

Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

*Javier Abad Molina y Angeles Ruiz de Velasco Gálvez
Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM) Madrid*

Resumen

En la presente investigación se pretende constatar la necesidad de contemplar en los planteamientos pedagógicos de la Educación Infantil una vivencia corporal y simbólica que conviva con el desarrollo del pensamiento lógico, sin privilegiar éste último por encima del resto.

Los niños y las niñas necesitan de la "acción efectiva" fundada en la relación de intercambios continuos entre el individuo y el ambiente y necesitan de la convivencia entre el pensamiento mágico y el pensamiento lógico para comprender el mundo con el que construyen y revisan permanentemente su conocimiento.

Palabras clave

Pensamiento circular, acción efectiva, juego simbólico, representación gráfica, pensamiento lógico, pensamiento mágico, vivencia corporal.

Abstract

In this research we intend to confirm

the need to include, within the teaching approach of Infant Education, a physical and symbolic experience which coexists with the development of logical thought, without favouring the latter over the rest.

Boys and girls need "effective action" based on the relationship of continuous individual-environmental exchanges and need the coexistence between magical and logical thought in order to understand the world with which they permanently build and revise their knowledge.

Key words

Circular thought, effective action, symbolic game, graphic representation, logical thought, magical thought, body experience.

Introducción

La idea de relacionar la vivencia corporal y simbólica con la representación gráfica posterior, parte de los principios metodológicos de la práctica psicomotriz educativa de Bernard Aucouturier (2002) que defiende la

dimensión afectiva del psiquismo, directamente ligada al cuerpo, a la sensorialidad, al tono y al movimiento.

La Práctica Psicomotriz de B. Aucouturier parte de la concepción del ser humano como una unidad psico-afectivo-motriz y propone un itinerario madurativo que va desde lo sensorio-motor a lo psíquico. Itinerario en el que lo motriz, lo afectivo y lo cognitivo están íntimamente relacionados.

Su trabajo está orientado a estudiar las raíces biológicas del psiquismo, es decir, el fundamento de los procesos que van de la acción al pensamiento. Basándose en esta idea, crea la práctica mencionada que favorece ese itinerario madurativo del niño.

En un momento de la sesión propuesta por Aucouturier, se propicia el juego simbólico con objetos con los que el niño crea transformando el uso real de los mismos, imagina situaciones y se inventa personajes, utilizando además sus acciones corporales en interacción con los objetos y el espacio.

Al finalizar la sesión, los niños representan mediante el dibujo, el modelado o la construcción, lo que más les ha gustado de todo lo que han hecho. En este momento, tienen una gran disponibilidad para expresar las imágenes mentales que han ido acumulando en el juego (principalmente en el simbólico) y con la historia que se cuenta como transición entre el juego corporal y la representación.

Los principios pedagógicos han sido recogidos fundamentalmente de las ideas de Loris Malaguzzi (2003), creador de las Escuelas Infantiles de Reggio Emilia. Algunas de estas ideas han servido para la reflexión de las conclusiones pedagógicas que se recogen al

terminar este artículo

Investigación

Datos de identificación

Título de la investigación: "Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica (dibujo) del niño/a de 5-6 años".

Nombre de los investigadores: Javier Abad Molina y Angeles Ruiz de Velasco Gálvez.

Alumnas colaboradoras: Ruth Camacho, Diana Castillo, Laura de Castro y Patricia Baonza.

Fecha y Localidad: Marzo de 2004. Madrid.

Objetivo

Relacionar la vivencia corporal y simbólica con la calidad de los dibujos realizados a propósito del juego y tras finalizar éste.

Hipótesis

La vivencia corporal y simbólica influye en la calidad de la representación gráfica del niño/a.

La vivencia corporal y simbólica desarrollada a través del juego aumenta las imágenes mentales proyectadas en la representación gráfica.

Variables

Variable dependiente: Se pide que hagan un dibujo antes de la dinámica y otro después para observar los cambios que se producen.

Variable independiente: Se introduce un objeto-juguete y una dinámica de juego sugerida.

Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

Instrumentos

Lista de control.

Elementos que aparecen en el primer y segundo dibujo

ELEMENTOS	1 ^{er} dibujo	2 ^o dibujo
Volante		
Ruedas		
Parabrisas		
Faros		
Matrícula		
Antena		
Otros		
Observaciones		

Escala de evaluación: elementos.

- A. NO OBSERVADO: Ningún elemento.
- B. ESCASAMENTE OBSERVADO: De 1-2 elementos.
- C. MODERADAMENTE OBSERVADO: De 3-4 elementos.
- D. ABUNDANTEMENTE OBSERVADO: De 5-6 ó más elementos.

Población y muestra

Población: Centros Públicos (234), privados (415) y Escuelas infantiles (55) de Madrid Capital (Subdirección territorial de Madrid Centro), con aulas de Educación Infantil de niños de 5 a 6 años

Nota: Datos extraídos de la "Guía de centros y servicios". Ministerio de Educación y cultura. Dirección provincial de Madrid. Año 1999.

Muestra: Estadísticamente representativa al azar de aulas de 3^o de Infantil, niños de 5-6 años de colegios públicos, privados y Escuelas infantiles de Madrid capital.

Diseño

La muestra se selecciona al azar:

Centros públicos: 234. Seleccionados: 15.

Centros privados: 415. Seleccionados: 20.

Escuelas Infantiles: 55. Seleccionados: 7.

