



## PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I – ESQUEMA TEMA 5

### El desarrollo de la capacidad de representación

- Los hombres construyen representaciones de la realidad que les permiten **actuar** sobre ella y **prever** lo que va a suceder.
- La elaboración de representaciones reposa en la capacidad y desarrollo de utilizar símbolos y signos que cuentan con **significante** y **significado** diferenciados, manifestada a través de la imitación diferida, la imagen mental, el lenguaje, el dibujo y el juego. A esta capacidad se le denomina **función simbólica o semiótica, y es el resultado de un proceso**. Se hace manifiesta más claramente en el sexto estadio del periodo sensorio-motor.

<b>Significante</b> (Piaget, 1946)	<b>Señales o Índices</b>	El significante está directamente vinculado al significado. Es una parte o una consecuencia del significado (Vg. El humo es señal de que hay fuego)				
	<b>Símbolos</b>	El significado guarda una relación motivada con el significante (Vg. El niño que cabalga sobre un palo está utilizando como símbolo de un caballo)				
	<b>Signos</b>	El significado no guarda relación directa con el significante. Es arbitrario (Vg. Las palabras del lenguaje, los signos matemáticos, etc.)				
<b>Función semiótica</b> (Piaget, 1946)	<b>Imitación diferida</b>	Imitación en ausencia del modelo (existencia de modelos internos) El significante no puede considerarse como un parte del significado al estar separado de él por un intervalo temporal.				
	<b>Imágenes mentales</b> -reproductivas -anticipadoras	Imitación diferida e interiorizada (visual, auditiva, gustativa y olfativa) que no se reducen a la huella que deja la percepción, interviniendo la motricidad. El más difícil de estudiar. Se estudia de manera indirecta a través del dibujo o descripciones verbales.				
	<b>Dibujo</b>	Imitación exteriorizada, utilizando de una <b>imagen interna</b> . Se reproduce más de lo que se ve. Se puede mejorar la motricidad fina. Se refleja la comprensión de la realidad, su representación espacial, y cómo se concibe las cosas. <b>Es la única producción material del niño</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Garabatos sin forma</li> <li>- Esquema lunar de la cara humana.</li> <li>- Tratamiento sofisticado de la figura humana y animales.</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tbody> <tr> <td><b>Fortuito:</b> Comienza siendo una prolongación de la actividad motora. Los garabatos son huellas de los gestos que el niño va explorando los movimientos.</td> </tr> <tr> <td><b>Frustrado:</b> Intento de realizar algo preciso con los obstáculos de control motor, limitado y discontinuo (cefalópodos o cabezudos)</td> </tr> <tr> <td><b>Intelectual:</b> Completamente realista de tipo intelectual no visual. Dibuja aquellas cosas que están ocultas en el plano (transparencia) o proyección sobre el suelo (abatimiento)</td> </tr> <tr> <td><b>Visual:</b> Suprime partes no visibles, adoptando enfoques únicos tratando de aproximarse a la percepción visual. De 8 a 9 años.</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Fortuito:</b> Comienza siendo una prolongación de la actividad motora. Los garabatos son huellas de los gestos que el niño va explorando los movimientos.	<b>Frustrado:</b> Intento de realizar algo preciso con los obstáculos de control motor, limitado y discontinuo (cefalópodos o cabezudos)	<b>Intelectual:</b> Completamente realista de tipo intelectual no visual. Dibuja aquellas cosas que están ocultas en el plano (transparencia) o proyección sobre el suelo (abatimiento)	<b>Visual:</b> Suprime partes no visibles, adoptando enfoques únicos tratando de aproximarse a la percepción visual. De 8 a 9 años.
	<b>Fortuito:</b> Comienza siendo una prolongación de la actividad motora. Los garabatos son huellas de los gestos que el niño va explorando los movimientos.					
	<b>Frustrado:</b> Intento de realizar algo preciso con los obstáculos de control motor, limitado y discontinuo (cefalópodos o cabezudos)					
<b>Intelectual:</b> Completamente realista de tipo intelectual no visual. Dibuja aquellas cosas que están ocultas en el plano (transparencia) o proyección sobre el suelo (abatimiento)						
<b>Visual:</b> Suprime partes no visibles, adoptando enfoques únicos tratando de aproximarse a la percepción visual. De 8 a 9 años.						
<b>Realista</b>						
<b>Lenguaje</b>	Es el paradigma de la capacidad simbólica. Utilización de signos arbitrarios para designar objetos o situaciones, y transformar la realidad en términos no materiales.					
<b>Juego simbólico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se producen situaciones de manera simbólica dando significado a elementos de la situación y utilizando símbolos dentro de ella. (juego de simulación o juego simbólico: los objetos representan a otros objetos no presentes) Favorece las interacciones sociales y sirve para la resolución de conflictos.</li> <li>• Utilizado para el diagnóstico y tratamiento por psicólogos clínicos.</li> <li>• Su práctica es un fin en sí mismo. Se juega por jugar.</li> <li>• A partir de los 7 años se vuelve más complejo: el juego de las reglas.</li> </ul>					



<b>Tipos de juego</b> (Piaget, 1946)	<b>De ejercicio</b>	Periodo sensorio-motor. Repetición de actividades de tipo motor. Por puro placer del ejercicio. El simbolismo está ausente. (Juego turbulento)
	<b>Simbólico</b>	Utiliza abundante simbolismo. Reproduce escenas de la vida real. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. La realidad a la que tiene que someterse en la vida diaria, en el juego se subordina a sus deseos y necesidades.
	<b>De las reglas</b>	Hacia los 6-7 años. A diferencia del simbólico, aquí se puede ganar o perder. De carácter social se realiza mediante reglas (práctica y conciencia). Se hace necesaria la cooperación y la competencia. Importante para la socialización y la superación del egocentrismo.
	<b>De la construcción</b>	Habilidad y creación. Las reglas se reproducen el mundo. Determinada por su desarrollo motor, nivel de habilidad, o desarrollo intelectual. Requiere modelo mental y capacidad de representación avanzada.

- La capacidad de representación es de una enorme potencia cognitiva: amplía la posibilidad de actuar sobre la realidad, permite transformarla ya no sólo de forma material sino también de manera simbólica.
- La función semiótica nos permite emplear significantes y significados diferenciados.
- El lenguaje es la herramienta simbólica más potente.

ESTE TEMA **NO TIENE** LECTURA EN EL LIBRO DE LECTURAS DE PSICOLOGIA EVOLUTIVA I