidades del grupo de niñas y niños para favorecer la proximidad, la observación compartida y el sentimiento de acompañamiento mutuo.

3

Mediador de las dinámicas espaciales. Recorre y ocupa el espacio de juego manteniendo una disponibilidad constante que permite responder a las demandas individuales y a las necesidades colectivas emergentes.

4

Configurador y reorganizador del entorno lúdico. Recoloca materiales y objetos cuando es necesario para revitalizar el juego, generar nuevas interacciones y favorecer así nuevas posibilidades narrativas y simbólicas.


Javier Abad (2024)



5

Facilitador de la comunicación y la escucha. Favorece la escucha activa y atiende las iniciativas comunicativas de las niñas y los niños desde una postura corporal cercana y receptiva, siendo también altavoz y memoria de lo que acontece de interés en el juego desde las ideas de las infancias.

6

Promotor de la *atención conjunta*. Inicia o responde a las situaciones de atención compartida, mostrando disponibilidad para participar en los intereses y descubrimientos que el grupo realiza desde la comprensión de la importancia del cuidado mutuo, la empatía, el consenso y la espera.

7

Acompañante simbólico mediante la palabra. Otorga significado a las diferentes acciones infantiles a través del gesto, la mirada y la palabra, ayudando a vincular la experiencia corporal con la construcción simbólica.

8

Figura de seguridad y límite. Transmite confianza, protección y firmeza, actuando como referente que garantiza un entorno emocional seguro, donde la libertad y la confianza en el juego puede desarrollarse dentro de unos límites claros y comprensibles que configuran el "encuadre lúdico".

9

Contenedor emocional y afectivo. Sostiene física y emocionalmente a las criaturas cuando sea necesaria su presencia y mediación, respondiendo a las dificultades o demandas que aparecen durante las acciones de juego favoreciendo así la regulación afectiva y el bienestar relacional del grupo.

10

Observador disponible y respetuoso de los ritmos de las infancias. Mantiene una actitud serena de espera activa basada en la disponibilidad, evitando la anticipación o intervención invasiva y respetando la iniciativa, la autonomía y los ritmos o tiempos propios de cada niña y de cada niño.




Javier Abad (2024)

El ***Espacio Total*** propone el *ambiente* (lugar, objetos, movimiento, sonido, luz, personas, etc.) como una unidad o **todo único** concebido de una manera reunida, integrada y envolvente. No considera la fragmentación o parcelación con discontinuidades y separaciones en reductos de cubos, "rincones" o estructuras fijas desde la necesidad organizativa del adulto.

En el ***Espacio Total*** el juego se inicia *sin-fin* y sucede en un lugar abierto, dinámico y flexible. Es decir, la propia **deriva lúdica** no solo acontece en el centro de la sala, también en las periferias pues allí las infancias eligen donde, cómo y con quién jugar, una vez eligidos y desplazados los objetos.



En este **ambito de posibilidad**, y a la vez de totalidad, se favorecen las interacciones dinámicas para que el juego emerja o desaparezca como experiencia inmersiva y compartida en conexión con el imaginario infantil. En esta atmósfera, o ecosistema lúdico, cada **Instalación de Juego** cuenta una "historia" que evoca situaciones que surgen espontáneamente de la trama de interrelaciones. El ***Espacio Total*** constituye un entorno narrativo y libre, con la posibilidad y el permiso de ser transformado radicalmente por las infancias si así **desean** y necesitan para concretar su proyecto lúdico.

6



Desarrollo de la propuesta :

Dinámica de las sesiones de juego :

1

Disponer un espacio diáfano y amplio: (Sala de psicomotricidad, de usos múltiples o aula libre, no el exterior) para **acoger** un grupo de 12 niños y niñas. Es importante que esté lo más vacío posible de mobiliario y objetos que no sean de la *Instalación de Juego* para centrar la atención e interés.

2

Establecer calendario de realización continuada de las sesiones: Lo ideal sería una vez a la semana, pero pueden realizarse una vez cada 15 días. Es fundamental la periodicidad para haya una idea de continuidad del proyecto lúdico. Cada sesión tiene aproximadamente **1 hora** de duración.

3

Conformar un grupo estable de infancias con un adulto de referencia: El acompañamiento del grupo favorece el deseo del encuentro y está relacionado con el establecimiento de **vínculos** afectivos que ofrecen seguridad, confianza, complicidad. Se propone un grupo estable de 12 niñas y niños por adulto para realizar esta tarea con garantía y seguridad.

4

Preparar bien los objetos para configurar las *Instalaciones de Juego*: Se proponen 7 objetos, combinados de tres en tres (triadas): cajas, esponjas, toallas, pelotas pequeñas, alfombrillas y flotadores así sucesivamente que favorezca que el juego mantenga un relato coherente y permanente.

5

Diseñar un proyecto de Instalaciones de Juego: Con esos 7 objetos se configura un **"Espacio Total"** en forma de círculo, cuadrado, triángulo, espiral o cruce como diseño integral del espacio de juego que ha de estar estéticamente muy cuidado, pero debe ser a la vez contenido y sencillo.

6

Establecer rituales de acogida en cada sesión: Siguiendo la inspiración de la *Práctica Psicomotriz Relacional*, las sesiones han de tener un principio y un final reconocible. Antes de comenzar a jugar, se solicita a las niñas y niños que observen la *Instalación de Juego,* ya que la contemplación inicial crea deseo, expectativa y curiosidad. Se recuerdan unas reglas sencillas de respeto para no hacer o hacerse daño y el cuidado de los materiales.

7

Registrar la sesión documentalmente: Para hacer un seguimiento de la evolución del grupo es importante documentar la sesión mediante un registro de imágenes o vídeo. La persona que documenta no debería ser la misma que la acompañante del juego para tener una mirada periférica.

8

Acompañar el juego de las infancias: La sesión pasa por diferentes fases. El desorden inicial da paso progresivamente a las agrupaciones naturales y proyectos de juego. A mitad de la sesión suele haber un momento de aparente fin que se reactiva después de unos minutos de manera natural.

9

Anunciar progresivamente la finalización de la sesión: Cuando restan 5 minutos aproximadamente para que termine la sesión, se anticipa su término. Dependiendo de la edad del grupo y del momento de la sesión, se solicita al grupo recoger los objetos utilizados como parte del juego.

