



Módulo 4 – Desarrollo cognitivo infantil

Según Jean Piaget

N.º de proyecto: 2021-1-IS01-KA220-YOU-000028985



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



TEMA

Este material trata sobre las características físicas, cognitivas, emocionales y sociales de los/as niños/as de 0 a 7 años.

The 6 Stages of Play



Unoccupied Play

0-3 months

When baby is making movements with their arms, legs, hands, feet, etc. They are learning about and discovering how their body moves.



Solitary Play

0-2 years

When a child plays alone and are not interested in playing with others quite yet.



Spectator/ Onlooker Behavior

2 years

When a child watches and observes other children playing but will not play with them.



Parallel Play

2+ years

When a child plays alongside or near to others but does not play with them.



Associate Play

3-4 years

When a child starts to interact with others during play, but there is not much cooperation required. *For example, kids playing on the playground but doing different things.*



Cooperative Play

4+ years

When a child plays with others and has interest in both the activity and other children involved in playing.



OBJETIVOS

- Comprensión de las diferentes etapas de desarrollo de los niños.
- Comprender y ser consciente de los hitos del desarrollo que va alcanzando su hijo/a.
- Comprender mejor a su hijo/a.



ETAPA SENSORIOMOTORA

El primer año de su hijo/a en este mundo real

La etapa sensoriomotora puede dividirse en 6 etapas:

- Actos reflejos (0-1 mes)
- Reacciones circulares primarias (1-4 meses)
- Reacciones circulares secundarias (4-8 meses)
- Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses)
- Reacciones circulares terciarias (12-18 meses)
- Principio del pensamiento (18-24 meses)



ACTOS REFLEJOS (0-1 meses)

El/la niño/a empieza a conectar con su entorno a través de sus reflejos, estos reflejos son principalmente:

- Mirar
- Chupar

Los tres objetivos principales que menciona Jean Piaget son el cierre de la mano, el seguimiento de objetos en movimiento y la succión de objetos.





REACCIONES CIRCULARES PRIMARIAS (1-4 meses)

El/la niño/a descubre el mundo y a sí mismo/a

Durante esta etapa, el/la niño/a comienza a descubrir acciones que le resultan placenteras y a repetirlas. El cambio con respecto a la etapa de actos reflejos es que las hace intencionadamente.

Las señas de identidad de la etapa son:

- Mover los dedos
- Dar patadas
- Chuparse el dedo



REACCIONES CIRCULARES SECUNDARIAS (4-8 MESES)

El/la niño/a debería empezar a interactuar con su entorno

En esta etapa el/la niño/a empieza a interactuar con los objetos de su entorno. Al principio estas interacciones no son deliberadas, pero luego se convierten en actividades más deliberadas y repetidas.

A lo largo de esta etapa, el/la niño/a se vuelve cada vez más activo/a y participativo/a, y disfruta haciendo que ocurran cosas en su entorno.

COORDINACIÓN DE ESQUEMAS SECUNDARIOS (8-12 meses)

En esta etapa su hijo/a empieza a planificar y coordinar acciones, por ejemplo, encontrar el objeto que busca o gatear para recuperar un juguete que está al otro lado de la habitación.

Durante esta etapa, su hijo/a también puede:

- Disfrutar con juegos sencillos
- Empezar a entender palabras, responder a ellas o repetirlas
- Girarse y mirar cuando oyen algo





REACCIONES CIRCULARES TERCIARIAS (12-18 meses)

En esta etapa el/la niño/a ha empezado a explorar el mundo que le rodea. Durante esta etapa, disfruta desmontando cosas y probando su entorno.

El/la niño/a puede ser capaz de responder y seguir instrucciones sencillas y utilizar frases, así como aficionarse a escuchar determinados cuentos, libros o música.

ETAPA SENSORIOMOTORA DEL DESARROLLO COGNITIVO

1. Reacciones circulares primarias (1-4 meses): comienza a repetir acciones placenteras.
2. Reacciones circulares secundarias (4-8 meses): repite intencionadamente una acción para provocar una respuesta, como el sonajero.
3. Reacciones circulares terciarias (12-18 meses): reacciones de prueba y error.



PRINCIPIO DEL PENSAMIENTO (18-24 meses)

En esta etapa, el/la niño/a ha empezado a reconocer símbolos y a conectarlos, por ejemplo, la conexión de un teléfono de juguete a un teléfono.

También es capaz de pensar en el mundo que le rodea. Ahora entiende que las cosas existen aunque no pueda verlas.

En esta fase, el vocabulario debería aumentar considerablemente.





