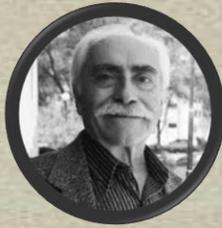


IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN EL PROCESO DE DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.



Delval(1996) el dibujo es la 1era produccion material concreta propia del niño. implica dejar una huella de relativa permanencia.



Puleo rojas(2012) señala que el dibujo resulta un medio socialmente aceptable para el niño, le permite comunicarse y expresarse con el mundo entero.

EVOLUCION DEL DIBUJO



LA PERSPECTIVA DE LOWENFELD

Profesor de educacion artistica, comprende al dibujo como una experiencia de aprendizaje que posee un alto componente cognitivo que permite al niño el desarrollo de su organizacion conceptual. Clasificandolas en etapas.



LA PERSPECTIVA DE LUQUET

Filosofo frances que estudio la evolucion del dibujo infantil. Lo que caracteriza al dibujo es su realismo su intento de imitarla la planteo en 4 fases

ETAPAS DEL DESARROLLO DEL DIBUJO



Para piaget el dibujo es parte de la manifestacion de la frustracion simbolica. Representa un esfuerzo del niño por acercarse e imitar la realidad tal cual es.

Etapas del dibujo infantil de los 2 a los 7 años					
ETAPA DE GARABATO			ETAPA PREEQUIMÁTICA	ETAPA ESQUEMÁTICA	
DESCONTROLADO	CONTROLADO	CON NOMBRE			
Edades	A partir de los 2 años aprox.	Alrededor de los 3 años	A partir de los 3 años y medio aprox.	De 7 a 9 años aproximadamente.	
En qué consiste	El niño empieza a dibujar, lo hace trazando largas líneas, movimientos rápidos y cogiendo el color de diferentes formas. No hay coordinación	El niño ya se aproxima a la forma de tomar el lápiz que tiene el adulto. Avanza a apreciar la relación entre el movimiento que realiza su mano con el trazo del papel.	El niño comienza a dar nombre a sus garabatos (Esto es mi mamá, Este soy yo comiendo, etc.), aunque en el dibujo no se pueda reconocer a nadie. Esto indica que el pensamiento del niño ha cambiado, pues conecta los	Desarrollo del proceso simbólico (el niño no dibuja lo que ve del objeto, sino lo que sabe) El niño empieza a descubriendo su esquema corporal y lo representa	El esquema es el concepto al cual ha llegado un niño respecto a un objeto real, y que repite continuamente mientras no haya alguna experiencia que influya sobre él

Las etapas del dibujo infantil.

Según Luquet el dibujo infantil atraviesa una serie de etapas en las que busca sobre todo el realismo. No vamos a hablar de edades, sino de una sucesión de etapas.

1. Garabateo:

Es una prolongación de la actividad motora, reproduce los movimientos de la mano. Los trazos que realiza sobre el papel son huellas de sus movimientos, pero son importantes para poder avanzar por el resto de las etapas ya que sienta las bases motoras.



2. Realismo Fortuito:

Conforme van perfeccionando el trazo, llega a un momento en el que tras dibujar y mirar lo que han hecho, el propio niño encuentra coincidencias entre lo que ha dibujado y algo de la realidad. Es un hecho a posteriori, no lo ha planificado. Pero le motiva para volver a intentarlo una y otra vez, llegando ya a planificarlo.

3. Realismo frustrado:

El niño ya intenta dibujar pero se encuentra con 2 grandes obstáculos:

- El motor: quiere llegar con el trazo hasta un punto determinado, pero no puede detenerlo.
- La atención: por su carácter limitado y discontinuo, solo dibuja algunos detalles, que aparecen grandes y sin guardar proporciones. Tienen una incapacidad todavía de guardar la orientación, la proporción, apareciendo cosas separadas, juntas, flotando, etc.



4. Realismo Intelectual:

Es ya un dibujo realista, pero no dibuja lo que ve, sino lo que sabe, aparece también el abatimiento. Esto implica un exceso de síntesis, ya que el niño tiene en cuenta todos los puntos de vista.

