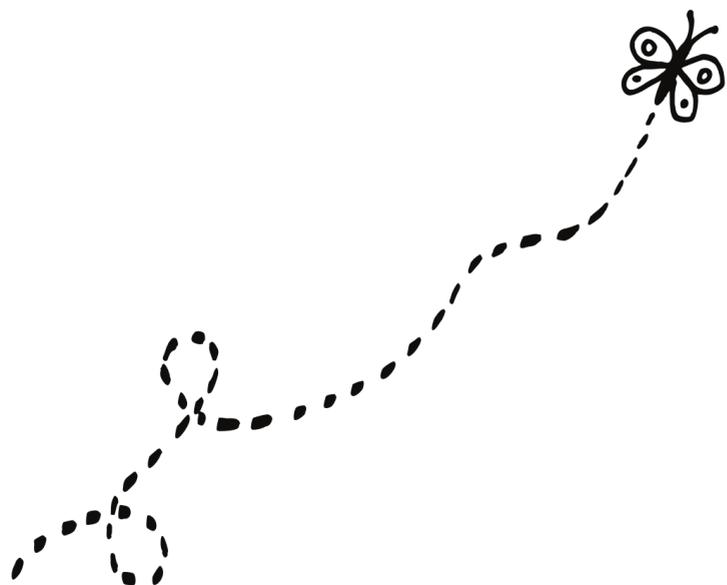
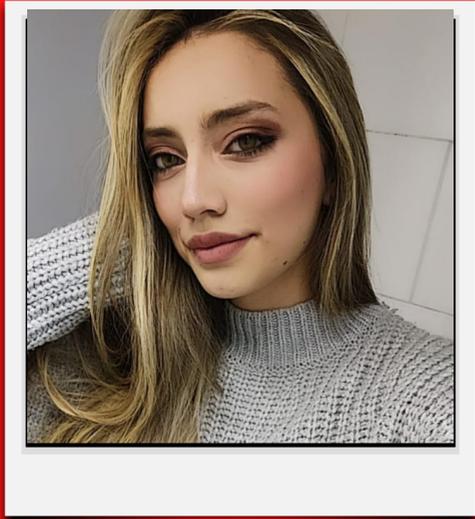


# SIMÓN, EL MÁS FORTACHÓN



**"La vida no se hace  
más fácil, sino que  
tu te haces más  
fuerte y más  
Resiliente"**

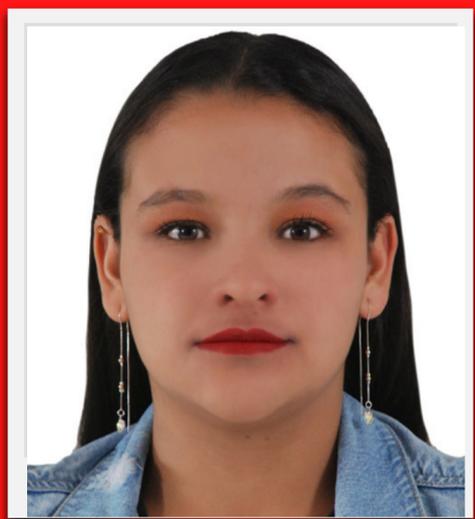




María Camila Cortés  
Ardila .



Laura Catalina  
Rojas Trujillo.



Ana Sofia  
Luque.

☀ Universidad de La Sabana.

☀ Facultad de Educación.

☀ Licenciatura en Educación Infantil.

☀ Habilidades del pensamiento Infantil I.

☀ Docente Marcela Baquero.

# Simón, el más fortachón

En el presente escrito encontrarás una historia de resiliencia, narrando la historia de Simón y su familia. En cada escena podrás realizar una actividad que te ayudará en tu proceso.