La mayoría de los/as niños/as desarrollarán estas habilidades antes de cumplir un año:

- Mirar e identificar de dónde procede un sonido
- Mirar hacia donde se señala
- Decir «mamá» y «papá»
- Responder a su nombre la mayoría de las veces
- Balbucear con entonación
- Decir al menos una palabra
- Despedirse con la mano
- Turnarse para «hablar»
- Señalar un objeto que quiere y que está fuera de su alcance y emitir un sonido mientras lo señala



La mayoría de los/as niños/as desarrollarán estas habilidades antes de los 2 años de edad:

- Señalar muchas partes del cuerpo y objetos comunes
- Ser capaz de decir entre 50 y 100 palabras
- Hacerse entender por los demás
- Señalar algunos dibujos en los libros
- Disfrutar simulando (cocinar, limpiar, etc.)
- Traer cosas para enseñarlas
- Seguir órdenes de 1 paso sin un gesto
- Decir varias frases y oraciones de 2 palabras
- Señalar objetos para nombrarlos



JUGAR CON SU HIJO/A

Juego de rendimiento objetivo

Juegos como el escondite o cucú pueden ayudar a su hijo/a a desarrollar su comprensión del funcionamiento de los objetos a través del juego, así como a aprender la relación causa-efecto.

Para los bebés puede usar sus manos o un trozo de tela y ponérselo sobre la cara. Si el/la niño/a es lo suficientemente mayor, puede dejar que le quite el paño de la cara.

Con los niños pequeños puede jugar al escondite, por ejemplo, escondiéndose detrás de una puerta, una silla o algún lugar donde pueda encontrarle fácilmente. Llámelo/a, aplauda cuando le encuentre y anímale/a a esconderse.





JUEGO Y DIVERSIÓN

Juego táctil

Dejar que su hijo/a juegue con sustancias que pueda manipular le ayuda a conocer nuevas sensaciones y a desarrollar su motricidad y creatividad.

Anime a su hijo/a a jugar con plastilina, pintura de dedos, agua o pelotas de gomaespuma.

Jueguen juntos/as con un cuenco grande vacío, una taza pequeña y agua, moviéndola de un lado a otro.



ETAPA PREOPERATIVA, 2-7 AÑOS

«Cuando su bebé pasa a ser un/a niño/a»

Durante esta etapa de la vida, los/as niños/as empiezan a participar más en juegos simbólicos y aprenden a manipular objetos, por ejemplo, utilizando un palo de escoba como caballo. El lenguaje desempeña un papel importante en esta etapa y desarrollan sus habilidades lingüísticas.

Sin embargo, en esta etapa no son capaces de utilizar la lógica concreta ni entender el punto de vista de otras personas, es decir, no entienden que otros individuos pueden ver el mundo de forma diferente a ellos/as.



CONCENTRACIÓN Y CONSERVACIÓN

Su hijo/a puede tener tendencia a centrarse en un solo aspecto de una situación a la vez. Cuando desarrolle la habilidad de centrarse en más de un aspecto de una situación, tendrá la capacidad de descentrar.

Un ejemplo de esto es cuando un/a niño/a tiene dos vasos de cristal. Uno es más alto, pero el otro es más ancho, sin embargo, el/la niño/a sólo se centra en la altura cuando evalúa cuál de los dos es más grande, ya que solamente puede centrarse en un factor a la vez.



ECOCENTRISMO

Hasta los 4 años, su hijo/a sólo puede pensar en una cosa: en sí mismo/a.

- Esto significa que asume que usted oye, ve y siente lo mismo que él/ella. Sin embargo, empieza a desarrollar la capacidad de comprender el punto de vista de los demás alrededor de los 4 años.





REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA

Durante esta etapa, su hijo empezará a utilizar material simbólico para representar otra cosa; por ejemplo, utilizan plastilina o legos para representar aviones, casas, etc. en sus juegos.





REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA

La investigación ha demostrado que la complejidad de la construcción puede ser un indicador de su sistema simbólico. Por ejemplo, un niño pequeño al que se le pide que construya una casa con legos hará un diseño sencillo, mientras que un niño mayor hará un diseño más complicado.

La representación simbólica puede ser un buen indicador de su desarrollo.



ANIMISMO

Durante este tiempo, su hijo/a pasará por varias etapas de animismo. El animismo consiste en atribuir cualidades reales a los objetos.

Esto es, por ejemplo, creer que el osito de peluche está vivo, que la silla que se cayó y le hizo daño es mala, etc. Esto ocurre sobre todo a los 2 años, y rara vez creen que los objetos estén vivos después de los 3 años.

CUATRO ETAPAS DE ANIMISMO



El/la niño/a:

1. Considera que todo lo que es activo de alguna manera está vivo.
2. Atribuye conciencia y vida a todo lo que se mueve.
3. Considera vivo todo lo que se mueve por sí mismo, de lo contrario no.
4. Sólo considera vivos a los seres humanos, los animales y las plantas.

