

---

## T.5. EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REPRESENTACIÓN

### Glosario de términos:

- Significante
- Significado
- Función simbólica
- Ferdinand de Saussure
- Índices o señales
- Símbolos
- Signos
- Imitación diferida
- Imagen mental
- Juego simbólico
- Juego de ejercicio

### 1. INTRODUCCIÓN

Una representación es algo que 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.

- Hace posible “colocar” simultáneamente lo que ocurre de manera sucesiva.
- Sirven de soporte para comparar y establecer relaciones entre sucesos pasados, presentes y futuros.
- Permiten evocar el pasado y anticipar lo que puede pasar.

La elaboración de representaciones reposa en la capacidad de utilizar símbolos y signos que cuentan con significante y significado diferenciados.

Piaget lo llama la función simbólica o semiótica y se manifiesta en 5 conductas:

- La imitación diferida
- La imagen mental
- El lenguaje
- El dibujo
- El juego

### 2. LAS DISTINTAS ACEPTACIONES DE REPRESENTACIÓN

Al menos, dos acepciones:

1. La de Piaget (y que seguiremos en este capítulo) cuando describe la función semiótica y su desarrollo.



Capacidad que permite usar significantes diferenciados de los significados.

No todos los significantes están diferenciados de los significados, y en el proceso de desarrollo aparecen los índices y señales, por definición, ligados al significado.

Lo que Piaget llama representación es el estudio de esa capacidad de representar y de las vías por las que se lleva a cabo.

2. Una concepción más amplia y que subsume a la anterior.
  - = modelos de la realidad que construimos y que contiene nuestra realidad sobre el mundo.
  
  - = Codificación de los contenidos del conocimiento, de las formas en que se organizan dentro del sistema cognitivo.

NOTA: Muchos ps. cognitivos defienden que existe representación desde el momento del nacimiento.

- Se origina en la huella que deja la percepción.
- Se compone de todos los conocimientos de que dispone el bebé, su categorización del mundo y la comprensión del espacio o de los acontecimientos.

¿Cuándo se origina la representación? Visto así, es una cuestión de definición.

### 3. LOS ANTECEDENTES DE LA REPRESENTACIÓN

- La representación tiene un complicado origen, tanto filo/ontogenéticamente.
  - Hay cierta capacidad en otros mamíferos.
  - Se produce en el periodo sensoriomotor.
- Como la mayoría de las funciones ps. no aparece de forma súbita. Es el resultado de un proceso.
  - Hay que verla en conexión con el resto de las actividades, especialmente con las dedicadas a la extracción e interpretación de la información del mundo.
- Piaget admite que durante el periodo sensoriomotor exista presencia de una capacidad para interpretar índices y señales.
  - Algunos llaman a esta temprana capacidad "representación", pero Piaget no hasta que no se establezca la diferenciación entre significante/do.
- Si lo entendemos en un sentido amplio, ya hay representación en el periodo sensoriomotor.

- P. ej. reconoce un sonajero por el sonido.  
ii pero esa representación solo parece producirse en presencia del objeto y no permite una evocación en su ausencia.
- El bebé ya ha ido extrayendo regularidades que le permite crear expectativas.  
ii pero depende de la recepción de estímulos inmediatos relacionados con lo que va a suceder. No le permite evocar acontecimientos lejanos.
- Hacia el 2º-3er estadio (1 mes-8 meses) empieza a ser capaz de reconocer situaciones/objetos a partir de tan solo un aspecto de la situación/objeto.
  - Pero todavía no es una auténtica representación, significativo/do no son ≠ (el significativo es una parte del significado).
- La imitación juega un importante papel en la génesis de la capacidad representativa.
  - El ñ empieza por utilizar representaciones motoras antes que abstractas.
- En el 6º estadio (15-18 meses) aparece la capacidad de utilizar medios simbólicos para referirse a las cosas/situaciones sin necesidad de actuar sobre ellas materialmente. Esto es lo que marca el final de este estadio y la entrada en el siguiente.

