

LIBROS Y REVISTAS

Jean Piaget. *LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO*. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. Fondo de cultura económica, México, 1973.

1. Ideas generales sobre la teoría de Piaget:

Piaget no se limita a estudiar la psicología de la inteligencia sino que su sistema abarca la psicología de la afectividad, de la moral y considera fundamental la psicología genética para explicar la naturaleza y el funcionamiento de los mecanismos del adulto, y resolver algunos problemas de la psicología científica a través de la epistemología genética.

En base a estos hechos se ha dicho que Piaget cae en reduccionismo cuando aplica su teoría a la afectividad, a la moral y a la ciencia.

Según Piaget el desarrollo de la inteligencia tiende constante y progresivamente hacia la adaptación mental que es una forma superior de equilibrio y que es la prolongación de la adaptación biológica en general. El equilibrio lo define como un estado en permanente dinamismo y el proceso para lograrlo lo llama proceso de equilibrio. Una motivación, una necesidad o un cambio exterior introducen un desequilibrio que el individuo trata de resolver por medio de dos procesos fundamentales que se producen a todo lo largo —y más allá aún— de las

etapas del desarrollo mental. Estos procesos son:

1. La **asimilación** que consiste en la integración de lo que es externo (del mundo) a las estructuras propias del sujeto.

2. La **acomodación** cuyo papel es transformar las estructuras propias en función de los cambios externos.

La asimilación y la acomodación están en constante integración, según el momento del desarrollo o en un mismo momento de éste, puede prevalecer una sobre otra. Al final del desarrollo se establece un equilibrio entre las dos pero Piaget insiste que dicho equilibrio no es de ninguna manera estático sino que está en permanente actividad. El equilibrio final correspondiente a la etapa de las operaciones lógicas, formales y del pensamiento hipotético deductivo puede deshacerse por prevalencia de la asimilación sobre la acomodación o viceversa. En circunstancias particulares, tal como ocurre en los sueños en los que —como se verá— Piaget considera que la asimilación existe casi en estado puro.

Como otros autores que se han dedicado al estudio de la psicología genética, Piaget describe varios estudios de desarrollo aclarando con toda precisión que en primer lugar un estudio no consiste en una yuxtaposición de propiedades extrañas unas a las otras, sino que forma una estructura de conjunto; en segundo lu-

gar que una estructura edificada a una edad determinada se vuelve parte integrante de la estructura de la edad siguiente. Los estadios de desarrollo —agrega— han sido establecidos para definir niveles de función que corresponden a una sucesión de funciones. Insiste (además) en lo arbitrario que es fijar límites cronológicos precisos entre un estadio y otro; y en las diferencias individuales y socio-culturales en cuanto a esos límites.

Puede decirse que para Piaget los únicos esquemas innatos son los reflejos (el de succión por ejemplo), que abren el estadio sensorio-motor. Pero aún así, los reflejos no son estáticos ya que gracias a la asimilación y a la acomodación sufren transformaciones importantes (succión del dedo y de los objetos). En lo que se refiere a la maduración del sistema nervioso a la que tanta importancia se dio, no explica por sí misma el desarrollo intelectual, siendo una condición necesaria pero no suficiente para éste. La influencia del medio exterior es tan importante como la maduración ya que, por ejemplo, el niño no adquiere el lenguaje si no recibe estímulos verbales por más maduro que esté su sistema nervioso.

Otro aspecto importante es que la inteligencia no depende de la aparición del lenguaje y por consiguiente del pensamiento y que es previa a ellos. Existe, por lo tanto, inteligencia desde el nacimiento. Por otra parte, el haber llegado a la etapa de las operaciones lógicas no significa que se llegó a un tope que llevará a una progresiva decadencia como sucede con algunas funciones que

dependen del estado de los órganos (la percepción visual, por ejemplo), por el contrario, dice Piaget: "Las funciones superiores de la inteligencia y la afectividad tienden hacia un "equilibrio móvil", tanto más estable cuanto más móvil es, de tal forma que, para los espíritus sanos, el final del crecimiento no indica en absoluto el inicio de la decadencia, sino que autoriza un progreso espiritual que no tiene nada de contradictorio con el equilibrio interno".

Piaget distingue cuatro estadios de desarrollo, a saber:

1. Sensorio-motor, de 0 a 24 meses.
2. Preoperatorio, de 3 a 6 años.
3. De las operaciones concretas, de 7 a 11 o 12 años.
4. De las operaciones formales, después de los 12 años.