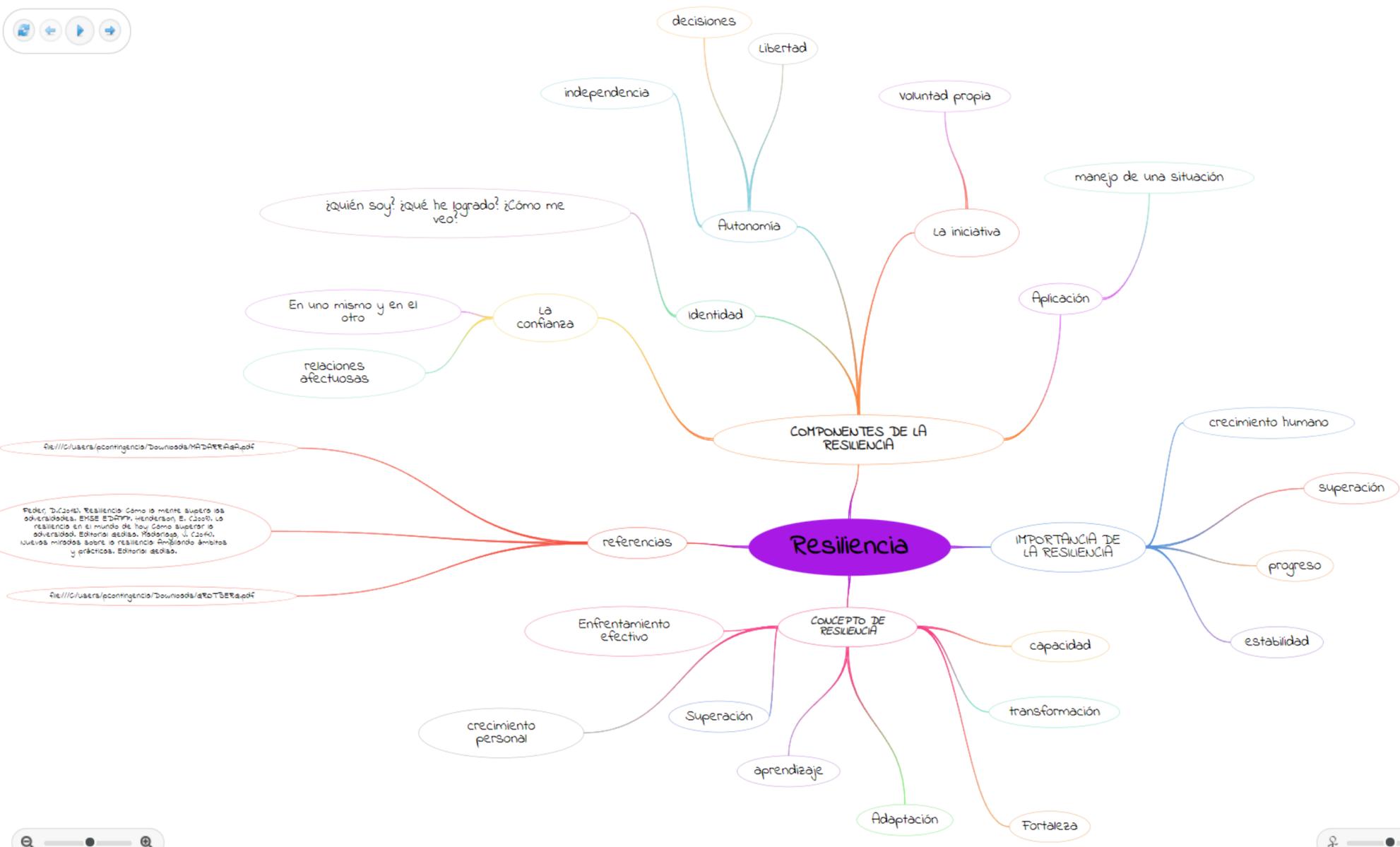
Recuerda: ¡No estas solo!



# La resiliencia

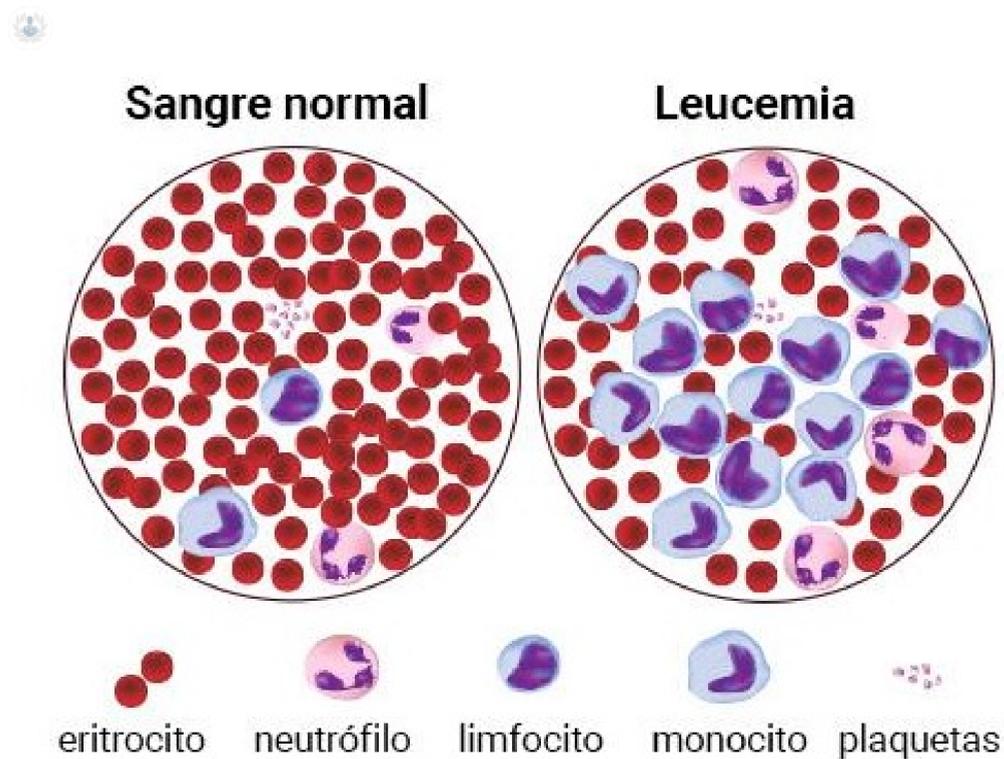
En la vida tenemos que enfrentarnos a diversas dificultades, algunas serán más fuertes que otras.

La resiliencia es la capacidad que tiene una persona para sobreponerse ante cualquier situación sin importar que tan dura sea, creciendo como persona y haciéndose más fuerte.



# Enfermedad

Según la OMS, la definición de enfermedad es la “Alteración o desviación del estado fisiológico en una o varias partes del cuerpo, por causas en general conocidas, manifestada por síntomas y signos característicos, y cuya evolución es más o menos previsible”.



# ESTRATEGIAS PARA LLEVAR NUESTROS DOLORES

CUANDO EL NIÑO TIENE LA ENFERMEDAD



Crear un clima familiar de amor y seguridad donde se pueda sentir y expresar emociones.

Explicar al niño lo que le ocurre, habla sobre su enfermedad para disipar sus dudas y miedos.