10

Establecer rituales de despedida en cada sesión: Al finalizar el juego y dependiendo de las edades del grupo de niñas y niños, se propone un rondo y una canción (hasta 3 años). Para infancias más mayores y con el grupo sentado en círculo, la verbalización de la sesión y la solicitud de una representación gráfica o dibujo libre de los momentos más significativos.

Acciones Simbólicas en las Instalaciones de Juego

Las acciones simbólicas de las infancias surgen en las **Instalaciones de Juego** ya que permiten resignificar el espacio, construir sentidos desde el encuentro con *otros* y favorecer así el desarrollo emocional, relacional y cognitivo. En esta propuesta educativa, el **juego libre** y **espontáneo** se manifiesta como medio de simbolización pues niñas y niños transforman objetos, espacios y relaciones para representar experiencias significativas:

1

Acciones como **contener, elevar, recorrer, lanzar, destruir, amontonar** y **ocultar** utilizando objetos y el propio cuerpo, no es solo motricidad, sino manifestaciones **simbólicas** vinculadas a la construcción del psiquismo.

2

Introducir objetos dentro de otros, **esconderse** en cajas o en flotadores o **envolverse** con toallas y telas, recrea experiencias relacionadas con la contención, la protección y la diferenciación entre el adentro y el afuera.

3

Construir torres o **elevarse** sobre objetos, simbolizan el crecimiento, la conquista de la autonomía y del deseo de proyectarse. **Lanzar** los objetos expresa impulsos de comunicación, intercambio y afirmación corporal.

4

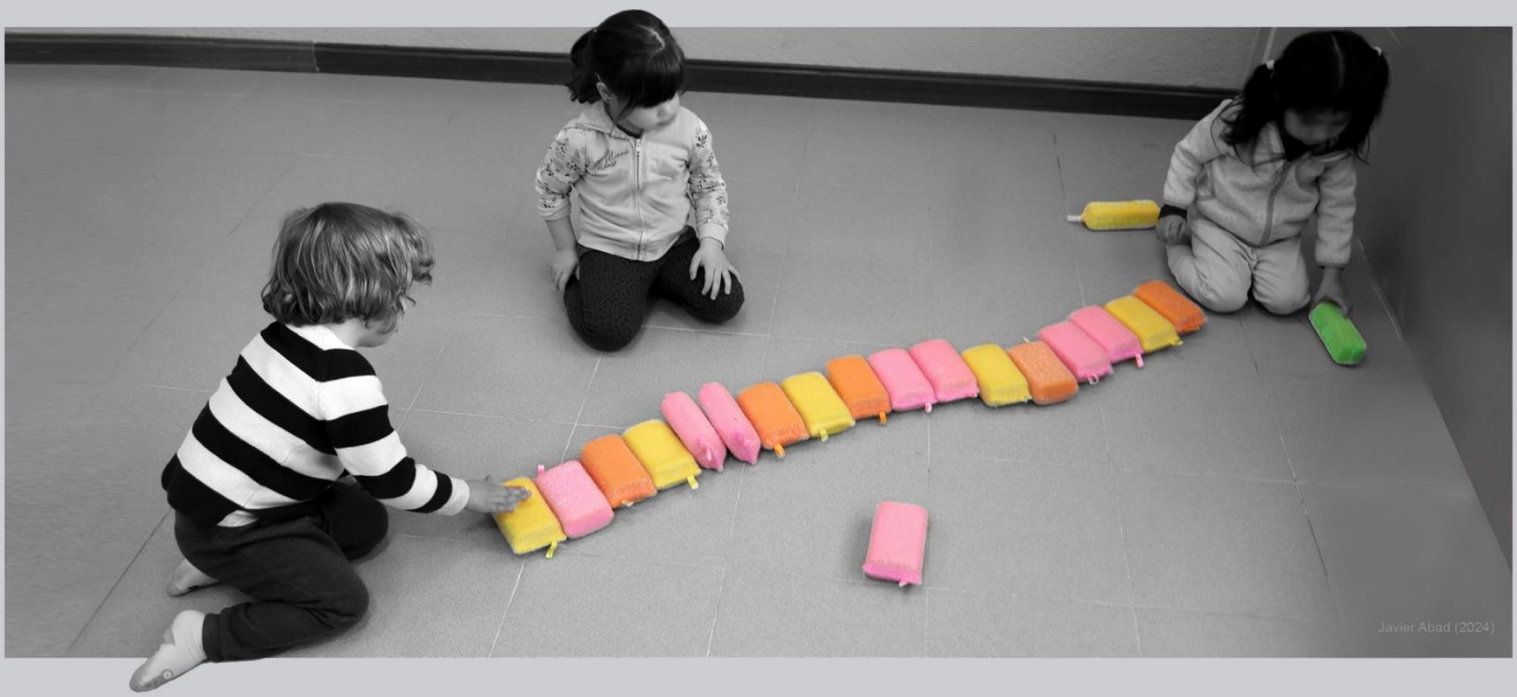
Recorrer caminos, **desplazarse** o **trazar** recorridos representan procesos de exploración y descubrimiento del entorno. **Destruir** construcciones o **jugar a caer** es la necesidad de transformar aquello que limita la acción.

5

Amontonar objetos manifiesta la necesidad de pertenencia y vinculación afectiva en el cuidado. **Esconder** o **esconderse** permite representar la ausencia, la presencia y la **evocación simbólica** de lo que no es visible.


Javier Abad (2018)


Javier Abad (2024)


Javier Abad (2024)

La importancia del movimiento

Una de las diferencias importantes de las ***Instalaciones de Juego*** con otras propuestas de parecido planteamiento, o de nombre, es la **posibilidad** del movimiento donde el espacio se organiza de una manera *total* (no por "rincones" o microespacios diferenciados en mesas o en bandejas). Así se favorecen todas las acciones sensoriomotoras según las decisiones que proponen las niñas y los niños participantes en el transcurso de la sesión.

En un primer momento se observa, generalmente, una gran **actividad sensoriomotriz** expresada a través de los desplazamientos, recorridos o dispersión de los objetos, que gradualmente dan paso a las múltiples interrelaciones y diversas transformaciones con los objetos disponibles.



