

TEMA 5: EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REPRESENTACIÓN



Psicología del Desarrollo I
Pilar Tomás
Curso 2020/2021

- Capitulo 5. El desarrollo de la capacidad de representación
 1. Introducción.
 2. Las distintas acepciones de “representación”
 3. Los antecedentes de la representación
 4. Diversos tipos de significantes
 5. Las diferentes manifestaciones de la función simbólica
 6. La imitación diferida
 7. Las imágenes mentales
 8. El dibujo infantil
 - 8.1. Las etapas del dibujo
 - 8.1.1. El realismo fortuito
 - 8.1.2. El realismo frustrado
 - 8.1.3. El realismo intelectual
 - 8.1.4. El realismo visual
 9. El lenguaje
 10. El juego
 - 10.1. Características del juego

1. INTRODUCCIÓN

- **Los hombres construyen representaciones de la realidad que les permiten entenderla, actuar sobre ella y prever lo que va a suceder.**
- Representaciones permiten:
 - Comparar y establecer relaciones entre sucesos pasados, presentes y futuros
 - Evocar lo que ya ha ocurrido y anticipar lo que puede pasar
- La elaboración de las representaciones reposa en la **capacidad de utilizar símbolos y signos que cuentan con significante y significado diferenciados.**

- Significante: sustituye al significado, esta en su lugar.
- Significado: aquello designado por el significante. No se trata del referente concreto, sino de la clase o tipo al que este pertenece.



Significante: señal de alto

Significado: que hay que parar

- Piaget (1946) denomina a **capacidad de elaborar representaciones: Función simbólica o semiótica**
 - Permite **utilizar significantes para referirse a significados.**
 - **El signifiante esta en lugar de otra cosa**, a la que se refiere, designa ese significado, que puede ser un objeto, situación o un acontecimiento.
 - Utilizar significantes diferenciados de los significados **abre inmensas posibilidades al pensamiento y a la capacidad de actuar sobre la realidad.**
 - No tenemos que actuar materialmente sobre la realidad, sino que puede hacerlo simbólicamente.
 - **Permite la construcción de representaciones y modelos complejos de la realidad.**
 - Se manifiesta a través de cinco conductas: imitación diferida, imagen mental, lenguaje, dibujo y juego.

2. LAS DISTINTAS ACEPCIONES DE “REPRESENTACIÓN”

- **Representación**, en psicología al menos en dos sentidos:
 - Para referirse a los **modelos de realidad que los sujetos construyen**, al conocimiento que forman del mundo
 - Piaget (1946) al describir la función semiótica:
 - la **capacidad que permite utilizar significantes diferenciados de significados**
 - y su desarrollo, puesto que no todos los significantes están diferenciados de los significados
 - **En el proceso de desarrollo de la capacidad de representar aparecen los índices o señales, que están indisolublemente ligados al significado:** humo señal o índice de fuego, aparición de una mano es una señal de la presencia de una persona.

3. LOS ANTECEDENTES DE LA REPRESENTACIÓN

- Representación:
 - Complicado origen tanto filogenéticamente como ontogenéticamente.
 - Aparecen en otros mamíferos y **se produce en los niños durante el periodo sensorio-motor.**
 - **No súbita, larga gestación**
 - Hay que verla **en conexión con otras actividades de extracción e interpretación** de información que el ambiente proporciona.
 - **Un aspecto más de la capacidad del sujeto para construir y organizar el mundo.**

- Piaget admite durante el período sensorio-motor la presencia de una capacidad de interpretación de índices o señales, que otros llaman representación, aunque no utiliza este término hasta que no se produce la diferenciación entre significantes y significados.
 - **Esta representación previa solo parece producirse en presencia del objeto** y no permite una evocación en su ausencia
 - **Para Piaget para concebirla como representación es necesario que el objeto no este presente.**

• Representación en le período sensorio-motor:

- **el niño ha ido extrayendo regularidades del devenir de las cosas** (abrigo-calle) lo que le permite saber cómo se van a desarrollar los acontecimientos, pero depende de la percepción de estímulos
- Hacia el **segundo o tercer estadio** del período sensorio-motor (entre un mes y ocho meses) el niño empieza a ser **capaz de reconocer situaciones a partir de un solo aspecto de la situación**
- Poco a poco **va adquiriendo un dominio** mayor en este terreno y **va siendo capaz de identificar los objetos a partir de un pequeño fragmento visible.**
- La percepción de una parte del objeto **se convierte así en un índice de su presencia.**
- Imitación desempeña un importante papel en la génesis de esta capacidad representativa, siendo inicialmente motora
- Hacia el **final del período sensorio-motriz**, en el sexto estadio (18-24 meses) **empieza a manifestarse la capacidad de utilizar medios simbólicos para referirse a las situaciones o cosas**, sin necesidad de actuar sobre ellas materialmente.