JUEGO

Al principio de la etapa preoperacional, es posible que su hijo/a sólo juegue con otros/as niños/as sin participar en juegos con ellos/as. Sin embargo, el juego experimentará muchos cambios y, durante esta etapa, encontrará su voz como herramienta para socializar y empezará a jugar con otros/as niños/as y adultos/as.

Más adelante, durante esta etapa, les suele gustar participar en juegos de simulación, jugando a ser mamás, papás, médicos/as, etc.





JUEGO CONSTRUCTIVO

El juego constructivo consiste en que los/as niños/as manipulen objetos para crear algo. Les permite dar sentido a su mundo y es importante para desarrollar su imaginación, su capacidad para resolver problemas, su motricidad fina y su autoestima.





JUGUETES PARA ESTA ETAPA

- Muñecas
- Figuras de acción
- Ropa para disfrazarse
- Juguetes para construir su propio mundo
- Bloques de construcción y juego de construcción
- Lápices de colores, rotuladores, bolígrafos, lápices y papel para dibujar
- Libros ilustrados y algunos libros de cartón mientras son pequeños.



A QUÉ JUGAR CON SU HIJO/A

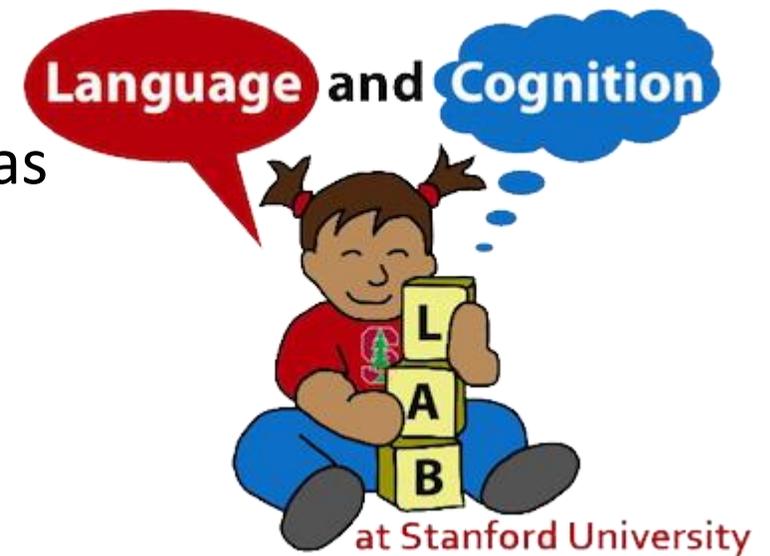


- Un juego de rol es un buen juego para ayudar a su hijo/a a superar el egocentrismo al ponerse en el lugar de otra persona.
- Dejar que su hijo/a juegue con materiales que pueden cambiar de forma puede ayudarle a empezar a entender la conversión, ya que un material en la misma cantidad puede adoptar muchas formas.
- Desarrolle en su hijo/a la representación simbólica haciendo que extienda la plastilina en forma de figuras o letras.



HITOS LINGÜÍSTICOS Y COGNITIVOS. 2-3 AÑOS

- Se fija en otros/as niños/as y se une a ellos/as al jugar
- Utiliza juegos simbólicos como utilizar un bloque como coche
- Reconoce e identifica objetos e imágenes comunes
- Tiene con usted una conversación en la que le responde al menos dos veces
- Construye torres de cinco a siete objetos
- Participa en juegos de fantasía y simulación
- Habla lo suficientemente bien como para que los/as demás le entiendan la mayor parte del tiempo
- Sigue órdenes de dos o tres partes
- Reconoce similitudes y diferencias





HITOS LINGÜÍSTICOS Y COGNITIVOS. 4-5 AÑOS



- Cuenta hasta 10 o más objetos
- Nombra correctamente al menos cuatro colores y tres formas
- Reconoce algunas letras y posiblemente escribe su nombre
- Comprende mejor el concepto de tiempo y el orden de las actividades cotidianas
- Disfruta simulando (cocinar, limpiar, etc.)
- Trae cosas para enseñárselas
- Utiliza el tiempo futuro
- Sigue órdenes de dos o tres partes
- Comprende cosas cotidianas como la comida y el dinero

HITOS LINGÜÍSTICOS Y COGNITIVOS. 6-7 AÑOS

Telling



Time

- Utiliza un vocabulario de varios miles de palabras
- Demuestra una mayor capacidad de atención
- Tiene un pensamiento lógico y es reflexivo/a
- Es capaz de comprender el razonamiento y tomar la decisión correcta
- Sabe decir la hora; conoce los días, los meses y las estaciones
- Puede describir los puntos de similitud entre dos objetos
- Comprende que las letras representan sonidos que forman palabras
- Es capaz de resolver problemas más complejos que antes
- Ha desarrollado la conciencia de sí mismo/a