

APRENDE Y ENSEÑA

GUÍA PARA MADRES Y PADRES



Guía para padres y madres:

Elaboración:

Juliana Andrea Sánchez Delgado

Sara Alejandra Pinzón

María Alejandra Guerrero

Ilustraciones y diseño:

Canva.com

Universidad de la Sabana

Habilidades del pensamiento I

Angela Marcela Baquero

Mayo/2022

I. INTRODUCCIÓN	
<i>Introducción</i>	3
II. CREATIVIDAD	
<i>Mapa mental</i>	6
III. JUEGO	
<i>Concepto</i>	8
<i>Actividades</i>	12
IV. NARRATIVA	
<i>Concepto</i>	14
<i>Actividades</i>	19
V. DESARROLLO DE PREGUNTAS	
<i>Concepto</i>	23
<i>Actividades</i>	27
VI. DESARROLLO DE ROLES	
<i>Concepto</i>	29
<i>Actividades</i>	33
VII. TABLA DE DESARROLLO	
<i>Desarrollo psicomotor</i>	36
<i>Desarrollo perceptivo</i>	45
<i>Atención</i>	47
<i>Memoria</i>	50
<i>Lenguaje</i>	51
<i>Funciones ejecutivas</i>	53
<i>Procesos cognitivos complejos</i>	55
VI. BIBLIOGRAFÍA	
<i>Referencias</i>	57

INTRODUCCIÓN

Este libro tiene como objetivo presentar a los padres y adultos de qué manera potenciar la creatividad en los niños de 4 a 6 años, por medio de la articulación de los procesos cognitivos en el aprendizaje, donde se tendrá en cuenta y se presentarán los hitos del desarrollo psicomotor, perceptivo y cognitivo en esta etapa. De igual modo, se busca involucrar el juego y la narrativa en distintas actividades con el fin de desarrollar y potenciar la creatividad en la infancia.

En primera instancia es importante conocer sobre el eje central del proyecto: la creatividad, una de las capacidades primordiales dentro del desarrollo del ser humano, la cual según Araya, Y. C., (2005) se relaciona con un proceso, un potencial, unas condiciones o capacidades innatas de las personas para crear, pero por otro lado Sakr, M., Federici, R., (2018) plantea la creatividad como una red, en la que las cualidades materiales de la interacción son jugadores activos en el proceso creativo de cada individuo.

De igual modo se debe tener en cuenta que la creatividad es un proceso que implica el cuerpo y la mente, teniendo como base los procesos de interiorización y abstracción, donde se hace uso de elementos y recursos indispensables tales como la personalidad, la inteligencia, la motivación, los conocimientos, el contexto medio ambiental y los estilos de pensamiento. Y dentro de sus características principales se encuentra la originalidad, el pensamiento creativo y divergente, la flexibilidad mental y la elaboración.

INTRODUCCIÓN

En la educación, uno de los ejes principales de este proyecto, trae beneficios como la mejora del desempeño productivo, lograr integrar las opiniones de los demás, generar ideas y permite la resolución de requerimientos. Es por ello que esta área busca y abre espacio a la construcción e implementación de actividades con el fin de potenciar el desarrollo de la creatividad en la primera infancia por medio de técnicas y estrategias.

Sin embargo, dentro de este proceso es indispensable y primordial tener en cuenta el rol del adulto y/o docente dentro de estas actividades y en dicho proceso, ya que este debe tener flexibilidad, orden, debe poseer un propósito pedagógico, una perspectiva creativa y claridad dentro del proceso.

