

Análisis de la representación gráfica del juego simbólico proyectado

Javier Abad Molina.

Profesor de Expresión Plástica y Dramatización.

Ange Ruiz de Velasco Gálvez.

Profesora de Psicomotricidad,

Desarrollo Psicomotor y Dramatización.

Departamento de Educación Infantil y Primaria. Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, Madrid.

Resumen

El presente estudio relaciona el planteamiento de la intervención psicomotriz con un tipo de juego simbólico en el que, al igual que en la práctica realizada en la sala de psicomotricidad, además de emoción y movimiento, también hay una representación gráfica que pone de manifiesto la actuación del pensamiento.

Palabras clave

juego simbólico, emoción, movimiento, representación gráfica.

Abstract

This study relates the approach of the psychomotor intervention to a type of symbolic game in which, same as in the practice realised in the psychomotor room, apart from emotion and movement, there is also a graphic representation that reveals thought acting.

Key Words

Symbolic game, emotion, movement, graphic representation.

Introducción

En este estudio se ha observado y analizado un tipo de juego simbólico que recibe el nombre de juego simbólico proyectado, según terminología de Tejerina (1994) en un niño de 5 años en el que hay emoción, movimiento corporal y representación gráfica, desarrollado de forma simultánea.

En Psicomotricidad observamos la emoción que viven los niños en la sala a través de los juegos tónicos, sensoriomotores y simbólicos. Estos últimos se desarrollan fundamentalmente, en forma de Transformación Simbólica de objetos (un palo es un caballo), Juego Personal (simular ser Superman o cualquier personaje fantástico) y Representación de Roles en torno a la construcción de espacios-casa. De este juego hay un buen análisis en el artículo "La casa" de Muniáin y otros (2000).

Estos juegos además del componente simbólico, tienen en común compartir las características del juego motor: la intervención de todo el cuerpo y el movimiento. El juego de Representación de Roles además añade un componente social de interacción con los iguales, muy importante para la diná-

mica psicomotriz.

Según la clasificación del juego simbólico de Tejerina (1994), a partir de los 3-4 años comienza a aparecer el juego simbólico proyectado y se caracteriza porque el niño da vida a objetos que se convierten en los protagonistas de su acción dramática.

Es casi siempre un juego en solitario, de un gran ensimismamiento y de una fuerte proyección mental. El niño lo realiza sentado, tumbado boca abajo o en cuclillas y usa principalmente las manos.

Utiliza todo tipo de objetos y juguetes a los que mueve y hace reaccionar, les dota de lenguaje y pasiones y vierte sobre ellos su afecto o rechazo.

También a esta edad realiza actividades de construcción creando productos imaginativos con materias primas sencillas como arena, arcilla, bloques, papel y pinturas que luego utiliza como escenario para el desarrollo del juego proyectado.

El niño construye un proyecto lleno de emociones

Lo primero que hay que señalar es que el juego que se va a describir parte de la propia iniciativa del niño y surge de forma espontánea y natural.

El adulto se limita a proporcionarle el material solicitado y un espacio favorable, ambos aspectos muy fáciles de conseguir: hojas, rotuladores y una mesa son suficientes para el desarrollo de la actividad. Sin olvidar que el niño además dispone libremente de su tiempo y que va a emplear todo el que necesite, sin límites horarios. Su juego durará lo que dure su interés por él.

La actitud del adulto será la de "acom-

pañante", estando cerca del niño y presente en su juego, no necesariamente delante ni sentado a su lado. El niño sabe que puede llamarle, mostrarle lo que quiera, pedirle lo que necesite.

Hemos observado al niño a una cierta distancia durante la ejecución. Nos hemos fijado en su actitud, en sus gestos, en su emoción y en la actuación de su pensamiento. Los resultados gráficos han sido analizados a posteriori, una vez finalizado el juego.

¿Cómo es la actitud del niño?

No busca un lugar íntimo para jugar, pero sí demuestra claramente que quiere intimidad. Si se le mira con cierta atención, se inquieta, tapa la hoja, deja de dibujar y pregunta "¿qué?". Sigue pintando cuando no se siente observado.

Hay un claro ensimismamiento en la actividad. Prescinde del entorno y de su relación con los demás, adulto incluido.

Pero al terminar el juego, muestra los dibujos y si se le pregunta por lo que ha dibujado, explica el significado.

¿Cómo actúa su cuerpo?

Es fundamentalmente un movimiento segmentario, pero a veces interviene el cuerpo entero para apoyar una acción. Cuando el movimiento es global, es realmente muy intenso. La intensidad y fuerza del trazo es correlativa con el movimiento corporal. Hay descargas acompañadas de "efectos especiales": explosiones, gritos y entonaciones que cambian según el personaje.