Siguiendo la referencia de la *práctica psicomotriz* relacional, el **proceso** del juego sigue un itinerario natural que va del **movimiento** del cuerpo al movimiento del pensamiento, de las acciones motoras a las diferentes formas de representación, es decir, juegos presimbólicos y simbólicos, el lenguaje o las construcciones para un desarrollo integral de las infancias.







Javier Abad 2026

Construir, destruir y reconstruir...

En la propuesta originaria de las **Instalaciones de Juego**, la *construcción*, *deconstrucción* y *reconstrucción* son acciones cargadas de significado simbólico que contribuyen al **itinerario** o proceso fundante de la propia identidad, pues constituyen un ciclo continuo de crecimiento y evolución.

A través de estas acciones, niñas y niños experimentan el equilibrio y el desequilibrio, la permanencia y el cambio, la seguridad y la exploración. El juego ofrece así un espacio donde pueden ensayar simbólicamente los **procesos de transformación** que acompañan el desarrollo personal. Construir implica mucho más que levantar una estructura con materiales u objetos. Es una forma de **proyectar** deseos, necesidades e ideas sobre el propio espacio, transformándolo y transformándose al mismo tiempo.



Cuando las infancias construyen torres, casas o recorridos, expresan así simbólicamente su deseo de crecer, explorar el mundo y ocupar un lugar en él. Destruir, lejos de ser un acto negativo, constituye una experiencia necesaria para su **desarrollo** pues derribar una construcción permite experimentar la pérdida del equilibrio, la transformación y el cambio. En resumen, construir es construirse; destruir es desplegar posibilidades; y reconstruir es seguir creciendo desde lo compartido y experimentado, integrando nuevas formas de **ser, sentir, pensar y habitar** el mundo.





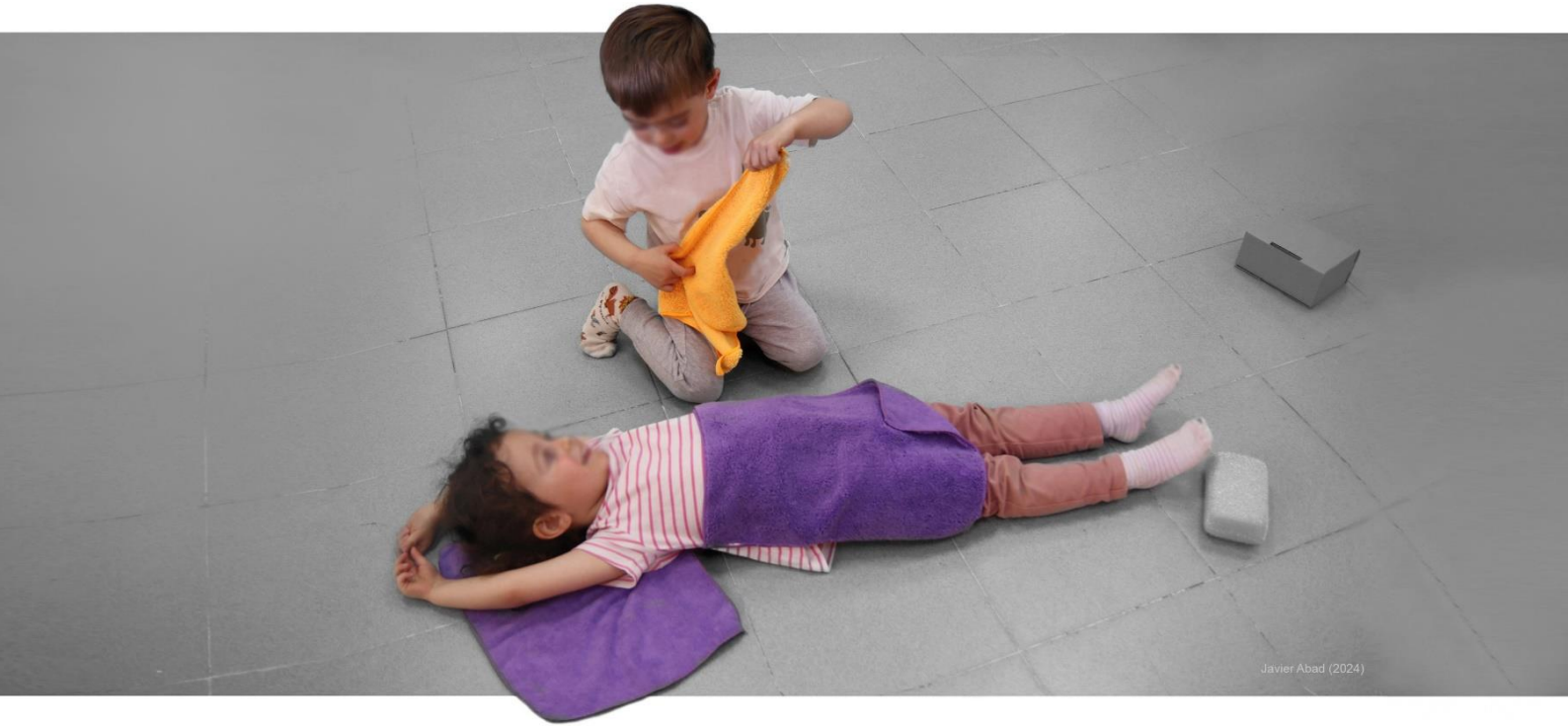
El juego de la **“destrucción”** de una torre representa la posibilidad de cuestionar lo instaurado y concreto para comprobar que aquello que desaparece, puede volver a resurgir con una nueva forma si se desea. **Reconstruir** es el juego de volver a crear desde la experiencia vivida.

Cada nueva construcción incorpora y suma los aprendizajes, ajustes y descubrimientos que permiten a las infancias avanzar hacia formas más complejas y creativas. El proceso de reconstrucción simboliza la capacidad de adaptación y el **deseo** de crecer, asumiendo el reto del cambio. El juego de reconstruir es infinito y es solo por puro placer.

El cuidado y la atención conjunta

El cuidado surge en las **Instalaciones de Juego** desde los **vínculos** que se crean en los sucesivos encuentros compartidos. Cuando las infancias mantienen **relaciones estables** de colaboración, ayuda y complicidad, desarrollan una atención o dedicación intensa y profunda hacia los otros.

