

# PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO

## TEMA 5.

## EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REPRESENTACIÓN

Cari Blanco Rodríguez

### OBJETIVOS:

- Definir en que consiste la capacidad de representación.
- Comprender que esta capacidad surge progresivamente y valorar la importancia para el desarrollo humano de la formación de dicha capacidad.
- Distinguir entre señales, signos y símbolos, según la relación que en cada uno de ellos guarda el significante con el significado.
- Caracterizar adecuadamente las distintas manifestaciones de la función semiótica.
- Describir las etapas del desarrollo del dibujo y distinguir adecuadamente las producciones infantiles que corresponden a cada etapa.
- Diferenciar los distintos tipos de realismo en el dibujo infantil.
- Comprender la importancia que desempeña el juego en el desarrollo, y caracterizar e identificar los distintos juegos en sus rasgos esenciales.

### 1. INTRODUCCIÓN

- Las personas construyen representaciones de la realidad que les permiten actuar sobre ella y anticipar lo que va a ocurrir.
- Las representaciones posibilitan despegarse del aquí y el ahora, y tratar simultáneamente lo que ocurre de forma sucesiva.
- La construcción de representaciones reposa en la capacidad de utilizar símbolos y signos cuya característica principal es que el significante y el significado están diferenciados.

Si vemos que una imagen refleja una pipa, pero en su texto reza que no lo es; filosóficamente admitiríamos que aunque el contorno evoca una pipa, no la podemos encender ni fumar. Es decir, estamos ante una representación (siempre está en lugar de otra cosa).

Los hombres construyen representaciones de la realidad que les permiten actuar sobre ella y prever lo que va a suceder. En el plano de las representaciones es posible colocar simultáneamente lo que ocurre de manera sucesiva. Sirven de soporte para comparar y establecer relaciones entre sucesos pasados, presentes y futuros (permite evocar lo ocurrido y anticipar lo que puede ocurrir).

La elaboración de representaciones reposa en la capacidad de utilizar símbolos y signos que cuentan con **significante** (sustituye al significado, está en su lugar) y **significado** (es aquello designado por el significante; no se trata del referente concreto, sino de la clase o tipo al que este pertenece) diferenciados.

**Piaget** denomina a esta capacidad **función simbólica o semiótica** y se manifiesta a través de 5 conductas que son vehículos de la representación: imitación diferida, imagen mental, lenguaje, dibujo y juego.

Para Piaget, la función simbólica es la capacidad de representación que permite utilizar significantes para referirse a significados. El significante está en lugar de otra cosa, a la que se refiere, designa ese significado (objeto, situación, acontecimiento). La utilización de significantes diferenciados de los significados abre posibilidades al pensamiento y a la capacidad de actuar sobre la realidad. El sujeto no tiene que actuar materialmente, puede hacerlo simbólicamente. Esta capacidad permite la construcción de representaciones o modelos complejos de la realidad.

## 2. LAS DISTINTAS ACEPCIONES DE "REPRESENTACIÓN"

- Aunque existen otras acepciones de representación, nos centramos en la representación entendida como la capacidad que permite utilizar significantes diferenciados de los significados.

En psicología el término "representación" se puede utilizar:

- Como lo hacía **Piaget** al describir la función semiótica (capacidad de utilizar significantes diferenciados de los significados) y su desarrollo, ya que no todos los significantes están diferenciados de los significados; en el proceso de la capacidad de representar aparecen los índices y señales que están ligados al significado. Para él, representación es el estudio de esa capacidad de representar y sus vehículos para llevarla a cabo; que constituye ese primer sentido de representación.
- Para referirnos a los modelos de la realidad que los sujetos construyen (conocimiento que forman sobre el mundo). En esta acepción se trata de la codificación de los contenidos del conocimiento, de las formas en que se organizan dentro del sistema cognitivo del sujeto. Este sentido de la representación es más amplio que el primero, y en cierto modo lo presupone, pues esas representaciones tienen que realizarse por medio de distintos tipos de significantes.

Los dos sentidos de representación parecen necesarios. Nos vamos a centrar en los vehículos mediante los cuales la representación se produce, es decir, de las manifestaciones de la **función semiótica**.

Es importante saber como surgen estas representaciones y se va transformando la capacidad de representación y la representación sobre el mundo.

Muchos psicólogos defienden que existen representaciones desde el nacimiento y que ésta se originaría en la huella que deja la percepción. Incluyen bajo este rótulo todos los conocimientos del sujeto, su categorización del mundo y la comprensión del espacio o de los acontecimientos. Si nos planteáramos en qué momento aparece la representación se convertiría en una cuestión de definición aunque tenga implicaciones teóricas.

## 3. LOS ANTECEDENTES DE LA REPRESENTACIÓN

- La capacidad de representar es el resultado de un proceso. Durante el periodo sensorio-motor, antes de que los sujetos utilicen signos y símbolos con significantes y significados diferenciados, existe una capacidad de interpretación de índices y señales que surge progresivamente.

La representación va relacionada con todas las actividades de extracción e interpretación de la información que el ambiente nos proporciona. Es un aspecto más de la capacidad del sujeto para construir y organizar el mundo que tiene a su alrededor. Su origen es complicado tanto filogenética como ontogénicamente. En otros mamíferos también se da una cierta capacidad de representación. En los niños se produce durante el periodo sensorio-motor.

La representación en sentido estricto requiere del empleo de significantes diferenciados de los significados. La capacidad de representar no aparece súbitamente, es el resultado de un proceso que reconoce antecedentes en el desarrollo.

En el periodo sensorio-motor del niño, **Piaget** reconoce la capacidad de interpretar índices y señales, pero él no utiliza el término representación hasta que no se establece la diferenciación entre significantes y significados. Aún así es innegable que en este periodo hay representaciones ya que hay conocimientos, e incluso modelos incipientes de la realidad que hacen posible actuar sobre ella.