Así, identifica a cada uno por una voz distinta y además por diferentes colores.

Detrás de una explosión, cierra los ojos y puede "caer" sobre el papel con el

cuerpo entero unos segundos. Generalmente pinta sentado, pero a veces se levanta de la silla y se recuesta encima de la mesa.

¿Cómo actúa su pensamiento?

Vicenç Arnáiz (2001) en su conferencia del I Congreso Estatal de Psicomotricidad dice: "A través del lenguaje creado en la psicomotricidad, el movimiento adquiere la capacidad de ser pensado y el pensamiento puede ser actuado".

"A través de la metáfora corporal que el lenguaje psicomotor ha ido estructurando, el cuerpo puede ser comprendido y, por lo tanto, aprehendido, el movimiento puede ser pensado y el pensamiento halla cómo ser acto".

Es precisamente esa relación la que se observa en este juego simbólico proyectado, en el que hay un pensamiento que actúa y una acción a partir de un pensamiento. Sin que se pueda diferenciar muy bien si el pensamiento es previo a la acción o simultáneo, ya que el desarrollo del juego impide discernir el orden de aparición de la acción, el uso de los símbolos, la elaboración de la historia.

Existe una representación no sólo en el sentido que habitualmente le damos al acto de dibujar o construir, sino también en la idea de representación dramática, de puesta en escena de una acción en la que el escenario es el papel, los personajes son los garabatos, los trazos, los símbolos, los iconos, las palabras (del análisis del producto hablaremos más adelante).

Hay una descripción de un hecho, una escena, una historia, un argumento que se construye al mismo tiempo que se dibuja, y es el niño el que construye sus significados, plantea, organiza, inventa su relato. El niño es autor y ges-

tor de su propio proyecto.

¿Dónde está la emoción?

Desde el momento en que el niño construye un proyecto que empieza y termina según su deseo y que dura lo que dura su interés por él, hay una emoción que nace del interior y se manifiesta en el proceso y los resultados. Una emoción muy fuerte a juzgar por la capacidad de concentración que adquiere y la intensa producción gráfica que elabora (una media de 6 dibujos cada vez que se sienta a jugar). Una emoción que también se manifiesta en la expresión del gesto, del movimiento y de los sonidos.

El dibujo como representación gráfica de la emoción

Dibujar no solo consiste en expresar sentimientos, sino también en organizar la representación de una emoción.

El dibujo y la representación en general se refieren a la búsqueda por parte del niño de su propia identidad y de las identidades y estructuras de sucesos y objetos desde una posición particular en el espacio.

Dibujar es también una interacción de fuerzas. Las acciones y descargas tónicas del grafismo forman un continuo que va conformando el pensamiento del niño. A través del dibujo, el niño "lee" e interpreta el mundo de una nueva manera mediante acciones aparentemente aleatorias e impulsivas, pero imprescindibles para la formación de todo el pensamiento simbólico y representacional posterior, importante para el desarrollo cognitivo y afectivo.

Estas acciones en modo alguno carecen de sentido y lejos de ser caóticas tienen en su análisis gráfico una estructura interna y un carácter sistemático. Son algo más que un "juego". Son parte de la formación de descripciones complejas de una realidad que tiene aspectos visuales, táctiles y cinestésicos: la acción es forma y la forma es acción.

Mediante el dibujo, el niño posee capacidad para iniciar y mantener un pensamiento original y autónomo que genera un juego utilizando el gesto, el peso, el movimiento, la duración, la velocidad, la amplitud, el ritmo, el acento, la cadencia, etc. Es decir, los componentes organizados de una representación compleja de la realidad (Matthews, 2002).

El análisis gráfico de los dibujos realizados durante el juego revela que estos tienen una cuidadosa composición, estructurada mediante una narrativa llena de descripciones visuales. Esta, está espontáneamente organizada y supone asociaciones entre acciones que reúnen ámbitos sensoriales diferentes: el oído, el tacto y la vista. Por medio de estas acciones cuidadosamente calibradas de movimientos, no solo visomotrices, sino también faciales y corporales, con palabras y sonidos, el niño está construyendo un mundo significativo que posee dimensiones estéticas y expresivas. Emplea una acción, un objeto, una forma, un proceso o un suceso para expresar, comunicar o simplemente liberar una emoción, un sentimiento o un estado de ánimo mediante la construcción del significado.

La representación significa la construcción activa y creativa del mundo.

Análisis de la representación gráfica

Como ya se ha dicho anteriormente, los dibujos presentados en la comunicación han sido realizados por un niño de 5 años durante un espacio prolongado de tiempo (un año aproximadamente) y son testimonio del juego proyectado de lucha y ataques entre distintos personajes de una serie de dibujos animados muy conocida por los niños de la actualidad.

