



## 1. INTRODUCCION

Los hombres construyen representaciones de la realidad que les permiten actuar sobre ella, prever lo que va a suceder y evocar lo que ya ha ocurrido.

Para elaborar representaciones se necesita recurrir a símbolos y signos que cuentan con SIGNIFICANTE y SIGNIFICADO diferenciados, capacidad denominada por Piaget: "Función Simbólica" o semiótica que se manifiesta a través de cinco conductas o vehículos: imitación diferida, la imagen mental, el lenguaje, el dibujo y el juego.

## 2. LAS DISTINTAS ACEPTACIONES DE "REPRESENTACION"

La psicología tiene dos:

1- El uso que hace Piaget ( 1946) al describir la capacidad SEMIOTICA ( la que permite utilizar significantes diferenciados de los significados) , y su desarrollo, ya que no todos los significantes están diferenciados de los significados. Piaget considera "representación" el estudio de esa capacidad de representar y de los vehículos ( conductas) a través de los cuales se lleva a cabo.

2- Por otro lado se habla de "representación" para referirse a los modelos de la realidad que los sujetos construyen, al conocimiento que forman sobre el mundo. Este segundo sentido de representación es más amplio que el primero e incluye a éste.

En este capítulo vamos a ocuparnos de la función semiótica desde el punto de mira evolutivo.

Muchos psicólogos cognitivos defienden que existe representación desde el nacimiento y que ésta se origina en la huella que deja la percepción.

## 3. LOS ANTECEDENTES DE LA REPRESENTACION

El origen filogenético y ontogenético de la representación es complicado.

Se produce en otros mamíferos y en niños durante el periodo sensorio- motor.

La representación hay que verla en conexión con todas las actividades de extracción e interpretación de la información que nos proporciona el ambiente, por lo tanto, esta capacidad de representar es un proceso que reconoce antecedentes del desarrollo.

Piaget admite durante el período sensorio-motor la presencia de una capacidad de interpretación de índices y señales, que otros llaman representación, aunque él no utiliza ese término hasta que no se establece la diferenciación entre significantes y significados. Por ejemplo: el niño que reconoce un sonajero a través del tacto o el sonido no constituye para Piaget una representación, lo sería si el niño reconociese el sonajero sin tenerlo presente.

Durante el período sensorio-motor el niño ha ido extrayendo regularidades de los acontecimientos de las cosas, lo que le permite saber cómo se van a desarrollar los sucesos.( escuchar el sonido del agua prevé que lo van a bañar) Eso supone ya una cierta representación del desarrollo de los acontecimientos pero que dependen directamente de la recepción de E inmediatos relacionados con lo que va a suceder.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

Hacia el segundo o tercer estadio del período sensorio-motor, el niño empieza a ser capaz de reconocer situaciones a partir de tan sólo un aspecto de la situación. Por ejemplo: a partir de la visión de una parte del biberón reconstruye el biberón completo.

La imitación desempeña un papel importante en el origen de la capacidad representativa. El niño va a utilizar representaciones motoras antes de utilizar otras más complicadas. Por ejemplo: Piaget ha recogido una observación realizada sobre su hija. La niña que todavía no habla intenta abrir una caja de cerillas y abre y cierra la boca como para representar el movimiento de apertura de la caja de cerillas.(significante motor).

En el sexto estadio se empiezan a utilizar medios simbólicos para referirse a las cosas o situaciones, sin necesidad de actuar sobre ellas materialmente, lo que marca el final de ese periodo la entrada de una nueva etapa donde predomina la capacidad para comunicarse con los demás mediante gestos y palabras. Esta capacidad simbólica se manifiesta también en el juego. También comienza a imitar en diferido.

El lenguaje abre grandes posibilidades en nuestra capacidad para representar la realidad y constituye un elemento muy importante de la capacidad cognitiva del hombre. También el dibujo y el juego simbólico entran dentro de las capacidades representativas.

Fue un mérito de Piaget darse cuenta de que hacia los dieciocho meses aparecen diversas manifestaciones de esa capacidad de representación a las que denominó **función simbólica** o **función semiótica**.

### 4. DIVERSOS TIPOS DE SIGNIFICANTE

Piaget establece una clasificación de los tipos de significantes de acuerdo con su grado de conexión con lo que designan, apoyándose en la idea de **Saussure**.

Según el grado de conexión entre significante y significado, pueden distinguirse tres tipos de significantes: índices o señales, símbolos y signos.