Permitir que el niño desarrolle todas sus capacidades, asumiendo su autocuidado en la medida de sus posibilidades, con lo que mejorará su autoestima y su autonomía

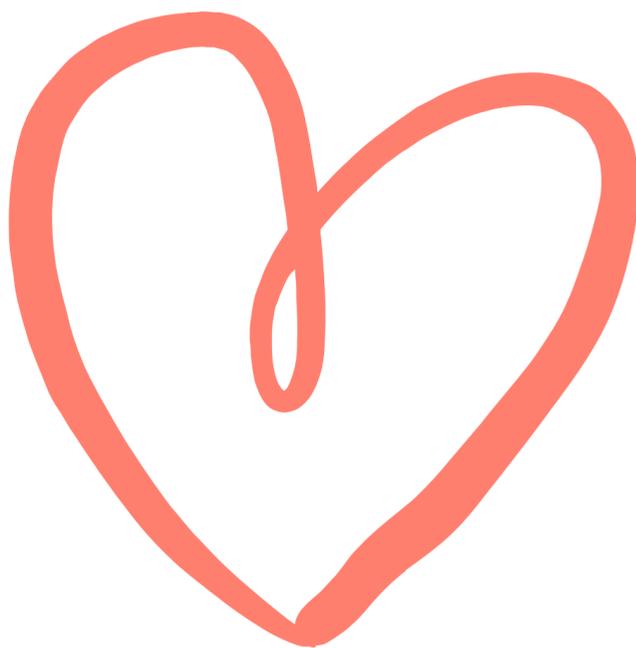
Jugar con el niño puede expresar sus miedos y temores, a través de dibujos o explicándoles cómo usa y para qué sirve el material médico.



¡NO ESTAS SOLO!

# Simón, el más fortachón.

Había una vez, un niño llamado Simón quien tenía 5 años, vivía con su familia, compuesta por su mamá Lupita, su padre Enrique, su abuela Nora y sus hermanos gemelos, Juan y Emilio. Era una familia amorosa y tranquila.



# Mi lugar seguro.

## Materiales

1. Cartulina.
2. Lápiz.
3. Colores.



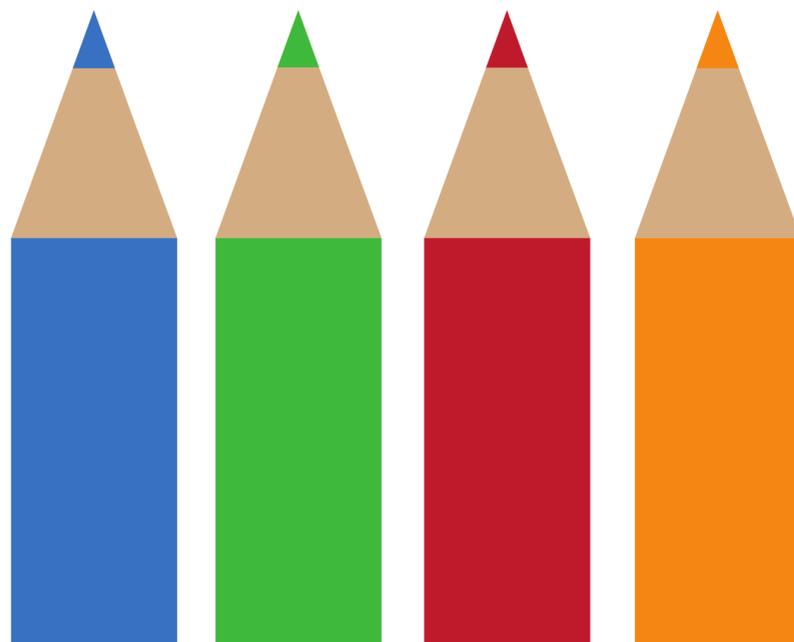
## Pasos



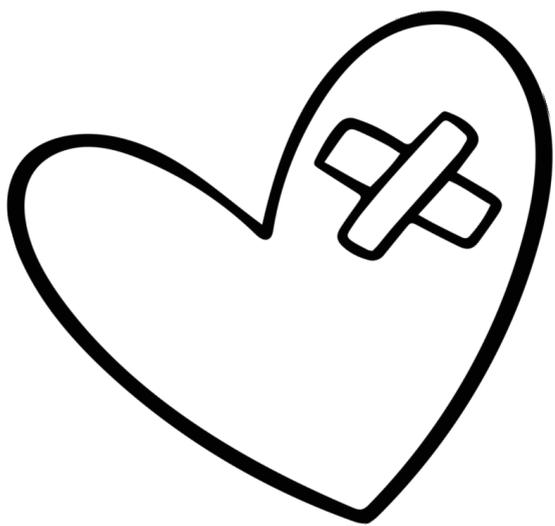
Busca un lugar tranquilo y cómodo.



Dibuja como desees a las personas, lugares u objetos con los que te sientas seguro.



Un día Simón fue a la escuela, era un día normal, dónde participó en todas las clases y jugó con sus compañeros; en un momento, Simón se dirigió al baño y se empezó a sentir más cansado de lo normal y sentía debilidad en su cuerpo. Él decidió no contarle a nadie porque no quería que les contarán a sus padres o que lo llevarán al doctor. Simón llegó a su casa y se sentía de la misma forma.



# Siembra una semilla

Siembra una semilla en una maceta casera, bríndale todo lo necesario para que no se sienta débil, también cuéntale lo que no puedes contarle a nadie más.