5. Realismo Visual:

Esta última etapa ya es el inicio hacia el dibujo más "adulto" donde empieza a dominar las reglas de la perspectiva y se atiende al modelo.

LA FIGURA HUMANA

En los dibujos como el 1er símbolo representativo. Elizabeth kopptiz aborda al dibujo en niños como una evaluación psicológica para determinar si los cambios encontrados en el dibujo se debían al crecimiento y/o maduración.



ESTUDIOS RECIENTES EN TORNO A LA EVOLUCION DEL DIBUJO

Numerosas investigaciones han demostrado que las etapas expuestas por estos autores siguen siendo las mismas. (españa estudios en niños de 3-6 años. Venezuela en niños de 1 a 6 años y argentina en niños de entre 4 y 7 años.

12 MESES: Se identifican los pies del cuerpo. Dibujos al azar. Mide sus brazos en el espacio. Lanza la pelota. 13-14 MESES: Entiende "sí/no" y se despierta. Ayuda a organizar y clasificar. 15-16 MESES: Muestra interés por los objetos. Avanza a los puentes. 17-18 MESES: Muestra interés por los objetos. Avanza a los puentes. 19-20 MESES: Muestra interés por los objetos. Avanza a los puentes.

Desarrollo psicomotriz
Motricidad fina, control muscular y movimientos.

TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO Jean Piaget

<p>1. SENSORIO-MOTORA (0-2 AÑOS)</p> <p>Aprendizaje mediante los sentidos e interacción con objetos.</p>	<p>2. PRE-OPERACIONAL (2-7 AÑOS)</p> <p>Desarrollo de la función simbólica, lenguaje oral y escrito.</p>
<p>3. OPERACIONES CONCRETAS (7-12 AÑOS)</p> <p>Operaciones mentales simples como la reversibilidad</p>	<p>4. OPERACIONES FORMALES (12 AÑOS - ADULTEZ)</p> <p>Pensamiento lógico, abstracto, inductivo y deductivo.</p>

Desarrollo psicoemocional y afectiva

El niño expresa su interes, temor, deceso y sus preocupaciones.



¿Que es el juego? Una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño.

EVOLUCION DEL JUEGO INFANTIL

los niños y su exposicion a dispositivos electronico-tecnologicos aleks krotoski 2010 señala que la tecnologia d los medios electronicos poseen un importante rol en el desarrollo del niño.



Los video juegos y sus efectos en la niñez la mayoría de los efectos tienden a polarizarse en dos posturas antagonicas

Los video juegos pueden tener al mismo tiempo efectos positivos como negativos ya sean de desarrollo cognitivo, social, como conductual.

Efectos negativos de los video juegos



Este tipo de relaciones promueve relaciones afectivas debiles con sus padres y pares asi como tambien reforzaria ciertos estereotipos sociales fundamentalmente raciales y/o sexuales

Características: actividad placentera, libre, espontanea, voluntaria implica accion seriedad,

El juego y sus nuevas tecnologías:

Su incidencia en el desarrollo infantil, cabe destacar que las nuevas tecnologías y dispositivos electronicos ocupan un lugar cada vez mas preponderante en la vida de los niños.



Contribuciones: modo positivo al aspecto psicomotor, a nivel cognitivo o intelectual desde el punto de vistas social y a nivel afectivo-emocional.

Momentos en la historia del estudio del juego:

- Fenomeno del juego infantil en europa. Siglo XIII al s. XVIII

Según Zingerle: no existia limites; Era poco codificado; Era lentoy no habia competicion y eran al aire libre.

- **Primeras teorías** e investigaciones sobre el juego S.XIX teoria del recreo de shiller actividad estetica actividad recreadora.spencerfuncion de descarga energía sobrante.

Teoria del descanso de lazarus como respuesta de necesidad de relajamiento.