Por ejemplo, el niño reconoce un sonajero por medio de la aplicación de sus esquemas, tiene una representación que sólo puede producirse en presencia del objeto, no permitiendo una evocación en su ausencia. Según Piaget, para hablar de representación, es necesaria la posibilidad de referirse a él sin que esté presente. En la etapa sensorio-motora, el niño tiene una cierta capacidad limitada de representación del desarrollo de los acontecimientos, pero depende directamente de la percepción de estímulos inmediatos relacionados con lo que va a suceder (ropa de abrigo, va a salir a la calle; ruido de agua, le van a bañar...). Hacia el segundo estadio (de 1-4 meses) o tercer estadio (entre 4-8 meses) del periodo sensorio-motor, el niño reconoce situaciones a partir de sólo un aspecto de la situación (ej, si llora por hambre, anticipa que se va a calmar en cuanto escucha que su madre llega). También a partir de una parte de un objeto es capaz de reconstruirlo completamente (ver parte de un biberón que asoma debajo de un trapo). La percepción de una parte del objeto se convierte en un **índice** de su presencia: Pero todavía el niño no dispone de una auténtica representación, que sólo se dará cuando **significante** y **significado** sean diferentes, ya que hasta ahora, el **significante** sólo es una parte del **significado**.

La **imitación** es importante en la génesis de esta capacidad representativa. El niño utiliza antes representaciones motoras que abstractas (ej, de la niña que todavía no habla, y está tratando de abrir una caja de cerillas, abre y cierra la boca para representar ese movimiento de apertura. Sería un **significante** motor, realizado con el propio cuerpo, para representar el movimiento de la caja de cerillas, como si intentara imitar ese movimiento antes de que se haya producido).

Hacia el final del periodo sensorio-motor (sexto estadio, 15-18 meses) se manifiesta una capacidad nueva, la utilización de medios simbólicos para referirse a las cosas o situaciones, sin necesidad de actuar sobre ellas materialmente (esto marca el final de este periodo y el comienzo de una etapa nueva). La manifestación más evidente de estas nuevas posibilidades es la capacidad de comunicarse con los demás (gestos o palabras) ya que se comienza a hablar. Esta capacidad simbólica, además de por el lenguaje, se manifiesta en otras actividades: realiza como juegos, y fuera de su contexto habitual cosas que antes sólo hacía en serio (fingir que duerme o que come algo inexistente). También comienza hacer imitaciones en diferido. Esta capacidad de comunicación y representación se desarrolla a gran velocidad durante el segundo año y tendrá una influencia determinante en los avances posteriores.

El lenguaje es importante en la representación de la realidad y es un elemento importante de la capacidad cognitiva del hombre. Permite actuar sobre las cosas de una manera indirecta, lo cual no es exclusivo del lenguaje, también se da en dibujo o el juego simbólico.

Lo característico de estas actividades (representaciones) es que en vez de actuar directamente sobre un objeto, podemos servirnos de algo que lo sustituye, que llamamos **significante** (es decir, lo que significa), que está en lugar del **significado** (aquello que designa). En vez de actuar materialmente sobre la realidad puede hacerse de forma simbólica (por ello la utilización de **significantes** abre posibilidades al desarrollo psicológico permitiendo un distanciamiento mayor de la situación presente, y abrirse hacia mundos alejados en el espacio o tiempo, e incluso ficticios).

Piaget se dio cuenta de que hacia los 18 meses existen manifestaciones de esta capacidad de representación a la que denominó **función simbólica** o **semiótica**.

#### 4. DIVERSOS TIPOS DE SIGNIFICANTES

- Según el grado de conexión con el significado, distinguimos tres tipos de significantes:
  - **Índices o señales** (el **significante** es una parte o consecuencia del **significado**).
  - **Símbolos** (la relación entre **significado** y **significante** está motivada).
  - **Signos** (el emparejamiento entre **significado** y **significante** es arbitrario).

Ver una mano asomando por la puerta y saber que el cuerpo está detrás, utilizar el signo + para representar una suma, o la palabra coche para referirnos a él, implican modos de representaciones muy diferentes. **Piaget** apoyándose en las ideas de **Saussure** (padre de la lingüística estructural) distinguió los siguientes tipos de significantes:

### Tipos de significantes según grado de conexión entre signifiante y significado:

- **Índices o Señales:** Signifiante y significado están directamente vinculados (no están diferenciados). El signifiante es una parte, consecuencia, aspecto... del significado, bien porque ambos están ligados, o se producen juntos (la ceniza es señal de que hubo fuego; ruidos en la habitación de al lado indican que hay alguien en ella). Es decir, interpretamos algo a partir de un elemento de la propia situación. Su interpretación no constituye una manifestación de la capacidad de representación, pero sí un primer paso hacia ella. Los animales se sirven con frecuencia de índices o señales.
- **Símbolos:** El signifiante puede ser independiente del significado pero existe una relación "motivada", ambos guardan una cierta conexión. (dibujos, fotografías... son representaciones simbólicas de lo que representan). En el llamado "juego simbólico" el niño emplea símbolos que él ha construido para sus representaciones (utilizar un palo entre las piernas como un caballo, utilizar un boli a modo de inyección cuando juega a los médicos, línea ondulada en la carretera que indica la proximidad de una curva...). A veces la conexión es más indirecta como la representación de la justicia por una mujer con los ojos tapados y con una balanza y una espada en las manos. Aquí la relación es más metafórica: independencia (ojos tapados), equilibrio (balanza) y castigo (espada).
- **Signos:** La relación entre el signifiante y el significado es arbitraria. Su distancia es máxima. Pueden haberse establecido mediante una convención o son producto de un largo proceso histórico de modo que no existe ninguna relación clara entre significado y signifiante (palabras del lenguaje o su representación gráfica). Las palabras que no son onomatopéyas (existe relación motivada entre signifiante y significado) constituyen significantes arbitrarios. Por ejemplo, la palabra mesa no tiene nada que ver con una mesa (no hay relación), también se podía haber llamado tabla, tami, tavola.... Los "símbolos matemáticos" también son signos (no existe ninguna relación entre una "x" y la acción de multiplicar).

Existe una continuidad en el grado de conexión entre significantes y significados, siendo difícil establecer cortes en un determinado punto. Este continuo de relación va de los índices y señales a los signos (existen casos intermedios que se sitúan entre uno y otro).

Para ser vehículos de comunicación interpersonal, los signos necesitan ser colectivos ya que, como son arbitrarios, si no fueran compartidos, no podrían ser entendidos por los otros. Por ello tienen que establecerse convenciones.