Desarrollo

En un primer momento se pide a los niños que realicen el dibujo de un coche siguiendo estas premisas:

. Utilizando solamente un lápiz negro, para que centren su atención en los elementos y detalles del dibujo y no en el color.

. Sin hacer actividades previas.

Una vez realizada la actividad gráfica se recogen los dibujos preguntando por los elementos dibujados que no sean distinguidos con claridad por parte del investigador, procediendo en ese momento a anotar el nombre del elemento según la respuesta del niño-autor del dibujo.

Transcurrida una semana, se realiza la actividad que se describe a continuación:

En un espacio vacío y amplio se le da a cada niño una silla para jugar. Se elige este objeto porque, a través de diferentes observaciones, los investigadores se dan cuenta de que con las sillas el niño/a tiende de manera sistemática a hacer juegos simbólicos en los que utiliza éstas como si fueran coches.

Una silla puede ser un coche aunque no tenga ruedas, ya que el niño se concentra en las cualidades que son fundamentales para el juego en ese momento: posibilidad de sentarse, imitar el ruido del motor, manejarla como si tuviera volante, etc.

La razón puede estar en que cuando representa usos de los objetos, se fija más en la vivencia de sus cualidades funcionales o en su adhesión a ellos que en sus características objetivas. Se fija en aspectos que al adulto le parecen secundarios y prescinde de otros que pueden ser esenciales, porque lo que al niño le interesa es lo que se puede hacer con los objetos. Le resulta difícil separarse de las cosas y apreciar sus propiedades con independencia de su intervención activa.

Una vez dispuesto el espacio y el material, se propone la siguiente dinámica de juego:

"Os voy a contar un cuento de un viaje en el coche; pero este cuento no es para escuchar sentados, sino para que hagáis las cosas que yo voy a ir diciendo en el cuento. Todos preparados para empezar y atentos a lo que digo. Acabamos de aprender a conducir y vamos a hacer un viaje en coche a la montaña. Antes de salir nos tenemos que asegurar de que el coche está a punto.

Cada uno coge el suyo (señalamos las sillas. Habrá una para cada niño) y lo prepara.

Primero miramos las ruedas, que estén bien infladas y la matrícula donde están los números, ¿está limpia?, ¿se ven bien los números?

Ahora entramos en el coche, encendemos el motor, agarramos el volante y ¡en marcha! (dejamos unos minutos para que se desplacen por la sala).

Parece que va a hacer mal tiempo, está empezando a llover. Ponemos en marcha el parabrisas para limpiar los cristales del agua de lluvia. El parabrisas quita el agua y se mueve de un lado a otro del cristal. Y puede ir despacio y deprisa (imitamos el movimiento del parabrisas con los brazos. La

educadora lo hace con los niños para que la imiten).

Con la lluvia hay que tener cuidado porque en el suelo mojado patinan las ruedas y podemos chocar. Vamos a ir más despacio para que las ruedas se agarren bien a la carretera.

Seguimos por la carretera. El viaje se hace un poco aburrido. Vamos a poner la radio para oír música. Pero antes hay que sacar la antena. Le damos al botón y aparece la antena fuera del coche (hacemos el movimiento de extensión con un brazo. La educadora lo hace con los niños para que la imiten). Ya se oye la radio. ¿Ponemos música o las noticias?

Seguimos conduciendo (hacemos el movimiento del volante. La educadora lo hace con los niños para que la imiten). Está oscureciendo. Menos mal que ha dejado de llover. Vamos a encender las luces del coche para ver bien y para que los demás coches nos vean (hacemos el movimiento de encender las luces juntando los dedos de las manos y abriéndolos y cerrándolos. La educadora lo hace con los niños para que la imiten).

A lo lejos vemos la casa de la montaña. Ya hemos llegado. Aparcamos el coche moviendo el volante. Si movemos el volante, las ruedas giran. Apagamos la radio, las luces y salimos del coche. Fin del viaje."

Finalizado el juego, se les pide a los niños que hagan el dibujo de un coche nuevamente sin utilizar lápices de colores, únicamente con un lápiz negro.

Una vez realizada la actividad gráfica se recogen los dibujos preguntando por los elementos dibujados que no sean distinguidos con claridad por parte del investigador, procediendo en ese momento a anotar el nombre del

Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

elemento según la respuesta del niño-autor del dibujo.

Después de realizar el proceso, se procede a realizar el análisis de los datos obtenidos:

- 1º Analizar la actividad gráfica de los dibujos realizados en la primera fase mediante la lista de control y la escala de evaluación.
- 2º Analizar la actividad gráfica de los dibujos realizados en la segunda fase mediante la lista de control y la escala de evaluación.
- 3º Comparar los datos de la evaluación para aceptar o rechazar la hipó-

tesis y establecer las conclusiones.

Tratamiento de los datos

Estudio piloto.

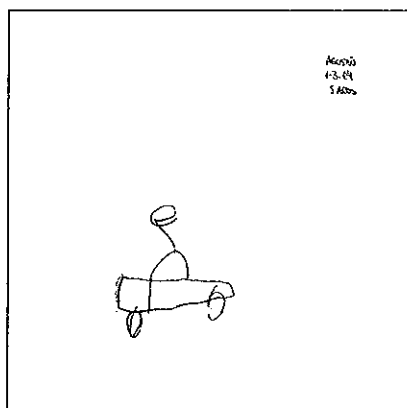
Para realizar el estudio piloto se han seleccionado al azar 14 niños de un aula de 3º de Educación Infantil (5-6 años).