- **Teorías** planteadas desde distintos marcos teoricos. S.XX

Gros define al juego como manifestaciones motoras. Como pre-ejercicio y simbolica.

EFFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Neurólogos afirman que también tienen efectos beneficiosos en el cerebro, como aumentar la función de ciertas regiones del encéfalo, como:

- La habilidad para ver pequeños detalles.
- Aumento de capacidad de rotación mental, distribución de la atención más rápida y más precisa y una mayor resolución espacial en el proceso visual.

Efectos psico-sociales positivos de los videojuegos en los niños yun mejor desempeño en ciertas tareas y habilidades cognitivas.

En dichas investigaciones se encontro que los jugadores frecuentes obtenian mejores puntuaciones en pruebas de atencion visual y mayor habilidad para el cambio de tareas.

Teoria del juego como autoafirmacion de la personalidad infantil de jean chateau; el fin natural del juego es el placer de la afirmacion de si mismo a la afirmacion de yo.

La teoria psicogenetista en torno al juego piaget: 4 etapas
 Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2años)
 Juegos simbolicos (2-7años)
 Juegos de regla (7-12años)



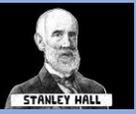
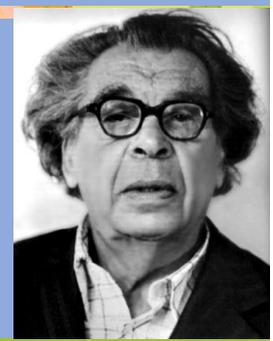
DONALD WINNICOTT
 aporito: el concepto de objeto transicional llamado asi conjunto de conductas como bebe jugando con saliva o balbuceando, el niño lo elige, el niño tiene derechos sobre el objeto, debe sobre vivir al amor y al odio; debe tener continuidad

Para Let vigotski el juego constituye a actividades que favorecen el desarrollo de funciones mentales superiores



Frontispiece of Lev Vygotsky and facing title page from the original Russian edition (1954) of *Thought and Language*

teoria sobre el juego del rol o protagonizado de Daniil Borissowitsch Elkonin elaboro la teoria sobre el juego de roles y su origen social, el juego como producto de la eduacion, incidencia de las relaciones sociales , el juego imaginario de deceos satisfaccion de deceos generalizados, placer de juego en la superacion de impulsos inmediatos y juego como unidad entre el papel y acciones.



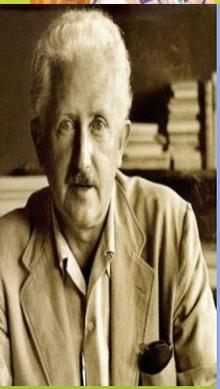
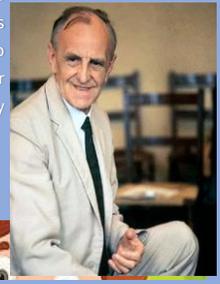
STANLEY HALL: su teoria como reproduccion de formas primitivasde la raza humana.

Sigmun freud: sus aportes en 1909 a partir de la interpretacion del juego sueños y fantasias.



Melanie klein: para melanie el juego es el modo que tiene el el YO del niño para dominar la ansiedad y transformar las experiencias sufridas cambiando dolor por placer.

Anna freud: plantea 6 fases del desarrollo del juego: 1- el juego proporciona placer erotico involucra la boca, dedos, vision, y la piel.2- propiedades del cuerpo de la madre y del niño son transferidas a ciertos objetos suaves.3- interes discriminado por juguetes suaves acariciarlos y/o maltratarlos alternativamente. 4- lo anterior remplazado con su YO del niño y sus fantasias. 5- placer por tareas cumplidas. 6-construir aprender y planificar.



ERIC ERIKSON: realizo 4 aportaciones en torno al juego.1- el juego y su funcion de alicinar un dominio yoico. 2- el juego esta asociado con el crecimiento. 3- el juego y sus 3 esferas:auto esfera, microesfera y macroesfera. 4- el juego como instrumento diagnostico-terapeutico.