Los símbolos en cambio, pueden ser individuales o colectivos y, en muchos casos, al estar motivados se reconoce fácilmente aquello que están designando. Las formas de representación simbólica tienen un entronque con características de grupos sociales, con las tradiciones de éstos, o incluso de toda la especie humana y, los símbolos son compartidos por grandes grupos humanos.

## 5. LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SEMIÓTICA

- **Piaget (1946) denomina función semiótica o simbólica a esta capacidad de emplear significantes diferenciados de los significados. Describe cinco conductas que sirven de vehículo a la representación: Imitación diferida, Imagen mental, Dibujo, Lenguaje y Juego simbólico.**

A finales del periodo sensorio-motor (sobre todo en el sexto estadio) se hacen más claras las manifestaciones de la capacidad de representación que va adquiriendo el niño. Progresivamente utiliza significantes que están en lugar de los significados, símbolos motores, reconocimiento de representaciones gráficas, utilización de símbolos en el juego e imitación en ausencia del modelo. Aparecen las primeras palabras, con un carácter distinto al que tendrán posteriormente ya que aparecen más que designando objetos, como un elemento del conjunto de la situación.

El nacimiento de la función semiótica se manifiesta a través de las distintas conductas mencionadas: imitación diferida, imagen mental, dibujo, juego simbólico y lenguaje. Estas manifestaciones surgen casi a la vez al final del periodo sensorio-motor y permiten utilizar medios simbólicos para designar las cosas, la evocación y la anticipación de situaciones, actuar sobre la realidad y transformarla de manera simbólica, y todo ello mediante el empleo de significantes diferenciados de los significados.

### **Manifestaciones de la Función Semiótica según Piaget**

Hacia el año y medio de vida, se es capaz de utilizar significantes diferenciados de los significados, es decir símbolos y signos.

Las siguientes manifestaciones testimonian la capacidad de esta nueva capacidad:

- **Imitación 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. Son representaciones de una situación que no se reducen a las huellas que deja la percepción.
- **Dibujo:** Es más que una copia de la realidad, supone la utilización de una imagen interna; el niño reproduce más lo que sabe del objeto que lo que ve.
- **Lenguaje:** Consiste en utilizar signos arbitrarios que sirven para designar objetos o situaciones.

## **6. LA IMITACIÓN DIFERIDA**

- Al final del periodo sensorio-motor se manifiesta una imitación en ausencia del modelo, una Imitación diferida.
- Esta imitación supone una forma de representación interna ya que el significante no puede considerarse como una parte del significado al estar separado de él por un intervalo temporal.

A lo largo del periodo sensorio-motor el niño mejora su capacidad de imitación en presencia del modelo, y a final de este periodo empieza a manifestarse la imitación diferida, caracterizada por la ausencia del modelo, una vez que ha pasado un tiempo (horas o días) de haber asistido a la conducta que se imita. Este tipo de representación supone ya una forma de representación interna puesto que el significante no puede considerarse como una parte del significado al estar separado de él por un intervalo temporal.

Para **Piaget** la imitación en presencia del modelo es una prefiguración de la representación y constituye una especie de representación en actos materiales pero no en pensamiento. Por ello la imitación es lo que hace posible el paso de la actividad sensoriomotora a la representación.

Con el surgimiento de la imitación diferida, la representación en acto deja de ser una copia directa, se separa de su contexto y por tanto se convierte en un significante diferenciado del significado. Supone la existencia de un modelo mental interno ya que no se tiene presente el modelo real. A partir de aquí la imitación se independiza del modelo imitado y se va haciendo más compleja, ligada a los progresos en el desarrollo intelectual. El juego simbólico y la imitación están muy unidos y siguen coexistiendo en actividades que realizan los adultos, como las representaciones mímicas teatrales.

## 7. LAS IMÁGENES MENTALES

- Piaget define la Imagen mental como una imitación diferida e interiorizada, un tipo de representación interna que no tiene un correlato exterior inmediato.
- Las imágenes permiten reconstruir situaciones y sirven de guía para realizar muchas actividades.
- Según estudios, las imágenes tienen características comunes con los objetos que representan.

**Piaget** la define como una imitación diferida e interiorizada. Son un tipo de representación interna que no tiene un correlato exterior. Todos utilizamos imágenes mentales, importantes para el recuerdo, pero también son una guía para la acción (podemos representar la cara de un conocido, nuestra habitación... sin verlas). Tenemos imágenes visuales, auditivas, gustativas, olfativas. Estas imágenes es lo que nos queda cuando no tenemos delante la situación. Pero son algo más que las huellas que deja la percepción ya que implican todo el conocimiento que el sujeto tiene acerca de dicha situación. Sirven de guía para realizar muchas actividades (buscar un libro conocido en una biblioteca) y también para anticipar el resultado de nuestras acciones (imaginar como queda la habitación si cambiamos los muebles).

Las imágenes son el vehículo de la representación más difícil de estudiar ya que no podemos llegar a ellas directamente. La imitación y el juego, como la mayor parte de las manifestaciones del lenguaje, se muestran al exterior y se pueden registrar, y el dibujo se plasma materialmente. Por ello las imágenes se estudian indirectamente a través del dibujo o de descripciones verbales, o mediante tareas que requieren de su empleo, y facilitan o dificultan su aparición.

Las imágenes comparten muchas características con los objetos que representan. Cuando se pide a un sujeto que busque una propiedad, por ejemplo, de un animal en una imagen pequeña, le es más difícil que cuando lo tiene que hacer en una imagen formada a partir de una figura grande. Las imágenes actúan de manera muy distinta que la información verbal; los datos apoyan la idea de que la manipulación de las imágenes se parece más al examen directo de los objetos que al del lenguaje.

En un estudio de **Besiach y Luzzatti** con sujetos con daño cerebral en la zona parietal del hemisferio derecho, con negligencia visual en el lado izquierdo se observó que estas personas ante una plaza que conocían antes de la lesión, al describir lo que veían solo mencionaron las cosas del lado derecho. Al pedirles que cambiaran mentalmente de posición y se situaran en el extremo opuesto de la plaza; describieron la zona derecha que antes habían ignorado. Esto indica que el daño cerebral afectaba lo mismo a la percepción que a las imágenes; y que la imagen no es huella de la percepción (de ser así deberían haberlo visto todo puesto que lo conocían anteriormente), sino que es como la propia percepción (es como si lo estuvieran percibiendo en ese momento). Parece ser que existe un modelo mental completo que se explora en el momento en el que se solicita la información de la imagen. Como resultado se observó que las imágenes no son residuos que deja la percepción; se analizan como una percepción real, y se exploran como si se tuviera delante el objeto.