Estas manifestaciones se hacen visibles de manera espontánea en las sonrisas, miradas y gestos que sostienen una auténtica comunicación basada en el interés, la escucha y la **comprensión mutua**. Así, en las **Instalaciones de Juego**, las niñas y los niños encuentran el sentido y el placer de cuidar y ser cuidados desde el juego que permite representar simbólicamente estas actitudes de dedicación. Del mismo modo, objetos como las esponjas evocan acciones relacionadas con la caricia y el afecto. Y las toallas, remiten a la idea de **envoltura, protección y bienestar**.



La **atención conjunta** se manifiesta cuando se comparte el interés por una misma acción, objeto o situación. Su desarrollo está vinculado a la creación de relaciones próximas de colaboración, empatía y complicidad. En el contexto de las **Instalaciones de Juego**, las infancias muestran una mayor **atención sensible** a quienes les rodean y a lo que sucede en la experiencia compartida que favorece la participación y la comunicación.

7



Documentación pedagógica :

Acompañar, documentar y compartir :

La *documentación pedagógica* en las **Instalaciones de Juego** propone una práctica observacional, contextualizada, reflexiva y comunicativa que nos ofrece la **narración**, entrelazada de palabra-imagen, para reconstruir e interpretar procesos de vida relacional que manifiesta la cultura infantil.

Más allá de ser un registro objetivo, propone **visibilizar** y comunicar las capacidades de pensar y actuar de las infancias para dejar una constancia estética y sistemática de la observación cotidiana que es posible compartir con la comunidad educativa a través de diversos soportes audiovisuales.

Por ello, la *Documentación Pedagógica* es fundamental para la revisión y **reflexión** posterior de la tarea educativa pues recoge todo aquello que puede pasar desapercibido en la intensidad del juego y permite rescatar lo extraordinario y sutil que las infancias ofrecen desde la **multiplicidad** de lenguajes: movimiento y acciones relacionales, gestos, voz y palabras.

Acompañar, documentar y compartir no solo es **compromiso**, también es la manifestación de una filosofía educativa que se expresa mediante:

1

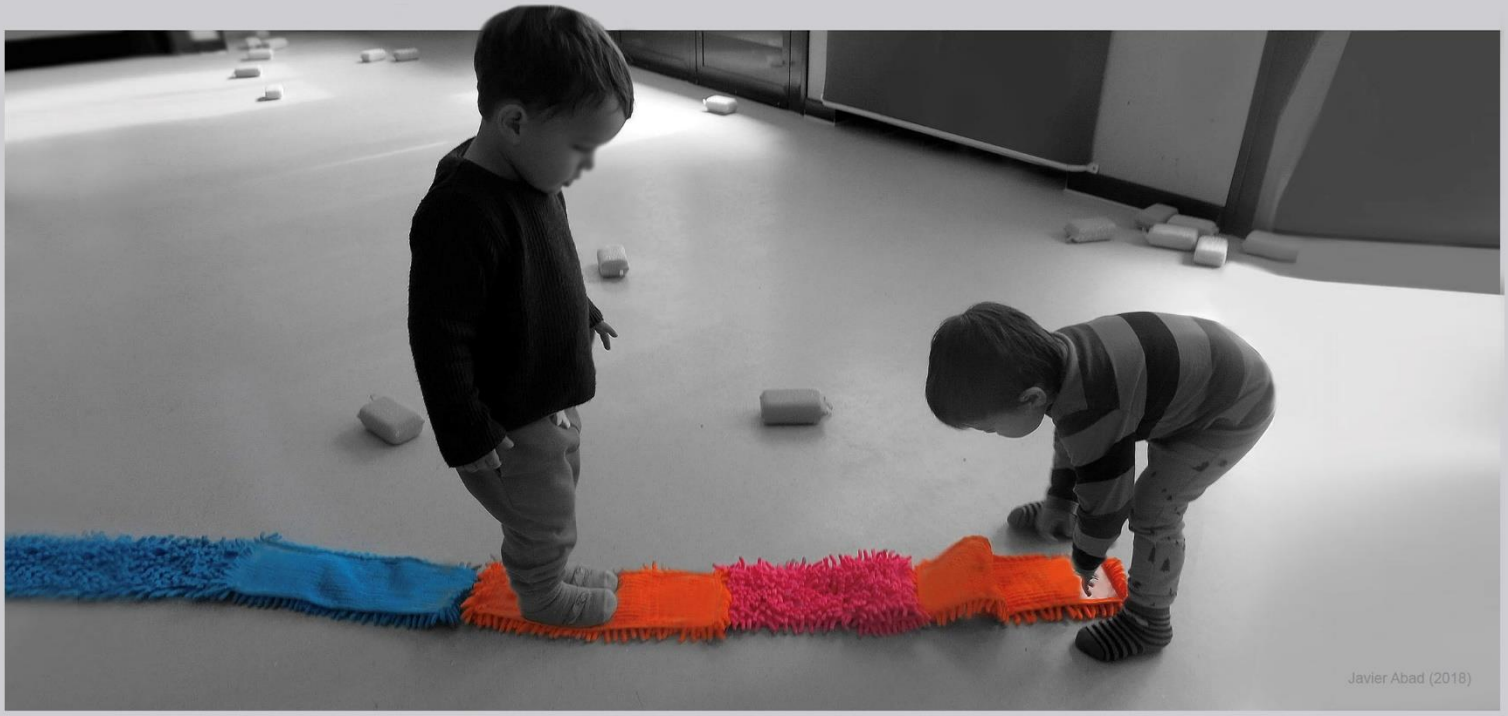
Una construcción narrativo-simbólica: La *Documentación* transforma la mera descripción objetiva en una narración poética que interpreta y da sentido profundo a las acciones relacionales y simbólicas de las infancias.

2

Un lugar para la admiración recíproca: Constituye un proceso interactivo donde la mirada del observador y la acción del observado se transforman mutuamente a través del reconocimiento y de la valoración compartida.

3

Una práctica de subjetividad y autorreferencia: Registrar implica decidir conscientemente qué mostrar, revelando no solo la cultura infantil, sino también las creencias, expectativas y sensibilidades de quien documenta.