## Materiales

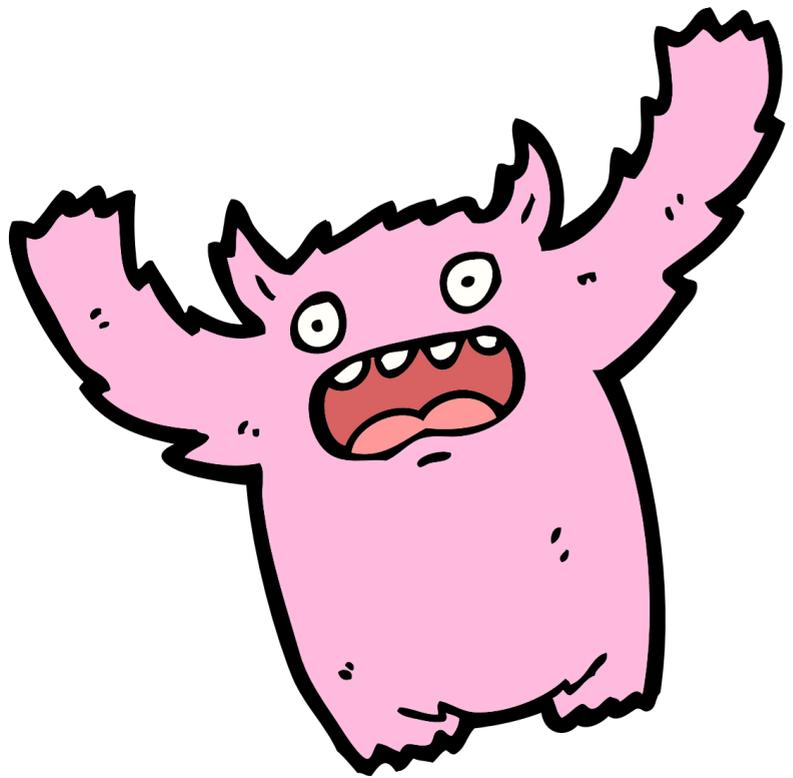
1. Botella
2. Tierra abonada
3. Agua
4. Semilla (frijol, arveja, manzanilla,etc)
5. Stickers
6. Pintura

## Pasos

1. Con ayuda de tus padres corta la parte inferior de la botella y decórala como desees
2. Llena la parte que cortaste con tierra abonada y agrégale agua.
3. Coloca las semillas que elegiste.
4. Déjala en un lugar donde entre ventilación y luz.  
**¡No te olvides de regarla y darle amor!**



Semanas después, Simón empezó a sentir mareos extraños, donde el mundo daba vueltas, vueltas y más vueltas. Simón tenía miedo y aún no quería contarles a sus padres lo que sentía.



# Escritos mágicos

## Materiales

1. Hojas blancas.
2. Zumo de limón.
3. Vela.
4. Pincel.



## Pasos

1. Busca un lugar cómodo y tranquilo cuando te sientas triste, feliz, enojado, etc.
2. Con ayuda del pincel, dibuja con el zumo de limón lo que sientes, esto es tinta invisible y nadie lo podrá ver hasta que tú quieras compartirlo.
3. Cuando quieras mostrárselo a tus padres, ellos deberán colocar una vela encendida debajo de la hoja blanca y pasarla lentamente sin llegar a quemar la hoja, de esta forma se revelará el mensaje.

Unos días después, Simón regresaba a casa, les dijo a sus padres que se sentía mal y de repente se desmayó. Al despertar, se encontraba en una camilla, rodeado de doctores y de sus padres, él asustado solo se preguntaba: “¿Qué me sucedió?”

Al despertar, el doctor le pregunta a Simón: “¿Hace cuánto te sientes mal?”

Simón al ver al doctor se escondió debajo de la sabana, pues les tenía mucho miedo.



# El doctor de las emociones

## Materiales

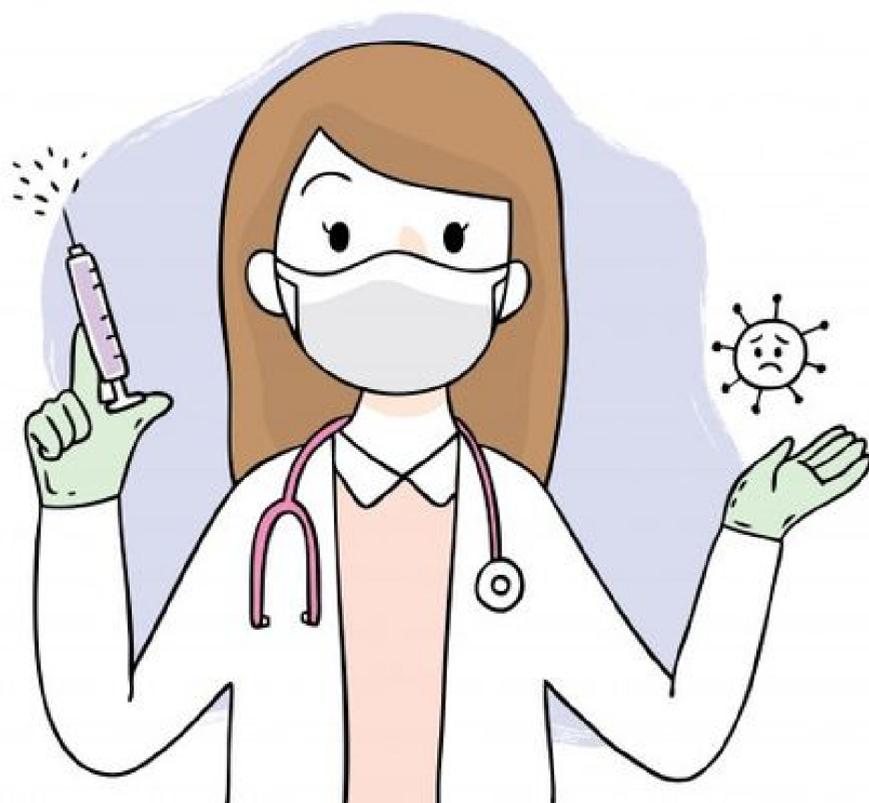
1. Máscaras de emojis.
2. Mascara blanca.
3. Pintura.
4. Disfraz de doctores



## Pasos

1. Cada padre tomará una de las máscaras de emojis y tomará el rol de dicha emoción.
2. El niño será el paciente que tendrá una máscara en blanco y se dirige al consultorio de las emociones.
3. Los padres representarán la emoción que les corresponda y le pedirán al niño que represente dicha emoción, mientras con pintura van pintando la máscara del niño de los colores de las emociones.
4. ¡Pueden hacer las emociones que deseen!