**Piaget e Inhelder** han estudiado el desarrollo de las imágenes en relación con las operaciones de la inteligencia, y se oponen a que las imágenes deriven de la percepción; sostienen que la imagen es el resultado de la actividad del sujeto. Para ellos, las imágenes mentales provienen de la imitación y constituyen una imitación interiorizada.

Señalan que hay varias razones para dudar de la procedencia directa de las imágenes a partir de la percepción:

- Neurológicamente la evocación interna de un movimiento desencadena las mismas ondas eléctricas tanto en el cerebro como musculares que la ejecución del movimiento, por lo que podría considerarse como un bosquejo de ese movimiento.
- Si las imágenes provinieran de la percepción deberían existir desde el nacimiento y sin embargo no se manifiestan hasta mucho más adelante. Las imágenes derivarían entonces de la imitación y del conocimiento que se tiene sobre el objeto o situación (contienen más material que el que dejaría la simple percepción). Las imágenes además de la percepción hacen intervenir también la motricidad.

En niños, el desarrollo de las imágenes está muy ligado al nivel de desarrollo intelectual (el niño forma imágenes de las cosas o situaciones según las entiende, más que según se desarrollan ante él). A veces los sujetos tienen dificultades para producir imágenes adecuadas hasta un periodo bastante tardío.

**Las imágenes se pueden clasificar en:**

- **Reproductivas**: Tratan de representar algo que se ha percibido anteriormente (cara de una persona, objeto personal que ya no está presente). No suelen presentar dificultades.
- **Anticipadoras**: Cuando se imagina la disposición de situaciones o imágenes (imaginar como quedaría una cocina amueblada). Suponen mayor dificultad

## **8. EL DIBUJO INFANTIL**

- **El Dibujo permite al niño plasmar sobre un soporte material sus representaciones.**
- **Los dibujos infantiles siempre tienen una intención realista, pero no son una simple copia de la realidad ya que suponen la utilización de imágenes internas.**
- **Para el niño, el dibujo es una actividad importante y suele ser su única producción material; pero su realización y desarrollo depende mucho de las posibilidades que la cultura en que crece le ofrece para llevar a cabo sus dibujos.**
- **Luquet distingue cuatro fases del dibujo: Realismo fortuito, frustrado, intelectual y visual.**

Mediante el dibujo los niños representan la realidad. Sus dibujos tienen una intención realista; es más que una copia de la realidad, supone la realización de imágenes internas. A la vez, el dibujo está muy relacionado con otras representaciones, y en un principio no puede separarse de ellas. El dibujo surge de la actividad motora (es como una prolongación de ella). Los primeros dibujos reproducen movimientos de la mano (movimientos de zig-zag, circulares, ondulaciones...). Con ello imita movimientos, y más tarde imitará objetos y personas que le rodean con sus características más llamativas.

Al ser una forma de imitación de la realidad, guarda parecido con la imitación diferida. Una de las características del dibujo infantil es su realismo, su intento de reproducir e imitar la realidad.

Es una actividad placentera para el niño. Tiene un vínculo grande con el dibujo y con las imágenes mentales (podríamos decir que éstas son imitaciones interiorizadas y el dibujo es exteriorizada). Su vinculación con el lenguaje es menos evidente pero guarda una estrecha conexión con la lengua escrita. El niño prefiere describir la realidad con dibujos más que con la expresión escrita (todavía no la domina), aunque ambas actividades exigen un dominio motor parecido (las letras no dejan de ser dibujos para el niño). La diferenciación entre lo "icónico" y "no-icónico", entre el dibujo que se asemeja al objeto que representa y marcas gráficas que guardan una relación arbitraria con lo representado, sería un primer paso en la alfabetización (sobre los 3-4 años).

El dibujo está conectado al resto de manifestaciones de la función semiótica y su desarrollo suele seguir un curso paralelo; además, como las restantes actividades psicológicas, implica a todas las capacidades del individuo. Como hemos dicho, el componente motor es importante, ya que debe ser capaz de controlar sus movimientos impidiendo que se le escape el trazo, mediante la inhibición de movimientos no deseados. Mediante el dibujo se puede mejorar la motricidad fina. También tiene un componente cognitivo que hace que se refleje la comprensión que tiene el niño sobre la realidad, la representación espacial y como concibe las cosas. El aspecto afectivo también se destaca, ya que el niño representa en el dibujo lo que le preocupa, interesa o desea (al igual que en el juego simbólico). Existen pruebas de inteligencia y desarrollo afectivo basadas en el dibujo (muchos psicólogos utilizan el dibujo infantil para penetrar en la afectividad del niño).

Una característica del dibujo que lo diferencia de otras actividades infantiles es que es la **única producción material del niño**. Comienza a dibujar imitando a los adultos, después de ver como éstos dejan huellas. El niño al estar sometido a exigencias de los demás aprecia mucho sus propios logros.

En la etapa sensorio-motora, el niño descubre como puede actuar sobre el mundo produciendo ciertos fenómenos (encendiendo una luz, desplazando un objeto...), con el dibujo descubre además que puede dejar marcas de una relativa permanencia.

Para el niño el dibujo es una actividad importante pero su realización y desarrollo dependen mucho de las posibilidades de la cultura donde crece.

El dibujo es una representación bidimensional de una realidad tridimensional. La disponibilidad de los vehículos materiales (papel, lápiz, tiza, pizarra...) es un factor determinante para que el niño dibuje (es lógico que los niños realicen menos esculturas que dibujos por la falta de materiales para ello).

Precisamente por este rasgo de producción material única, los estudiosos del desarrollo (Preyer y Sully entre otros) comienzan a interesarse por los dibujos infantiles.

**Sully**, influido por el evolucionismo y basándose en los dibujos de animales y personas, establece un sistema de tres estadios:

- El de los garabatos sin forma.
- "El esquema lunar de la cara humana".
- El tratamiento sofisticado de las figuras humanas y animales.