Javier Abad (2018)


Javier Abad (2018)


Javier Abad (2018)

4

El autorreconocimiento y la reflexión: La *Documentación* actúa como un espejo integrador que ofrece visibilidad y promueve así la reflexión de la práctica educativa como conversación dialógica y transmisión de valores.

5

La mediación sin una sustitución posible: La producción audiovisual sirve para enriquecer y reflexionar sobre la práctica pedagógica en equipo, sin que llegue nunca a reemplazar la vivencia y vínculo afectivo de la realidad.

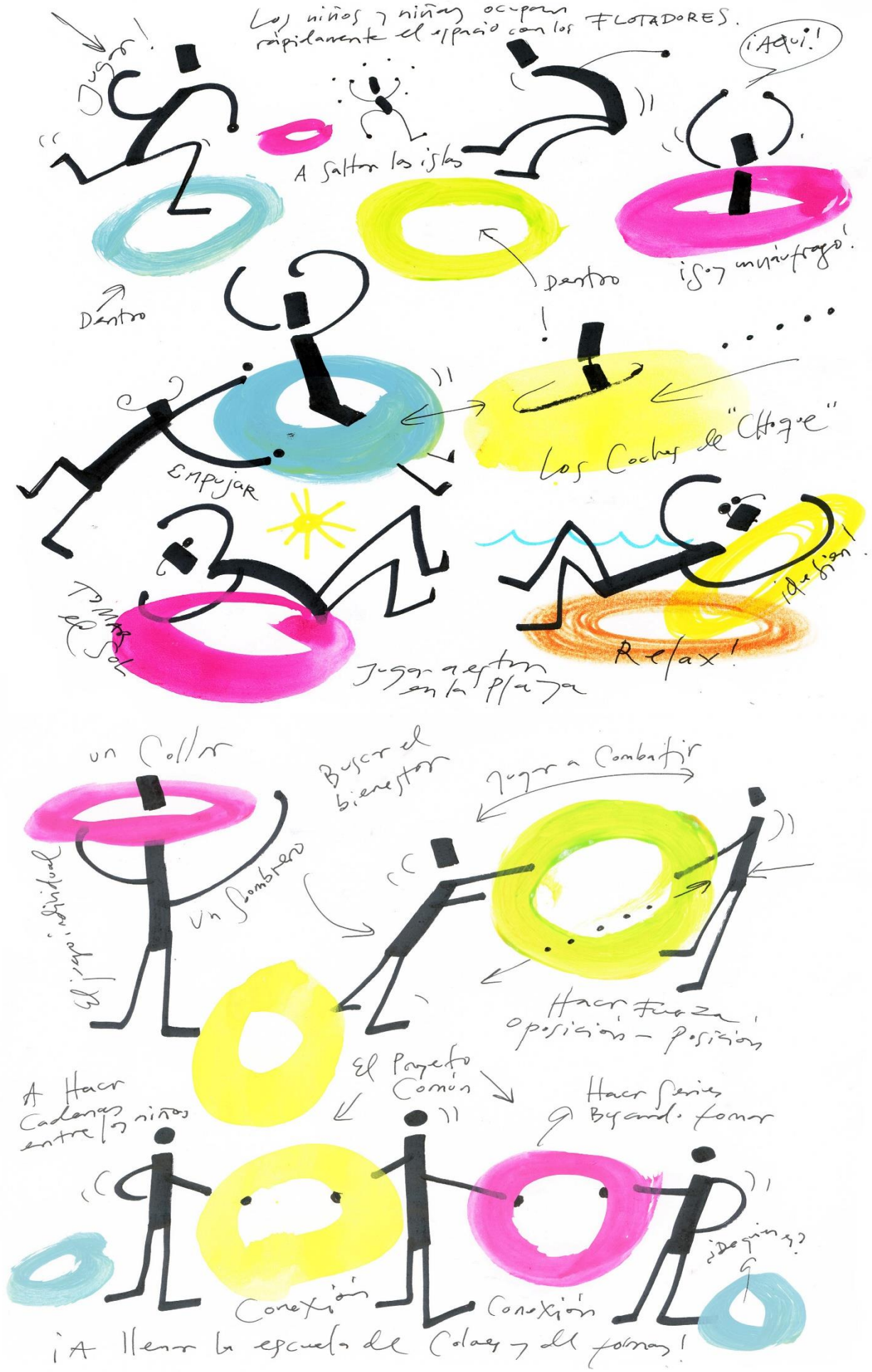


6

La interpretación como poética: La mirada y la escucha son maneras de pensar y sentir la educación como narración basada en metáforas de vida que la *Documentación* transmite como un posicionamiento social y ético.

7

El relato posible de "todo por comenzar": las imágenes, fijas o en vídeo, las anotaciones en cuadernos y grabaciones y las representaciones de las infancias tienen valor cultural y simbólico de la experiencia y la esperanza.



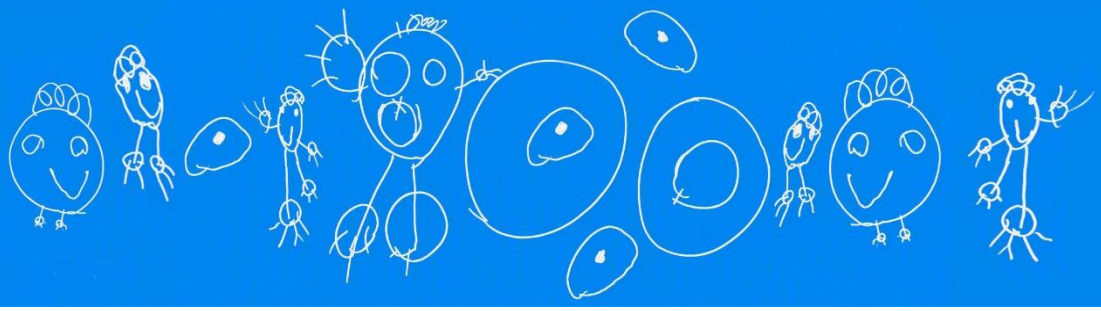
Observación y relato gráfico de una sesión de juego libre (Javier Abad, 2008).