- Final del período sensorio-motriz aparecen nuevas actividades:
 - Lenguaje, comienza a hablar y comunicarse con los demás
 - Juegos
 - Comportarse como que está durmiendo o comiendo algo inexistente.
 - Imitar en diferido
- Esta **capacidad de representación y comunicación se desarrolla a una enorme velocidad durante el segundo año** y va a tener una influencia determinante sobre sus avances a partir de ese momento.
- **Lenguaje: abre posibilidades en capacidad de representación de la realidad o su propia acción y constituye un elemento importantísimo de la capacidad cognitiva.**

4. DIVERSOS TIPOS DE SIGNIFICANTES

- Piaget establece una clasificación de los tipos de significantes **de acuerdo con su grado de conexión con lo que designan**, apoyándose en las ideas de Suassure.
 - Índices o señales
 - Símbolos
 - Signos

- Índices o señales:
 - **cuando significante y significado no están diferenciados, sino que el significante es una parte, trozo, aspecto, consecuencia o algo que va indisolublemente unido al significado.**
 - Humo señal de fuego, ruido señal de que hay alguien.
 - **Interpretamos algo a partir de un elemento de la propia situación**
 - Su interpretación **no** constituye una manifestación de **representación propiamente dicha** pero si un primer paso.



- Símbolo:
 - La relación entre **el significante y significado** está “motivada”, ambos **guardan una cierta conexión**.
 - **Dibujos, fotografías**: pueden considerarse como una **representación simbólica de los objetos** que representan.
 - **“Juego simbólico”** palo colocado entre las piernas como si fuera un caballo, utiliza estos símbolos.
 - **A veces conexión es indirecta, más metafórica.**
 - Pueden ser individuales o colectivos, y en muchos casos, al estar motivados se reconocen fácilmente aquello que designan.
 - Son compartidos por grandes grupos humanos.

- Signo:
 - **La relación entre el significante y significado es arbitraria,** establecida mediante una convención o producto de un largo proceso histórico.
 - Representación más paradigmática lo constituyen **las palabras del lenguaje o su representación gráfica.**
 - Símbolos matemáticos “x” y acción de multiplicar.
 - Necesitan ser colectivos para ser vehículos de la comunicación interpersonal.

TIPOS DE SIGNIFICANTES (PIAGET, 1946)

Señales o índices	El significante esté directamente vinculado al significado, bien porque es una parte de él o porque ambos están ligados y se producen juntos	Humo señal de fuego La aparición de una mano es un índice de la presencia de una persona
Símbolos	El símbolo guarda una relación motivada con aquello que designa El símbolo guarda una mayor distancia con lo que designa que la señal El juego “simbólico” infantil se caracteriza por la utilización de símbolos	El dibujo de una casa es un símbolo de la casa La indicación de una línea ondulada es una carretera indica la presencia de curva El niño que cabalga sobre un palo lo está utilizando como símbolo de un caballo
Signos	Los signos son significantes arbitrarios, que no guardan relación directa con el significado. La distancia entre significante y significado es máxima	Signos matemáticos +, - Las palabras del lenguaje, que son signos arbitrarios (con excepción de las onomatopeyas)

5. LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SEMIÓTICA

- Últimos estadios del período sensorio-motor, sobre todo el sexto, se van haciendo más claras las manifestaciones de la capacidad de representación.
- **Nacimiento de la función semiótica se manifiesta a través de:**
 - Imitación diferida
 - Juego simbólico
 - Imágenes mentales
 - Dibujo
 - Lenguaje.

MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SEMIÓTICA, SEGÚN PIAGET (1946)

Hacia el año y medio de vida se empieza a desarrollar la capacidad de utilización de significantes diferenciados de los significados, es decir, símbolos y signos.