El motivo de escoger sólo 14 niños es que puedan moverse con más facilidad por el espacio y atender mejor a las consignas del cuento.

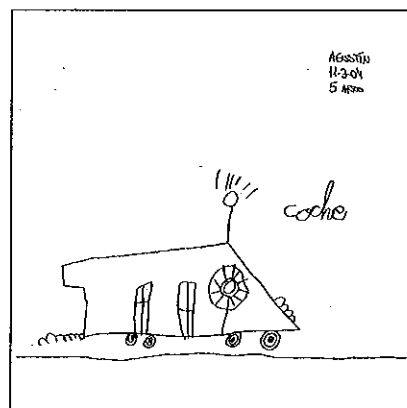
Se han medido las variables y los resultados han sido los siguientes:

SUJETO Nº 1. Agustín

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si. Dos	Si. Cuatro
Parabrisas	No	No
Faros	Si	Si
Matrícula	No	No
Antena	Si	Si
Otros	No	Tubo de escape Puertas
Observaciones		Dibuja la línea de suelo. Aumenta el tamaño del coche. Escribe la palabra "coche".



Dibujo 1



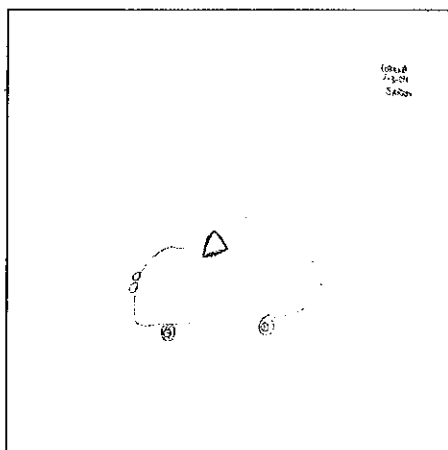
Dibujo 2

Indivisa, Bol. Estud. Invest., 2004, n° 5, pp. 227-249

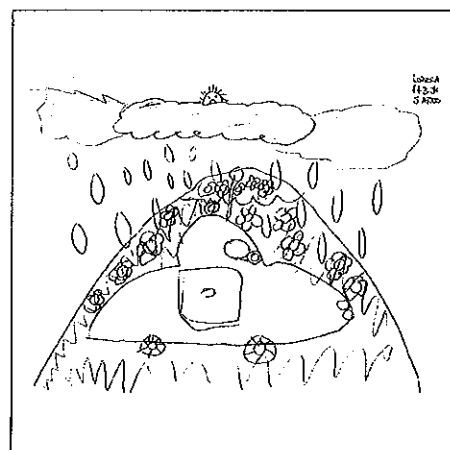
ISSN: 1579-3141

SUJETO Nº 2. Lorena

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	Si	Si
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Ventana	Puerta Ventana
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, sol, lluvia, flores. Aumenta el tamaño del coche.



Dibujo 1

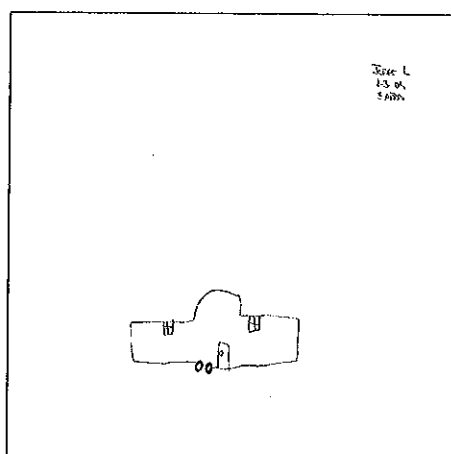


Dibujo 2

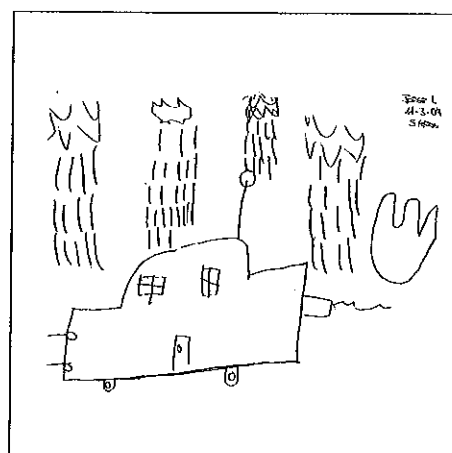
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 3. Jorge L.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	No
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Puerta Ventanas	Tubo de escape Puerta Ventanas
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, lluvia. Aumenta el tamaño del coche.



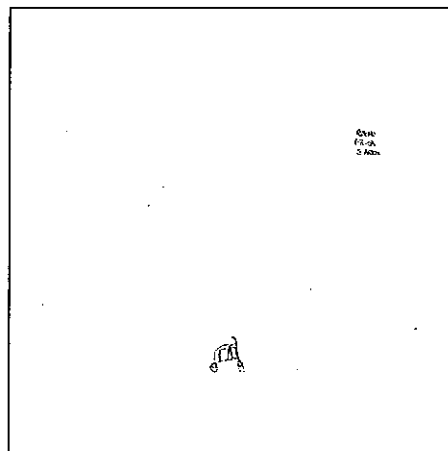
Dibujo 1



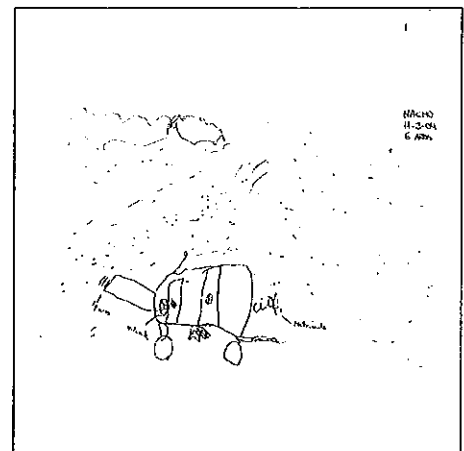
Dibujo 2

SUJETO Nº 4. Nacho

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	Si
Antena	No	Si
Otros	Ventanas	Puertas Tubo de escape
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, lluvia. Aumenta el tamaño del coche.