Señala además, que la evolución de los dibujos tiene analogías sorprendentes con la evolución orgánica.

La influencia del evolucionismo subrayó la similitud entre los dibujos de hombres primitivos, y ciertas tribus, con los dibujos infantiles.

En el siglo XX aparecen muchos estudios (como los de **Luquet**) sobre el dibujo infantil, siendo muchos los trabajos de psicología infantil que le prestan atención. Posteriormente el dibujo desaparece de los manuales, y reaparece en la década de 1980 con estudios destacados como los de **Goodnow**.

Son muchas las maneras de estudiar los dibujos (temática, detalles, técnica, perspectiva...). Estudios recientes se ocupan no sólo de los dibujos producidos, sino del proceso de elaboración.

## • LAS ETAPAS DEL DIBUJO

**Luquet** (1913) publica una interesante monografía sobre las producciones infantiles, y en 1927 escribe un libro de síntesis con gran valor actualmente.

En él establece que la característica fundamental del dibujo infantil es que es fundamentalmente realista (por la naturaleza de sus temas y por sus resultados: los niños se interesan más por las formas de vida que por las formas bellas).

Aunque el dibujo infantil en su conjunto es realista, pasa por una serie de fases y el realismo debe adjetivarse (en cada fase hay un tipo especial de realismo).

## Etapas del dibujo infantil según Luquet

### • El Realismo Fortuito

El dibujo es una prolongación de la actividad motora que queda plasmada sobre un soporte. Los primeros dibujos son **garabatos** (trazos rectos o curvos que se repiten una y otra vez). Son huellas de los gestos que el niño realiza explorando los movimientos. Estos garabatos van a ser los ladrillos con los que el niño construye posteriormente sus dibujos figurativos. El niño descubre el significado del dibujo durante su realización.

Pronto los niños encuentran semejanza entre sus dibujos y la realidad, aunque no logren plasmarla plenamente por falta de habilidad. Al principio, al preguntarles que han hecho, pueden contestar que nada o que es un dibujo; pero cuando notan alguna analogía entre su dibujo y objeto real pasan a considerarlo una representación de él diciendo lo que es: es un "pájaro", un "coche"... El parecido puede ser casual o fortuito, pero el niño lo toma con entusiasmo e incluso intenta mejorarlo.

Así el parecido fortuito con la realidad trata de consolidarse a posteriori, y el niño que ha hecho una línea curva dice que es un arco, y días más tarde, intenta realizar el mismo dibujo, pero teniendo en mente que quiere dibujar un arco. Se pasa de una situación no intencionada a una intencionada, lo cual puede suceder en poco tiempo.

### • El Realismo Frustrado

Todavía no es capaz de organizar en una unidad los elementos del modelo, pero los coloca como puede. El niño trata de dibujar algo preciso pero su intención se encuentra con obstáculos: su control motor (quiere hacer una línea hasta un determinado punto pero no es capaz de detener el trazo), carácter limitado y discontinuo de la atención infantil (solo reproduce algunos detalles del objeto que representa, no porque ignore el resto sino porque no se fija en ellos en ese momento y puede añadirlos si se le señala que faltan. Muchas veces incluyen sólo los elementos que les parecen importantes, aunque no lo sean para el adulto, y los pintan incluso más grandes sin guardar las proporciones).

En esta etapa son muy importantes los cefalópodos o cabezudos que son la primera representación de la figura humana (una forma circular de la que salen brazos y piernas, sin que el tronco tenga importancia).

Para Luquet, el rasgo más importante de esta etapa es la "incapacidad sintética" que se pone de manifiesto en lo referente a las proporciones, a la disposición de los elementos (las cosas que tienen que estar juntas aparecen separadas o viceversa), o a la orientación de estos (la boca encima de la nariz...)

Desde temprano, los trazos que emplean difieren cuando dibujan o escriben.

### • El Realismo Intelectual

Una vez superada la incapacidad sintética ya no hay nada que impida al dibujo infantil ser realista, aunque el realismo infantil no sea el del adulto. El realismo del niño no es de tipo visual, sino de tipo intelectual (no dibuja lo que ve, dibuja lo que sabe del modelo). Esta fase es la que más llama la atención y es la más representativa de los dibujos infantiles.

Entre las formas de como el niño consigue realizar esa representación de lo que sabe están la transparencia y el abatimiento.

- Transparencia: consiste en dibujar aquellas cosas que están ocultas haciendo que lo que las tapa sea transparente (el pollo dentro del huevo, bebé en la barriga de la madre...) Son frecuentes las representaciones de casas en las que se ve el interior.
- Abatimiento: consiste en la proyección del objeto sobre el suelo, o abatimiento. Se utiliza mucho para la representación de casa en las que la fachada se presenta de frente mientras que el interior de las habitaciones se representa desde arriba. El cambio de enfoque es frecuente en la representación de los seres vivos (cuerpo de frente pero pies y nariz de perfil; incluso dos narices, una de frente y otra de costado). En este estadio más que una falta de síntesis hay un exceso, ya que el niño quiere mantener todos los puntos de vista posibles.

- **El Realismo Visual**

A los 8-10 años, el niño representa la realidad tal y como la ve: Para ello intenta utilizar reglas de perspectiva y se atiene al modelo. Va eliminando los procedimientos de la etapa intelectual (suprime las partes no visibles de los objetos, procura adoptar enfoques únicos, manteniendo las dimensiones). Es decir, trata de aproximarse más a la percepción visual.

A partir de aquí los dibujos infantiles pierden la gracia que los caracterizan. Muchos niños dejan de dibujar porque se sienten poco hábiles al juzgar que su aproximación al modelo no es del todo adecuada.

La evolución del dibujo no es lineal, se producen avances y retrocesos, debidos en muchos casos a la dificultad de la propia tarea. Ante una tarea más difícil, el niño recurre a procedimientos que ya había desechado en situaciones más sencillas.

## **9. EL LENGUAJE**

- **El Lenguaje es la herramienta simbólica más potente para transformar la realidad en términos no materiales**

El lenguaje verbal surge a la par que otras manifestaciones de la función semiótica y suele tratarse como el paradigma de la capacidad simbólica de la especie humana por su potencia como herramienta para transformar la realidad en términos no materiales. Se caracteriza por el uso de signos (la relación entre significado y significante es arbitraria y su distancia máxima).

