



U.D.S
MI UNIVERSIDAD

DOCENTE : Guadalupe de Lourdes Abarca Figueroa.

ALUMNA : Nancy Carolina Montoya Hernández.

MATERIA : Niñez.

TEMA: Unidad IV.

CARRERA : Psicología.

FECHA DE ENTREGA: 15/10/2024.

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ, CHIAPAS



EVOLUCIÓN DEL DIBUJO Y DEL JUEGO INFANTIL

Evolución del juego infantil

¿Qué es el juego infantil?

El juego es una pieza clave para el desarrollo integral a través de él, el niño desarrolla la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, a controlar los movimientos de su cuerpo, a regular su conducta y sus emociones.

- Derecho a jugar.
- Desarrollo integral del niño.
- Biológico-psicomotor.
- Cognitivo- psicosocial.
- Piaget: 4-7 años el juego simbólico comienza a declinar.
- De 7-12 años la construcción se acerca más a la realidad.

características

1. Es una actividad placentera destinada a producir placer a quien la realiza.
2. Es una actividad libre, espontánea y totalmente voluntaria: el niño juega porque quiere y puede hacerlo.
3. Es una actividad que tiene fin en sí misma: el niño juega por el placer de jugar.

- Es una actividad que implica acción.
- Es una actividad que se desarrolla en una realidad ficticia.
- Es una actividad que implica seriedad.
- Es una actividad asociada al esfuerzo.
- Es una actividad delimitada temporal y espacialmente.
- Es una actividad propia de la infancia.
- Es una actividad innata.
- Es una actividad que favorece procesos de socialización.

Contribuciones del juego

proceso de desarrollo integral del niño

El juego constituye un agente de crecimiento del sistema, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas y el juego las estimula, potenciando de este modo la evolución del sistema nervioso.

- Favorece el desarrollo del cuerpo.
- Favorece los sentidos.
- Refuerza el control muscular.
- Refuerza el equilibrio.
- El niño entra en contacto con sus pares.

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO Y DEL JUEGO INFANTIL

4.4

Zingerle, los juegos tenían estas características

- No existe un límite claro entre el juego infantil y el juego adulto.
- No existe una barrera entre el juego y la sexualidad.
- El juego se encontraba poco codificado y sus reglas eran rudimentarias.
- El tiempo del juego tendía a ser largo y en él no se buscaba la competición.

- Zingerle define el juego como una actividad estética cuyo fin es función en la recreación.
- Zingerle lo define como una actividad estética que tiene como función la descarga de energía sobrante.
- La surge entiendo el juego como un medio para el restablecimiento de energías.
- Zinger define el juego como todas aquellas manifestaciones motoras que no parecen perseguir en lo inmediato ninguna finalidad vital.

4.4

La propuesta teórica sobre juego de Gross presenta dos teorías

Teoría general del juego como proyección: según la cual el juego con- tribuye al desarrollo de funciones y capacidades para la vida adulta.

Teoría sobre la función simbólica: según la cual es a partir del juego que se desarrolla la función simbólica.

- Alrededor del juego es el medio de expresión natural del niño y entiende el mismo como un lenguaje que debe analizarse con los mismos parámetros que los su ellos.
- Fase I: en esta momento el juego constituye una actividad que proporciona placer motor.
- en esta fase se produce el juego del niño o un objeto de transición específica que
- desarrolla un vínculo motor o afectivo con el juguete o con el objeto.
- esta última fase la función simbólica se convierte en etapas transformadas que se dan por la adquisición de la capacidad de control, imitación y modificación de impulsos.
- En un momento y un tiempo proceso de simbolización.

4.4

proceso de desarrollo integral del niño

Juegos Sensoriomotrices o de Ejercicio (0-2 años).

Juegos Simbólicos (2-7 años)

Juegos de Regla (7-12 años).

- son motoras, repetitivas, y hay infatigación en la lógica de la acción.

- Obedecen por la realidad sin protesta si hay infatigación.

- Se despiertan con orden y lógica real.

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO Y DEL JUEGO INFANTIL

4.5

El juego y las nuevas tecnologías

- Los niños tienden a jugar más horas en videojuegos que las niñas.
- Se evidencia que la relación de los niños con los videojuegos y dispositivos tecnológicos es directa e inmediata en los espacios.
- 80% de niños argentinos requieren de él para poder seguir siendo vitales.
- Se pueden detectar los comportamientos agresivos.