La representación gráfica

Desde la práctica psicomotriz, como propuesta educativa integrada en las ***Instalaciones de Juego,*** la representación como **ritual** para la finalización de la sesión (el dibujo de "a qué y con quién hemos jugado") invita a la **conversación** con el adulto e iguales para convertir en palabras el relato lúdico que emana de las acciones simbólicas y la experiencia compartida.

A partir de los tres años, una sesión de juego puede finalizar solicitando a los niños y las niñas participantes que realicen un dibujo como forma de representar **simbólicamente** lo vivido. La expresión gráfica **favorece**:

- Expresar emociones, acciones, relaciones y descubrimientos, reflejando lo que ha sido más significativo: recorridos, juegos, compañeros, objetos.
- Tener un tiempo de pausa y reflexión después del juego para desarrollar la memoria, la capacidad narrativa y la organización de las experiencias.
- Reelaborar la experiencia corporal en la singularidad y la transformación del pensamiento, expresado en el paso de la acción a la representación.
- Favorecer la construcción de la identidad-alteridad al permitir que las infancias se reconozcan como las protagonistas de su propia experiencia.



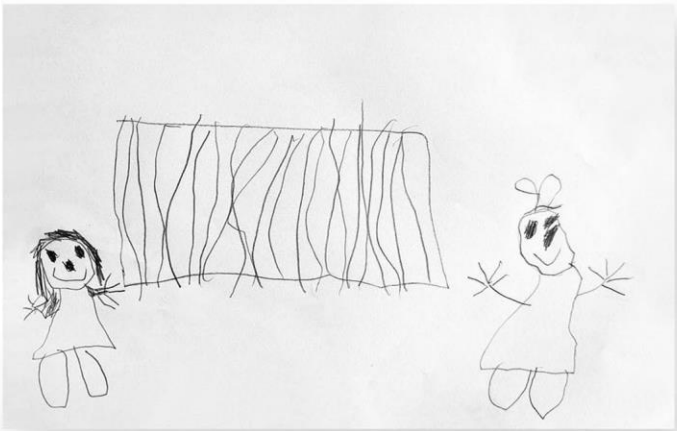
Un valor importante que aparece en las representaciones después del juego es la expresión de la conciencia del ***otro*** a través de la experiencia lúdica compartida pues niñas y niños integran en el dibujo su presencia.

El adulto acompaña este proceso escuchando y valorando los relatos que acompañan al dibujo, sin interpretaciones dirigidas. El dibujo se convierte en puente entre el cuerpo, la emoción, el pensamiento y la comunicación.

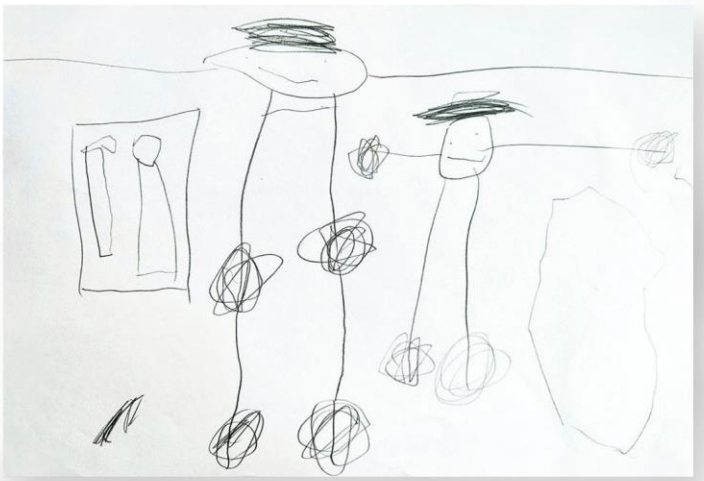








El dibujo consciente del ***otro***, o dibujarse en la relación, expresa cómo se sienten las niñas y niños con quiénes comparten un lugar en el mundo desde la capacidad de empatía y necesidad de vínculo.



Dibujar al otro significa mucho más que añadir una figura. Es un acto relacional, simbólico y emocional. Así se expresa el (re)conocimiento sensible de *"tú existes para mí y yo para ti. Somos y estamos juntos"*.



Dibujar una construcción que ha sido "jugada" con otros (la casa) expresa un símbolo cultural que representa la dimensión relacional para desarrollar el sentido de pertenencia, la memoria y la identidad.

Invitación a las familias

En la propuesta de las **Instalaciones de Juego**, la participación de las familias se contempla de manera específica en contextos socioculturales y comunitarios, donde el juego **trasciende** el ámbito educativo para convertirse en una experiencia compartida como construcción colectiva.

En estos entornos, la invitación a las familias enriquece la experiencia lúdica al **ampliar** las posibilidades de relación, diálogo y encuentro entre generaciones. Su participación es una forma de habitar conjuntamente el espacio de juego en la disponibilidad, observación y disfrute compartido.



Propicia así que el juego se desarrolle como lenguaje universal capaz de **conectar** a personas de diferentes edades, trayectorias y procedencias pues jugar es una **actitud** que nos acompaña como recurso perpetuo.

Desde esta propuesta, la **participación familiar** adquiere un carácter cultural y comunitario que amplía aún más el desarrollo socioeducativo de las **Instalaciones de Juego** y refuerza su dimensión social, relacional, afectiva e **inclusiva** pues jugar crea, ante todo, un vínculo más profundo.






Javier Abad (2026)

Las **Instalaciones de Juego** constituyen una propuesta pedagógica que integra de forma globalizada las tres áreas curriculares de la educación infantil, favoreciendo el **desarrollo integral** de las infancias a través del juego, la creación simbólica y las diferentes relaciones que se establecen.

En el contexto de la escuela infantil, la implementación de la propuesta se realiza desde que las niñas y los niños son caminantes y las edades más adecuadas son de **1 a 4 años** pues es ya el inicio de la consolidación de los lenguajes simbólicos y la aparición de juegos presimbólicos y simbólicos.

Con niñas y niños de **4-6 años** es también una interesante experiencia que posee diferentes conexiones con el currículo para el buen desarrollo de proyectos escolares a través de los aprendizajes por **impregnación** de valores, la construcción identitaria y la conciencia sensible del cuidado.