Una enfermera llega a la sala, y le dice a Simón: “No tengas miedo, yo soy tu amiga, solo quiero saber que te pasa para poder ayudarte”. Simón se asoma y dice: “Hace dos semanas me he sentido mal y me duele mucho mi cuerpo”. La enfermera le dice a Simón que le va a hacer una pequeña revisión, cuidadosamente levanta la camisa de Simón y observa que tiene moretones y partes de su cuerpo tornadas amarillas. La enfermera al ver estos, mira angustiadamente al doctor y le dice a Simón: “Todo saldrá bien y te podremos ayudar”.



# La felicidad

## Materiales

1. Pintura
2. Venda para los ojos.

## Pasos

1. Busca un lugar cómodo y acuéstate en este con tus padres.
2. Venda tus ojos con un saco o una tela.
3. Los padres pintarán caritas felices y locas en los brazos, cara y piernas del niño.
4. ¡Quítate la venda y observa tu cuerpo!



La enfermera sale de la sala con los padres de Simón, ella les dice que todo va a salir bien y que según lo observado, podría ser que Simón presente síntomas de Leucemia. Mientras tanto, Simón estaba muy asustado y enojado con él mismo por no haber hablado antes, pensando en lo que iba a suceder y que le estarán diciendo a sus padres, él solo quería ir a su casa a descansar.



# Papa antiestrés

## Materiales

1. Globo.
2. Harina
3. Ojos locos
4. Lana
5. Embudo
6. Marcador



## Pasos

1. Infla el globo del tamaño que desees.
2. Ingresa el embudo en el globo y coloca la harina en este para rellenar el globo.
3. Amasa el globo para saber si ya tiene la cantidad suficiente de harina y retira el embudo, al hacer esto con ayuda de tus padres hazle un nudo para que no se escape la harina.
4. ¡Vamos a decorarlo! Coloca lana como cabello y ojos locos, también puedes agregarle una boca y nariz con un marcador.
5. Ponle un nombre a tu muñeco y úsalo cuando te sientas enfadado o estresado.

En la mañana, la enfermera le contó a Simón que le iban a hacer un examen de sangre, pero que no iba a ser doloroso; Sin embargo, Simón se sentía asustado y preocupado porque odiaba las agujas. La enfermera notó el miedo de Simón y le dijo que ella iba a estar ahí y que sería rápido, qué pensará en su lugar favorito para que no tuviera tanto miedo.

Se dirigieron al laboratorio y la enfermera le empezó a contar todo el proceso que iba a tener su sangre, lo que motivó a Simón y ya se sentía más calmado. El doctor ingreso la aguja en el brazo de Simón, pero él no sintió la aguja ya que estaba pensando en lo maravilloso que seria que en ese momento estuviera comiendo helado con sus hermanos



# Mis cosas favoritas

## Materiales

1. Cartulina blanca
2. Pinturas de colores.



## Pasos

1. Reúne los materiales y ubícate en el lugar que te sientas cómodo.
2. Cierra los ojos y piensa en los lugares, personas y cosas favoritas.
3. Píntalas en la cartulina con pintura de varios colores.
4. Pega tu obra de arte en tu habitación, dónde la puedas ver todos los días.
5. Cuando vayas al doctor y te sientas nervioso, cierra los ojos y acuérdate de lo que dibujaste en tu obra de arte.

La sangre de Simón paso por muchas pruebas, hasta que los doctores llegaron a un resultado. Por otro lado, la familia de Simón estaba muy asustada, pero no querían transmitirle ese miedo a él. Los doctores llegaron con el resultado, la enfermera se acercó a los padres y les comentó la situación, Simón tenía Leucemia. Los padres se pusieron a llorar y no sabían cómo contarle a Simón, sin embargo, pensaron en la forma en la que podrían contárselo sin ocultar nada.

Ingresaron al cuarto donde estaba Simón, con unos helados y dulces favoritos de él, le explicaron que él estaba delicado de salud y que debía de quedarse en el hospital por más tiempo, ya que tenía una enfermedad, en ese momento Simón no dijo ninguna palabra, así que sus padres le explicaron lo que era la Leucemia, sus síntomas y lo que iban a hacer con él para tratarla. También le dijeron que no se asustara ya que él era fuerte como Superman y podía acabar con esa enfermedad.



