

Evolución del dibujo y juego infantil

evolución del juego infantil

importancia del juego en el desarrollo del niño

el juego es una pieza clave para el desarrollo integral porque a través de él, el niño desarrolla la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales

características del juego

diversos autores señalan que el juego posee una serie de características que le dan identidad propia.

contribuciones al desarrollo integral

, el juego constituye un agente de crecimiento del cerebro. Fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas y el juego las estimula, potenciando de este modo la evolución del sistema nervioso.

Tonucci (1996)

el niño jugar significa recortar cada vez un trocito de este mundo para sí, ese pedacito de mundo comprenderá a un amigo, a objetos, a reglas, un espacio a ocupar, un tiempo a administrar, riesgos a correr

Vygotsky

juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño. Centrar la atención, recordar y memorizar reglas

características

- Es una actividad placentera, libre, espontánea, voluntaria.
- implica acción, tiene fin en sí misma, implica seriedad.
- asociada al esfuerzo, delimitada espacial y temporalmente.
- favorece la socialización, propia de la infancia.

Psicomotor: el juego favorece el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.
cognitivo: el niño aprende y adquiere nuevas experiencias.

social: el niño entra en contacto con sus pares, interacción que le permitirá conocer a las personas que le rodean, además de aprender normas y reglas de comportamiento.

afectivo-emocional: el juego es una actividad placentera que proporciona satisfacción, gozo y alegría a los niños.

Piaget

juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, ajedrez, etc.) con competencia de los individuos

Revisión de los estudios y teorías en torno al juego

tres momentos en la historia del estudio del juego

Fenómeno del juego en Europa

REGISTROS LITERARIOS:

Zingerle quien en 1872 publicó "El juego infantil en la edad media alemana", sus características:

- No existía un límite claro entre el juego infantil y el juego adulto.
- No existía una barrera entre el juego y la sexualidad.

primeras teorías y estudios

TEORIA DEL RECREO DE SHILLER:

juego como una actividad estética cuyo fin o función es la recreación, actividad generadora de placer, placer que se asocia con la manifestación del exceso de energía

teorías sobre el juego del S.XX

TEORÍA DE LA ANTICIPACIÓN FUNCIONAL DE KARL GROSS:

propone al juego como preejercicio de funciones de la vida adulta, define al juego como todas aquellas manifestaciones motoras que no parecen perseguir en lo inmediato ninguna finalidad vital.

registros pictóricos o iconográficos

Pieter Brueghel a través de su pintura "El juego de los niños" (1560). juego de las piedrecitas, jugar a las muñecas, tocar tambores, remover barro, hacer rodar aros, inflar globos con vejigas de cerdo, juego de la gallina ciega

inicios de la pedagogía del juego

el objetivo principal de la pedagogía del juego en sus comienzos tenía que ver con la utilidad, iniciativa y adquisición de conocimientos mentales que permitieran convertir al niño en un ciudadano productivo.

teoría exceso de energía de Spencer

El juego constituye un derivado de energías sobrantes, no agotadas por la actividad útil, que se canalizan en actividades sin finalidad sirviendo como medio de descarga de tensiones no resueltas.

otras teorías

- Teoría de la recapitulación de Stanley Hall
- Teorías Psicoanalíticas: aportes de Sigmund Freud, Anna Freud, Melanie Klein, Eric Erikson y Donald Winnicott sobre el juego infantil.

La Teoría psicogenetista entorno al juego de Piaget.

asimilación, como la modificación de la realidad conforme a la estructura del pensamiento del niño.

TEORIA DEL DESCANSO DE LAZARUS

entiende al juego como un medio para el restablecimiento de energías consumidas en actividades serias y útiles, por lo que el núcleo de la función del juego sería su efecto recuperatorio.

agrupación según Piaget

1. Juegos Sensoriomotores o de Ejercicio (0-2 años)
2. Juegos Simbólicos (2-7 años)
3. Juegos de Regla (7-12 años)

Evolución del dibujo y el juego infantil

el juego y las nuevas tecnologías

incidencia en el desarrollo infantil

DISPOSITIVOS ELECTRONICO-TECNOLOGICO

Aleks Krotoski (2010) señala que la tecnología y los medios electrónicos poseen un importante rol en el desarrollo del niño, fundamentalmente en el aprendizaje y la plasticidad cerebral

Efectos psicosociales negativos:

Dickerman, Christensen y Kerl-McClain, 2008:

este tipo de juegos promovería relaciones afectivas débiles con sus pares y padres, así como también reforzaría ciertos estereotipos sociales, fundamentalmente de tipo raciales y/o sexuales.

IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN EL DESARROLLO

Delval es la primera producción material del niño, permitiéndole dejar una huella duradera. Esto le ayuda a reconocer su influencia en el mundo y a entender que puede no solo copiar la realidad, sino también modificarla.

videojuegos y sus efectos

Los primeros trabajos sobre la influencia de los videojuegos en la infancia se concebía a los niños como sujetos pasivos, ubicándolos como meros receptores de un proceso unidireccional

Psicosocial positivo de los videojuegos

se encontró que los jugadores frecuentes obtenían mejores puntuaciones en pruebas de atención visual, tenían mayor habilidad para el cambio de tareas y mayor eficacia en la persecución de múltiples objetivos.

Thompson, Baranowski y Buday

promover el aislamiento social de los niños, en tanto constituye una actividad solitaria a partir de la cual disminuyen sus interacciones con otros

Puleo Rojas (2012)

señala que el dibujo resulta un medio socialmente aceptable para el niño, en tanto le permite comunicarse y expresarse con el mundo externo, donde no busca reproducir sino representar de manera gráfica sus vivencias. Y

DELVAL

Entre el lenguaje y el dibujo plantea una relación en un doble sentido fundamentalmente con la lengua escrita, argumentando que para los niños las letras son en gran medida dibujos.

resulta necesario invitar a los niños a construir sus propios juguetes, a poner en práctica su ingenio y creatividad para utilizar objetos y materiales que estén a su alcance

Ejemplos

El dibujo involucra un componente motor que permite al niño desarrollar el control muscular y la motricidad fina. Esto le facilita mover la mano para reproducir la realidad en sus producciones gráficas.

Evolución del dibujo y el juego infantil

etapas del desarrollo del dibujo

el juego es una pieza clave para el desarrollo integral porque a través de él, el niño desarrolla la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales

perspectiva de Luquet

El dibujo se caracteriza por su realismo, buscando reproducir la realidad en lugar de enfocarse en formas bellas. Los niños dibujan principalmente lo que les interesa, representando formas de vida. A través del dibujo, los niños expresan sentimientos, deseos y su percepción del mundo.

La perspectiva de Lowenfeld

experiencia de aprendizaje que posee un alto componente cognitivo, en tanto permite al niño el desarrollo de su organización conceptual, la comprensión de la realidad, la representación espacial, dando cuenta de la forma en que concibe las cosas

piaget

El dibujo es parte de la manifestación de la función simbólica, al igual que la imagen mental, el lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico, ya que el niño/a debe haber logrado la capacidad de representación característica del pasaje del periodo sensorio-motor al preoperacional.

capacidades que contribuyen al desarrollo integral saludable

1. desarrollo psicomotriz
2. desarrollo cognitivo
3. desarrollo psicoemocional y afectiva

Cuatro fases sucesivas en su evolución

Realismo Fortuito: parecido entre el dibujo realizado por el niño y el objeto real que busca representar es casual o azaroso y constituye una situación no intencionada.

Realismo frustrado: el niño intenta dibujar algo preciso se topa con obstáculos propios de su desarrollo que le impiden lograr el resultado que desea.

realismo intelectual: el niño dibuja lo que sabe del modelo, a diferencia del realismo visual del adulto que dibuja lo que ve.

realismo visual: a partir de los 8 o 9 años de edad el niño empieza a representar la realidad tal y como la ve.

El niño en edad preescolar necesita expresar sus sentimientos y deseos, siendo el dibujo su forma más agradable de comunicación en esta etapa de desarrollo.

Lowenfeld, realizará una exhaustiva clasificación de las etapas del desarrollo del dibujo en su obra "Desarrollo de la Capacidad Creadora"

etapas del dibujo

- Garabateo (de 2 a 4 años)
- Desordenado Controlado Con nombre
- Preesquemática (4 a 7 años)
- Esquemática (7 a 9 años)
- Realista (9 a 12 años)

Evolución del dibujo y el juego infantil

la figura humana

el niño/a comienza a lograr la noción de sujeto individualizado, comprende paulatinamente su esquema corporal y la relación espacial.

Elizabeth Kopptiz (1989)

El estudio aborda el dibujo de la figura humana en niños como una evaluación psicológica, con el objetivo de determinar si los cambios en estos dibujos son resultado del crecimiento y/o maduración del niño.

a medida que los niños/as tienen mayor desarrollo cognitivo y un equilibrio emocional, completan la figura humana con mayor precisión, tengamos en cuenta que han alcanzado además un buen desarrollo psicomotriz.

Estudios recientes

El dibujo constituye para el niño un medio socialmente admisible para comunicarse y expresarse con el mundo externo, donde no busca reproducir sino representar de manera gráfica sus vivencias.

principales recomendaciones

Estimular desde edades tempranas sensorio-perceptiva mente a los fines de ir ampliando paulatinamente sus vivencias y experiencias. Escuchar al niño/a en sus relatos y comentarios sin juzgar su producción gráfica genera mayor autoconocimiento, autonomía, y autoestima en el niño/a.

Investigaciones actuales	Edades	Edades	Lowenfeld
Garabatos	1-2 ½ años	2-4 años	Garabatos
Pre-esquemática	3-4 años		Pre-esquemática
Esquemática	4-6 años	4-7 años]Esquemática