En el contexto de la **escuela 3-6** se atiende además a la representación gráfica y verbal, como forma de tomar conciencia y expresar lo vivido. El momento más adecuado para el inicio es después del periodo de acogida. La comunidad educativa implicada en el proyecto favorece su desarrollo y sentido a través de la documentación pedagógica, realizando sesiones de formación **conjunta** y proponiendo las mejores condiciones y recursos.

Las Instalaciones de Juego **NO** son:

NO son "escenografías" con un tema dado por el interés del adulto para la celebración de fiestas escolares como la llegada de las estaciones del año, Carnaval, Navidades, "*Halloween*", Día del Libro o de la Paz, etc.

NO son, igualmente, "escenarios lúdicos" que representan o imitan lugares imaginarios ajenos al contexto escolar como el fondo del mar o la playa para "experimentar" el verano y el Polo Norte para el invierno.

NO son pues espacios concebidos al servicio del aprendizaje escolar de "contenidos" curriculares como los colores, las formas geométricas o las "competencias" *STEAM*. Y tampoco para la "coordinación motriz".

NO son espacios de exploración o experimentación sensorial para "trabajar" con materias o sustancias (barro o arcilla, pinturas, hojas, arena, sal, confeti, papel de periódico, triturado o higiénico, etc.).

NO son lugares de virtualidades y oscuridades (*luz negra*) o espacios multiperceptivos para la estimulación sensorial. **NO** son experiencias inmersivas o interactivas de luces, sonido, movimiento externo o color.

NO son versiones, inspiraciones, réplicas o remedos de las instalaciones de artistas contemporáneos como Yayoi Kusama. Tampoco de artistas pintores o escultores como Pollock, Mondrian, Kandinsky, Picasso, etc.

NO son "piezas sueltas" o "provocaciones" que no ofrecen una necesaria experiencia de acción sensoriomotriz para movilizar el imaginario infantil y se basan en la abundancia, amontonamiento o el "lleno" de objetos. Y no en la carencia, el "vacío" o hueco en blanco que sugiere la posibilidad.

NO son una "sorpresa" para las niñas y los niños cuando entran en el aula. Y no proponen disfraces o situaciones que no entienden y no necesitan. **NO** son tampoco una decoración o "mini-parque temático" en las escuelas.

NO son de ningún modo una "herramienta educativa", actividad o unidad didáctica. Tampoco son una "intervención" o proyecto ilusionante para nutrir las redes sociales de imágenes y comentarios que demandan "*likes*". Más importante que hacer "espacios artísticos" es contemplar a las infancias.

Algunos consejos para la buena práctica:

- **Accesibilidad real (abrir "puertas" y "ventanas"):** Diseñar la *Instalación de Juego* con aberturas claras que inviten a entrar física y simbólicamente, evitando los "muros invisibles" que bloqueen el paso o inhiban el juego.
- **Jugar descalzos (o en calcetines):** Aconsejamos que tanto las infancias como los adultos que participen en el juego deben estar descalzos para favorecer los apoyos con el suelo y evitar el posible daño de una pisada.
- **Sin itinerarios ni dinámicas dirigidas:** Evitar la estructura de *yincanas* o el establecimiento de fases previas y posteriores. La deriva lúdica debe ser libre y no prefijada por un "guion" por parte del adulto y sus intereses.
- **Separar ambientes:** Mantener diferenciado el espacio destinado a la *Instalación de Juego* del aula donde se realizan las rutinas habituales, garantizando que cada entorno tenga su propia identidad y propósito.
- **Tiempos de montaje y recogida sostenibles:** El montaje de la *Instalación de juego* no debería emplear más de 30-45 minutos en el tiempo escolar.
- **Regreso al orden:** La recogida al finalizar la sesión es fundamental para cuidar el material y preparar la *Instalación de Juego* para el siguiente día.
- **Acompañamiento y recolocación:** Si el interés por el espacio de juego decae, el adulto puede recolocar los objetos como parte de la dinámica.
- **Descripción y memoria del juego:** Reconocer las acciones narrándolas en voz alta para actuar de espejo y memoria colectiva. Verbalizar las acciones observadas facilita que las infancias tomen conciencia de lo que realizan.
- **El cuerpo como soporte:** Siempre que haya más de un adulto presente en la sala, la figura referente puede ofrecer su cuerpo como soporte para el desarrollo del juego (es un refugio de seguridad o personaje del juego).
- **Autonomía en la resolución de conflictos:** Es importante permitir que las niñas y los niños gestionen por sí mismos las discusiones cotidianas por los objetos, promoviendo el diálogo, la espera y la autorregulación social.
- **Ayuda desde la petición previa:** Será únicamente cuando sea solicitada explícitamente por la infancia, evitando adelantarse a sus necesidades.

8



Recursos:

Para saber más y seguir investigando...

Página web de referencia con diferentes apartados en los que se alojan más **recursos** y **documentos** (artículos, resúmenes, relatos, etc.) para el desarrollo de la propuesta.



Instalaciones de Juego: contextos simbólicos de relación

Instagram profesional de los autores con histórico y actualización de la idea originaria donde se comparten **imágenes** de proyectos, nuevas **publicaciones** y **convocatorias**.

Instalaciones de Juego: Javier Abad + Ángeles Ruiz de Velasco (@instalaciones_de_juego) • Fotos y vídeos de Instagram

Canal de Youtube con diferentes audiovisuales que explican el **origen**, **fundamento** y la **puesta en práctica** desde el análisis, reflexión crítica y **documentación** pedagógica.

Instalaciones de juego: El lugar del símbolo - YouTube

LAS INSTALACIONES DE JUEGO: Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco (2022)

10 IDEAS CLAVE INSTALACIONES DE JUEGO 2025. Javier Abad + Ángeles Ruiz de Velasco

LAS INSTALACIONES DE JUEGO: RELACIÓN E INCLUSIÓN Javier Abad + Ángeles Ruiz de Velasco (2026).

JUEGO SIMBOLICO INSTALACIONES DE JUEGO (2022) - YouTube

Artículos de investigación publicados en **revistas universitarias** que difunde la idea originaria de las *Instalaciones de Juego* desde la investigación cuantitativa y cualitativa para **compartir** evidencias científicas con la **comunidad educativa** y el **estudiantado**.

