

PSICOLOGIA EDUCACIONAL II

DOCENTE: LIC.MAIELLO ALEJANDRA

CLASE, LUNES 28 DE SEPTIEMBRE.

Plan de Contingencia Pedagógica.

BIBIOGRAFIA DE CONSULTA: (VER BIBLIOTECA VIRTUAL)

Bruner, J: "Pedagogía popular en la Educación, puerta de la cultura".

Egan, K, "¿Empezar desde lo que alumno sabe o desde lo que el alumno pueda imaginar?"

Bruner, J: "La teoría del desarrollo como cultura". Capítulo X

Elichiry, N Emilce: "Aproximación a la educación Artística en la escuela"

Juan Jove Pérez, "Vygotsky y la Educación artística".

Ros, Nora: "El lenguaje artístico, la Educación y la creación"

Vigostky, "La imaginación y el arte en la infancia." Libros recuperados. (HOY)

Vigostky, "El papel del juego en el desarrollo de niño." cap. VII (HOY)

CIERRE DE LA UNIDAD III.

Algunas ideas para acompañar la lectura del texto:

Continuamos trabajando nociones de la educación artística y su relación con la psicología, la creatividad, y el lenguaje artístico, agregamos a estas ideas la mirada de Vigotsky a la noción de **juego**, y como el niño creando una ZDP, donde el niño cuando juega siempre estará por encima de su edad promedio, y por encima de su actividad diaria.

Vygotsky nos dirá, que **no podemos pensar al placer como una característica definitoria** del juego, hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma y existen otras actividades que brindan mayores experiencias de placer que el juego.

Pero también, nos dirá que el niño **satisface ciertas necesidades** a través del juego.

Un niño pequeño siempre tiende a gratificar sus deseos de modo inmediato, normalmente el intervalo que va entre el deseo y su satisfacción suele ser muy corto. En edad preescolar, cuando aparecen deseos que no pueden ser inmediatamente olvidados o gratificados, plantea que, para resolver dicha tensión, **el niño entra en un mundo ilusorio e imaginario: este mundo es al que llamamos juego.** Así, la imaginación (vital en la infancia) constituye un nuevo proceso psicológico para el niño. Vygotsky, menciona en su texto que la imaginación, es una actividad humana, consciente.

Significado del juego: si bien para el niño toda percepción es un estímulo para la actividad, en el juego lo que hace es ver una cosa, pero actuar prescindiendo de eso que ve. La acción en una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción inmediata del objeto, sino también por el significado de dicha situación.

Para los niños pequeños, hay una gran fusión entre percepción-significado y les resulta imposible separar ambos campos. La primera divergencia se da en edad preescolar, cuando la acción surge más de las ideas que de las cosas y el juego proporciona un estadio transicional. El objeto domina en la relación por encima del significado (objeto/significado)

El pequeño no es capaz de desglosar el significado de un objeto si no es a través del hallazgo de un trampolín en otro objeto. Así, la transferencia de significados se facilita por el hecho de que el niño acepta una palabra como la propiedad de una cosa. El estadio transicional se da cuando el pequeño puede actuar primero con significados que con objetos (cuando actúa con un palo como si se tratara de un caballo).

El juego es un factor básico del desarrollo. En el curso de éste, la acción se subordina al significado, pero en la vida real es la acción la que domina al significado. Por ello, es incorrecto considerar al juego como el prototipo de la actividad cotidiana del niño.

Es sabido que cualquier juego que se presenta en una situación imaginaria es el juego provisto por reglas. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conducta. Brinda el ejemplo de dos hermanas que juegan a “ser

hermanas”: en la vida real las niñas se comportan sin pensar que es la hermana de otra, pero en el juego ambas están enfrascadas en la representación de sus respectivos papeles; el hecho de que decidan jugar a ser hermanas los obliga a respetar ciertas reglas de conducta.

Siempre que se produzca una situación imaginaria habrá reglas, no aquellas reglas que se formulan por adelantado sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria.

La estricta subordinación a las reglas permite que el juego cree una ZDP: el niño está siempre por encima de su edad promedio, es como si fuese un cabeza más alto de lo que en realidad es. Esto sucede porque el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

El niño comienza en una situación imaginaria muy similar a la real, siendo más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria. A medida que el juego va desarrollándose, vemos el avance hacia la realización consciente de un propósito: el objetivo decide el juego y justifica la actividad, determina la actitud afectiva del niño respecto al juego. Hacia el final del desarrollo surgen las reglas, ya que jugar sin un objetivo o sin reglas resulta aburrido y no atrae.

El hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto. La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual, entre situaciones imaginarias y situaciones reales.

Si tuviéramos que pensar acerca de la tesis principal de Vygotsky, es la importancia de la sociabilidad, en el desarrollo psicológico individual.

Para él, la relación que se produce, entre las relaciones sociales y el desarrollo humano (social, afectivo y cognitivo), pone en escena una visión social constructiva, dándose un dialogo constante entre lo social y la cultura.

Toda manifestación Artística, por mas individual y original que sea, siempre es fruto del dialogo, de la persona, la sociedad y lo cultural.

Agregamos para finalizar las palabras claves de nuestro cuadro:

- Amplia los límites impuestos por la cultura de cada comunidad.
- Surge la “conducta inventiva”, mediante la reconstrucción de lo conocido (se genera un objeto nuevo)
- Conducta creadora que “Ruptura de los límites” (problematización de lo dado)
- Conducta creadora basada en la “organización estética”.
- El arte, juego de sutilezas de nivel emocional
- Propicia la catarsis, una reintegración emocional que consigue iluminar la obra de forma retroactiva.
- Genera sujetos con pensamiento crítico
- Lenguajes simbólicos diversos (corporal, sonoro, visual, dramático, literario)
- Pensamiento emocional
- Actividad social por excelencia
- Arte y educación “todo indisoluble”.
- Participación activa de los educadores (ZDP)
- JUEGO, mundo ilusorio e imaginario de niño
- Juego, fuente de desarrollo.
- Situación imaginaria___reglas-----juegos de reglas encierran una situación imaginaria.

Próxima clase: COMENZAMOS LA UNIDAD IV, lunes 5 de octubre.

Texto: Baquero, R: “La educabilidad bajo sospecha”.

TEXTO: Bleichmar, Violencia Social, violencia escolar”