Se presenta una secuencia temporal de los mismos en los que se pueden apreciar, además de las características del gesto gráfico y de la organización espacial del área gráfica (hoja de papel Din A-4), distintos aspectos y niveles de simbolización representados mediante iconos (letras y números) y diversos esquemas de los personajes.

La mayoría de los dibujos presentados revelan reciprocidad entre los sonidos, las acciones de dibujo y la actividad realizada con otras partes del cuerpo. Estas acciones diferentes, hechas en sincronía, parecen reflejarse mutuamente y están controladas ajustándose a los límites del papel y a las variaciones de intensidad, ritmo y cadencia de su propia voz.

Las representaciones de acciones poseen una dimensión narrativa. El niño manifiesta interés en la posición, la forma y el movimiento de los objetos y de la puesta en escena, interés que refleja en representaciones visuales y dinámicas de diversos tipos. Emplea la superficie de dibujo como un ámbito en el que comprender cómo se pueden simultanear en el espacio distintos sistemas semióticos. Existe pues, una amplia gama de intereses conceptuales e inquietudes emocionales que son

reflejadas en los dibujos como parte del escenario espaciotemporal del juego simbólico. Hay una estructura interna narrativa y un proyecto estético definido.

En estas acciones de simbolización destacan distintos aspectos y acciones:

- Usa diferentes trayectorias (ascendentes, descendentes, lineales, en remolino, etc.) con vocalizaciones onomatopéyicas y con momentos de énfasis que actúan como signo de admiración cuando se producen "ataques" o impactos.
- Utiliza valores denotativos de líneas y formas, es decir, aspectos del juego proyectado que son representados en función de las características de la línea, el trazo, la mancha, el garabato, los bordes, los límites, los esquemas, etc.
- Crea un mundo imaginario, automotivado y autoiniciado, estructurando en la superficie del dibujo, detalladas construcciones de un universo hipotético y alternativo.
- Está interesado en la representación del movimiento, empleando sus propias acciones corporales y las acciones realizadas con medios visuales para expresar emociones. Los "ataques" que realiza en el área gráfica se saturan emocionalmente y adquieren un significado.
- Usa los medios visuales de forma directa y espontánea en la representación. La estructura de una representación se deriva de uno o más aspectos conocidos de objetos o sucesos. Esto significa que una letra, una palabra o un número no son representaciones, sino símbolos

o signos, porque la estructura de una letra, palabra o número es arbitraria y convencional. Una representación es diferente de un símbolo o de un signo.

Tipos de trazos que aparecen: garabatos motóricos, rotaciones continuas o remolinos, desplazamientos en zig-zag, puntos en movimiento, líneas continuas y desplazamientos seriados en el espacio y en el tiempo). Realiza generalmente súbitas acciones de dibujo, apretando los rotuladores con fuerza.

Formas: formas geométricas cerradas, mandalas o círculos, preesquemata, centros con radios, estructuras o agregados. La forma cerrada ofrece grandes posibilidades para los niños porque estructura el espacio de una nueva manera, separando el interior del exterior y se usa para codificar relaciones topológicas, relaciones dentro y fuera, etc.

Colores: utiliza principalmente los colores que representan los "ataques". Para el agua utiliza el color azul y para el fuego el color naranja o amarillo en movimientos de rotación o vigorosos arcos. El negro es utilizado generalmente para definir y finalizar las acciones.

Imágenes y símbolos: aparecen palabras, signos, números y también iconos personales que no son fácilmente decifrables. En las últimas acciones de los "combates" pueden aparecer ciertas insinuaciones de la forma del personaje mediante esquemas simples.

Descripción de los dibujos

El orden de las imágenes sigue una secuencia cronológica dentro del mismo momento de juego. La realización total es de, aproximadamente, 30 minutos.

IMAGEN 1: Primer dibujo realizado de la secuencia.

Presentación gráfica de los personajes y sus distintos "ataques" simbolizados por tipos de trazo y colores diferentes. El dibujo está organizado por preesquemas autónomos y sin contactos apenas entre sí. El espacio gráfico está saturado y existe amplitud de trazo (algunas formas llegan hasta el límite de la hoja de papel).

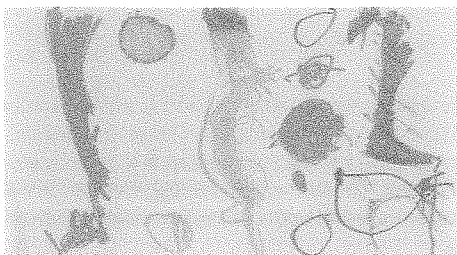


IMAGEN 2: Comienza el combate. Descarga motórica importante que ocupa la mayor parte del espacio gráfico. En este dibujo existe mucha implicación corporal y también vocalización y sonidos. Algunos trazos fueron realizados fuera de la hoja de papel al cerrar el niño los ojos. La insistencia en la repetición del trazo del color negro llega a traspasar el soporte. Aparecen los primeros símbolos y esquemas, aunque están integrados en el "ruido" de la composición.