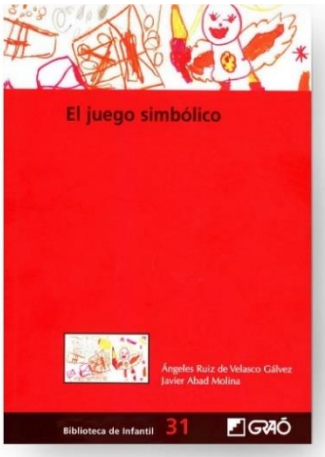
Vista de Las Instalaciones de Juego como espacio intersubjetivo de relación

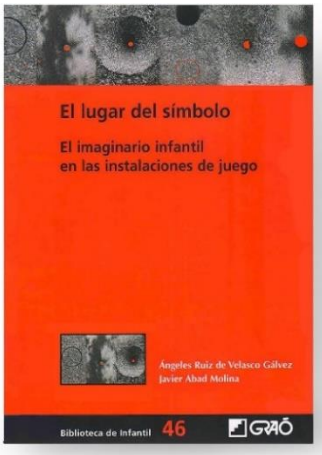
Vista de La atención conjunta en las Instalaciones de Juego

Vista de El acompañamiento del adulto en las Instalaciones de Juego Simbólico: metáforas de la vida de relación con y desde la primera infancia

Vista de Interrelación entre el espacio y las acciones en las instalaciones de juego

Libros referentes con resúmenes de las tesis doctorales de los autores que ofrecen el sentido de la propuesta desde su dimensión **psicosocioeducativa**, **artística** y **lúdica.**





Revistas de divulgación pedagógica para los **equipos** de Educación Infantil y personas interesadas en ampliar su conocimiento en la **cultura infantil**, el **juego** y el **maternaje**.

https://www.rosasensat.org/es/infancia-212/infancia-y-sociedad-repensando-el-sentido-de-las-instalaciones-en-la-escuela

2 EDUCAR DE 06.indd

¿Quién hace este recurso?





Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez + *Javier Abad Molina*

(Instalaciones de Juego)

Javier es doctor en Bellas Artes, artista comunitario y profesor en el Departamento de Educación Artística de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) + *Ángeles* es doctora en Ciencias de la Educación, diplomada en Psicomotricidad Educativa-Terapéutica y profesora en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Son dupla investigadora desde el año **2002** y creadores de la idea originaria de las *Instalaciones de Juego*. Coautores de los libros "*El Juego Simbólico*" (2011) y "*El Lugar del Símbolo: El imaginario infantil en las Instalaciones de Juego*" (2019). Profesores del posgrado: "Educación Artística, Cultura y Ciudadanía-Organización Estados Iberoamericanos" (OEI) y articulistas en revistas de investigación universitaria y divulgación pedagógica.

Realizan colaboraciones en el diseño de propuestas artísticas, lúdicas y educativas para diferentes instituciones socioculturales y museológicas como el Centro de Arte *Reina Sofía* CARS, Centro Creación Contemporánea *Matadero-MediaLab, Museo del Prado*, *La Casa Encendida*, *Espacio Abierto* Quinta de los Molinos y Centro de Cultura Contemporánea *Condeduque* (Madrid), C.C. *Tomás y Valiente* (Fuenlabrada, Madrid), C.C.C. *del Rioja* (Logroño), Centro de Arte contemporáneo *La Panera* (Lleida), Centro Arte *Botín* (Santander), *Claustro Renacentista* (Medinaceli, Soria), Centre del Carme Cultura Contemporània (Valencia) y Centre Formation et Recherche *FRAJE* (Bruselas).

Como ponentes y relatores han participado en congresos de educación artística e infancia en España, Europa y países de Hispanoamérica. Su propuesta pedagógica y artística se desarrolla a través de la creación de contextos de relación y encuentro concebidos desde la creación simbólica para la mediación y posibilidad de colectivos socioeducativos y culturales a través del arte comunitario y de las metáforas de vida.

Nuestra ludobiografía

Jugar nos unió y decidimos compartir la vida lúdica. Y gracias al juego, hemos viajado por diferentes países y hemos conocido buena gente que nos ha invitado a difundir la idea originaria de las ***Instalaciones de Juego.*** Esta propuesta la concebimos hace ya 25 años pues coincidió que Ángeles realizaba una formación en *Práctica Psicomotriz Relacional* y Javier proponía "Instalaciones Artísticas" al estudiantado universitario del Grado de Educación Infantil para realizar un proyecto en la Sala de Exposiciones de la Universidad Autónoma de Madrid con el título *"Laberintos para Caracoles. Las Instalaciones en Escuela Infantil"* (2001-2002). Este fue el origen del relato y en el que se fundamentaron también nuestras tesis doctorales y posteriores investigaciones.

Las preguntas que nos planteamos en aquel momento fueron: *¿qué pasaría si la sala de psicomotricidad o aula de la escuela se configura como una instalación artística desde la estética del arte contemporáneo con el permiso de ser transformada por las infancias en el juego libre? o ¿y si se propusiera una Instalación de Juego integrada en el horario escolar del día a día y no como un evento esporádico*? A la respuesta de estas y otras preguntas hemos dedicado nuestra vida profesional, siendo conscientes de que ya no somos los únicos, pero si fuimos los primeros. Y felices de saber que la propuesta ha tenido amplia difusión, aquí y más lejos, con el nombre que nosotros pensamos y decidimos, además de otras denominaciones que han ido surgiendo en este recorrido y que, necesariamente, parten de un reconocimiento a la idea originaria y su autoría.

Por todo ello, hemos intentado realizar una contribución para valorar la cultura de las infancias desde el *jugar aprendiendo* (y no el "aprender jugando") como motivo de esperanza y compromiso docente que hemos intentado transmitir apasionadamente a muchas promociones de estudiantes de Educación Infantil que sabemos que proponen las ***Instalaciones de Juego*** como una práctica cotidiana y significativa. Y aún más importante para nosotros es saber que esa idea originaria, que nació admirando el juego de nuestros hijos cuando eran pequeños, ha podido hacer felices también a más niñas y niños que han comprendido el sutil valor para la vida del cuidado mutuo, la empatía afectiva y la gran alegría de ser y aprender juntos en un "lugar de símbolo".



"Jugar es y será siempre, origen y destino de nuestro **devenir** relacional"

MADRID | ESPACIO ABIERTO