



NOMBRE DEL ALUMNO: GINA ALEJANDRA CONTRERAS GARCIA

NOMBRE DEL TEMA: MAPA CONCEPTUAL

NOMBRE DE LA MATERIA: NIÑEZ

NOMBRE DEL PROFESOR: LIC. GUADALUPE RECINOS

NOMBRE DE LA LICENCIATURA: PSICOLOGIA CUARTO CUATRIMESTRE



DESARROLLO DEL NIÑO DURANTE LOS AÑOS PREESCOLARES Y ESCOLARES

DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

TEORIAS BIOSICOSOCIALES

-WALLON
Estadio del Personalismo: 3-6 años de edad el desarrollo se asienta sobre estructuras orgánicas que propician la psicogénesis, los factores más importantes para el desarrollo de la personalidad son los sociales. El niño comenzará a establecer relaciones rudimentarias que lo prepararán para su ingreso a una colectividad más amplia donde desempeñará papeles más variados y complejos: el mundo escolar

ASPECTOS EMOCIONALES Y AFECTIVOS

Período que abarca aproximadamente de los 2-5 años de vida del niño, donde se inician los años preescolares. Notaremos que el crecimiento se estabiliza, mejora la motricidad gruesa y fina y el logro de la autonomía temprana colabora con los inicios de la socialización.

Inicia la tipificación sexual

Consolidación del YO

Surgen emociones autoconscientes y sociomorales.

TEORIAS PSICOANALITICAS

-FREUD:
-Fase anal 2-3 años el niño ya ha desarrollado su Yo y adueñándose de su cuerpo (con la decisión de expulsar o retener esfínteres) maneja su poder frente a los otros.
-Fase Fálica 3-5 años implica el tránsito de la diada madre-hijo a la situación triangular madre-padre-hijo, siendo en esta triangulación donde se sentarían las bases y posterior estructura de la personalidad adulta (Freud, 1905)

EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO: AUTOCONCEPTO / AUTOESTIMA

AUTOCONCEPTO

Conocimiento de sí mismo hace referencia a los conocimientos, ideas, creencias y actitudes que tenemos acerca de nosotros mismos. El contexto social, las influencias familiares y su propio nivel de desarrollo cognoscitivo influyen en la mirada y conceptualización que el niño elabora de sí mismo y esto, se reflejará en su comportamiento todo.

Características o atributos que usamos para describirnos

AUTOESTIMA

Valoración o enjuiciamiento que hacemos de nuestro autoconcepto

A LO LARGO DE LA INFANCIA

El niño atraviesa un proceso evolutivo que le permite adoptar perspectivas diferentes y conceder cada vez más importancia a las destrezas y relaciones interpersonales como elementos de referencia en sus autodescripciones.

Tiene un carácter multidimensional, formado por un conjunto de facetas que muestran bastante independencia unas de otras. Puede verse influido por factores externos y estilo de crianza.

IDENTIDAD DE GÉNERO

Surge la habilidad para discriminar a los hombres de las mujeres. El niño se clasifica con precisión como un niño o una niña y reconocimiento de que el género es inmutable

ESTEREOTIPAMIENTO DE GÉNERO

De los 2-6 años de edad surgen algunos estereotipos de género, se rigidiza el estereotipamiento de género de intereses, actividades y ocupaciones.

DESARROLLO DE LOS ROLES DE GÉNERO

COMPORTAMIENTO TIPIFICADO POR GÉNERO

Preferencias por juguetes y actividades tipificadas por género, en particular con los niños. Surgen las preferencias por compañeros de juego del mismo sexo (segregación de género)

TEORIAS DE LA TIPIFICACIÓN Y DEL DESARROLLO DE LOS ROLES DE GÉNERO

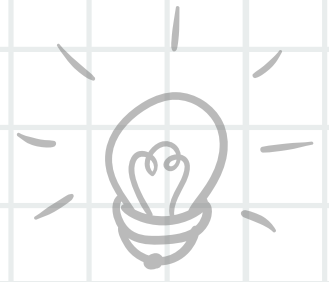
- Psicoanalítica: para Freud la sexualidad es innata.
- Conductismo: los roles se aprenden y se refuerzan mediante años de premios y castigos.
- Cognitivistas, la identidad de género y las diferencias de género, se centran en la forma como un niño aprende intelectualmente un tema.
- Sociocultural. pautas y normas culturales producen las diferencias entre hombres y mujeres.
- epigenéticos: los roles y las actividades de género, son el resultado de la interacción entre genes y experiencia temprana,

-ERICKSON
-Estadios II: La tarea primordial de esta etapa es alcanzar un cierto grado de autonomía, pero aun conservando un toque de vergüenza y duda.