Dibujo 1

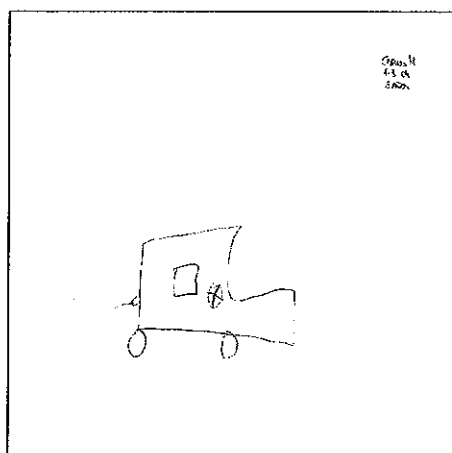


Dibujo 2

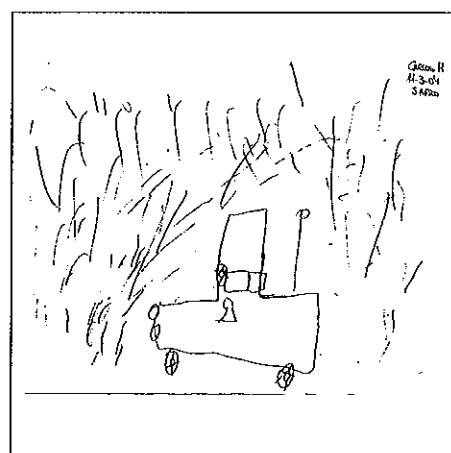
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 5. Carlos M.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	Si	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Tubo de escape Ventana	Ventanas Puerta
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: lluvia.



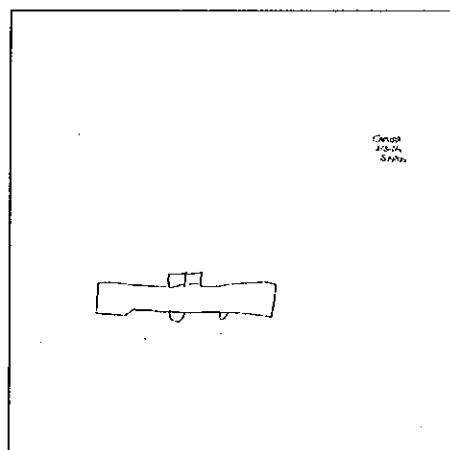
Dibujo 1



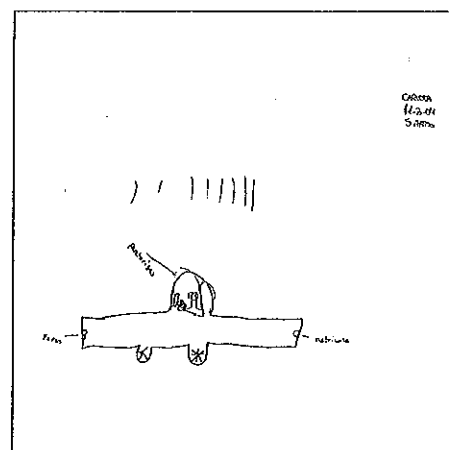
Dibujo 2

SUJETO Nº 6. Carlota

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	Si
Faros	No	Si
Matrícula	No	Si
Antena	No	No
Otros	Ventanas	Ventana Conductor
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: lluvia.



Dibujo 1

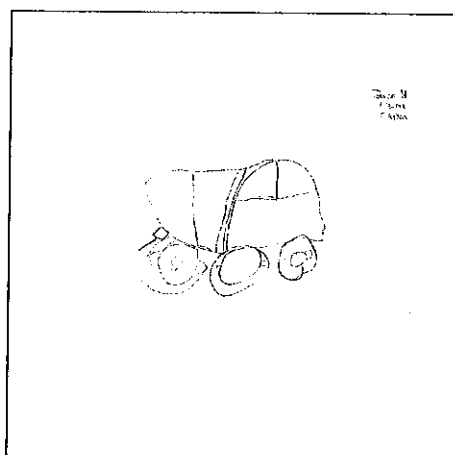


Dibujo 2

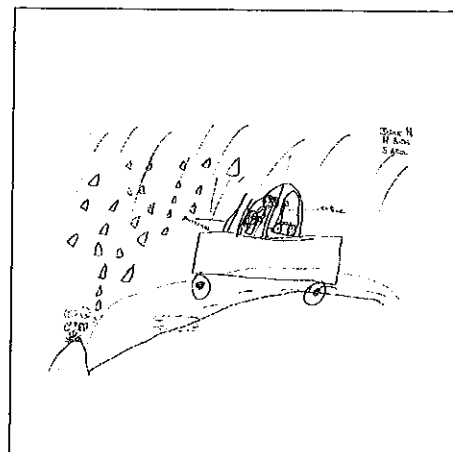
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 7. Jorge M.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	Si
Faros	No	No
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Tubo de escape Ventanas	Conductor
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: lluvia, nubes, casa, sol, carretera, charco, montañas.



