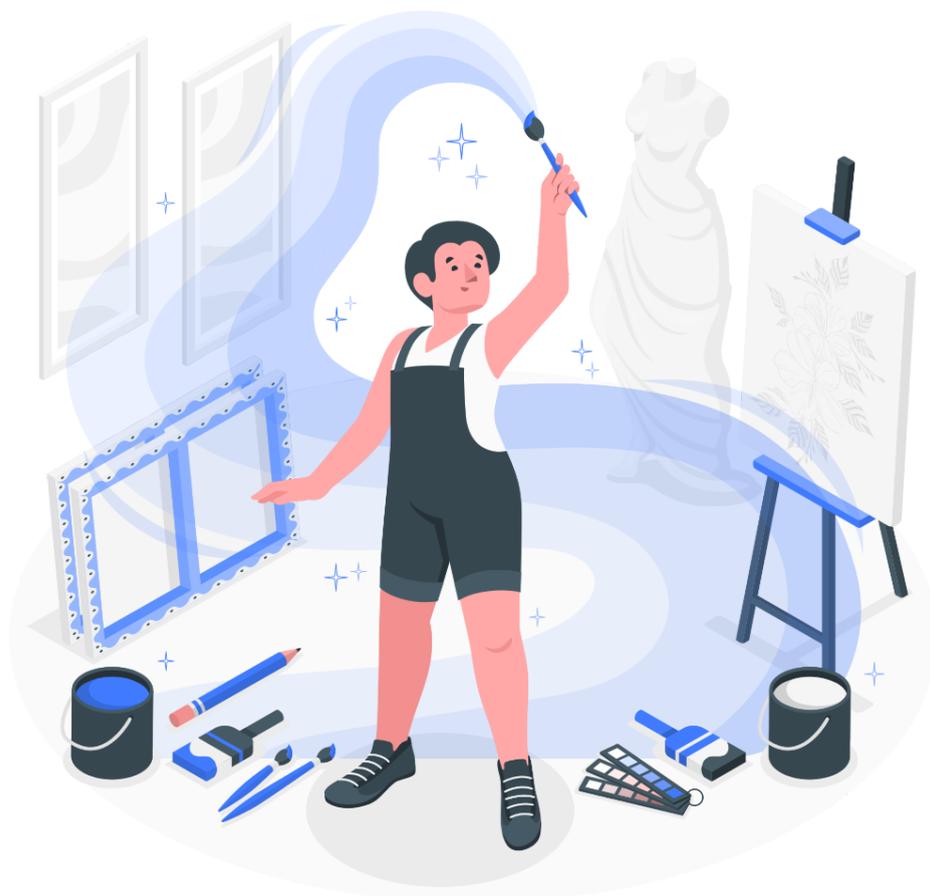


LIENZOS EN BLANCO



Autoras:

Sara Maria Olivella Ramirez

Paula Katalina Padilla Rojas

Universidad de La Sabana

2022

Empecemos con una breve introducción

Antes que nada queremos definir la creatividad como aquel proceso cognitivo y asertivo del desarrollo de la capacidad o facilidad de inventar progresivamente. Este proceso es importante debido a que esta capacidad demuestra la facilidad de procesar en el entorno la experimentación y solución a problemas, actitudes y situaciones actuales y futuras, así mismo desarrolla una especialidad en desenlace de retos.

Para Vigostky, la creatividad llega a un punto completamente diferente, el estar conectado con la actividad mental como primera imagen del concepto, lo transmite como la solución mediante elementos que han sido parte de la vida del infante y luego adulto. Todo está basado en experiencias, por lo que las soluciones iniciales parten de esas experiencias y surgen luego como la solución de la experiencia.

Sin embargo, este proceso considerado personal se ve influenciado por su entorno. Específicamente en los niños este proceso se ve influenciado principalmente por los adultos y las guías que estos toman para el adecuado desarrollo de la creatividad. Es claro el poder que existe en el crecimiento de los infantes, por lo que mantener una relación horizontal, entre el parentesco y los objetivos a conseguir. Debe existir una guía completa y compleja de supervisión, mediante reflexión, ayuda y desarrollo de la expresión por medio de una conversación unilateral y funcional.