Manifestaciones:

- Capacidad para comunicarse (gestos intencionales, palabras)
- Juegos simbólicos.
- Imitación diferida.
- Esta capacidad de representación y comunicación se desarrolla a una enorme velocidad durante el 2º año y va a tener una influencia determinante.
  - El lenguaje abre posibilidades insospechadas al hombre en su capacidad para representarse la realidad o su propia acción. Y es un elemento importantísimo de nuestra capacidad cognitiva.
  - El lenguaje permite actuar sobre las cosas de manera indirecta, a través de las palabras. Tb el dibujo o el juego simbólico.
- Lo característico de todas estas actividades “representacionales” es que en vez de actuar directamente sobre la realidad, lo hacemos a través de un sustituto (a través de los significantes).
  - El uso de significantes abre las posibilidades del desarrollo ps permitiéndonos distanciarnos de la situación presente y abordar mundos alejados en el espacio o en el tiempo, incluso ficticios y que solo existen en la mente.
- Fue mérito de Piaget el darse cuenta de que hacia los 18 meses aparecían diversas manifestaciones de esta capacidad a la que llamó función simbólica o semiótica.

#### 4. DIVERSOS TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Piaget**, apoyándose en **Saussure**, clasifica los tipos de significantes de acuerdo con el grado de conexión con el significado.

Se trata de un continuo en el que es difícil establecer cortes en un punto concreto.

Así tenemos:

1. Índices o señales.

Significante/do no están  $\neq$ . El significante es un trozo, una parte, un aspecto, una consecuencia o algo que va indisolublemente unido al significado.

El significante y el significado están tan estrechamente asociados que, en sentido estricto, su interpretación no constituye una manifestación de la capacidad de representación, pero sí un 1er paso hacia ella.

Los animales las emplean con frecuencia.

Ej.: el humo, ruidos en la otra habitación, una mano...

2. Símbolos

El significante puede ser independiente del significado, pero guarda cierta conexión con él: una "relación motivada".

Guarda una mayor distancia con lo que designa que la señal. Pueden ser individuales o colectivos.

Ej.: dibujos, fotografías, juego simbólico, algunas señales de tráfico, la imagen de la justicia...

3. Signos

Significantes arbitrarios, establecidos mediante convención o un largo proceso histórico  $\rightarrow$  (ya) no existe ninguna relación clara entre significante/do.

La distancia entre significante/do es máxima. Necesitan ser colectivos.

Ej.: palabras (no onomatopéyicas), lenguaje escrito, símbolos matemáticos

Frecuentemente, las formas de representación simbólica tienen un entronque con características de grupos sociales, con sus tradiciones, o incluso con la especie humana.

## 5. LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SEMIÓTICA

El nacimiento de la función semiótica se manifiesta a través de:

- La imitación diferida: manifiesta la existencia de modelos internos que imita.
- La imagen mental: representación de una situación que no se reduce a la huella perceptiva. Se entienden como una imitación diferida e interiorizada.
- El lenguaje: uso de signos arbitrarios que designan objetos y situaciones.

- El dibujo: supone el uso de una imagen interna.
- El juego simbólico.

Todas estas manifestaciones surgen casi a la vez hacia el final del periodo sensoriomotor y permiten utilizar medios simbólicos.

## 6. LA IMITACIÓN DIFERIDA

Imitación en ausencia del modelo que pone de manifiesto la existencia de modelos internos de lo que se está imitando.

El significante no puede considerarse como una parte del significado al estar separado de él por un intervalo temporal.

Para Piaget la imitación con modelo es una prefiguración de la representación; una especie de representación en actos materiales pero no en pensamiento.

La imitación es lo que hace posible el paso de la actividad sensoriomotora a la representación.

La imitación diferida deja de ser una copia directa, se separa de su contexto → se convierte en un significante ≠ del significado.

Supone la existencia de un modelo mental interno ya que el niño no tiene presente el modelo real que percibió anteriormente.

El juego simbólico y la imitación permanecen estrechamente unidos y siguen coexistiendo en actividades adultas.

## 7. LAS IMÁGENES MENTALES

Piaget las define como una imitación interiorizada y, por tanto, diferida.

Son un tipo de representación interna sin correlato exterior que constituyen:

1. Un elemento importante para el recuerdo.  
Son algo interno que nos queda cuando no tenemos delante la situación, y que podemos evocar, pero son algo más que las huellas que deja la percepción e implican todo el conocimiento que el sujeto tiene acerca de la situación.

Pueden ser visuales, auditivas, olfativas y gustativas.

2. Una guía para la acción.

Son la manifestación de la representación más difícil de estudiar porque se han de inferir. Se estudian de manera indirecta a través del dibujo, descripciones verbales o tareas específicas (vs la imitación, el juego, el lenguaje).