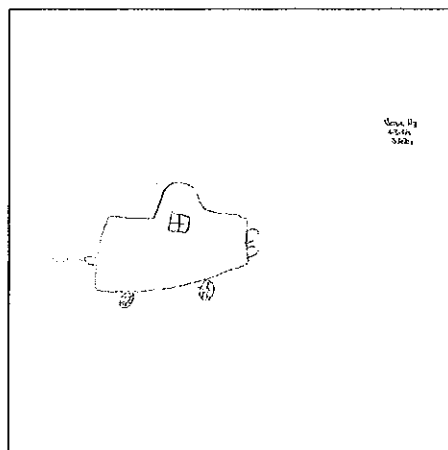
Dibujo 1



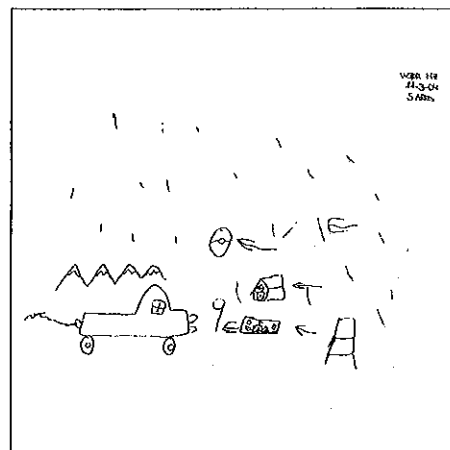
Dibujo 2

SUJETO Nº 8. Víctor Hz.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	Si	Si
Matrícula	No	Si
Antena	No	Si
Otros	Tubo de escape Ventana	Tubo de escape Ventana Silla
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: montañas, casa, lluvia. Dibuja algunos elementos del coche separados de éste.



Dibujo 1

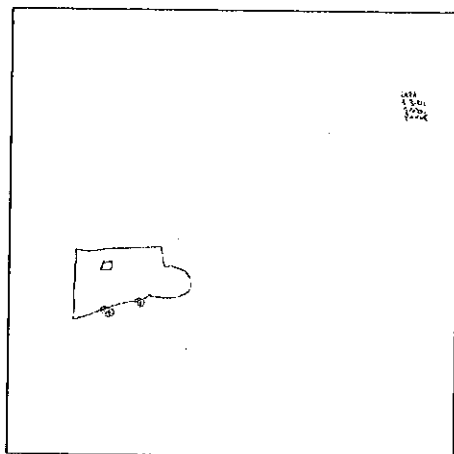


Dibujo 2

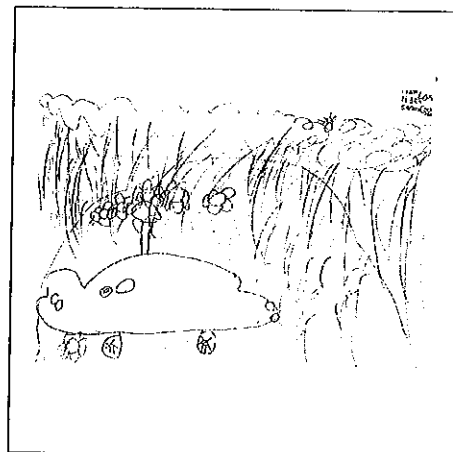
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 9. Lara

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Ventana	Ventana
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, sol lluvia, montañas, flores. Aumenta el tamaño del coche.



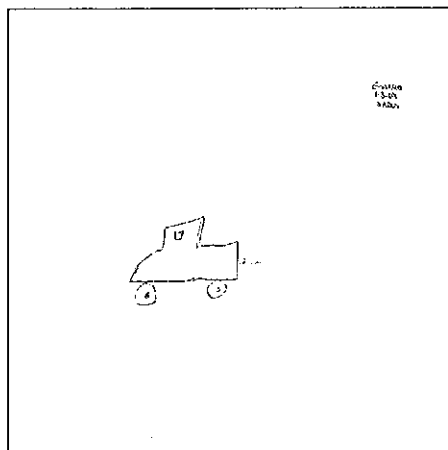
Dibujo 1



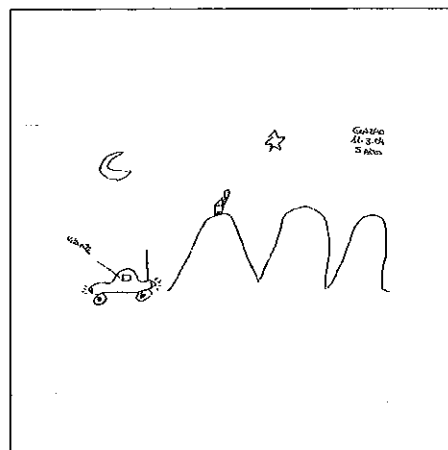
Dibujo 2

SUJETO Nº 10. Gonzalo

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	No
Antena	No	Si
Otros	Ventana Tubo de escape	Ventana
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: luna, casa, estrella, montañas. Disminuye el tamaño del coche.