Las siguientes manifestaciones:

Imitación Diferida	Imitación en ausencia del modelo , que pone de manifiesto la existencia de modelos internos de los que se está imitando
Juego Simbólico	Se produce situaciones de una manera simbólica , dando un significado a elementos de la situación o utilizando un símbolo dentro de ella
Imágenes mentales	Se puede entender como una imitación diferida interiorizada, se trata de representaciones de una situación que no se reducen a las huellas que deja la percepción
Dibujo	Más que copia de la realidad, supone 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.

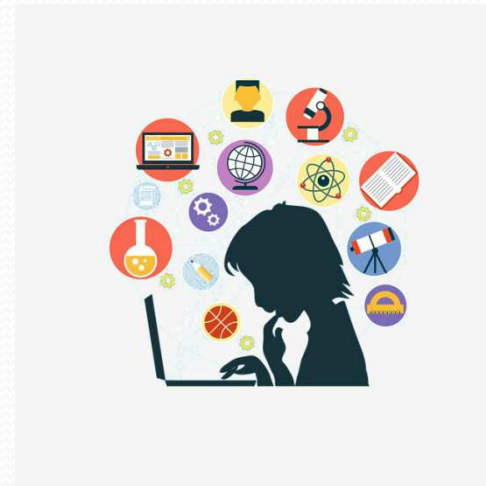
6. LA IMITACIÓN DIFERIDA

- **Imitación que se realiza en ausencia del modelo, una vez que ha pasado algún tiempo después de haber asistido a la conducta que se imita.**
- **Aparece al final del período sensorio-motor.**
- **Cuando la imitación deja de ser una copia de la realidad, se separa del contexto y por lo tanto se convierte en un significante diferenciado de un significado.**
- **Existencia de un modelo mental interno**



7. LAS IMÁGENES MENTALES

- **Piaget las define como una imitación interiorizada y, por tanto, diferida.**
- **Elemento importante para el recuerdo y para la acción.**
- **Pueden ser:**
 - Visuales
 - Auditivas
 - Gustativas
 - Olfativas



- Son:
 - **algo interno que nos queda cuando no tenemos delante una situación**
 - **que podemos evocar**
 - **pero son algo más que la huella que deja la percepción**
 - **e implican todo el conocimiento que el sujeto tiene acerca de dicha situación.**
- **Forma de representación más difícil de estudiar puesto que no podemos llegar a ellas de manera directa.** Se estudian de manera indirecta a partir de dibujos o descripciones verbales.
- Imágenes **comparten muchas características con los objetos que representan.**
- Actúan de manera distinta que la información verbal y hay datos que parecen apoyar que la manipulación de las imagen se parece más al examen directo de los objetos que al del lenguaje.

- Besiach y Luzzatti (1978) estudiaron sujetos que habían sufrido daño cerebral en la región parietal del hemisferio derecho y que desarrollaban una “negligencia visual” en el lado izquierdo
 - El daño cerebral afecta lo mismo a la percepción que a las imágenes
 - **La imagen no es una huella de la percepción sino que es como la propia percepción**
 - Podría parecer que existe un modelo mental completo que se explora en el momento en que se solicita la formación de la imagen.
- **Las imágenes no son residuos que deja la percepción, sino que parecen analizarse como una percepción real, y se exploran como si se tuviera delante el objeto.**

- Piaget e Inhelder (1966b) estudio del 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 la imagen es el resultado de la actividad del sujeto**
 - **Proviene de la imitación y constituyen una imitación interiorizada**
 - Razones para dudar de la procedencia directa de las imágenes a partir de la percepción
 - Neurológicas: evocación interna de un movimiento desencadena las mismas ondas eléctricas tanto en el cerebro como musculares.
 - Si las imágenes provinieran de la percepción deberían existir desde el nacimiento y sin embargo no se manifiestan hasta más adelante
 - Las imágenes derivarían de la imitación y del conocimiento que se tiene sobre el objeto o la situación

- Estudios sobre desarrollo de imágenes en los niños han mostrado que éstas se encuentran **muy ligadas al nivel de desarrollo intelectual del niño.**
- **El niño forma las imágenes de las cosas o de las situaciones según las entiende,** más que según como se desarrollan delante de él.
- **Las imágenes se pueden clasificar en:**
 - **Reproductivas:** representan algo que se ha percibido anteriormente
 - **Anticipadoras:** pensar en como quedarán las cosas en el futuro.