2. Análisis del libro:

En la segunda mitad del estadio sensorio-motor y al principio del preoperatorio, es cuando existe en el niño el pensamiento simbólico cuya preparación había sido anunciada anteriormente a través de la imitación y que continuará ejerciéndose en las etapas siguientes, aún en el adulto; principalmente a través de los juegos simbólicos de los niños, de los sueños tanto del niño como del adulto. La iniciación de la función simbólica tiene particular importancia puesto que gracias a ella se desarrollarán el lenguaje (sistemas de signos colectivos) y los símbolos individuales.

Debemos recordar ante todo que, siguiendo el pensamiento de

los lingüistas, Piaget hace una distinción entre el símbolo y el signo. El símbolo, tal como lo definió De Saussure y que según Piaget coincide con el sentido que le dio la escuela psicoanalítica, consiste en una "imagen que entraña una significación a la vez distinta de su contenido inmediato y en forma tal que existe una semejanza más o menos directa entre el significante y lo significado". El símbolo según la escuela Saussuriana, es un significante "motivado", es decir que testimonia una semejanza cualquiera con su significado. Una metáfora es un símbolo porque entre la imagen empleada y el objeto existe una conexión, no impuesta por la convención social sino directamente sentida por el sentimiento individual.

En cambio, el signo que es el instrumento del pensamiento racional, se define como un "significante arbitrario", ligado a su significado por una convención social y no por un lazo de semejanza. Tales son la palabra o signo verbal, con su expresión gráfica y el símbolo matemático.

Hay un símbolo en el sentido más amplio desde el momento en que se pueden representar algo por algo distinto. Para ello, así como para la representación en general, es necesario que a la vez haya diferenciación entre el significante y el significado.

La primera manifestación del pensamiento representativo y que desembocará en la función simbólica, es la imitación. La imitación primitiva aparece cuando existe asimilación a esquemas sensorio-motores ya conocidos y prolongación de la acomodación. Tal sucede, por ejemplo cuando

el llanto del niño se prolonga estimulado por la voz del adulto que reproduce el llanto. También sucede cuando el niño junta y separa las manos estimulado por el mismo gesto en el adulto. En un principio, esta imitación depende de dos condiciones: a) Que la asimilación se haga sobre esquemas ya conocidos, es decir que, para el ejemplo de las manos, debe haberlo realizado previamente en forma espontánea (reacción circular); que lo imitado y el modelo deben situarse en su campo perceptivo actual es decir que sólo habrá imitación en presencia de modelo a imitar. En esta etapa de inteligencia sensorio-motora se establecen las diferencias entre juego, imitación y adaptación inteligente, en función de la interacción entre asimilación y acomodación. En el acto de adaptación inteligente, cada objeto o cada movimiento es asimilado a un esquema anterior que se acomoda a él en respuesta, así la asimilación y la acomodación siguen paso a paso el desarrollo de los acontecimientos pudiendo anticiparlos en el juego, el objeto es asimilado simplemente a un esquema anterior conocido, sin acomodación nueva. En la imitación, el esquema anterior se transforma al acomodarse al modelo actual, lo que permite reconstruirlo. Por eso, en la imitación prevalece la acomodación, en el juego la asimilación y el equilibrio entre asimilación y acomodación constituye el acto inteligente.

Más tarde al coordinarse los distintos esquemas sensorio-motores, al establecerse relaciones entre los objetos, al descenderse de éstos y al utilizar índices



(siendo el índice un elemento perceptivo que permite adelantarse a la acción futura y utilizar el esquema pasado), la imitación podrá hacerse en forma sistemática sobre modelos nuevos (por asimilación de éstos a los esquemas ya establecidos), incluyendo los movimientos invisibles del propio cuerpo.

Ulteriormente, la imitación del modelo podrá ser "diferida" (es decir que puede hacerse en ausencia del modelo) e "interiorizada" (o sea que se logra imitar inmediatamente nuevos modelos, reemplazando la acomodación exterior por una combinación interna de movimientos). De hecho, con la imitación diferida e interiorizada se hacen posibles la representación y la imagen mental, cuando el niño por ejemplo, hace como si estuviera dormido. Para que se constituya la función simbólica, la imitación debe poder descentrarse de la acción propia, por ejemplo cuando la niña hace dormir a su muñeca.

En cuanto a la representación Piaget explica que este término puede ser utilizado en dos sentidos diferentes: En un sentido amplio la representación se confunde con el pensamiento, es decir con toda inteligencia que no se apoya simplemente en las percepciones y los movimientos, sino en un sistema de conceptos y esquemas mentales; ésta es la representación conceptual. En un sentido estricto, se reduce a la imagen mental o al recuerdo-imagen, es decir a la evocación simbólica de realidades ausentes. Esta es la representación simbólica o imaginada. Ambas representaciones tienen relación entre

sí; además de ellas deben tenerse en cuenta los signos colectivos que constituyen el lenguaje. A este respecto, Piaget subraya la diferencia entre la imagen y el lenguaje interior. La imagen es individual y privada y sirve para traducir las experiencias privadas, de ahí su importancia. Es mucho más interiorizada y se exterioriza más difícilmente. En cambio, el lenguaje interior es mucho más socializado y conserva siempre una tendencia a exteriorizarse, es el esbozo de una posible palabra exterior.