Dibujo 1

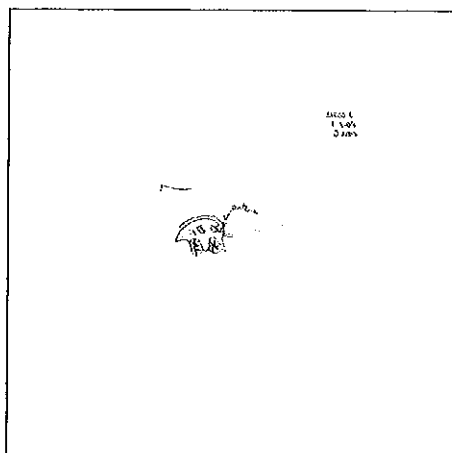


Dibujo 2

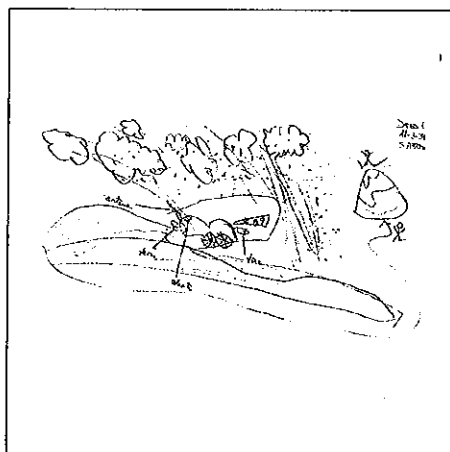
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 11. Diego L.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	No	Si
Matrícula	No	Si
Antena	Si	Si
Otros	Ventanas Tubo de escape	No
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, lluvia, personas, montañas. Dibuja la trayectoria del viaje.



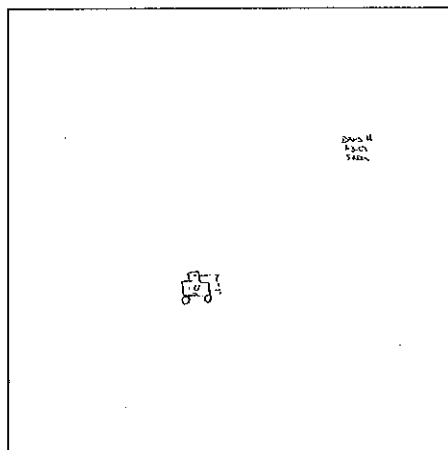
Dibujo 1



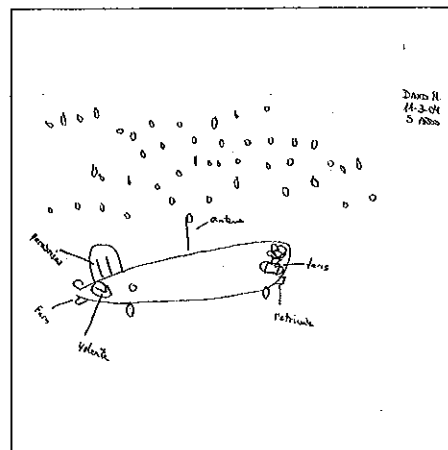
Dibujo 2

SUJETO Nº 12. David M.

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	Si
Faros	No	Si
Matrícula	No	Si
Antena	No	Si
Otros	Ventana	No
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: lluvia. Aumenta el tamaño del coche.



Dibujo 1

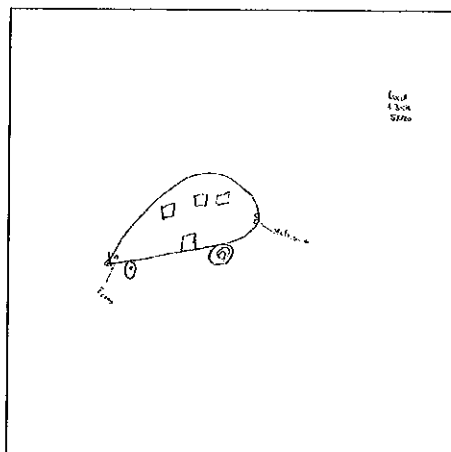


Dibujo 2

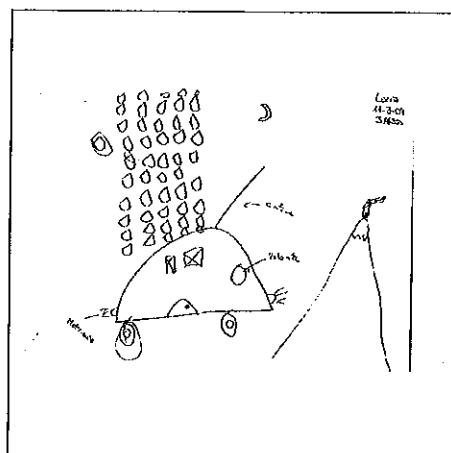
Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

SUJETO Nº 13. Lucía

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	Si
Ruedas	Si	Si
Parabrisas	No	No
Faros	Si	Si
Matrícula	Si	Si
Antena	No	Si
Otros	Ventanas Puerta	Ventanas Puerta
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: lluvia, luna, montaña, casa.