IMAGEN 3: Cambio de "situación" en la acción dibujada. Ocupación central del área gráfica mediante el trazo rojo continuo como enfatización del movi-

miento. La mancha negra divide la hoja en dos secuencias espacio-temporales distintas. La parte inferior fue realizada con distinta actitud corporal (menor tonicidad) suponiendo el final de la lucha y la reflexión de lo acontecido. Los símbolos tienen mayor importancia y se dibujan aparte y sin interferencias de otros trazos.



IMAGEN 4: Continúa la situación de reflexión mezclada con pequeñas y discontinuas descargas tónicas. El niño comienza a interesarse poco a poco por los aspectos compositivos y estéticos del dibujo: mezcla colores, alterna formas, completa y rellena espacios, equilibra la composición e integra los símbolos e iconos. El grafismo es rico en gestos y de menor intensidad que en dibujos anteriores. La acción de dibujar es acompañada de voces y palabras otorgadas a las primeras representaciones de los personajes.

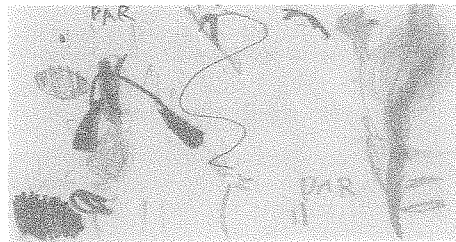
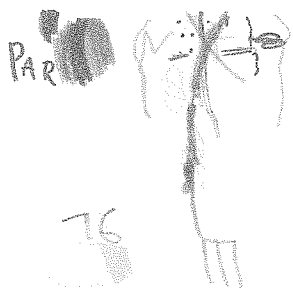


IMAGEN 5: Final de la acción. En este último dibujo de la secuencia se puede observar la reflexión analítica de la acción representada en síntesis

de líneas y economía de trazos. Aparece la escritura y el icono como protagonistas del dibujo. Las líneas son realizadas de un solo trazo y los elementos de la composición (puntos, líneas, manchas) tienen entidad con respecto a la composición general. No existe el color rojo que simboliza la acción de ataque. Al niño no le interesa ahora la ocupación espacial de la hoja ni la representación del movimiento. Aparecen los personajes (animales) en la parte inferior y el lugar donde son guardados cuando termina la acción. Gráficamente estos elementos son los más evolucionados de la representación.



Conclusiones

Las conclusiones de esta observación nos llevan, una vez más, a reflexionar en torno a los planteamientos metodológicos y educativos de la Educación Infantil.

La Psicomotricidad nos ha dado pistas sobre por qué es necesario que se le permita al niño utilizar su cuerpo, su movimiento, manifestar la expresión ajustada de sus emociones, construir él mismo su pensamiento, sus proyectos y sus preguntas.

Nos ha dado pistas sobre cómo debe ser la actitud del adulto: acompañante, presente, en actitud permanente de escucha y de comprensión de los diversos gestos que transmite el niño como señales para hacerle comprender y comprenderse para poder transformar y transformarse.

Arnaiz (2001) apunta "el gesto, el movimiento nacen por sí mismos. Y sin embargo, muere cuando nadie lo escucha. Y, sin embargo, desaparece cuando nadie lo entiende"

Y sin embargo, los planteamientos metodológicos y educativos de la Educación Infantil, siguen primando la ejecución por encima del pensamiento, el proyecto y la programación del adulto por encima del proyecto y el interés del propio niño. Se enseña lo que adulto considera adecuado y conveniente, pero el niño también tiene mucho que decir, mucho que expresar, mucho que ofrecer y mucho que aportar.

Intentemos un cambio de actitud hacia la "escucha y el respeto".

Bibliografía

ARNAIZ, V. (2001) . La importancia de la intervención psicomotriz en el desarrollo de la persona. Desarrollo e intervención psicomotriz. I Congreso Estatal de Psicomotricidad. Pags. 15-26.

MATHEWS, J. (2002): El arte de la infancia y la adolescencia. La construcción del significado. Editorial Paidós. Barcelona.

MUNIAIN, SERRABONA, BENITEZ, CABANES Y GARCÍA. (2000). La Casa. Psicomotricidad. Revista de Estudios y experiencias. Volumen III. Nº 66. Pags 24-39.

TEJERÍNA, I. (1994). Dramatización y teatro infantil. Siglo XXI. Madrid