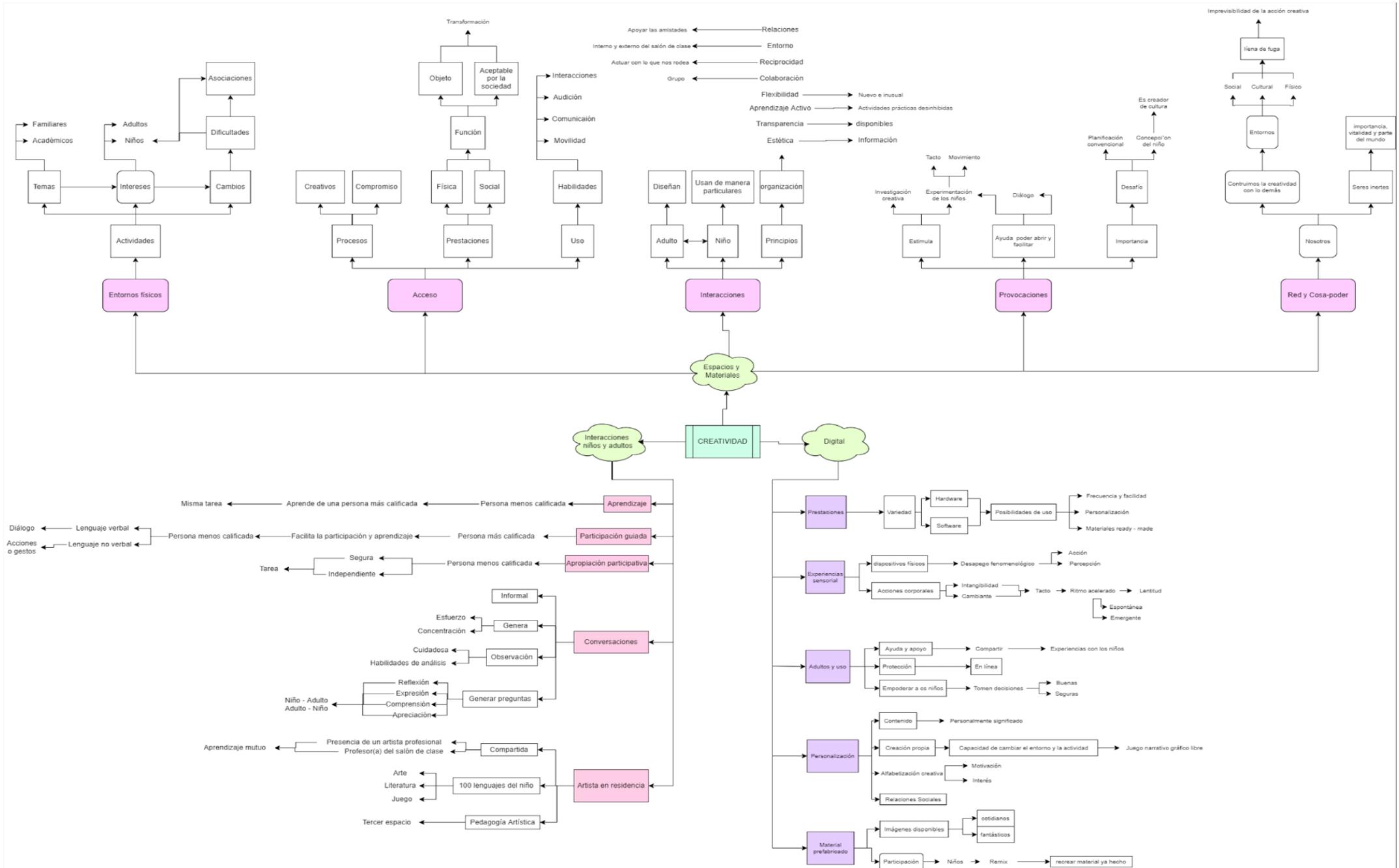
El sistema educativo puede darse por dos entidades de diferentes niveles de experiencia, como se expresa en el texto. Al ser una relación bilateral con superioridad, desplegamos al máximo las labores necesarias para la creación del mismo, consta de una manipulación del entorno y metodologías para el avance y exposición al aprendizaje de este. Es conveniente generar un buen ambiente dentro de esta certificación del aprendizaje lleva a que el infante pueda superponer habilidades que suelen ser reprimidas por falta de conexión con el ente superior.

Demostrar al mismo tiempo se describe una relación en esta comunicación bilateral para buscar como objetivo allegarse a los pensamientos y actitudes de este personaje, viéndolo como un objetivo cercano, proporcionando así participación activa.

El adulto, como hemos visto, es muy importante para acompañar, guiar y apoyar al niño en cualquier ámbito. Desde la creatividad, a medida que los niños con activos en ejercicios creativos junto a un adulto, la conversación entre estos determina como será el desarrollo de la actividad, la exploración y el compromiso creativo del niño. La conversación informal es un método pedagógico relevante en las experiencias creativas tempranas de los niños, pues anima a los niños para esforzarse y concentrarse en su exploración creativa, y para el adulto ayuda en la observación y el análisis.

Para profundizar más sobre la creatividad está el siguiente mapa, para que te guíes y encuentres datos más específicos sobre nuestro tema.





Hablemos del juego

Según Bruce 2015, es un mecanismo integrador, que reúne forma estructural y contenido experiencial durante la infancia. Brown 1998 dice que el juego es un generador de “mapas” corticales integrados y cargados de afecto de complejidad creciente, puede ser considerado como un importante organizador y posible sustentador del sentido humano dinámico de la realidad.