8. EL DIBUJO INFANTIL

- El dibujo es mucho **más que una simple copia de la realidad y supone la utilización de imágenes internas.**
- **Surge de la actividad motora** como una prolongación de ella siendo los primeros dibujos reproducciones de movimientos de la mano.
- **Es una forma de imitación de la realidad** y por ello guardan gran parentesco con la imitación diferida.
 - Una de las características del dibujo infantil es su realismo, intento de reproducir la realidad, de imitarla

- Dibujo vinculado con:
 - **El juego: disfrute al dibujar**
 - **Imágenes mentales: que son imitaciones interiorizadas y el dibujo imitaciones exteriorizadas.**
 - **Con el lenguaje en su versión escrita**
 - Ferreiro (1992) en los comienzos del descubrimiento de escritura el niño no distingue el dibujo de la escritura, realizando el mismo trazo cuando se les pide que escriban o dibujen
 - Diferenciación entre “lo icónico” y “lo no icónico” entre dibujo y marcas gráficas arbitrarias sería en inicio de la alfabetización entre los 3 y 4 años.
- Dibujo tiene:
 - **Componente motor:** necesario control de movimientos
 - **Componente cognitivo:** comprensión que el niño tiene de la realidad, su concepción espacial y cómo concibe las cosas.
 - **Componente afectivo:** representa aquello que le interesa, que le preocupa o que desea.

- **Dibujo única actividad producción material del niño.**
 - Descubre que puede dejar marca
 - Y copiar la realidad
- Requiere materiales, no disponibles en todas las culturas, por ejemplo niños de países de África otras formas de reproducción.
- Sully (1896) establece un sistema de tres estadios:
 - grabados sin forma
 - lo que llama el “esquema lunar de la cara humana”
 - y el del tratamiento más sofisticado de las figuras humanas y animales
 - Evolución del dibujo analogía con evolución orgánica



8.1. Las etapas del dibujo infantil

- Luquet.
 - (1913) monografías sobre producciones infantiles
 - 1927 **Característica esencial del dibujo infantil es que es fundamentalmente realista.**
 - Por la naturaleza de sus temas
 - Por sus resultados: los niños se interesan más por las “formas vivas” que por las “formas bellas”
- Fases:
 - **Realismo fortuito**
 - **Realismo frustrado**
 - **Realismo intelectual**
 - **Realismo visual**

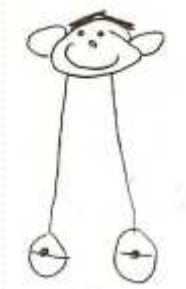
ETAPAS DEL DIBUJO, SEGÚN LUQUET (1927)

Realismo fortuito (18 mese-3 años)	El dibujo es una prolongación de la actividad motora, consistente en la realización de barridos del papel o de garabatos . El niño descubre el significado del dibujo durante su realización
Realismo frustrado (3 a 4/5 años)	Todavía no es capaz de organizar en una unidad los elementos del modelo, pero los coloca como puede . En la representación de la figura humana aparecen los “cabezudos” , constituidos por una cabeza de la que salen directamente las líneas que representan las extremidades.
Realismo intelectual (5 a 7/8 años)	Representa los rasgos esenciales del objeto sin tener en cuenta la perspectiva, con superposición de varios puntos de vista . Se representan igualmente partes ocultas del modelo
Realismo visual (8-9 años)	Hacia los 8 o 9 años el niño empieza a representar el modelo tal y como se ve, tratando de ser auténticamente realista.

Realismo
Fortuito
(18 meses-3
Años)



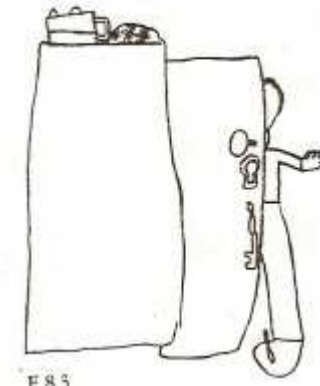
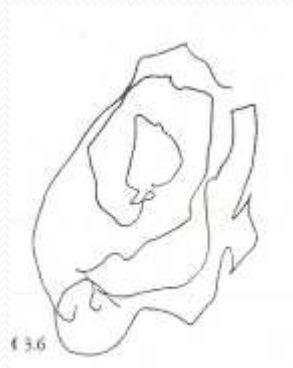
Realismo
Frustrado
(3/4-5 años)



Realismo
Intelectual
(5-7 años)



Realismo
Visual
(8-9 años)



9. EL LENGUAJE

- Tema 6
- **Surge a la par que las otras manifestaciones de la función semiótica**
- Paradigma de la capacidad simbólica de la especie humana por potencia como herramienta para transformar la realidad en términos no materiales.