## **10. EL JUEGO**

- **El Juego simbólico constituye otro vehículo de la representación. Consiste en un juego de simulación, en el que los participantes se comportan "como sí" hicieran alguna actividad (montar a caballo sobre una escoba) o recrean situaciones en las que adoptan un papel social distinto del propio (son la mamá, el médico, la profe...).**
- **El juego en su conjunto y en las distintas variantes, es propio de la actividad humana en sus distintas etapas. En el juego englobamos una gran cantidad de conductas que realizan sujetos de todas las edades y que pueden ser muy diferentes entre sí. Pese a su diversidad, todos los juegos se caracterizan porque su práctica constituye un fin en sí mismo, son placenteros, se juega por jugar.**
- **La clasificación de Piaget incluye: juegos de ejercicio, simbólicos, de reglas y de construcción.**

Es otra manifestación de la capacidad representativa. Se caracteriza por el uso "simbólico" de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos sino "representando" a otros objetos no presentes (también se denomina juego de ficción). Aparece ligado al surgimiento de la propia capacidad de representación, en torno al segundo año de vida. El niño comienza con dicha capacidad de forma lúdica, y se sirve de elementos que forman parte de situaciones, pero separados de éstas (lo hace por el placer de la propia acción).

Es un juego de simulación donde los niños se comportan como si estuvieran haciendo alguna actividad (montar a caballo sobre una escoba), o recrean situaciones en

las que ellos hacen un papel distinto al suyo (son médicos, profesores...). Este tipo de juego es de gran importancia y ocupa mucho tiempo del niño entre los 2 y 6 años.

En el periodo sensorio-motor hay un juego de ejercicio o motor, pero lo que surge durante el segundo año de vida es novedoso por su carácter simbólico.

Para Piaget, el juego simbólico en su inicio está muy ligado a la imitación diferida (coger un trozo de tela que se parece a una almohada y simular que está durmiendo). A partir de aquí se manifiesta más claramente actividades de tipo simbólico con un propósito lúdico (mover una caja como si fuera un coche, hacer como si leyera un periódico...). Son interesantes los episodios en que el personaje, que puede ser un muñeco, realiza las actividades que el niño tiene miedo de hacer, que no quiere hacer o que no le gustan (ir a algún sitio que no le gusta, o comer algo que no le agrada).

A los 4 años se observan progresos considerables en la complejidad de los juegos, siendo la representación de la realidad más exacta. Los juegos son más coherentes y cobran más importancia los juegos colectivos. Tiene particular interés la reproducción de situaciones sociales en la que los niños ponen en acción la ejecución "guiones" que son esquemas de esas situaciones sociales. Es la época de jugar a los papás, tenderos,... en la que diferentes niños juegan papeles distintos. En estos juegos se discute sobre quien va a representar cada papel, o como lo van hacer; se asignan papeles no solo a los participantes presentes, sino también a los imaginarios. Se fijan planes de acción y argumentos de historias. Los niños tienen conciencia de que se trata de un juego y dan muestra de ello cuando se acaba.

En el juego simbólico los objetos son muy importantes. Una botella o un trozo de madera pueden representar a un muñeco si se envuelve en un trapo; pueden incluso cambiar su función a lo largo del juego.

En la representación de funciones los protagonistas también pueden cambiar (el marido puede ser bombero y luego marido otra vez). En estos cambios se suele respetar el sexo, y negar a un varón por ejemplo hacer de mujer (interesante para pensar como se construyen los estereotipos de género). Los niños suelen preferir los papeles típicos y más activos.

Muchos de los contenidos de los juegos están tomados del mundo que les rodea (actividades de los adultos, lo que ven en televisión...) pero la manera de desarrollarlos sigue una pauta relacionada con la edad, que determina como se tratan los contenidos.

La importancia de estos juegos para el desarrollo del niño es importante ya que favorece sus interacciones sociales y sirve para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una forma simbólica. Con el juego, el niño manifiesta sentimientos, deseos y su relación con la realidad. Por ello este juego ha sido utilizado como método para el diagnóstico y tratamiento de los niños por los psicólogos clínicos.

Estos juegos son complejos pero muy útiles para aprender a manejar papeles sociales, ya que a través de él realiza una exploración de la realidad, tanto física como social. Además con el juego simbólico se accede a la capacidad imaginativa de los niños.

A partir de los 7 años el juego se hace mucho más complejo, va unido a la utilización de disfraces o representaciones teatrales; en las niñas domina el juego con muñecas. A partir de ahora aparece otro tipo de juego, el juego de reglas.

## • CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego en sus distintas variantes es propio de la actividad humana, comienza pronto y perdura durante toda la vida. Es fácil reconocer que alguien está jugando, pero es más difícil definir en que consiste el juego, ya que en él se engloban gran cantidad de conductas muy diferentes entre ellas, que realizan sujetos de todas las edades. Pero pese a la diversidad, en todas las actividades de juego quienes las realizan encuentran placer. Una de las características del juego es que su práctica constituye un fin en sí mismo, se juega por jugar. Siempre que se ha estudiado el desarrollo del niño, se ha prestado atención a la presencia del juego.

**Kart Gross** fue el primero en realizar un trabajo considerable sobre el juego. Publicó un libro dedicado al juego de los animales (1896), y otro a los hombres (1899) Su teoría del pre-ejercicio sostiene que el juego es necesario para la maduración psico-fisiológica, y es un fenómeno ligado al crecimiento.

El juego sería un ejercicio preparatorio, o un pre-ejercicio para el desarrollo de funciones necesarias para los adultos, y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de forma completa.

El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo que le permite ejercitarlos con libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. Los juegos motores le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico y los juegos simbólicos en actividades posteriores de carácter social.

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

Para **Vygotski** es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se adquieren papeles que son complementarios del propio. Vygotski se interesa por el juego simbólico, señalando cómo los objetos (un palo) sustituyen a un elemento real (un caballo), cobrando esos objetos un significado en el propio juego, contribuyendo al desarrollo de su capacidad simbólica. Desde su perspectiva, los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros.