DESARROLLO DEL NIÑO DURANTE LOS AÑOS PREESCOLARES Y ESCOLARES

ASPECTOS COGNITIVOS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

LA FUNCIÓN SEMIÓTICA O SIMBÓLICA



Puede definirse como "la capacidad de emplear símbolos o representaciones mentales (palabras, números o imágenes a los que la persona le otorga un significado) que permite pensar en las cosas sin que se encuentren físicamente presentes". Implica utilizar signos y símbolos que funcionan como sustitutos de las cosas.

La transición entre la inteligencia sensoriomotriz a la inteligencia preoperacional en el niño viene posibilitada, por el surgimiento de la función simbólica "capacidad de emplear símbolos o representaciones mentales (palabras, números o imágenes a los que la persona le otorga un significado) que permite pensar en las cosas sin que se encuentren físicamente presentes".

Al niño sensoriomotor sólo se interesa por el ambiente inmediato. Pero a partir de la función semiótica el niño supera esto e intenta conocer la totalidad del mundo, incluyendo lo no visible.

LA INTELIGENCIA DEL NIÑO PREESCOLAR: INTELIGENCIA PRE-OPERACIONAL

PRECONCEPTUAL ENTRE LOS 2 A 4 AÑOS SEGÚN PIAGET

El infante logra la representación de objetos o cosas a partir de un sonido u otro objeto. El pensamiento está basado en preconceptos, que son esquemas representativos concretos. El niño usa una imagen tipo que representa todas las realidades que puedan encuadrarse dentro de ella. Todavía no son capaces de mantener la identidad de los objetos cuando se producen cambios visibles.

LA INTELIGENCIA DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR: INTELIGENCIA OPERATORIA CONCRETA

Etapa en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget entre los 7-11 años de edad. Los niños desarrollan una serie de habilidades y características, aparece la inteligencia operacional a raíz de la reversibilidad (invertir las propias acciones a fin de conocer el estado inicial). El niño internaliza los objetos que percibe o que ha percibido en el mundo real o concreto; los clasifica

OPERACIONES QUE EL NIÑO PUEDE REALIZAR EN ESTA ETAPA

- Combinatoria: combinar dos o más clases en una clase mayor;
- Reversibilidad: La noción de que cada operación tiene una operación opuesta que la revierte;
- Asociatividad: La comprensión de que las operaciones pueden alcanzar una meta de varias maneras;
- Identidad y Negación: La comprensión de que una operación que se combina con su opuesta se anula, y no cambia.

MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

IMITACIÓN DIFERIDA

Repetición tardía de un comportamiento en un momento posterior al que ocurrió realmente. El niño evoca un hecho y lo representa, simulando por ejemplo un juego con un amigo.

IMAGEN MENTAL

La imagen mental implica una forma de representación interna ligada al recuerdo de un objeto o fenómeno. Piaget sostiene que la imagen mental implica reproducción interiorizada del modelo por lo que implica actividad representativa.

DIBUJO

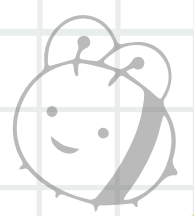
Para Piaget el dibujo está a mitad entre la imagen mental y el juego simbólico y, implica un esfuerzo del niño por imitar lo real.

LENGUAJE

El niño expresa de manera simbólica los hechos haciendo accesible el contenido de su pensamiento.