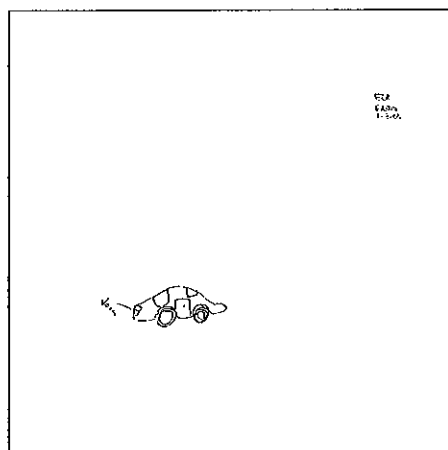
Dibujo 1



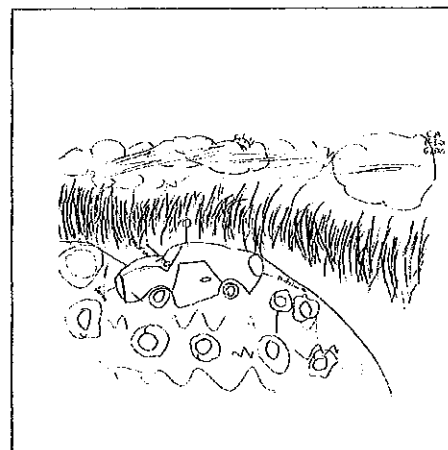
Dibujo 2

SUJETO Nº 14. Eva

ELEMENTOS	Primer dibujo	Segundo dibujo
Volante	No	No
Ruedas	Si	Si
Parabrísas	No	Si
Faros	Si	Si
Matrícula	No	Si
Antena	No	Si
Otros	Ventanas Puerta	Puerta
Observaciones		Dibuja otros elementos añadidos: nubes, sol, lluvia, montaña, charcos. Aumenta el tamaño del coche.



Dibujo 1



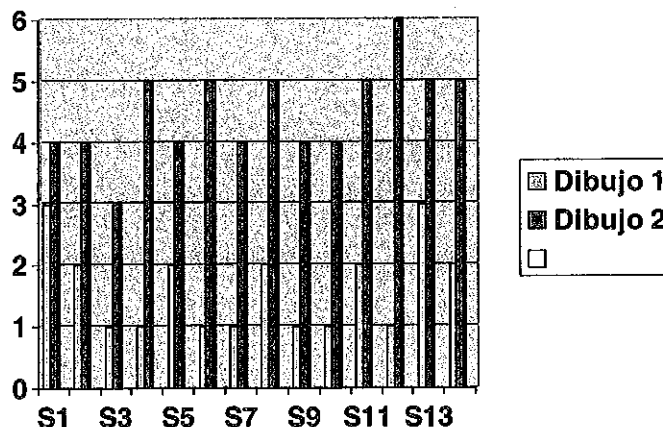
Dibujo 2

Influencia de la vivencia corporal en la calidad de la representación gráfica infantil

Escala de evaluación: elementos.

- A. NO OBSERVADO: Ningún elemento.
- B. ESCASAMENTE OBSERVADO: De 1-2 elementos.
- C. MODERADAMENTE OBSERVADO: De 3-4 elementos.
- D. ABUNDANTEMENTE OBSERVADO: De 5-6 ó más elementos.

SUJETOS	PRIMER DIBUJO	SEGUNDO DIBUJO	DIFERENCIAS
Sujeto nº 1. Agustín	3 Moderado	4 Moderado	1 elemento
Sujeto nº 2. Lorena	2 Escaso	4 Moderado	2 elementos
Sujeto nº 3. Jorge L.	1 Escaso	3 Moderado	2 elementos
Sujeto nº 4. Nacho	1 Escaso	5 Abundante	4 elementos
Sujeto nº 5. Carlos M.	2 Escaso	4 Moderado	2 elementos
Sujeto nº 6. Carlota	1 Escaso	5 Abundante	4 elementos
Sujeto nº 7. Jorge M.	1 Escaso	4 Moderado	3 elementos
Sujeto nº 8. Víctor Hz.	2 Escaso	5 Abundante	3 elementos
Sujeto nº 9. Lara	1 Escaso	4 Moderado	3 elementos
Sujeto nº 10. Gonzalo	1 Escaso	4 Moderado	3 elementos
Sujeto nº 11. Diego L.	2 Escaso	5 Abundante	3 elementos
Sujeto nº 12. David M.	1 Escaso	6 Abundante	5 elementos
Sujeto nº 13. Lucía	3 Moderado	5 Abundante	2 elementos
Sujeto nº 14. Eva	2 Escaso	5 Abundante	3 elementos



Estimación de los datos

- Todos los sujetos aumentan el número de elementos en el segundo dibujo con respecto al primero.
- Doce sujetos (1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14) pasan de una evaluación del primer dibujo escasa a una moderada o abundante en el segundo.
- Un sujeto (1) aumenta 1 elemento en el segundo dibujo con respecto al primero.
- Cuatro sujetos (2, 3, 5, 13) aumentan 2 elementos en el segundo dibujo con respecto al primero.
- Seis sujetos (7, 8, 9, 10, 11, 14) aumentan 3 elementos en el segundo dibujo con respecto al primero.
- Dos sujetos (4, 6) aumentan 4 elementos en el segundo dibujo con respecto al primero.
- Un sujeto (12) aumenta 5 elementos en el segundo dibujo con respecto al primero.

Otros datos de interés

- Siete sujetos (1, 2, 3, 4, 9, 12, 14) aumentan el tamaño del coche en el segundo dibujo con respecto al primero.

El coche simboliza un elemento de poder, y manejarlo significa ocupar una posición de dominio. Cuando el niño juega a conducir coches, su autoconfianza crece y se siente más grande a sus propios ojos. Por esa razón se puede deducir que en la posterior representación gráfica aumente el tamaño del objeto que ha vivenciado.

Otra razón es la vivencia y ocupación del espacio físico (aula) que proyecta en la representación gráfica dominando mejor el espacio de la hoja en blanco.