El sentimiento dado por el juego y su desarrollo de ideas viene siendo relevante, de hecho hay una cita de Callois en 1961 que menciona que existe una riqueza en cómo se captura el juego. Al mismo tiempo, se puede complementar este desarrollo del juego con la cita Smith 1982, que aporta de alguna manera al desarrollo de esta misma y es debido a que se acerca el papel social y evolutivo que puede componer el juego.

De alguna manera el texto nos guía a una percepción del juego como algo humano, ligado netamente a algo educativo. Percibir este proceso como parte del desarrollo cognitivo y creativo para los niños, es una oportunidad de profundizar el mundo del juego, llevarlo a investigación y actualización de esta.

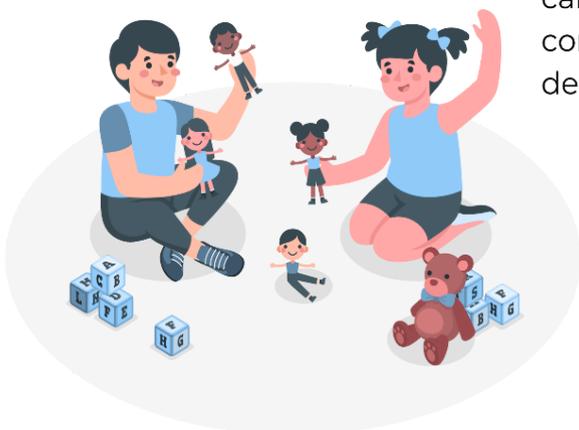
Existe un poder por parte de los seres queridos y amados, como se menciona en el libro, y es que la ayuda de parte de un ente mayor al infante para la realización de los juegos puede detonar un avance creativo en los niños. Cuando los juegos y las actividades se tornan en retos indirectos y propuestas para experiencia creativa, expresa aún más el sentido del aprendizaje mediante el juego.

El juego es recreación, una gran oportunidad para sacar energía reprimida, es una preparación para ese gran paso que es la vida adulta o también está visto como ese placer e incluso como el juego es opuesto al trabajo. Siendo este guiado se convierte igualmente en crianza.

El juego hace parte de la infancia, es ese lugar de seguridad con la cual contamos, pues la creatividad y la distracción nos despeja de todo lo que hay alrededor, sumando todo lo que podemos crear en el interior no solo del juego, sino de nosotros como personas únicas.

Este proceso ayuda en el control y la experimentación de diferentes maneras, las situaciones del contexto y lo personal. Esto lo muestra Anna Freud en su experimento después de la segunda guerra mundial tratando de darle a los niños una infancia lo más natural posible y su herramienta fue el juego.

A medida que el niño crece y su proceso avanza, el juego va poniendo retos y sé cambia, pues las reglas van tomando el control como los deportes, las matemáticas, la escritura y demás que toman el sitio del juego. Permitiendo así detonar la idea de la crianza y creatividad, la solución de todos estos problemas, actitudes y situaciones, lleva al niño a jugar con muchas otras cosas y convertirlo en producto demostrativo de capacidades.



¿Y Si compartimos narrativas de Significado?

Hemos escuchado desde pequeños diferentes historias o cuentos narrados por los adultos, desde hadas que aportan a las estaciones del mundo, piratas que luchan contra niños, o animales que hablan. Incluso en la actualidad no solo se queda en oír, sino en ver desde las diferentes adaptaciones animadas para la edad aquellos cuentos. Dicho lo anterior, se podría considerar esas historias como narrativa y que a través de las generaciones se comparte, sin embargo, no se queda en ese punto. Teniendo en cuenta el libro “The child’s curriculum” capítulo 4, la naturaleza narrativa del conocimiento, además de ser una historia para compartir, debe influenciar en las personas desde lo afectivo, generar esperanzas y aspiraciones, pero sobre todo que cada individuo pueda participar sin importar nivel de conocimiento o habilidad. No obstante, ¿qué relación tiene con los niños?



La relación que hay con los niños es que al compartir genera sentido en sus movimientos, expresiones, pensamientos y comunicación, favoreciendo la socialización y desarrollo personal de la necesidad humana. Mediante lo cual, desde un primer punto las acciones hacen parte de ese desarrollo y narrativa, porque está relacionado con la inteligencia sensoriomotora donde se aprende a través del entorno. En esta cada niño, niña, adulto o cualquier individuo puede relacionarse desde movimientos intencionados, regulados y autoconscientes para poder interactuar, además aporta a las tres dimensiones: el interoceptivo (conciencia de la información), propioceptivo (conciencia del cuerpo en movimiento), y el exteroceptivo (conciencia del mundo exterior o campo sensorial). Dicho lo anterior, esto aporta al desarrollo infantil, aunque no es lo único. Otra inteligencia que aporta, es la social, por el hecho de que ayuda a los vínculos afectivos, y al tenerlo aporta en el aprendizaje, dando comienzo a una inteligencia cultural. Es en este punto donde se comparte la idea inicial de las historias y cuentos que los adultos narran debido a que están relacionadas con la inteligencia ritual y la imaginación creativa. Debido a que las acciones están orientadas y guiadas de lo escuchado para generar motivaciones y sensaciones corporales en los juegos asociados por los niños.