# Muñeco quitapesares

## Materiales

1. Retazos de tela pequeños.
2. Silicona
3. Palillos de dientes.
4. Hilo.
5. Tijeras

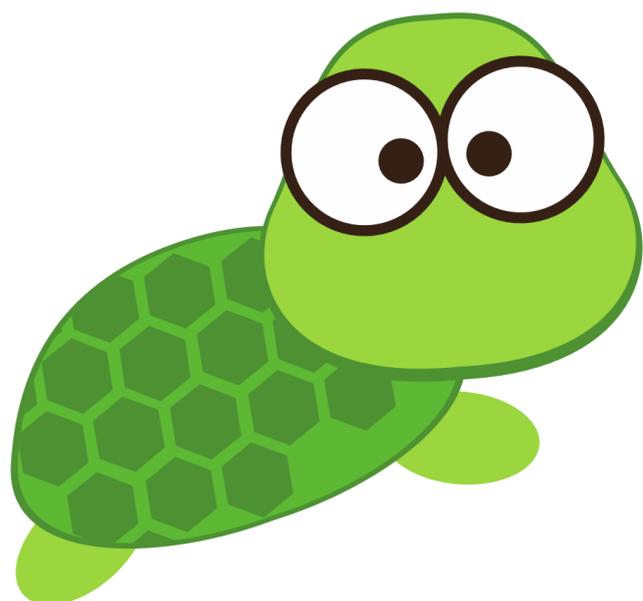


## Pasos

(Con ayuda de tus padres)

1. Corta cinco palillos para formar el torso, brazos y piernas de tu muñeco.
2. Pega con silicona las piernas al torso.
3. Coloca un poco de silicona en la espalda del muñeco y empieza a enrollar el hilo alrededor de la cintura y piernas, elige el color de hilo que desees.
4. Une los brazos al torso y usa la misma técnica para enrollar el hilo alrededor del torso y los brazos por separado, asegúrate de que el hilo este ajustado.
5. En la parte superior, enrolla hilo de color piel para formar la cabeza del muñeco.
6. Corta pequeños pedazos de hilo para bordar el cabello y usa retazos de tela para decorarlo. 7. Guardalo en un lugar seguro y cuéntale tus secretos y miedos cuando lo necesites

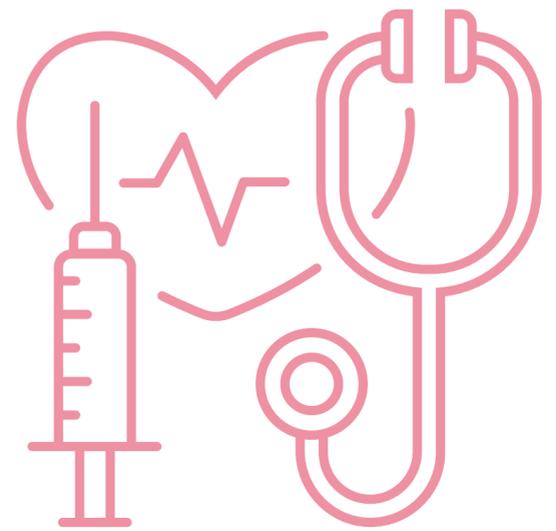
Al día siguiente, la enfermera le contó a Simón que va a iniciar con un tratamiento, para que no se siguiera sintiendo mal, le explicó que le iban a empezar a realizar quimioterapia, contándole que le iban a inyectar varios medicamentos que lucharán contra la enfermedad. Simón se asustó mucho y se puso a llorar, no quería ver más agujas en su brazo. La enfermera lo abrazó y le dijo que era la única forma para curarse, que él era valiente y que le iba a mostrar con su juguete favorito que todos podíamos ser amigos de las agujas. Así es como jugaron al doctor con un peluche de tortuga, dónde Simón era el doctor y ayudaba a su tortuga a vencer el miedo a las agujas.



# Soy un doctor

## Materiales

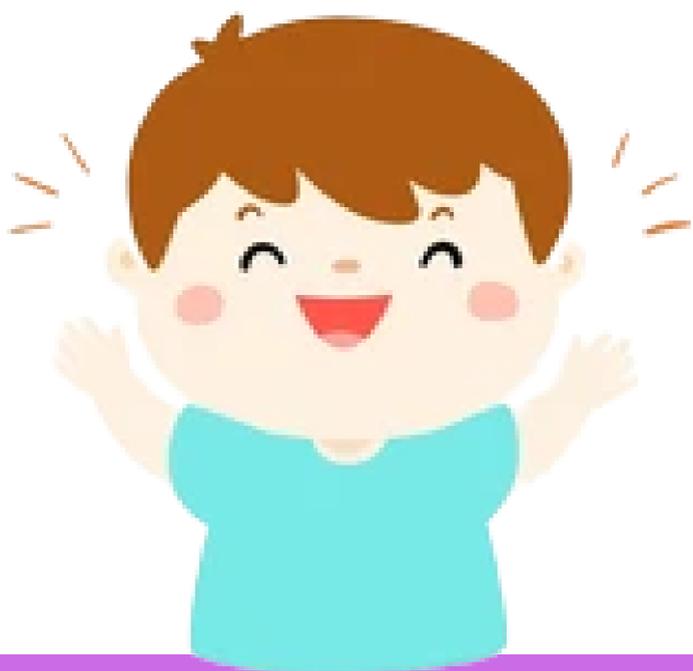
1. Juguete favorito del niño o la niña.
2. Kit de juguete de doctor.
3. Bata de doctor.



## Pasos

1. ¡Te convertirás en doctor!
2. Elige tu juguete favorito e imagina que esta enfermo y tu lo vas a curar siendo doctor.
3. ¡Diviertete y ponte en el lugar de los doctores que te cuidan!

El primer día de tratamiento, Simón ya se sentía más seguro, sin embargo, sus padres y hermanos no tanto, así que Simón con lo que había aprendido les dio fuerza y confianza para que pudieran apoyarlo. De esta forma, lo acompañaron a su primera quimioterapia, apoyándolo y hablando de otras cosas que le gustaban, contando historias y chistes, para no recordar por lo que estaba pasando.