- Todos los sujetos dibujan otros elementos, aparte del coche, citados en la historia contada (nubes, lluvia, sol, montañas, etc.).

La dramatización a través de la vivencia simbólica, moviliza el imagi-

nario del niño y aumenta y enriquece el número de imágenes mentales.

- Un sujeto (11) dibuja la trayectoria del viaje haciendo un recorrido con líneas y flechas. Se afirma la idea de vivencia motora.
- Un sujeto (8) dibuja algunos elementos del coche separados de éste (no integrados). Dibuja incluso el objeto-juguete-silla.
- Once sujetos (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14) dibujan puertas y/o ventanas en el coche a pesar de no mencionarse en ningún momento en la dramatización.

Esto confirma la imagen que el niño tiene del objeto-coche como habitáculo-casa. El supuesto "coche" cumple un doble propósito: engrandecer (ya mencionado) y proteger. El coche es un lugar protegido, a salvo de la intrusión ajena.

- Dos sujetos (6, 7) dibujan un conductor como parte integrante del coche.

Conclusiones

Se comprueba a través del estudio piloto, que se cumplen las hipótesis formuladas:

- La vivencia corporal y simbólica influye en la calidad de la representación gráfica del niño/a.
- La vivencia corporal y simbólica desarrollada a través del juego aumenta las imágenes mentales proyectadas en la representación gráfica.

Se observa un aumento significativo en

la cantidad de detalles dibujados en el coche (elementos), en la calidad de los dibujos del coche, de la disposición espacial de todos los elementos (mejor situación en el espacio gráfico) y de la riqueza de los detalles descritos en la dinámica de juego.

Las representaciones de las acciones que han realizado poseen una dimensión narrativa. El niño manifiesta interés en la posición, la forma y el movimiento del coche y de la puesta en escena (la lluvia, la carretera, las montañas, etc.), interés que refleja en representaciones visuales y dinámicas de diversos tipos.

Emplea la superficie del 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 espacio-temporal del juego simbólico. Hay una estructura interna narrativa y un proyecto estético definido.

Se puede concluir, por tanto, la importancia que tiene que el niño tenga experiencias corporales y motoras, vividas a través del juego (corporal, motor, simbólico) para que sus imágenes mentales sean más intensas en calidad y cantidad.

Conclusiones pedagógicas

De esta investigación podemos deducir que los planteamientos educativos en la etapa de Educación Infantil, deben tener en cuenta que el niño adquiere el conocimiento de una manera más lógica en un entorno socio-constructivista, creativo e inte-

ractivo de intercambios continuos entre el individuo y el ambiente.

El espacio gráfico, el de la hoja, es un espacio plano. Es necesario salir de ese "mundo plano" para descubrir la riqueza del volumen, de un mundo tridimensional, que es el mundo de la vida, el mundo en el que somos y nos movemos.

El niño es un ser activo, capaz de activar sus recursos genéticos sobre el ambiente, a través de interferencias, experiencias e interconexiones con las disposiciones ambientales. De esta forma se produce un pensamiento circular entre el niño y el ambiente: sentir, pensar, actuar, es un hecho circular, no se siente o luego se piensa y luego se actúa. Se actúa, se piensa, se siente.

El conocimiento es un proceso constante y cambiante que depende del pensamiento, la emoción y el cuerpo que actúa. Cada acto de inteligencia supone un juego de operaciones basado en acciones auténticas.

La percepción del entorno no es un proceso receptivo, sino una actividad investigadora en la que la imagen mental es una interiorización de la exploración perceptiva. Por esta razón hay que tener en cuenta la importancia del carácter activo y creador del pensamiento infantil.

El objetivo de la educación debe ser presentarle al niño situaciones en las que sea activo y pueda aprender solo, aumentar las posibilidades de inventar y descubrir. En la etapa de Infantil la palabra sólo no es suficiente. La acción es imprescindible.

El niño piensa con el cuerpo, con la fantasía y con la razón. La lógica y la fantasía deben convivir para que el niño pueda comprender la vida. El animismo de Piaget no puede verse como un error o como un signo de inmadurez. La preponderancia de la lógica en la educación rechaza lo simbólico y la metáfora que, sólo los niños y los poetas saben manejar de manera privilegiada.

El juego simbólico invita a la creación y a la metáfora. Es el momento en el que los niños manifiestan su fantasía de manera más evidente. Es el lugar para la invención y la transformación.

La Educación Infantil debe replantearse, empezando desde la Ley, el privilegio de los lenguajes "lógicos" por encima del resto de los lenguajes que el niño posee y maneja de manera espontánea: el lenguaje plástico, el corporal, el simbólico y el fantástico. Tan importantes como la palabra o el pensamiento lógico.

Dirección de contacto:

Javier Abad Molina
Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle
La Salle, 10 - 28023 Madrid
E-Mail: J.abad@eulasalle.com

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez
Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle
La Salle, 10 - 28023 Madrid
E-Mail: ange@eulasalle.com

Bibliografía

- BEST, J. W. (1982). *Cómo investigar en educación*. Morata. Madrid.
- HOYUELOS, A. (2003). *La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Octaedro-Rosa Sensat. Barcelona.
- MEDINA, A.; CASTILLO, S. (2003). *Metodología para la realización de proyectos de investigación y tesis doctorales*. Universitas. Madrid.
- RUIZ DE VELASCO, A. (2002). La práctica psicomotriz educativa de Bernard Aucouturier. *Revista Indivisa*. Nº 5. Noviembre 2002. pp. 14-16.