Además:

- Hay datos que apoyan que la manipulación de las imágenes se parece más al examen directo de los objetos que al del lenguaje.
- Las imágenes comparten muchas características con los objetos que representan.
- Actúan de manera muy distinta a la información verbal.

Besiach y Luzzatti estudiaron sujetos con daño cerebral en la región parietal del hemisferio derecho y desarrollaban “negligencia visual” en el lado izquierdo (=leían solo la parte derecha de las palabras)

Experimento: imaginarse en una plaza desde un lado y desde otro.

Resultados:

- 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.
  - o Si fuera una huella, lo tendrían que haber visto todo.
- Parece 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 un objeto.

Piaget e Inhelder se oponen a la idea de que las imágenes deriven de la percepción y sostienen que la imagen es resultado de la actividad del sujeto, porque:

- D.p.d.v. neurológico la evocación interna de un movimiento desencadena las mismas ondas eléctricas tanto en el cerebro como musculares que la ejecución del movimiento. Podría considerarse un bosquejo de ese movimiento.
- Si las imágenes provinieran de la percepción deberían existir desde el nacimiento y se manifiestan mucho más tarde.

Para ellos:

- Las imágenes mentales derivan de la imitación (son una imitación interiorizada) y del conocimiento que se tiene sobre el objeto o situación.
  - o Contienen más material que el que dejaría la simple percepción.
- La imagen es el resultado de la actividad del sujeto.

- P. ej. las imágenes hacen intervenir no solo la percepción, sino también la motricidad.

Además:

- Las imágenes se encuentran muy ligadas al n. de desarrollo intelectual del ñ.
  - o El ñ forma imágenes de las cosas/situaciones según las entiende, más que según se desarrollan delante de él.
- Las imágenes se pueden clasificar en:
  - o Reproductivas: representarse algo que se ha percibido anteriormente. No suelen presentar dificultades.
  - o Anticipadoras: presentan mayor dificultad.

## 8. EL DIBUJO INFANTIL

- Pese a que los dibujos infantiles siempre tienen una intención realista, es mucho más que una simple copia de la realidad y supone el empleo de imágenes internas.
- Las relaciones del dibujo con otras formas de representación son muy estrechas y, en principio, no pueden separarse de ellas. P.ej.:
  - Con la imitación:
    - o En sus comienzos el dibujo surge de la actividad motora, como una prolongación, y los primeros dibujos se limitan a reproducir movimientos de la mano que dejan una huella.
    - o El ñ imita movimientos y pronto imitará también los objetos/personas tratando de recoger las características más llamativas.
    - o El dibujo es una forma de imitación de la realidad y por ella guarda gran parentesco con la imitación diferida.
  - Con el juego:
    - o El dibujo es una actividad de gozo y placer.
  - Con las imágenes mentales:
    - o Si las imágenes mentales son imitaciones interiorizadas, los dibujos son imitaciones exteriorizadas.
  - Con el lenguaje:
    - o Menos evidentes con el verbal, pero sí con la lengua escrita.
    - o El ñ más pequeño prefiere describir la realidad mediante el dibujo que mediante la expresión escrita, que todavía no domina, pero ambas actividades exigen un dominio motor muy parecido.
    - o Las letras son para el ñ pequeño como dibujos.
      - Ferreiro: al principio el ñ no ≠ dibujo-escritura, realizando para ambas el mismo trazo.

- La ≠ entre lo icónico-no icónico sería un 1er paso de la alfabetización (3 o 4 años).
- El dibujo debe verse en conexión con las restantes manifestaciones de la función semiótica. Su desarrollo sigue en muchos casos un curso paralelo.
- Hace intervenir todos los aspectos y capacidades del ñ:
  - Tiene un importante componente motor (incluye la inhibición de movimientos) → mejora la motricidad fina.
  - También un componente cognitivo: refleja la comprensión que el ñ tiene de la realidad, su representación espacial y cómo concibe las cosas.
  - Componente afectivo: representa lo que interesa, preocupa o desea. También busca la belleza.

Por todo ello el dibujo se emplea en las pruebas de inteligencia y como vía para penetrar en la afectividad del ñ.