10. EL JUEGO

- Juego simbólico: **caracterizado por el uso “simbólico” de los objetos**
 - Los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismo sino **“representando” a otros objetos no presentes**
 - **Los niños se comportan como si hicieran una actividad o recrean situaciones en las que adoptan un papel social distinto del propio**, mama, profesor o médico.
 - También denominado **juego de ficción**
 - **En torno al segundo año de vida.**

- En el **período sensorio-motor** hay un **juego de ejercicio o juego motor**, pero el carácter simbólico surge durante el segundo año de vida.
- En principio el juego simbólico **muy ligado a la imitación diferida**.
- A partir de los **4 años** se observan progresos muy considerables en la **complejidad de los juegos**, produciéndose una **representación de la realidad más exacta**.
 - **Cada vez más coherentes**
 - Juegos cobran **más importancia colectiva**
 - **Aparecen “guiones”** que son esquemas de esas situaciones sociales.
 - Se fijan planes de acción, argumentos de historias, estableciéndose planes complejos, etc.
 - **Estereotipos de género**: niños raramente representan papeles femeninos y niñas papeles masculinos.
 - **Contenidos tomados del mundo circundante**
 - Manifestación de sentimientos, deseos y su relación con la realidad.



10.1. Características del juego

- **Comienza muy pronto y perdura a lo largo de toda la vida**
- Engloba **gran cantidad de conductas**
- Característica común: **placer en realizarlas y satisfacción que produce**
- Su práctica **constituye un fin en sí mismo: se juega por jugar**
- Karl Groos, finales del s. XIX, **Teoría del pre-ejercicio: 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 satisfaría a través del juego los deseos insatisfechos en la realidad**
- **Vygotsky (1933) el juego es una actividad social** en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio.
- **Bruner (1972) juego está vinculado a la inmadurez con la que los seres humanos nacemos y que es la que les va a permitir producir una gran conductas** muy variadas que dan lugar a una **adaptación muy flexible**.
- **Piaget (1946) 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 asimilación y acomodación.
 - Asimilación deformante: predominio de la asimilación, el niño no incorpora a la realidad a sus esquemas ya que no se preocupa de acomodarse a esa realidad sino que la modifica a su conveniencia.

10.2. Los tipos de juego

TIPOS DE JUEGOS, SEGÚN PIAGET (1946)

Juego de ejercicio (período sensorio-motor)	Repetición de actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido . Muchas actividades sensoriomotrices se convierten en juego. El simbolismo está ausente. Es un juego de carácter individual aunque a veces los niños juegan con los adultos.
Juego Simbólico (dominante entre los 2/3 años y los 6/7 años)	Utilizar abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. Niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren un significado en la actividad. Muchos juguetes son apoyo para la realización de este tipo de juego. Ejercita papeles sociales de su entorno.

TIPOS DE JUEGOS, SEGÚN PIAGET CON. (1946)

Juego de reglas
(desde los 6 años
en adelante)

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 en el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.



Juego de construcción
(aparecen a partir de los 24 meses y se mantienen en adelante)

Juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en los que **las reglas son precisamente reconstruir el mundo.**

Muchas veces es un juego solitario aunque puede ser cooperativo.

Capacidad de construcción **muy determinada por su desarrollo motor y su nivel de habilidad, y por el desarrollo intelectual.**

Requiere el manejo de un modelo mental, y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando un modelo.

- **A medida que el niño crece los tipos de juegos se entremezclan dando lugar a juegos de carácter mixto.**
- Otros aspectos importante del juego:
 - Si se realiza solo o con otros.
 - Si se utilizan objetos o juguetes o solo el propio cuerpo
- Juegos del lenguaje: que contribuyen a la adquisición, desde juegos con ruidos y sonidos o la repetición de sílabas.



10.3. Juguetes, juegos y juegos de ordenador

- Primeros juguetes objetos muy simples.
- Gran parte de juguetes se ofrecen para el desarrollo del juego simbólico pero no son imprescindibles para él.
- Muñecas/os: papeles sociales.
- Juegos de mesa.
- Juegos de construcción: nivel más abstracto y resultan de gran utilidad.
- Consolas, videojuegos, etc.