Por otro lado, no es una acción individual, sino compartida, donde la sinapsis, tanto interna como externa, son parte fundamental del proceso. Esencialmente por el hecho de que las conexiones de las neuronas y las conexiones del compromiso social son la base activa para utilizar símbolos en el lenguaje, la lógica y la práctica, llevándonos a socializar o compartir con los demás. Y para poder lograrlo debemos regular los sentimientos y emociones de los intereses que se comparte y para que pueda ser significativo debe haber una comprensión mutua de las expectativas y anticipación de lo que intentamos hacer.

Entonces, ¿cuál es el rol del docente en el aprendizaje de los niños, conociendo la importancia de compartir narrativas de significado?. Es el poder guiar y apoyar en las diferentes inteligencias, en el desarrollo emocional y social, fomentando la confianza en cada uno de los niños, ya que si se logra pueden hacer un proceso de repetición. Además, también debemos adaptarnos e intuir los movimientos e intereses que tienen, aportándole a la inteligencia cognitiva.

¿Preguntas?

Como seres humanos nos interesa saber todo acerca del plantear y para lograr conocer un poco más realizamos investigaciones rigurosas, sin embargo, no hacemos investigación desde edades adultas, sino desde pequeños cuando surgen las preguntas desde un lenguaje no verbal y verbal en los niños; o quién no ha visto, escuchado, o tenido la posibilidad de presenciar un momento de curiosidad ya sea de un hijo, hija, primo, prima, sobrino, sobrina, nieto o nieta con relación a cualquier tema. No obstante, ¿cómo se genera?

Teniendo en cuenta la lectura capítulo 3, nos dice que gracias al “juego y la exploración los niños buscan sus propios estímulos y plantean preguntas”, pero no son simples preguntas, hay dos categorías, la de posibilidad y la de directas e indirectas. En el que nosotros podemos generar que sea amplia desde la libertad de tomas de decisiones, moderada, donde se generan oportunidades semiestructuradas y con limitaciones, y finalmente estrechas, donde se proporciona materiales y herramientas con instrucciones. Y es gracias a los sentidos que ellos pueden recopilar información para generar preguntas.

Por esto, nosotros los maestros debemos brindarles esas posibilidades en el cual prevalecen las nueve categorías, las cuales son: pruebas, predecir, evaluar, ruina, compensando, repitiendo, aceptando, rechazando y completando. Dicho lo anterior, cada una de ella se enfoca en plantear, explorar, diseñar, observar y repetir, tomar, acción, ser consciente, intentar y verificar, reforzar, comparar, comprobar, usar, hacer, decidir, buscar, reconocer, resolver, imitar, aceptar, confirmar, descartar, negar, replicar, concluir, recolectar y crear. Todas estas son grandes habilidades que van adquiriendo.

Finalmente, si tenemos en cuenta la investigación realizada, nos comentan que los niños de 3 a 4 años las habilidades con mayor fortaleza son..., mientras que las que hay que reforzar son.... Lo anterior se menciona, con el fin de reconocer que este libro va enfocando en edades de 4 a 6 podemos ayudar a fortalecer las habilidades mencionadas y seguir mejorando las que ya hay teniendo en cuenta el estudio presentado en la lectura.



Hay roles de roles...

Existen variedad de maestros que expresan la educabilidad y enseñanza con estilos diferentes y proporcionados de manera esencial los roles pedagógicos.

Son principalmente 5, el defensor agente, el alumno o documentador, negociador de participación equitativa, facilitador de apoyo y compañero de juego.

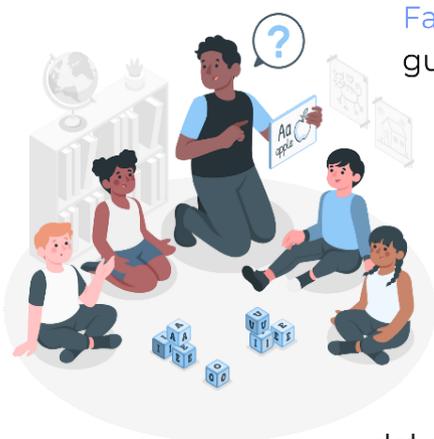
Cada uno de estos son importantes y bien secuencializados para el aprendizaje del estudiante en cuestión. Por ende es relevante mencionarlos.

Defensor Agente: En esta práctica se les permite a los estudiantes vivir una libertad en las acciones y exploración. Muchas veces es mejor observar y permitir al estudiante demostrar la iniciativa e intensivo ante variedad de actividades, aptitudes, etc.

Expresamente, dar un paso atrás y permitir esta creatividad y juego propio, así mismo si es necesario dar un paso adelante y de esta manera expresar, de forma muy sutil, una advertencia, cuidados o perspectivas diferentes para que así nuevamente, dando la libertad, este pueda fluir individualmente.