- Como rasgo distintivo: es la única producción material del ñ.
  - Empieza a dibujar imitando a los adultos, tras ver cómo dejamos huellas.
  - Con el dibujo descubre que puede dejar marcas de una relativa permanencia y descubre maravillado su poder.
  - Supone la posibilidad de dejar una huella, de tener una influencia sobre el medio (sobre el que normalmente tiene poca capacidad de influencia).
- Depende de la disponibilidad de materiales.
  - Realizan menos esculturas que dibujos.
  - Guinea: hay menos dibujo en papel.
- El interés por el estudio del dibujo surgió pronto:
  - Preyer (1882)
  - Sully (1896,) influido por el evolucionismo, establece 3 estadios:
    - Garabatos sin forma
    - Esquema lunar de la cara humana
    - Tratamiento sofisticado de figuras humanas y animalesY señala que la evolución de los dibujos Ω evolución orgánica.
  - La influencia del evolucionismo → la ≈entre dibujos “primitivos” / de ciertas tribus de la época/ dibujos infantiles.
  - Principios del s. XX: Luquet (1913 y 1927)
  - Después el interés se desvaneció y reapareció en los años 80.
    - Destaca Goodnow (1977)

### 8.1. Las etapas del dibujo

**Luquet:** la característica esencial del dibujo infantil es que es fundamentalmente realista:

- Por la naturaleza de sus temas
- Por sus resultados: se interesan por las “formas de vida” más que por las “formas bellas”.

Y distingue una serie de fases (cada una con un tipo de realismo) (ver tabla pág. 159):

- El realismo fortuito
- El realismo frustrado
- El realismo intelectual
- El realismo visual

a) *El realismo fortuito:*

- El dibujo comienza siendo una prolongación de la actividad motora.
- Los 1<sup>os</sup> dibujos son los garabatos
  - o =líneas que reproducen los movimientos que el ñ está explorando
  - o = huellas de los gestos que el ñ realiza explorando los movimientos.
  - o Van a ser los ladrillos de los dibujos figurativos.
- Pronto empiezan a encontrar semejanza entre sus dibujos y la realidad o tratan de plasmar la realidad en el dibujo.
- El parecido fortuito trata de consolidarse a posteriori. Pasa de una situación no intencionada a una intencionada.

b) *El realismo frustrado:*

- Intenta dibujar algo concreto pero se encuentra con obstáculos:
  - o Control motor
  - o Atención discontinúa y limitada (y muy particular)
  - o Aparecen los cefalópodos o cabezudos: 1<sup>a</sup> representación de la figura humana (cabeza sin tronco, con piernas y/o brazos)
  - o El rasgo más importante es la “incapacidad sintética” (= distorsión de proporciones, relaciones, orientación y disposición de los elementos).

c) *El realismo intelectual:*

- Una vez superada la incapacidad sintética nada impide ya al dibujo infantil ser completamente realista, pero no es un realismo adulto: no es de tipo visual, sino intelectual.
  - o El ñ no dibuja lo que ve, sino lo que sabe del modelo.
- Es la fase del dibujo que más llama la atención y puede considerarse la más representativa de los dibujos infantiles.
- Hay varias maneras en que realiza esta representación. P.ej:
  - o La transparencia (=hace visible lo que debería quedar oculto)
    - P.ej. casas donde se ve el interior.
  - o El abatimiento (=cambio de plano/enfoque)
    - Muy frecuente cuando se dibujan seres vivos.
- En este estadio, más que una falta de síntesis habría un exceso: quiere mantener todos los puntos de vista posibles.

d) *El realismo visual:*

- A partir de los 8 – 9 años trata de representar la realidad tal y como la ve.
- Intenta utilizar las reglas de la perspectiva y de atenerse al modelo, tratando de aproximarse a la percepción visual.
- Los dibujos pierden “la gracia” y muchos ñ dejan de dibujar al juzgarse poco hábiles.

Pese a la posibilidad de establecer fases, la evolución del dibujo no es lineal. Hay avances y retrocesos, muchas veces provocados por la dificultad de la propia tarea.

## 9. EL LENGUAJE

Surge a la par que las 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.

## 10. EL JUEGO

El juego simbólico es otra manifestación de la capacidad representativa. Va a ser de gran importancia y va a ocupar mucho tiempo entre 2-6 años.

Es una simulación, se comportan “como si” o recrea situaciones donde representa roles diferentes al suyo.