**Índices o señales:** el significante está indisolublemente ligado al significado, es una parte o una consecuencia de éste último ( la ceniza es señal de que hubo fuego)

**Símbolos:** el significante puede ser independiente del significado pero guarda una cierta conexión con él, una "relación motivada". ( dibujos o fotografías). Pongamos como ejemplo el "**juego simbólico**" donde el niño utiliza un palo como escoba, una caja de cartón con una cuerda como camión o un palillo para poner una inyección .

**Signos:** la relación entre significante y significado es totalmente arbitraria, no existe ninguna relación entre significante y significado. ( las palabras del lenguaje que no son onomatopeyas) No existe ninguna relación entre una "x" y la acción de multiplicar.

Como podemos ver hay una continuidad en el grado de conexión entre significantes y significados y, es difícil establecer cortes en un determinado punto. Como vehículos de comunicación interpersonal, los signos, por su arbitrariedad, necesitan ser colectivos para ser entendidos. Sin embargo, los símbolos, pueden ser individuales o colectivos, y en muchos casos , al estar motivados se reconoce fácilmente aquello que esta designado.



## 5. LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LA FUNCION SEMIOTICA

Las manifestaciones de la función semiótica surgen casi a la vez hacia el final del periodo sensorio-motor y permiten utilizar medios simbólicos para designar las cosas, la evocación, la anticipación de situaciones, actuar sobre la realidad y transformarla de manera simbólica, y todo ello mediante el empleo de significantes diferenciados de significados.

### Manifestaciones de la función semiótica según Piaget (1946)

- IMITACION DIFERIDA: imitación en ausencia del modelo, que pone de manifiesto la existencia de modelos internos de lo que se está imitando.
- JUEGO SIMBÓLICO: se producen situaciones de una manera simbólica, dando un significado a elementos de la situación y utilizando símbolos dentro de ella.
- IMÁGENES MENTALES: se puede entender como una imitación diferida e interiorizada, se trata de representaciones de una situación que no se reducen a las huellas que deja la percepción.
- DIBUJO: es mucho más que una copia de la realidad, supone la utilización de una imagen interna, de tal manera que el niño reproduce más lo que sabe del objeto que lo que ve.
- LENGUAJE: consiste en la utilización de signos arbitrarios que sirven para designar objetos o situaciones.

## 6. LA IMITACION DIFERIDA

A lo largo del periodo sensorio-motor el niño va mejorando su capacidad de imitación en presencia del modelo. Pero es hacia el final del periodo cuando empieza a manifestar una imitación en su ausencia ( imitación diferida).

Para Piaget la imitación en presencia del modelo es una prefiguración de la representación y constituye una especie de representación en actos materiales no en pensamiento. Hacia el final del sensorio-motor, con el surgimiento de la imitación diferida, la representación deja de ser una copia directa separándose de su contexto y convirtiéndose en un significante diferenciado del significado, existiendo un modelo mental interno.

## 7. LAS IMÁGENES MENTALES

Constituyen una nueva forma de representación que no parece existir antes. Son un tipo de representación interna que no tiene un correlato exterior. Tenemos imágenes visuales, auditivas, gustativas u olfativas.

Las imágenes son algo interno que nos queda cuando no tenemos delante la situación, y que podemos evocar, y son la huella de la percepción y el conocimiento que tenemos sobre la situación.

Las imágenes son el vehículo de la representación más difícil de estudiar, puesto que no llegamos a ellas directamente. Se estudian indirectamente a través del dibujo o descripciones verbales.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

Besiach y Luzzatti (1978) estudiaron a sujetos que habían sufrido un daño cerebral en la región parietal del hemisferio derecho y que desarrollaban una “negligencia visual” en el lado izdo. Leían solamente la parte derecha de las palabras. Los resultados de la investigación demostraron que el daño cerebral afectaba a la percepción y a las imágenes, pero también se demostró que las imágenes no son residuos que deja la percepción, sino que parecen analizarse como una percepción real.

Piaget e Inhelder (1966b) han estudiado detenidamente el desarrollo de las imágenes en relación con las operaciones de la inteligencia. Se oponen a la idea de que las imágenes derivan de la percepción y sostienen que las imagen es el resultado de la actividad del sujeto. Para ellos las imágenes provienen de la imitación y constituyen la imitación interiorizada. Sostienen dos razones en su duda de la procedencia de las imágenes a través de la percepción.

1) Desde un punto de vista neurológico la evocación interna de un movimiento desencadena las mismas ondas eléctricas tanto cerebrales como musculares .

2) Si las imágenes provienen de la percepción deberían existir desde el nacimiento, sin embargo no es así.

Las imágenes derivan entonces de la imitación y del conocimiento que se tiene sobre el objeto.