Aprendiz o documentador: En esta, como se menciona, es completamente de documentación, y no completamente de archivación y anotación concreta, sino de escucha y atención igualmente. La atención es clave, pues se le permite igualmente al estudiante fluir y se indaga en su expresión artística y a su vez sus aptitudes. Evidentemente, la documentación es importante, tomar apuntes y registrar lo observado, permite aprender de esos comportamientos positivos o negativos de los estudiantes, para aplicarlos luego.

Negociador de participación equitativa: Está esta basada en la actitud y la iniciativa del niño guiada completamente por el maestro, donde los niños pueden participar de manera activa, no únicamente en las actividades, sino entre ellos. Donde el maestro fomenta el diálogo y solución en momentos de estrés, por ejemplo. Donde el maestro indica actitudes como decir por favor o gracias o tomar iniciativa para avisar, concretar o expresar las cosas. Así, los niños con dificultades inicialmente en cuestiones como trabajo en equipo, solidaridad, o colaboración, pueden ser guiados y crecer favorablemente en estas aptitudes.



Facilitador de apoyo: Este se centra secuencialmente en guiar y repartir tranquilidad a los estudiantes. Consta de un paso adelante al diálogo y la confianza. La labor del maestro en estos casos es facilitar la solución de problemas, donde estos de manera pasiva puedan recuperar la cordura y así dejar de lado las distracciones o el estrés y llegar de alguna manera construir confianza y segundas oportunidades personales. Como maestro mantener siempre una actitud positiva y guiar a los estudiantes a mantenerse igual.

Compañero de Juego: Esta consta de la participación inmersiva del maestro en las actividades de los estudiantes, donde se convierte, como se menciona en el título, un estudiante más y le permite a los niños guiar y adecuar las actividades. Esto le permite a los niños desarrollar actitudes nuevas y de confianza inicialmente y así también ser más consientes a la hora de comunicarse, igualmente el maestro los guía persuasivamente en estas.

A continuación encontrarás un cuadro con el desarrollo psicomotor, perceptivo, de atención, memoria, preguntas y roles en niños de 4 a 6 años, recuerda que los ítems plasmados aquí son aproximados, cada niño lleva su propio proceso

DESARROLLO 4 A 6 AÑOS					
marco	componentes		4 años	4 A 5 años	5 A 6 años
PSICOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA	coordinación manual			Abrochar y desabrochar botones o cremalleras con precisión.
		coordinación visomanual	Empieza a recortar y puede enhebrar con agujas grandes e hilos gruesos	Tiene dominio del punzado, consiguiendo un ritmo de trabajo	
		COORDINACIÓN GRAFO-PERCEPTIVA		puede hacer cuadros y utilizar hojas de papel más pequeñas para desarrollar una mejor precisión y dominio en la escritura.	Hay homogeneidad en el trazo, puede colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones, realiza figuras geométricas simples, como triángulos o rombos y empieza a calcar.
	elementos neuromotores	Autocontrol		controla su función tónica y aislá diferentes seguimientos corporales	

	Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	Empieza a paladear	empieza a trepar		
			Coordinación visuomotriz			Realizan combinaciones de movimientos rítmicos de brazos y piernas, puede dissociar los movimientos de brazos y piernas, puede rodar una pelota rastreándola y controlando su desplazamiento y también saltar una cuerda.	
		Dominio corporal estático	Equilibrio estático	Puede mantenerse sobre la punta de los pies y los talones, además puede elevar una rodilla y después de esto, la otra.			
			Respiración		Tiene control de la respiración y empieza a controlar los tiempos respiratorios: inspiración y espiración.		
			Relajación	Puede relajarse a través de cualquier tipo de ejercicio o actividad.			
		Esquema corporal	Conocimiento de las partes del cuerpo		se aproxima a las partes visibles, habla de aspectos más locales e internos (barriga, pene, vulva, pecho,		perfila más las partes pequeñas y trata de localizar las internas (pulmones, corazón, cejas, muñeca, tobillo)

	Ritmo y tiempo		muslos)			
				Interpreta danzas populares no tan complejas y sigue todo lo que ha trabajado con más rapidez.	Adapta el cuerpo a un esquema rítmico, repite el esquema dando aplausos o con un instrumento musical	
		Lateralización			Se consolida la lateralización	
	Espacio	vivencial			Comprende conceptos como lleno- vacío y Grueso-delgado	Comprensión ancho-estrecho
		Manipulativa			Comprende Corto-largo, mucho-poco y un lado de otro	
		Gráfica			Comprende delante-detrás	
	Tiempo	vivencial			Comprende pasado más lejano, futuro más lejano, actividades secuenciales y tiempos verbales	Conoce los días de la semana y las horas.
		Manipulativa			Comprende ayer-hoy-mañana, rápido-lento y mañana, tarde y noche.	
		Gráfica			Conocimiento estaciones del año	
		TACTO		Puede realizar juegos táctiles y realizar juegos de adivinar objetos según sus características palpables		