# Expresa lo que sientes

## Materiales

1. Hojas de colores.
2. Colores.
3. Lápiz



## Pasos

1. Selecciona hojas de colores y piensa en las personas que te apoyan y acompañan.
2. Escibe una carta para cada uno de ellos, recuerda no es necesario que escribas también puedes dibujar lo que sientes.
3. Firma la carta con tu nombre

Así fueron pasando los días hasta que Simón pudo volver a la escuela a contarle a sus compañeros lo que le había sucedido, sus compañeros le hicieron muchas preguntas y él estaba feliz por contar su experiencia, tampoco le dio pena quitarse su gorro, ya que se había tenido que cortar el cabello, pero sus amigos lo hacían sentir seguro y cómodo.



# Mi reflejo

## Materiales

1. Media.
2. Ojos locos
3. Silicona.
4. Lana.
5. Retazos de tela.



## Pasos

1. Coloca la media que elegiste en tu mano como si fuera un títere.
2. Pega con silicona los ojos dónde desees, el cabello con lana y colócale un pequeño traje con los retazos de tela.
3. Dibujale una sonrisa u otro gesto, esto dependiendo de lo que sientas.
4. Recuerda que este títere se debe parecer a ti, así que agrégale un toque especial.

Pasaron los años y gracias al apoyo y amor de su familia y amigos, Simón se iba recuperando poco a poco, siendo cada día más fuerte y luchando con la enfermedad.



# Abrazo Feliz

## Pasos

1. Abraza a tus familiares y amigos y recuérdales lo mucho que los quieres y agradéceles por lo que hacen por ti. ¡Nunca es tarde para un abrazo!



De esta forma, Simón creció igual que su cabello, logró superar la leucemia y el miedo a las agujas, teniendo una vida normal jugando todo el tiempo y comiendo muchos helados.



# Mi crecimiento

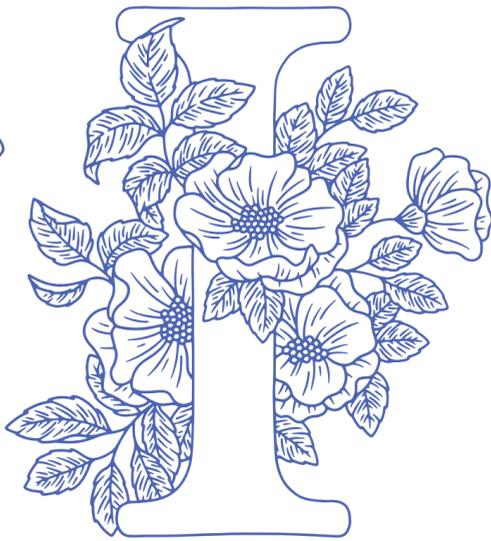
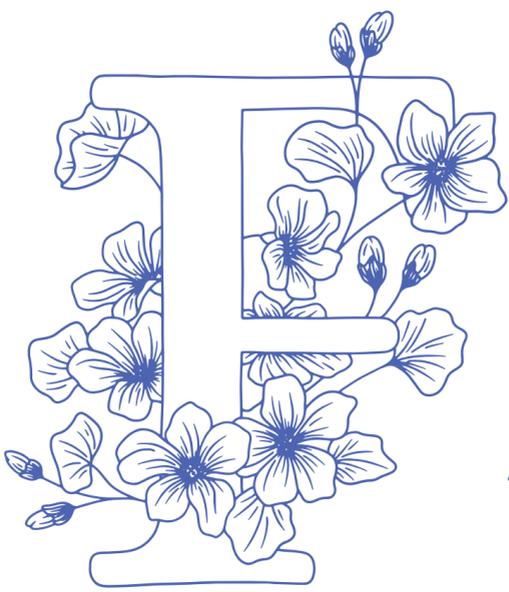
## Materiales

1. Planta hecha en la escena 2.
2. Cámara o celular para tomar la fotografía.
3. Foto del niño o la niña actual.

## Pasos

1. En el primer espacio de esta página coloca una fotografía actual de tu planta.
2. En el segundo espacio coloca una foto tuya.
3. Observa cómo ha sido el crecimiento de ambos.
4. Cuéntale a tus padres lo que observaste.





# Desarrollo 4-6 años

Hitos del desarrollo entre 4-6 años.

Hitos del desarrollo entre 4-6 años.					
	Componente		Edad	Descripción	
Desarrollo psicomotriz	Elementos neuromotores de base	Autocontrol		4-5 años -Controlar su función tónica. -Aislar diferentes seguimientos corporales.	
	Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	4 años	-Empieza a pedalear.
				5 años	-Empieza a trepar.
		Dominio corporal estático	Coordinación visuomotriz	5-6 años	-Realizar combinaciones de movimientos rítmicos de brazos y piernas. -Disociar los movimientos de brazos y piernas. -Rodar una pelota rastreándola y controlando su desplazamiento. -Saltar una cuerda.
			Equilibrio estático	4-6 años	-Mantenerse sobre la punta de los pies y los talones. -Puede elevar una rodilla y después de esto, la otra.
			Respiración	4-5 años	-Control de la respiración. -Empieza a controlar los tiempos respiratorios: inspiración y espiración.
		Relajación	4 años	-Relajarse a través de cualquier tipo de ejercicio o actividad.	
	Motricidad fina	Coordinación manual		5-6 años	-Abrochar y desabrochar botones o cremalleras con precisión.
		Coordinación visuomanual		4 años	-Empezar a recortar. -Enhebrar con agujas grandes e hilos gruesos. -Dominio del punzado, consiguiendo un ritmo de trabajo.
		Coordinación grafo perceptiva		4-5 años	-Realizar cuadrados. -Utilizar hojas de papel más pequeñas para adquirir más precisión y dominio en la escritura. -Homogeneidad en el trazo. -Colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones. -Realizar figuras geométricas simples, como triángulos o rombos. -Empieza a calcar.
	Esquema corporal	Conocimiento de las partes del cuerpo		5-6 años	-Perfilar más las partes pequeñas. -Localizar las partes más internas, como los pulmones o el corazón.
		Ritmo y tiempo		4-5 años	-Interpreta danzas populares no demasiado complejas. -Seguir todo lo que ha trabajado con mucha más rapidez y sin vacilar.
				5-6 años	-Adaptar el cuerpo a un esquema rítmico dado, repitiendo dicho esquema dando palmadas o bien con algún instrumento musical.
		Lateralización		5-6 años	-Consolidación de la lateralización (diestros o zurdos).
	Espacio	Vivencial			-Comprensión lleno – vacío y grueso – delgado. -Comprensión ancho – estrecho.
		Manipulativa		4-5 años	-Comprensión corto – largo, muchos – pocos y un lado – otro lado.
		Gráfica			-Comprensión delante – detrás.
	Tiempo	Vivencial		4-5 años	-Comprensión pasado más lejano, futuro más lejano y actividades secuenciales. -Uso de tiempos verbales.
		5-6 años	-Conocimiento de los días de la semana y las horas.		
Manipulativa		4-5 años	-Comprensión ayer – hoy – mañana, rápido – lento y mañana – tarde – noche.		
Gráfica		4-5 años	-Comprensión antes – después. -Conocimiento estaciones del año.		