El desarrollo de las imágenes de los niños está muy ligado al nivel de desarrollo intelectual. Las imágenes se clasifican en:

**REPRODUCTIVAS:** representan algo que se ha percibido anteriormente

**ANTICIPADORAS:** representan algo imaginado, por ejemplo como sería nuestra cocina con otros muebles.

## 8. EL DIBUJO INFANTIL

El niño es capaz de representar la realidad y las imágenes internas a través del dibujo.

El dibujo surge de la actividad motora. Los primeros dibujos son reproducciones de movimientos de la mano (zig-zag). El vínculo entre el juego, el dibujo y la lengua escrita es muy estrecho.

Se podría considerar el dibujo como una imitación exteriorizada realizada por el propio sujeto.

El dibujo esta en conexión con las restantes manifestaciones de la función semiótica y su desarrollo sigue en paralelo en algunos aspectos.

E dibujo tiene un componente motor importantísimo ya que necesita controlar sus movimientos. También tiene un componente cognitivo que hace que refleje muy bien la comprensión que tiene el niño de la realidad, su representación espacial y cómo concibe las cosas. El aspecto afectivo también es muy importante.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

La característica que diferencia el dibujo de otras actividades es la **producción Material** del niño.

Este rasgo de producción de material suscitó el interés de los investigadores. Se examina en los trabajos de Preyer ( 1882). Sully influido por el evolucionismo le dedica interesantes observaciones basadas en dibujos de personas y animales, establece un sistema de tres estadios:

- 1- Garabato sin formas
- 2- “Esquema lunar de la cara humana”
- 3- Tratamiento más sofisticado de las figuras humanas y animales

En los primeros años del siglo XX aparecieron importantes estudios sobre dibujo infantil, como el de Luquet (1913 y 1937). Posteriormente el dibujo desapareció, para volver a aparecer en los 80 con estudios destacados como el de Goodnow (1977).

### 8.1.Las etapas del dibujo

Luquet publicó una interesante monografía sobre las producciones infantiles. En 1927 escribió un libro de síntesis que sigue teniendo gran valor.

Luquet establece que el dibujo infantil es fundamentalmente **realista**, siendo ésta su característica más esencial. Realista por la naturaleza de sus temas y por los resultados. Interés por las “formas de vida” más que por “las formas bellas”.

Fases del realismo de Luquet:

- Realismo fortuito
- Realismo frustrado
- Realismo intelectual
- Realismo visual

#### 8.1.1. El realismo fortuito

El dibujo comienza siendo una prolongación de la actividad motora que queda plasmada sobre un soporte ( garabatos). Estos garabatos son la base con la que el niño va a construir sus dibujos figurativos.

El niño pronto intenta plasmar la realidad en sus dibujos sin conseguirlo del todo por falta de habilidad.

#### 8.1.2. El realismo frustrado

El niño intenta dibujar algo con precisión, pero se tropieza con su carácter limitado de la atención y su mínimo control motor.

Tienen especial interés en esta etapa los cefalópodos o cabezudos, primera representación de la figura humana ( 3 años y medio).

Según Luquet el rasgo mas importante en esta etapa es la “**incapacidad sintética**” que vemos reflejada en las proporciones y la orientación de los elementos del dibujo.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

### 8.1.3. El realismo intelectual

Luquet señala que una vez superada la incapacidad sintética el dibujo infantil es completamente realista. Lo que ocurre es que el realismo del dibujo infantil no es igual que el del adulto. El realismo del niño es de tipo intelectual, mientras que el del adulto es visual. Esta es la fase más representativa de los dibujos infantiles.

Vamos a citar dos formas de representación mediante el dibujo infantil:  
“La transparencia” y el “abatimiento”

**Transparencia:** consiste en dibujar aquellas cosas que están ocultas haciendo que lo que las tapa sea transparente. ( pollo dentro del huevo)

**Abatimiento:** proyección del objeto sobre el suelo.

### 8.1.4. El realismo visual

A partir de los ocho o nueve años, el niño empieza a tratar de representar la realidad tal como la ve. Intenta utilizar las reglas de la perspectiva y de atenerse al modelo, aproximándose a la percepción visual.

Ver tabla 5.3. Las etapas del dibujo, según Luquet (1927)

La evolución del dibujo no es lineal sino que se producen avances y retrocesos en su desarrollo.

## 9. EL LENGUAJE

El lenguaje verbal surge al mismo tiempo que las otras manifestaciones de la función semiótica y que suele tratarse como el modelo de la capacidad simbólica de la especie humana por su potencia como herramienta.

Se caracteriza por el uso de signos y la relación entre significante y significado es arbitraria.