- Se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en competencias y habilidades cognitivas.
- Se encontró que los jugadores con frecuencia obtienen mejores puntuaciones en pruebas de atención visual.
- Según un nuevo estudio de revisión tanto en actividades de búsqueda visual como en la discriminación de formas (Cohen y Bavelier),
- la práctica de videojuegos también se asoció con mejoras en la memoria.
- Se asoció con los niños con mayor frecuencia de su tiempo con amigos fuera de la escuela.

4.6

Efectos psicosociales negativos de los videojuegos en

Los videojuegos tendrían un fuerte impacto en el comportamiento social y en la constitución de valores. Gómez Vallejo (2008) señalan que la conducta antisocial necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias reales.

- pueden ser emocionales, comportamentales y de pensamiento.
- Gómez (2008): los niños que juegan con los videojuegos frecuentemente tienen menos:
- Los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la atención y la concentración en tareas escolares.
- El rendimiento escolar disminuye.
- Los videojuegos también se relacionan con una peor salud psicológica.

4.7

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO

De acuerdo con De la Cruz (1984), el dibujo es la primera producción material consciente propia del niño.

Pérez Rojas (2012) señala que el dibujo resulta un medio socialmente aceptable para el niño.

El dibujo es una de las manifestaciones de la función simbólica tanto al lenguaje, al juego, a la imitación diferida y a las otras acciones inventivas.

- La motivación intrínseca es el motor principal de la actividad de dibujo.
- En el dibujo encontramos un componente esencial a partir del cual el niño logra desarrollar un nivel "autónomo" de los instrumentos de su mundo físico, simbólico y emocional.
- En el dibujo también está en juego un importante componente cognitivo ya que a través del gobierno conductivo reflejan cuál es la representación a ser llevada a la realidad.

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO Y DEL JUEGO INFANTIL

4.8

Etapas del Desarrollo del Dibujo

- El dibujo puede ser el reflejo de la percepción del entorno o alguna situación generalizada del mundo real.
- Este primer dibujo se basa en la representación de la función principal, el que queda impregnado en el tiempo, a menudo abstracto y sin sentido.
- Después proceden, sucesivamente, un momento con rasgos de representaciones y movilidad lineal.
- Después aparece, a través de dibujos de objetos diferentes, un momento de la realidad y comprensión que el niño tiene de la realidad, su representación aparece primero en la realidad.

4.9

La perspectiva de Luquet

Lo que caracteriza al dibujo es su realismo, es decir su intento de reproducir la realidad, de imitarla, argumentando que los niños cuando dibujan se interesan principalmente por las formas de vida más que por las formas bellas.

4.10

La perspectiva de Lowenfeld

Lowenfeld considera el dibujo como una experiencia de aprendizaje y se pone a su lado componente cognitivo.

- Pe en el niño el desarrollo de organización conceptual, la comprensión de la realidad, la representación espacial.
- Podría afirmarse que el dibujo es un medio a partir del cual el niño:

- Desarrolla habilidades motoras y abstractas en el dibujo al reflejar la percepción del mundo.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.

- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.

- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.
- Desarrolla su capacidad de representación del mundo a través de la línea y las formas.

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO Y DEL JUEGO INFANTIL

4.11

La figura humana

La figura humana desde 1880, muestra a dibujar la figura humana sencilla como una actividad cotidiana, el momento de estudiar se demuestran en los cuadernos de los niños.

El dibujo de la figura humana se diferencia considerablemente de la realidad.

- El dibujo que los niños hacen tienen mayor contenido de gestos y detalles sensoriales, se completan la figura humana con mayor precisión del género y de otros que han sido tratados en la literatura psicoanalítica.

- Revelan a un la figura humana completa es, asociada a parte de los datos de los datos de los niños.

- El dibujo con gestos es un sistema de comunicación que se relaciona con el sujeto y el objeto lo que se genera en el momento.

4.12

Estudios recientes entorno a la evolución del dibujo

En la actualidad numerosas investigaciones sobre el desarrollo del dibujo en la infancia han demostrado que los niños pequeños por entre cuatro años ya tienen un sentido de la línea.

Estos estudios demuestran que a los 4 años los niños ya pueden dibujar y escribir a los que los niños más pequeños no pueden hacer.

- ETAPAS
- Corbatón: 1-2 años (Lowenfeld) 2-4 años: garabatos

- Pre-esquemática: 3-4 años (Lowenfeld)

- Esquemática: 4-6 años (Lowenfeld) 4-7 años

4.13

Ejemplos de dibujos realizados por niños de diferentes