**Bruner** sostiene que el juego está vinculado a la inmadurez con la que nacen los seres humanos y que es la que le va a permitir producir conductas variadas que darán lugar a una adaptación muy flexible. Especula que durante esa etapa de inmadurez, el juego permite que el organismo joven experimente con conductas complejas, concentrándose en la realización de la actividad, sin la presión de tener que alcanzar un objetivo y minimizando las consecuencias de sus acciones. El juego además proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no serían intentadas en condiciones de presión por alcanzar los resultados, a la vez que va descubriendo muchas propiedades de los materiales o instrumentos.

**Piaget** defiende que el juego no es una conducta diferente de las actividades no lúdicas, sino que consiste en una orientación que acentúa algunos caracteres de la actividad del organismo cuya adaptación al medio depende del equilibrio entre los mecanismos de asimilación (permite la incorporación de la realidad) y acomodación (permite la modificación del organismo de acuerdo con las demandas de esa realidad). En la actividad del juego participan estos mismos mecanismos pero se produce un predominio de la asimilación, sin el mismo grado de acomodación: el niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se ocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia, dando lugar a lo que se denomina "asimilación deformante". La comida que detesta en la realidad se convierte en una comida apetitosa que el muñeco toma con placer. Los objetos como el trozo de madera que se transforma en muñeca, desempeñan la función que se les quiere atribuir, con independencia de que no sea realmente lo que se pretende. La realidad se somete a las necesidades y deseos del niño, sin que tenga que someterse a las limitaciones que la realidad impone. En el juego casi todo es posible, y el niño a la vez, está aprendiendo características de la realidad y en cierto modo controlándolas.

El juego también está presente en otros animales (cuanto más avanzado está el animal en la escala biológica mayor es el tiempo que dedica al juego durante su infancia). **Groos** señalaba que los animales que presentan formas complejas de adaptación las consiguen practicándolas a través del juego durante la infancia. A través del juego, el animal adquiere conductas muy importantes para su supervivencia que le permiten el control del propio cuerpo, la agilidad para conseguir una presa, o las competencias para luchar.

Al animal, el juego le proporciona un medio de exploración y de adaptación al ambiente. Los animales con conductas muy programadas (hormigas, abejas) no manifiestan comportamiento lúdico. Los animales que de adultos tienen una conducta más flexible juegan más.

En el hombre el juego alcanza una importancia superior. Juegan más y durante un tiempo más largo que el resto de los animales. Los animales en condiciones naturales (no en cautividad, como los domésticos), dejan de jugar a la edad adulta, con la excepción de las madres que juegan con sus crías. Sin embargo, los hombres continúan jugando sistemáticamente durante toda su vida.

Los humanos son los únicos que juegan de modo sostenido con otras especies, lo cual no se produce en otros animales, exceptuando algunas especies que comparten un mismo hábitat.

- **LOS TIPOS DE JUEGO**

**Piaget** incluye una clasificación bastante aceptada: juegos de ejercicios, simbólicos, de reglas y de construcción.

- **Juego de Ejercicio (periodo sensorio-motor)**

Consiste en la repetición funcional de las acciones sensorio-motoras que "pierden" su finalidad y se reiteran por el sólo placer que procuran al sujeto. Estas repeticiones inicialmente tenían un fin adaptativo pero pasan a realizarse por placer y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juegos. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como el cu-cú, las palmas...

Ya en los tres primeros estadios del periodo sensorio-motor aparecen conductas en las que el niño actúa por puro placer funcional de realizar la actividad. Existe un surgimiento paulatino del juego de ejercicio, donde la acción cambia su finalidad y en vez de buscar un objetivo se convierten en actividades que se realizan por sí mismas, dando lugar a una asimilación funcional que permite consolidar los esquemas por su propio funcionamiento. El niño utiliza un esquema y a la vez alcanza el objetivo. Un Antecedente del juego de ejercicio podría ser el succionar en vacío.

En el cuarto estadio, cuando el niño aprende a empujar obstáculos para alcanzar objetos, suele olvidar el objetivo que trata de alcanzar para separar el obstáculo con manifestaciones de risa. En el quinto estadio, el niño hace más complejas sus acciones por el placer de reproducirlas, con manifestaciones de satisfacción.

Los límites entre el juego y la actividad con un propósito son débiles; lo que predomina en las acciones lúdicas no es el resultado, sino el ejercicio de la actividad (son las mismas acciones pero cambia su finalidad). El juego permite consolidar durante el ejercicio conductas que se están adquiriendo, ensayando distintos aspectos de esa conducta, y combinándolos entre sí.

**Piaget** estudia sobre todo los juegos en solitario, aunque los niños también tienen interacciones lúdicas con los adultos.

Un tipo de juego motor que practican los niños en años posteriores es el juego turbulento, constituido por actividades motoras que se suelen realizar en grupo y que se componen de carreras, saltos, caídas, persecuciones, luchas, muecas..

Al final del periodo sensorio-motor aparece la capacidad simbólica, sin que por ello desaparezca el juego de ejercicio motor que va a continuar durante toda la vida.

Muchas formas de juego motor permanecen durante años pero se van integrando dentro de otros tipos de juegos, ya sean simbólicos, ya sean de reglas. Los juegos de persecución y de huida se sistematizan en juegos de reglas que tienen un argumento, con diferentes papeles, como policías y ladrones.

- **Juego Simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años)**

Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel son billetes para jugar en las tiendas... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: maestro, médico... y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que tiene que someterse en la vida diaria, en el juego se subordina a sus deseos y necesidades.

- **Juego de Reglas (desde los 6 años en adelante)**

Es de carácter social, y se caracteriza por unas reglas que todos los jugadores tienen que respetar. Se hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia ya que normalmente un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para anticiparse y no dejar que gane; obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Aunque el juego pueda tener un significado (policías y ladrones), es la propia estructura de las reglas y su seguimiento, la que determina el juego o lo crea. Los juegos de reglas tienen una gran complejidad, y las reglas deben establecer además de las acciones permitidas, quién empieza y cómo se termina el juego, quién gana, y cómo se resuelven los posibles conflictos entre jugadores.