Como en el resto de los juegos, se juega por el placer que provoca la propia actividad.

En el periodo sensomotor hay un juego de ejercicio (o de motor). Y durante el 2º año de vida surge el juego simbólico.

- Piaget: en su inicio, el JSIM está muy ligado a la imitación diferida.
- + 4 años: los juegos se hacen +complejos.
  - o Suponen una representación de la realidad más exacta.
  - o Son más coherentes y cobran cada vez más importancia los juegos colectivos. Ej. mamás, médicos, vendedores, maestras...
  - o Reproducen situaciones sociales. Ejecutan los guiones que poseen (=esquemas)
  - o Las situaciones se cambian o inventan con arreglo a las necesidades del juego.
  - o Los ñ discuten la asignación de papeles habiendo participantes presentes e imaginarios.
  - o Los ñ tienen conciencia de que se trata de un juego y dan muestra de ello.
- En el JSIM los objetos tienen un papel importante.
- Objetos y participantes pueden cambiar de rol en el transcurso del juego.
  - o ijse suele respetar el género → interesante para ver cómo se construyen los estereotipos
  - o Los chicos prefieren roles activos
- El contenido viene del mundo circundante, de las actividades de los adultos, de la tele..., pero la forma de tratarlo viene determinado por la edad.
- Importante papel del JSIM:

- favorece las interacciones sociales
  - el aprendizaje de los papeles sociales
  - facilita la resolución de conflictos → muy empleado en diagnóstico y tratamiento.
  - Permite la exploración y práctica “segura” del mundo físico y social
  - En él se puede rastrear la génesis de la ficción
  - La mejor ventana para acceder a la capacidad imaginativa del ñ.
- + 7 años se hace todavía más complejo:
- Disfraces, representaciones teatrales...
  - En las niñas domina el juego con muñecas
  - Aparece otro tipo de juego: el juego de reglas.

### 10.1. Características del juego

- Comienza muy pronto y perdura toda la vida.
- Muy fácil de reconocer, pero muy difícil de definir.
- Su principal característica: su práctica constituye un fin en sí mismo. Se juega por jugar, por el placer que produce.

Desde los 1<sup>os</sup> autores interesados por el desarrollo del ñ, siempre ha estado presente el juego.

El 1<sup>o</sup> en realizar un trabajo considerable fue **K. GROSS**, quien a finales del XIX publica dos libros: uno sobre juego en animales y otro en el hombre.

Propone la t<sup>a</sup> del **pre-ejercicio**:

- El juego es necesario para la maduración psico-fisiológica y está ligado al crecimiento.
- Es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones adultas.
- El ñ las puede ensayar sin la responsabilidad de llevarlas a término. Hace “como si”
  - Realiza simbólicamente actividades que luego necesitará.
  - Lo hace en libremente, sin las trabas de conseguir un final.
- La finalidad está en sí mismo, en el placer que produce.
  - Le interesa más el proceso que el producto.
- El JLOC → desarrollo físico.
- El JSIM → actividades posteriores de carácter social.

Ya en el s. XX:

1. FREUD: el juego Ω la expresión de pulsiones inconscientes. Realiza sus deseos insatisfechos.
2. VYGOTSKI: el juego es una actividad social en la que gracias a la cooperación con otros niños se adquieren papeles complementarios al propio.
  - Se ocupa principalmente del JSIM y subraya la importancia de los objetos y de los otros.

3. BRUNER: el juego está vinculado a la inmadurez con la que nacemos → producción de gran cantidad de conductas variadas → adaptación muy flexible.
  - Durante la etapa de inmadurez el juego permite al niño experimentar con conductas complejas concentrándose en la realización de la actividad y no en el logro del objetivo, minimizando además las consecuencias de la propia acción.
  - Además es una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no se intentarían bajo presión.
  - Y para explorar materiales e instrumentos, sin ningún motivo aparente, descubriendo así muchas de sus propiedades.
  
4. PIAGET: No es diferente a las actividades no-lúdicas: hay asimilación y acomodación, aunque hay predominio de la asimilación: “asimilación deformante”.
  - La realidad se somete a los deseos del niño, sin que este tenga que someterse a los límites que la realidad impone.
  - En el juego casi todo es posible.
  - También aprende cosas de la realidad, controlándolas.