<b>Desarrollo perceptivo</b>	<b>Tacto</b>	24-36 meses	-Puede realizar juegos táctiles. -Puede realizar juegos de adivinar objetos según sus características palpables.
	<b>Gusto</b>		-Pueden consumir alimentos picados, sin condimentos. -Se agrega a la dieta familiar el huevo y los cítricos. -Puede adivinar alimentos según su sabor.
	<b>Vista</b>		-Armar rompecabezas de 4-5 piezas. -Puede realizar juegos de discriminación visual por color, forma, tamaño, volumen y textura. -Puede realizar juegos de seriación y domino.
	<b>Olfato</b>		-Distinguen el olor de las plantas aromáticas. -Puede realizar ejercicios de asociación nombre y olor con láminas. -Puede distinguir objetos según su olor.
	<b>Audición</b>		- Puede realizar juegos de asociación de sonidos e imágenes y memoria auditiva. -Pueden realizar juegos de reconocimiento sonoro e instrumentos musicales de viento, como la trompeta y la armónica.
<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Atención</b>	4 años	-Atienden más a los aspectos salientes de los objetos y no tanto a las claves visuales indicadas. -La novedad no es el principal determinante de la atención. -Los niños se dan cuenta de que existen diferencias individuales entre sus compañeros. -Notan determinadas características de los objetos (semejanzas de forma-color) -Importancia de variables en las características. -No sabe de estrategias eficaces para demorar la gratificación.
		5 años	-Atienden más a los aspectos salientes de los objetos y no tanto a las claves visuales indicadas. -Los niños poseen una menor capacidad para atender a información relevante: Son capaces de concentrarse intensamente en los estímulos que son objeto de su interés. -Se ven menos afectados por la presentación de estímulos distractores. -Logra una atención sostenida de 14 minutos. -El niño tiene mayor atención a lo que le gusta y atrae. -Empieza a usar estrategias cognitivas eficaces basadas en la imaginación.

<b>Memoria</b>	4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Están interesados por hablar de sus experiencias pasadas y son capaces de hacerlo.</li> <li>-Los niños a esta edad logran recordar sucesos de modo seguro, gracias a las indicaciones de los adultos.</li> <li>-Recuerdan sucesos que ocurrieron por lo menos un año y medio año.</li> <li>- Los niños almacenan la información en términos de forma, orientación y otros detalles de la apariencia externa.</li> </ul>
	5 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños pueden recordar 4-5 palabras en una lista de 8-10 palabras, inmediatamente después de su presentación.</li> <li>-Recuerdan el doble cuando representan el suceso que cuando lo explican verbalmente.</li> <li>-Recuerdan mucho más de lo que dicen y verbalizan principalmente respuestas a preguntas hechas por los adultos y no tanto de modo espontáneo.</li> <li>-Los niños comprenden que deben hacer algo para recordar después los ítems, pero no saben qué hacer, salvo acciones sencillas como mirar y señalar, que no afectan el recuerdo posterior.</li> </ul>
	4 años a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Poseen memoria consciente.</li> <li>-Desarrollo de la memoria autobiográfica.</li> <li>-Desarrollan la atención.</li> <li>-Desarrollan la capacidad de observación.</li> <li>-A los 6 años ya emplea estrategias de memoria.</li> </ul>
<b>Lenguaje</b>	4-6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emiten frases de tres palabras; sujeto, verbo y objeto.</li> <li>-Usan morfemas gramaticales, que cambian el significado de las frases.</li> <li>Dominio de las reglas de gramática transformativa</li> <li>-Refuerza el componente de la pragmática, aparece el respeto por los turnos vocales.</li> <li>-Estrategias de conversación más avanzadas.</li> <li>-Usan oraciones complejas con cláusulas múltiples.</li> <li>- Usan varios conectores como luego y entonces.</li> <li>-Sus oraciones incluyen entre 4 y 5 palabras y pueden ser declarativas, negativas, interrogativas o imperativas</li> <li>-Pueden adaptar lo que dicen a lo que conoce quien escucha. Emplean un lenguaje más cortés.</li> </ul>

### Función ejecutiva

Edad	Descripción
5 – 8 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mayor desarrollo de la función ejecutiva.</li> <li>- Capacidad de autorregular sus comportamientos y conductas.</li> <li>- Manifiestan cierto grado de descontrol e impulsividad.</li> </ul>