## 10. EL JUEGO

**Juego simbólico:** es un juego de simulación, los niños se comportan como si hicieran alguna actividad ( montar a caballo sobre un palo). Este tipo de juego se desarrolla durante los dos y los seis años.

Piaget señala que, en su inicio, el juego simbólico está muy ligado a la imitación diferida. A partir de ahí, empiezan a manifestarse cada vez con más claridad actividades simbólicas con un propósito lúdico. ( hacer como que se lee un periódico).

A partir de los cuatro años se observan progresos en la complejidad de los juegos y se producen representaciones de la realidad más exacta. Juegos más coherentes y reproducción de situaciones sociales, donde los niños ejecutan guiones. Los niños son conscientes de que están jugando.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

El juego simbólico favorece la interacción social y sirve para la resolución de conflictos. Algunos autores destacan que a través del juego simbólico se puede encontrar el origen de la ficción y que constituye el mejor vehículo para acceder a la capacidad imaginativa de los niños.

### 10.1 Características del juego

El juego es propio de la actividad humana y perdura toda la vida.

En todas las actividades de juego quien las realiza encuentra placer en ello, por lo que podemos afirmar que una de las características más notables es que su práctica constituye un fin en sí mismo, se juega por jugar.

El escritor alemán Karl Groos publicó a finales del XIX un libro dedicado al juego con los animales (1896) y otro al juego de los hombres (1899). Su postulado se define como **La Teoría del pre-ejercicio** y sostiene que el juego es necesario para la maduración psico-fisiológica y que es un fenómeno ligado al crecimiento.

Para Freud el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones inconscientes, y el niño realizaría a través del juego los deseos insatisfechos en la realidad.

Para Vygotski (1993) el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles complementarios al propio.

Bruner (1972) sostiene que el juego está vinculado a la **inmadurez** con la que nacen los humanos y que es la que les va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible.

Piaget (1946) defiende que el juego no es una conducta diferente de las demás actividades, sino que consiste en una orientación que acentúa algunos caracteres de la actividad del organismo cuya adaptación al medio depende del equilibrio entre mecanismo de asimilación y acomodación .

El juego está presente en otros animales.

Los animales con una conducta programada no manifiestan comportamiento lúdico.

### 10.2. Tipos de juego

Clasificación de los tipos de juego por Piaget:

De ejercicio, simbólico, de reglas y de construcción.

**Ver tabla 5.4 Tipos de juego según Piaget (1946)**

#### 10.2.1. El juego del ejercicio

Manifestación de la actividad sensorio-motora donde las acciones cambian su finalidad y en vez de buscar un objetivo se convierten en actividades que se realizan por sí mismas y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensoriomotrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente.



## CAPITULO 5: El desarrollo de la capacidad de representación

Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como el “cu-cú”, las palmas...

### 10.2.2. El juego de reglas

De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Se hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”.

En su libro “ El juicio moral en el niño” (1932) Piaget presenta una serie de estudios sobre reglas de juego. Estudió sobre todo el juego de canicas y el escondite.

Las reglas se caracterizan por dos aspectos:

La “práctica de las reglas”: cuales son las reglas que los sujetos utilizan y como las utilizan

La “conciencia”: que tienen de las reglas y cómo deben someterse a ellas.

### 10.2.3. Los juegos de construcción

Los juegos de construcción participan también del simbolismo lúdico pero consisten en juegos de habilidad y de creación.

La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por el desarrollo motor y su nivel de habilidad y su desarrollo intelectual.

A medida que el niño crece los distintos tipos de juego se entremezclan dando lugar a juegos de carácter mixto.

## 10.3. Juguetes, juegos y juegos de ordenador

Los juguetes para los niños en sus primeros meses suelen ser objetos de exploración visual, táctil, auditiva o incluso gustativa.

Los juguetes ya contruidos son también símbolos para utilizar en el juego, pero hechos específicamente para ese uso.

Las muñecas han sido un elemento importante en los juegos y han contribuido notablemente a la socialización de las niñas como amas de casa y madres.

También están los juegos de mesa. Los juegos de construcción tienen un nivel más abstracto puesto que se necesita de la creatividad del niño.

En muchos países los niños tienen que construir sus propios juguetes lo que les hace adquirir una gran habilidad para copiar objetos de su entorno y para manejar instrumentos. Las consolas y ordenadores están muy difundidos hoy en día. Su empleo puede ser beneficioso o nocivo dependiendo de muchos factores: sencillez o dificultad, los recursos intelectuales que demanda su práctica, y las relaciones competencia, cooperación, ampliación de redes sociales o aislamiento...