En un extenso capítulo sobre el juego, y después de pasar revista a las diferentes clasificaciones de los juegos infantiles, Piaget pone en relación a éstos con su propia teoría.

El juego depende de tres tipos de estructuras: el ejercicio, el símbolo y la regla. Antes de la aparición del símbolo existe en el niño el juego de ejercicio que consiste en poner en acción diferentes conductas, como si el niño ejerciera "en vacío" sus estructuras (por ejemplo, saltar un riachuelo y volver al punto de partida), este juego sin símbolos y sin ficciones está también presente en el animal, a partir del segundo año de vida y con la aparición del signo, se establece el juego simbólico que implica la representación de un objeto ausente, cuando, por ejemplo, el niño mueve una caja imaginando que es un automóvil, representa simbólicamente a éste por medio de la caja y se satisface con una ficción ya que el lazo entre significativo y significado es totalmente subjetivo. Por último desde que se establece la socia-

lización aparece el juego de reglas, el que implica relaciones sociales e interindividuales. La regla a su vez, implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación, una falta. En una categoría aparte se sitúan los llamados juegos de construcción que indican una transformación interna del símbolo en el sentido de la representación adaptada. Se pueden ubicar a medio camino entre el juego y el trabajo inteligente o entre el juego y la imitación. Esto sucede cuando el niño en lugar de representar un barco por un pedazo de madera, construye realmente un barco con sus distintos elementos, confundiendo el significativo con el significado. Por lo tanto, es difícil determinar si la construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo.

La forma más primitiva del juego simbólico es el esquema simbólico que consiste en la reproducción de un esquema sensorio-motor fuera de su contexto y en ausencia de su objetivo, por ejemplo, cuando el niño hace como que duerme. Más tarde, gracias a la correspondencia entre el yo y los otros, será capaz de hacer dormir a su muñeca. Con esto, se establece el simbolismo ya que se disocian el simbolizante (el objeto y el gesto ejercitado por juego) y lo simbolizado (el gesto representado, es decir dormir).

En una etapa ulterior, ya no es la actividad propia la que es representada sino que un objeto puede representar a otro (una caja es un auto), o es el mismo niño que representa la actividad de otra persona (reproducción de

gestos o actitudes de otras personas).

A través del juego simbólico el niño puede corregir lo real, al jugar con una taza vacía cuando no puede jugar con el agua de la tina durante su baño. También puede realizar en juego lo que no se atrevería hacer en la realidad. El juego sirve además, para liquidar una situación desagradable reviviéndola ficticiamente. Esto último indica claramente, dice Piaget, que la función del juego simbólico es la de asimilar lo real al yo, liberando a éste de las necesidades de la acomodación.

A un nivel superior, entre los 4 y los 7 años comienzan a desaparecer los juegos simbólicos anteriores porque el símbolo es cada vez menos deformado y llega a convertirse en simple representación de la realidad. Las construcciones lúdicas son más ordenadas, hay mayor preocupación por la veracidad de la imitación y al iniciarse la socialización se establecen juegos colectivos en los que se diferencian y complementan los papeles de cada uno de los niños. Se llegará, por último, a partir de los 11 o 12 años, a una declinación del juego simbólico que será reemplazada por el juego de reglas, el único que subsiste en el adulto.

3. En otro capítulo Piaget describe en los juegos infantiles dos tipos de símbolos: el primero es el símbolo primario o consciente cuya significación es perfectamente comprendida por el niño (un objeto que representa un gato); el segundo es el símbolo secundario e inconsciente cuya significación no es comprendida



por el sujeto. Esto último sucede, por ejemplo, cuando el niño juega por casualidad con dos muñecas, una grande y otra pequeña y que hace que ésta (símbolo inconsciente de su hermanita) se vaya de viaje mientras que la grande se queda con su mamá. Esta distinción entre símbolos conscientes e inconscientes es relativa porque existen todos los intermediarios posibles entre ambos y porque todo símbolo es a la vez consciente e inconsciente. Es más, todo pensamiento, aun el más racional, es siempre a la vez consciente e inconsciente ya que la acomodación del pensamiento es en general consciente y la asimilación, aun racional, es casi siempre inconsciente. En el pensamiento reflexivo científico, existe todo un proceso de asimilación que permanece inconsciente. Tal ocurre cuando se trata de resolver un problema nuevo trasponiendo sin crítica los hábitos del espíritu y las nociones empleadas en otros terrenos; es decir cuando hay asimilación de esquemas anteriores ya establecidos.