JUEGO SIMBOLICO

Entendido como los juegos de rol o ficción, período entre los 2 y 5/6 años, y se inicia cuando el niño ha adquirido la función semiótica, imita el modelo interiorizado, que puede corresponder a un rol adulto o conducta de un animal,



EVOLUCION DEL DIBUJO Y JUEGO INFANTIL

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL 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 aprende a controlar los movimientos de su cuerpo, a regular su conducta y sus emociones (Garaigordobil 2008)

El juego enlaza todos los aspectos del desarrollo integral del niño -biológico, psicomotor, cognitivo, psicosocial- y avanza en sus características de forma paralela al proceso de desarrollo, en el marco del cual sus comportamientos se vuelven más complejos. A través del juego, los niños pueden explorar su mundo, desarrollar habilidades importantes, aprender a interactuar con otros y entender mejor su entorno.

ESTUDIOS Y TEORIAS EN TORNO AL JUEGO

TRES MOMENTOS EN LA HISTORIA DEL ESTUDIO DEL JUEGO:

S. XIII al S. XVIII
-Registros literarios (S. XIII-XVI)
Zingerle "El juego infantil en la edad media alemana" (1872)
-Registros pictóricos o iconográficos Brueghel "El juego de los niños" (1560)
-Pedagogía del juego (finales del S. XV III)

S. XIX
-Teoría del recreo de Shiller
-Teoría del exceso de energía de Spencer
-Teoría del descanso de Lazarus

S. XX
-Teoría de la anticipación funcional de Karl Gross a partir de la cual el juego es por primera vez objeto de investigación psicológica
-Teoría de la recapitulación de Stanley Hall
-Teorías Psicoanalíticas: Sigmund Freud, Ana Freud, Melanie Klein, Eric Erikson, Donald Winnicott
-Teoría psicogenetista de Jean Piaget
-Teoría del juego como exploración y ejercicio de cada función de Henri Wallon
-Teoría del juego como autoafirmación de la personalidad infantil de Jean Chateau
-Teoría sobre el juego y el desarrollo de las funciones psíquicas superiores de Lev Vygotski
-Teoría sobre el juego de regla o protagonizado de Elkonin

Las nuevas tecnologías han tenido un impacto significativo en el desarrollo infantil, incluyendo la forma en que los niños juegan. Es importante recordar que, aunque las nuevas tecnologías ofrecen muchas oportunidades para el aprendizaje y el juego, también es crucial supervisar y limitar su uso para asegurar un desarrollo saludable y equilibrado.

LOS VIDEOJUEGOS Y SUS EFECTOS EN LA NIÑEZ

1. Desarrollo cognitivo: Las nuevas tecnologías pueden ofrecer oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. (aprender nuevas habilidades, resolver problemas y entender conceptos complejos)
2. Socialización: las tecnologías pueden ofrecer formas innovadoras de interactuar y socializar (juegos en línea), también pueden llevar al aislamiento si se usan en exceso.
3. Salud física: El uso excesivo de tecnología puede llevar a un estilo de vida sedentario. Los juegos que promueven la actividad física pueden ayudar a mitigar este riesgo.
4. Regulación emocional: estudios sugieren que el uso excesivo de tecnología puede afectar la capacidad de los niños para regular sus emociones. Los dispositivos tecnológicos a menudo se utilizan para calmar o distraer a los niños, lo que puede impedir que aprendan a manejar sus emociones de manera efectiva.

EL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INFANTIL

IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN EL PROCESO DE DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

Siguiendo a Delval, existe una relación estrecha entre el dibujo y las restantes manifestaciones de la función semiótica. La imitación diferida como el dibujo constituyen formas de imitar la realidad, el dibujo es una imitación exteriorizada. Por otra parte, tanto el juego como el grafismo son actividades placenteras que los niños disfrutan realizar. El lenguaje y el dibujo plantea una relación en un doble sentido fundamentalmente con la lengua escrita, el niño tiende a describir mayormente la realidad a través de dibujos en comparación con la expresión escrita que en las primeras etapas de su desarrollo aún no domina, tanto el dibujo como la escritura exigen al niño un dominio motor parecido.

ETAPAS DEL DESARROLLO DEL DIBUJO SEGUN LOWENFIELD

- 2-4 años Garabatos
- 4-7 años Pre-esquemática
- 7-9 años Esquemática

FIGURA HUMANA

Primer símbolo representativo de gran relevancia, debido a que el niño/a comienza a lograr la noción de sujeto individualizado, comprende paulatinamente su esquema corporal y la relación espacial