El juego también está presente en otros animales:

- Cuanto más avanzado se está en la escala biológica mayor es el tiempo que se dedica al juego durante la infancia.
- GROSS: los animales que presentan formas complejas de adaptación las consiguen practicándolas a través del juego durante la infancia.
- Para los animales el juego proporciona medios de exploración y adaptación al medio.
  - Los animales de conducta programada, no juegan.
  - Los animales de conducta adulta flexible, juegan más.
- Pero si muchos animales juegan, en el hombre el juego alcanza una importancia muy superior:
  - Jugamos más y durante más tiempo.
  - Somos los únicos que de manera sostenida jugamos con otras especies.
    - Algunas especies que comparten hábitat también lo hacen, pero no llega a ser frecuente.

## 10.2. Los tipos de juego

Seguimos la clasificación hecha por Piaget (mirad la tabla pág 164)

### a) El juego de ejercicio:

- Ya en los tres 1<sup>os</sup> estadios aparecen conductas en las que el niño actúa por el placer funcional de realizar la actividad. Sirven para consolidar lo adquirido.

- = repetición funcional de las acciones sensomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el placer que proporcionan.
    - El niño emplea un esquema, pero una vez alcanzado el objetivo, la actividad continúa realizándose por el puro placer de ejecutarla.
  - Son actividades que se realizan por sí mismas → asimilación funcional que permite consolidar esquemas.
  - Ej. de antecedente de juego de ejercicio: succionar en vacío.
- 
- En el 4º: realiza la acción-medio y se olvida de la acción-fin. Manifestaciones de risa.
  - En el 5º estadio: hace más complejas sus acciones por el placer de reproducirlas.
  - Los límites entre el juego y la actividad con un propósito son muy débiles. El juego se trata de las mismas actividades pero con otro fin.
  - Piaget estudió principalmente el juego de bebés en solitario, pero también hay juego de bebés con adultos.
  - Un tipo de JEJER que practicarán posteriormente es el juego turbulento (en grupo).
  - El JEJER continuará toda la vida, a veces integrados en otro tipo de juegos (JSIM y JREG)

**b) El juego simbólico.** Ya tratado durante el tema.

**c) El juego de reglas.**

- Hacia los 6-7 años.
- Es de carácter social.
- Existen unas reglas que definen y acotan el propio juego.
- Importante papel de cara al desarrollo social: para jugar han de cooperar, competir y ajustarse a las reglas. Incluso obligan a ponerse en el punto de vista del otro, anticipando sus acciones. Esto es muy importante para superar el egocentrismo.
- Piaget estudió principalmente el juego de las canicas y del escondite (este solo lo estudio en niñas). Su estudio sobre las reglas se centra en dos aspectos:
  - La práctica de las reglas: cuáles son las reglas y cómo las utilizan.
  - La conciencia de las reglas y cómo entienden que deben someterse a ellas.
- Forma parte de la cultura propia de los niños que se transmite de unos a otros con escasa intervención adulta.
- Se han prolongado en los deportes.

**d) Los juegos de construcción.**

- Juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en los que las reglas son eso: reproducir el mundo.
- Muchas veces es solitario, aunque también puede darse en cooperación.
- La capacidad de construcción está determinada por el desarrollo motor del niño, su habilidad y su desarrollo intelectual.
- Requiere el manejo de un modelo mental y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se copia un modelo.
- Muy útil para el desarrollo de muchas capacidades:
  - o La actividad creativa del niño es muy grande
  - o Se trabajan cuestiones de equilibrio, de espacio, de número, de mecánica...

A medida que el niño crece, los juegos se hacen cada vez más mixtos.

También hay juegos con el lenguaje que ayudan a adquirirlo.

### **10.3. Juguetes, juegos y juegos de ordenador.**

Sobre los juguetes:

- Durante los 1<sup>os</sup> meses el niño lleva a cabo una importante labor de exploración. Todos los objetos que el niño emplea podrían considerarse como juguetes.
- Las muñecas son uno de los juguetes más antiguos y han contribuido a la “socialización” de las niñas como amas de casa y como madres.

Sobre los juegos de mesa:

- Es difícil jugar a ellos sin el material adecuado (vs exploración de objetos o JSIM)

Sobre juegos de ordenador y demás aparatejos:

- Pueden ser beneficiosos o nocivos, depende de muchos factores.
- Son como los demás juegos que practicamos (juegos motores, de reglas, de construcción, de simulación...)