PERCEPTIVO	GUSTO	Pueden consumir alimentos picados, sin condimentos, Se agrega a la dieta familiar el huevo y los cítricos y puede adivinar alimentos según su sabor.		
	VISTA	Puede armar rompecabezas de 4-5 piezas, puede realizar juegos de discriminación visual por color, forma, tamaño, volumen y textura y realiza juegos de seriación y domino.		
	OLFATO	Distinguen el olor de las plantas aromáticas, puede ejecutar ejercicios de asociación, nombre y olor con láminas, además distingue objetos según su olor.		
	AUDICIÓN	Puede proceder juegos de asociación de sonidos e imágenes y memoria auditiva y juegos de reconocimiento sonoro e instrumentos musicales de viento, como la trompeta y la armónica.		
ATENCIÓN	PROCESOS SELECTIVOS	Atienden más aspectos salientes de objetos y no atienden tanto a claves visuales. No existe control de la atención.		Mayor control de la atención
	META ATENCIÓN		Atiende el papel de variables en la atención selectiva, relación atención V.S interés, saben que nombrar objetos y mirarlos en orden sirve para atender.	Empieza la habilidad para el retraso de la recompensa y tolerar la resistencia a factores tentadores y distractores.

	DIVISIÓN Y MANTENIMIENTO			Se inicia a desarrollar procesos de doble tarea por un mejor desarrollo cognitivo.
MEMORIA	PSICOBIOLOGÍA			Estructuración del hipocampo, asumiendo ser un sistema integrador de la información consistente y responsable de la consolidación de la memoria a largo plazo
	COGNITIVO	Adquisición del lenguaje. Le permite al niño almacenar más recuerdos en relación con palabras. Se inicia memoria autográfica		
				implementan una variedad de procesos cognitivos cuya finalidad es mantener la información en la memoria a corto plazo y transferirla a la memoria a largo plazo.
				proceso de almacenamiento, pueden usar esta estrategia, pero fallan en el uso ante situaciones nuevas y no la mantienen a lo largo del tiempo
LENGUAJE		Usa la mayoría de los sonidos del habla, pero puede confundir algunos sonidos más difíciles como l, r, s, su, ch, y, v, z.	Conocen significados de millones de palabras de enunciados gramaticales	Morfemas gramaticales: prefijos, sufijos, proposiciones y verbos auxiliares que modifican el significado de las palabras y enunciados.

FUNCIONES EJECUTIVAS	DESARROLLO ANATÓMICO	aumenta metabolismo en área frontal y diferenciación de las capas del córtex prefrontal		
	DESARROLLO FUNCIONAL	Capaz de integrar varias normas, y autorregulación interna de sus actos		Capacidad de autorregular su cuerpo y desarrollo más álgido de las funciones ejecutivas
	EMOCIONES	Reconoce las emociones básicas		Autorregular y adaptar las emociones y su conducta
PROCESOS COGNOSCITIVOS COMPLEJOS	METACOGNICIÓN			Saben que hay cosas más fáciles de aprender que otras, Saben que reconocer las cosas es más fácil que recordarlas y saben que las cosas se les pueden olvidar con el tiempo
	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	La habilidad de solucionar problemas, se incrementa con ejercicios como generar alternativas y predecir las posibles consecuencias de cada una de ellas.		
	CREATIVIDAD	Son influenciados directamente por su entorno en el desempeño de actividades creativas	Acciones más elaboradas, permitiéndoles reconocer una alta gama de posibilidades para diversas tareas.	Podrán organizar de manera más efectiva tarea que implican el pensamiento divergente, son capaces de usar la fantasía para reconstruir la realidad y sus experiencias.
	TRANSFERENCIA	Empleo productivo de las herramientas y motivaciones cognoscitivas, hacer cosas nuevas y productivas e implica aplicar el conocimiento y los aprendizajes.		



PENSAMIENTO CRÍTICO	no se empieza a desarrollar en un momento exacto, sino que se va formando al paso del tiempo, todos lo desarrollamos a distintos tiempos y de diferente manera, dependiendo de la educación y ambiente en qué seamos criados.
---------------------	---

no se empieza a desarrollar en un momento exacto, sino que se va formando al paso del tiempo, todos lo desarrollamos a distintos tiempos y de diferente manera, dependiendo de la educación y ambiente en qué seamos criados.