Piaget en su libro "*el juicio moral en el niño*" presenta una serie de estudios sobre las reglas del juego ya que la moral es también un sistema de reglas, aunque en el juego son los propios jugadores quienes las crean, o cuando menos las aceptan voluntariamente. Estudió sobre todo el juego de las canicas y el escondite, que en los sujetos que él examinó era un juego de niñas.

Su estudio sobre las reglas se centra en dos aspectos:

"práctica de las reglas": cuales son las reglas que los sujetos utilizan y cómo las utilizan.

"conciencia" que tienen de las reglas y cómo entienden que deben someterse a ellas.

La riqueza de los juegos de reglas es enorme y forma parte de una cultura propia de los niños que se va transmitiendo de unos a otros, con escasa participación de los adultos. A pesar de la influencia de los cambios sociales los niños siguen dedicando una gran cantidad de tiempo a jugar y continúan realizando juegos de reglas tradicionales. A veces los contenidos de los juegos están tomados de los medios de comunicación, pero son similares a los de siempre.

Los juegos de reglas se han prolongado en los deportes que tienen un importante aspecto motor, pero que están constituidos por reglas explícitamente codificadas

### - Juego de Construcción

Participan también del simbolismo lúdico pero consisten en juegos de habilidad y de creación en los que se construye el mundo con unos pocos elementos y en los que las reglas son precisamente reproducir el mundo (hacer coches, edificios, personas...). Muchas veces es un juego solitario, pero también se pueden dar en grupos.

Se utilizan desde piezas de madera o plástico (los más pequeños) hasta materiales más precisos (lego, mecano...).

La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por su desarrollo motor, por su nivel de habilidad y por el desarrollo. Este tipo de juego requiere el manejo de un modelo mental, y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando un modelo (estos juegos son muy útiles para el desarrollo de muchas capacidades).

A medida que el niño crece los distintos tipos de juego se entremezclan dando lugar a juegos de carácter mixto. Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica en el niño, pero deja escapar otros aspectos como: que hay que considerar si el juego se realiza en solitario o con otros, si se utilizan objetos o juguetes, o sólo se hace intervenir el propio cuerpo.

Hay juegos con el lenguaje que contribuyen a su adquisición, desde los juegos con ruidos y sonidos o la repetición de sílabas de los más pequeños que tienen un claro componente motor, pasando por las rimas y los diminutivos, o la invención de palabras, hasta las conversaciones de los juegos sociales de representación.

### • **JUGUETES, JUEGOS y JUEGOS DE ORDENADOR**

En los primeros meses de vida, los juguetes suelen ser simples, desempeñando la función de objetos para explorar, o sirven de apoyo o complemento para el juego de ejercicio; y compiten por la atención del infante con todos los objetos de su entorno a que tiene acceso, aunque no hayan sido diseñados expresamente para ello. Durante estos primeros meses, el niño realiza un trabajo muy activo, y a veces poco visible para los adultos, ya que tiene que descubrir las propiedades de los objetos, y aprender actuar sobre el mundo extrayendo las propiedades de las cosas. Para ello, está continuamente en contacto con objetos que lleva a la boca, toca, golpea... Todos los elementos que el niño utiliza en esta etapa, podrían considerarse como juguetes, aunque no entran a formar parte de juegos sino de actividades de exploración que contribuyen al desarrollo intelectual.

Muchos de los juguetes que se fabrican se ofrecen para el desarrollo del juego simbólico, pero no son imprescindibles para él. Una cocina de juguete es símbolo de una cocina, al igual que un coche de juguete (estos pueden facilitar los juegos sin ser necesarios para su desarrollo).

Las muñecas (de los juguetes más antiguos de la historia) han sido muy importantes ya que han contribuido notablemente a la socialización de las niñas como amas de casa y madres. En cuanto a los niños, eran muy apreciados antiguamente los soldaditos de plomo, y actualmente la industria del juguete ha encontrado una mina en los muñecos para niños que permite a los varones jugar a juegos de niñas sin desdoro.

Los juegos de mesa (parchís, ajedrez...) necesitan un material adecuado para jugar. También es difícil jugar a las canicas sin utilizar canicas pero es un material más inespecífico; también para determinados juegos deportivos es necesario cierto tipo de material.

Los juguetes de construcción tienen un nivel más abstracto, en ellos la actividad creativa del niño es muy grande. El niño puede explorar propiedades físicas complejas con este tipo de juegos e incluso la introducción de nociones numéricas respecto al número de piezas y puede perfeccionar nociones espaciales de gran complejidad y riqueza. La cantidad de problemas que un niño logra resolver con estos materiales sobre equilibrio, conocimiento del espacio o mecánica son enormes.

En los países donde los niños no disponen de juguetes los construyen ellos mismos con maderas, cuerdas... Así disponen de juguetes y adquieren habilidad para copiar objetos de su entorno (manejando por ejemplo un machete que le será muy útil en su vida adulta).

Actualmente está muy difundido el uso de videojuegos que suelen ser atractivos por sus contenidos visuales. Permiten jugar en un espacio reducido y aunque suelen ser juegos en solitario, ya son muchos los que se juegan en la "red". La dedicación de los niños a estos juegos es motivo de grandes debates con defensores y detractores.

Este tipo de juego es un recurso que compite con la televisión por el tiempo de los menores (y no tan niños). Su empleo puede ser beneficioso o nocivo dependiendo de factores como el tiempo que se le dedica, tipo de juego, grado de dificultad, recursos intelectuales que demanda su práctica, y las relaciones - competencia, cooperación, ampliación de redes sociales o aislamiento- que su uso pudiera promover.

Su novedad radica en el tipo de prácticas y la clase de vínculos que pueden posibilitar ya que no dejan de ser como los demás juegos que practicamos en nuestra vida (son juegos motores, de construcción, de reglas, de simulación o rol -modalidad de juego simbólico- y en ocasiones la combinación de más de uno de ellos).

## **11. CONCLUSIONES**

- La imitación diferida, la imagen mental, el lenguaje, el juego simbólico y el dibujo, constituyen vehículos de la representación que nos permiten emplear significantes y significados diferenciados.
- La potencia cognitiva de la capacidad de representación radica en que amplía la posibilidad de actuar sobre la realidad, permite transformarla ya no sólo de forma material sino también de manera simbólica.
- Las representaciones permiten comparar mentalmente el pasado, el presente y lo que se prevé como futuro.