Los símbolos secundarios incluyen tres grupos de símbolos lúdicos; los que se refieren a los intereses ligados al propio cuerpo (succión, excreción), los que se refieren a los sentimientos familiares elementales (amor, celos, agresividad) y los que se refieren a las preocupaciones centradas sobre el nacimiento de los niños.

El sueño en el niño prolonga el juego, pero con algunas diferencias; en el sueño el sujeto cree en lo que sueña en tanto que en el juego la creencia es

relativa. La conciencia dirige mejor los juegos que los sueños y por consiguiente es más fácil dirigir los juegos. Por último, en el sueño hay limitación en cuanto al empleo de símbolos que se limitan a imágenes mentales que representan un objeto o imágenes mentales sustitutivas de las primeras mientras que en el juego todos los objetos al alcance del niño pueden ser utilizados como símbolos.

En este mismo capítulo, Piaget se refiere extensamente y con una actitud crítica a la teoría psicoanalítica, en particular a las de Freud y Jung. Ha llegado el momento, dice, de olvidar a la vez prevenciones oficiales y el espíritu de camarilla, para integrar la parte viviente del freudismo en la psicología... Agrega que, los métodos y los hechos del psicoanálisis son incontestables y para conocerlos es suficiente someterse uno mismo a un "Psicoanálisis didáctico". Esto último, parece indicar que Piaget ha estado en tratamiento. En otra parte, menciona un trabajo que presentó en el Congreso Internacional de Psicoanálisis de Berlín en 1922.

Se nota que además ha leído atentamente a los autores psicoanalíticos. Todo lo anterior hace que Piaget pueda referirse al psicoanálisis con un conocimiento profundo del tema; acepta el concepto de inconsciente pero no como una entidad separada de lo consciente y acepta el mecanismo de represión pero critica la idea freudiana de censura.

En cuanto al inconsciente colectivo de Jung estaría dispuesto a creer en su existencia si lo

heredado fuese la posibilidad de tener representaciones simbólicas colectivas y no las mismas representaciones.

En la última parte del capítulo, Piaget intenta dar su propia explicación del simbolismo inconsciente. La inconsciencia se explicaría según él por dos hechos: primero, porque existe un egocentrismo tal que se produce una indiferenciación completa entre el yo y el mundo exterior, o sea un estado de no conciencia del yo.

Este lleva al segundo aspecto que es una asimilación casi pura, no existiendo prácticamente acomodación al estado actual. Esto es lo que ocurre en los sueños, en los que el mundo exterior es representado por las imágenes y es asimilado sin resistencia alguna al yo inconsciente. Una situación parecida se produce en el símbolo inconsciente lúdico con la diferencia que subsiste cierta acomodación y por lo tanto no se pierde tanto la conciencia del yo.

En suma, el símbolo inconsciente es una imagen cuyo contenido es asimilado a los deseos o las impresiones del sujeto y cuya significación es incomprendida por él. La imagen misma es explicada por acomodaciones anteriores y la inconsciencia de su significación proviene esencialmente de la prevalencia de la asimilación y de la poca importancia de la acomodación.

En cuanto al pensamiento simbólico, Piaget lo compara con el pensamiento conceptual con sus propios esquemas que llama esquemas afectivos. El pensamiento simbólico es la única salida

para comprender las propias reacciones cuando prevalece la asimilación.

Es lo que sucede en el niño con los juegos simbólicos y con los sueños. En el adulto también sucede en los sueños y en ciertos estados de relajación completa del pensamiento (asociaciones libres, fantasías). En estas situaciones es tal el egocentrismo que la conciencia del yo es imposible. Entonces, la única forma en que las asimilaciones afectivas pueden cobrar una débil conciencia de sí mismas consiste en incorporar soportes visuales.

En la última parte del libro, Piaget se dedica a estudiar la inteligencia representativa o sea la situación en la que la representación surge del equilibrio entre la asimilación y la acomodación, al contrario de lo que sucede en la imitación o en el juego. También estudia las relaciones entre la imagen imitativa, el simbolismo lúdico y la misma inteligencia representativa. Concluye diciendo: "El dinamismo funcional de la asimilación y la acomodación, en lo que respecta a sus diferencias estructurales, permite seguir el equilibrio progresivo y emprender el papel específico de la vida mental, el cual consiste en conquistar una movilidad y una reversibilidad completas, imposibles de realizar en el plano orgánico."

M. Krassoievitch.

Cooper David, *LA MUERTE DE LA FAMILIA*, Editorial Paidós, 1972.

Este es un libro que reúne varios ensayos del autor. Considero que