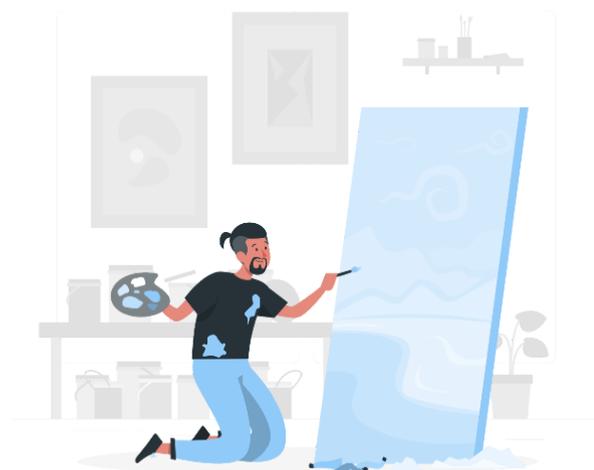
Pongámoslo en práctica

Ejemplos del Juego para la creatividad

Creemos juntos

MATERIALES

Lienzos
Pinturas no tóxicas
Pinceles
Lápices
Colores
1 bolsa plástica grande
Delantales



¡Vamos a crear!

Cada uno empezará con un lienzo en blanco, ahora dibuja lo que quieras y cada 2 minutos vas a rotar el lienzo y nuevamente dibujarás, al final veremos una obra de arte que construiste junto a otros.

Cubos cuentacuentos

MATERIALES

Mínimo 4 cubos de madera sin puntas.

Cubo 1: Personajes
Cubo 2: Lugares
Cubo 3: Objetos
Cubo 3: Animales



Érase una vez...

(el adulto inicia para dar un ejemplo al niño)

Tira los cubos, observa la imagen que salió en cada cubo y crea una historia a partir de esto

Ejemplos de la narratividad para la creatividad

¡Hora de actuar juntos!

MATERIALES

Disfraces
Escenarios
Cuento
Guion

Hora de Actuar:

Seleccionar un cuento conocido para todos
Hacer castings para seleccionar a los protagonistas.
Escoger a los niños por sus habilidades o intereses.
(Arte, Actuación, Narrador, Diseñador, etc.)
Guiarlos para hacer la obra
Practicar
Presentar



MI FAMILIA Y YO.

MATERIALES

Espacios de la casa
Disfraces sobre roles familiares (padre, madre, hijos, mascotas)
Herramientas o elementos que aporten (espacios como sala de estar, cocina, cuartos, etc)

Pasos:

- *Identificar el interés de cada niño pónganse de acuerdo que va a ser cada quien.
- *Complementar el lugar del juego con objetos relacionados a espacios de la casa como cocina de juguete o un plato plástico, almohada, etc.
- *Colocar metas o misiones para poder guiar el juego, por ejemplo: el padre debe trabajar para dar un regalo a la mamá, ¿Qué trabajo?, ¿Qué regalo le dará?
- *Apoyar en desacuerdo o discusiones.



Ejemplos del surgimiento de preguntas para la creatividad

¿QUÉ HARÁN ESOS COLORES?

Materiales:

Papel acuarela

Seleccionar un dibujo básico relacionado con la amistad, imprimirlo en cartulina (recomendado)

Pinturas de los colores primarios: amarillo, azul y rojo

Pinceles

Vaso de agua

Tres vasos con agua para mezclar los colores primarios

Toalla para secar pinceles



Pasos:

1. Escoger cada integrante un dibujo básico relacionado con la amistad. Puede ser un corazón, manos sujetando, dos niños, entre otras.
2. Realizar preguntas de ¿qué creen que pasa si mezclamos los colores?
3. Los niños mezclarán los colores en el orden que quieran, la única regla es que solo se puede mezclar dos colores al mismo tiempo.
4. Al tener la mezcla de todo los colores pintarán sus dibujos con ellos.

¿HAREMOS UNA CÁMARA?

Materiales:

Rollo de papel

Caja de cartón

Fotos preseleccionadas

Pinturas de los colores que más quieran

Papel de cartulina de color negro y cualquier otro color

Pasos:

1. Forramos nuestra caja del color que más nos guste.
2. Cortamos un pedazo pequeño del rollo de papel para que sea un lente.
3. Forramos el lente del mismo color de la caja.
4. En el centro de la caja se hace un cuadrado unos centímetros más grandes de las fotos seleccionadas para poder guardarlas.
5. Con el papel de cartulina se hace la tapa de donde se guardarán las fotos. Las fotos van a estar pegada en cartulina de color negro.
6. Luego decoramos con lo que más quieras, sea stickers o imágenes en la caja, haciendo el botón de tomar fotos.
7. Enséñalos a tus compañeros como quedo.
8. Explica la importancia de esas fotos



Ejemplos de desarrollo de roles para la creatividad

Mis nuevos amigos

Materiales:

- Disfraces
- Objetos y accesorios para complementar
- Pinturas para la cara
- Escenografía

¡Empecemos!

1. Deja que cada niño escoja un disfraz, se maquille y construya todo un personaje
2. Deja que cada niño presente su personaje.
3. Ahora plantea diferentes situaciones, los niños deberán representar la situación y una solución desde el personaje que escogió.

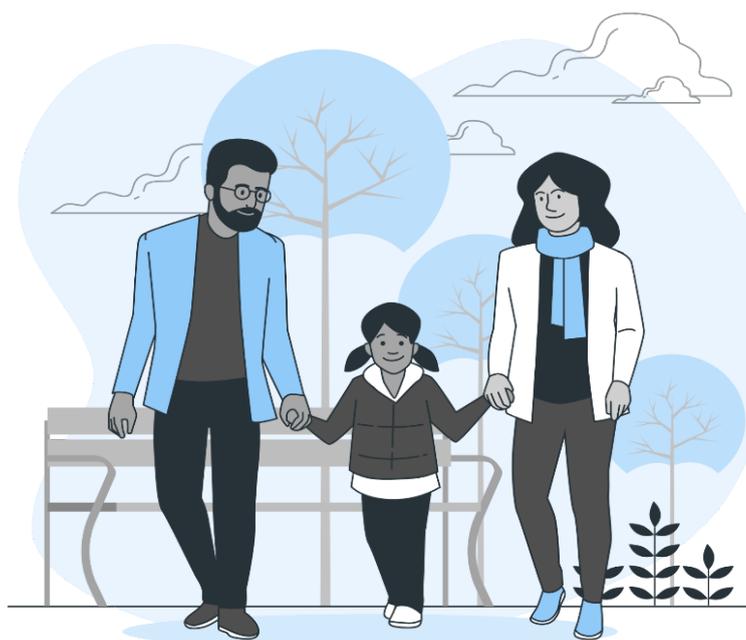
Hora de buscar

Materiales:

- Cestas de madera
- Colbón o silicona líquida
- Cinta

Pasos.

1. Deja que los niños exploren el espacio al aire libre.
2. Entrega una cesta a cada uno, deben recolectar materiales naturales.
3. Ahora cada uno construye un personaje y deben crearle una historia.



REFERENCIAS

Bases de desarrollo psicomotor

[://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1795766/mod_resource/content/1/4.%20PRAXIA%20BASES%20Y%20DLLO.pdf](https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1795766/mod_resource/content/1/4.%20PRAXIA%20BASES%20Y%20DLLO.pdf)

Estimulación praxias

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1539701/mod_resource/content/1/5.%20ESTIMULACI%C3%93N%20PRAXIAS.pdf

Comellas, M. & Perpinya, A. (2003). Psicomotricidad en la Educación Infantil.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1795766/mod_resource/content/1/4.%20PRAXIA%20BASES%20Y%20DLLO.pdf

Estimulación Gnosias

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1688771/mod_resource/content/1/3.%20ESTIMULACI%C3%93N%20GNOSIAS.pdf

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1695594/mod_resource/content/1/0.%20PERCEPCI%C3%93N%20BASES.pdf

LIMIÑANA GRAS, Rosa María CUANDO CREAR ES ALGO MÁS QUE UN JUEGO:

CREATIVIDAD, FANTASÍA E IMAGINACIÓN EN LOS JÓVENES Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 35, noviembre, 2008, pp. 39-43 Universidad Nacional de Jujuy Jujuy, Argentina,

<https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511004.pdf>

McConnon, L. (2016). Developing Young Children's Creativity. Chapter 3: The emergence of question posing and question responding in the nursery classroom, and Chapter 10: Pedagogy of possibilities: Developing a role.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033686/mod_resource/content/1/PREGUNTAS%20Y%20ROLES.pdf

Morris, C & Maisto, A. (s.f). Introducción a la psicología. Sensación y Percepción.

(12.ed.)https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1695594/mod_resource/content/1/0.%20PERCEPCI%C3%93N%20BASES.pdf

Pons, E. & Roquet, M. (2017). Desarrollo cognitivo y motor. Estimulación sensorial.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1688771/mod_resource/content/1/3.%20ESTIMULACI%C3%93N%20GNOSIAS.pdf

Pons, E. & Roquet, M. (2017). Desarrollo cognitivo y motor. Estimulación motora.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1539701/mod_resource/content/1/5.%20ESTIMULACI%C3%93N%20PRAXIAS.pdf

Sakr, M; Trivedy, B; Hall, N; O ´brien, L; and Federici, R. (2018). Creativity & Making In Early Childhood. Chapter 6: Space and Materials.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033679/mod_resource/content/1/ESPACIO%2C%20MATERIALES%20Y%20DIGITAL.pdf

Sakr, M; Trivedy, B; Hall, N; O ´brien, L; and Federici, R. (2018). Creativity & Making In Early Childhood. Chapter 8: Child-Adult Interactions.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033680/mod_resource/content/1/INTERACCIONES%20CON%20ADULTOS.pdf

Trevarthen, C; Delafield, J; and Dunlop, A. (2016). the child's curriculum. Bruce, T. Chapter 3: The importance of play. Delafield, J. Chapter 4: The emotional and embodied nature of human understanding: Sharing narratives of meaning.

https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033682/mod_resource/content/1/JUEGO%20Y%20NARRATIVA.pdf