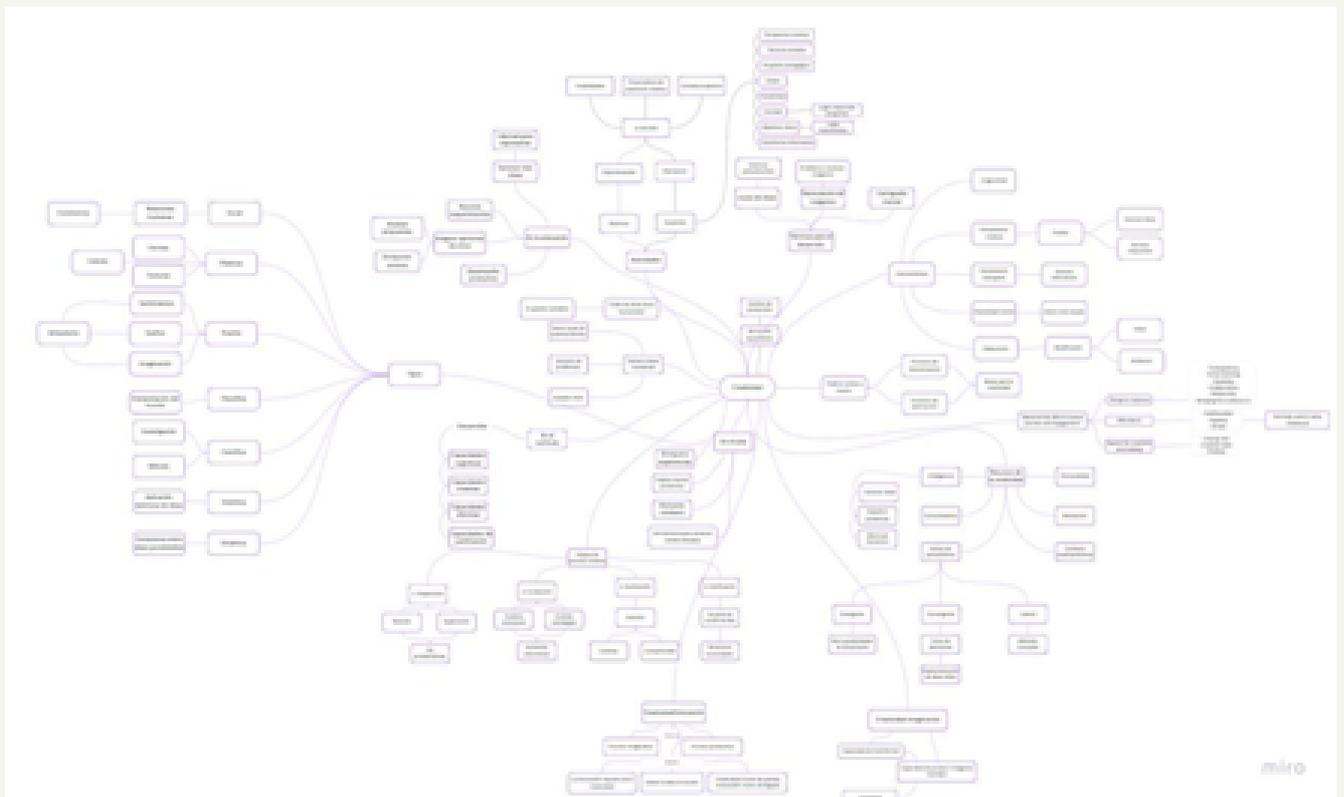
||

CREATIVIDAD



MAPA

https://miro.com/app/board/uXjVOJbfnsU=?share_link_id=436403683575



III

JUEGO



JUEGO

"El juego es una ventana para observar el desarrollo del niño" según el Ministerio de Educación. "Este es considerado el medio por el cual los niños conocen el mundo, la cultura y construyen su realidad. Por esta razón, el juego es una actividad importante durante la primera infancia, ya que los niños representan lo que ven en sus contextos y reconocen las costumbres de su cultura." (Mineducación, 2019). Por lo tanto, dado a que el juego es una estrategia imprescindible para lograr una educación integral por medio de las interacciones que tienen los niños a través de esta estrategia despliegan infinidad de interacciones de este con el mundo, los objetos y lo que los rodea físicamente.

El tiempo del juego es para descubrir, crear, imaginar, siendo esta una experiencia llena de creatividad. Que al hacer uso de esta creatividad sea un reflejo de la cultura y la sociedad según el contexto de cada niño, por lo tanto, se evidencia el propósito socializador en el desarrollo de los niños dado que es desde una perspectiva personal, permite la libre expresión, la identificación y la experimentación de lo que son capaces siempre con la capacidad de mejora. Los niños aprenden y crean lazos importantes durante el tiempo del juego ya que activan sus sentidos y los mantienen en constante movimiento, siendo así un mecanismo integral para la vida de los niños, como un principio organizador y sostenible para dar un sentido dinámico de la realidad. Por lo tanto, los padres, practicantes, investigadores y los profesores deben trabajar en conjunto para darle importancia al juego como oportuno en la educación, creando ocasiones para quemar energías o como recreación.

JUEGO

"Al ir sugiriendo que los niños aprenden a través del juego los van preparando para la vida de adulto, teniendo en cuenta el reflejar de su cultura. Así mismo, existe el juego de placer sin ninguna intención educativa, es transformativo y creador de elementos éticos que se puede evidenciar la concentración, al estar atentos a lo que está pasando, a otros puntos de vista, el mantener sus posturas e ideas y seguirlas hasta el final. Siendo así, el juego como teoría mental necesita establecer un equilibrio en dos elementos. El primero es la acomodación refiriéndose al poderse adaptar a distintas situaciones y el segundo es la asimilación dándole un sentido de pertenencia ya que es conocido anteriormente por el niño. Empleando el juego en la enseñanza inculca a los niños en la preparación para su vida adulta, aprendiendo sobre sus valores, su cultura, los sentimientos, las relaciones y el conocerse física, mental y emocionalmente para comprenderse.

Debido a que el juego aporta en todas las dimensiones del niño, los adultos deben ser una guía de soporte durante estas experiencias, por lo tanto, se requiere que los profesores sean entrenados para crear currículos que incluyan el juego para ser implementados en las instituciones educativas. Consecuentemente, el juego es un proceso donde el niño decide jugar y ser motivado, los ayuda a darse cuenta cual es el potencial que tienen, por medio de hacer creaciones y el uso de su imaginación de un mundo donde puedan pretender y crear otro pasado, presente o futuro. Jugar en grupo o jugar en solitario tiene propósitos diferentes, pero los ayuda a lidiar con las ideas, los sentimientos, las relaciones dado que este balancea la vida de ellos en este mundo cambiante, para ser capaces, flexibles, adaptativos, imaginativos e innovadores.

JUEGO

El juego debe tener un rol dialogante para compartir experiencias entre el niño y sí mismo, el niño con sus compañeros y el niño con los adultos. Estos tipos de experiencias se dan en los diferentes tipos de juego. El juego funcional o el juego presimbólico donde los niños van desarrollando la coordinación de movimientos y desplazamientos, por medio de la adquisición del equilibrio y empiezan a comprender el mundo que los rodea. El juego simbólico es donde los niños representan o personifican el rol de las personas o situaciones de su vida, empleando la imaginación. El juego de reglas establece normas para poder jugar y el juego de construcción promueve la creatividad, la motricidad fina y la solución de problemas. Según Piaget, afirma que el juego es la actividad que crea experiencias y aprendizajes significativos para adquirir conocimiento, habilidades, destrezas y hábitos moralmente buenos.

ACTIVIDAD N.1

Nombre de la actividad:

Adivina Quién Soy

Materiales:

1. Palabras en papel blanco
2. Lápiz
3. Marcadores
4. Tableros
5. Reloj de arena
6. Estudiantes
7. Pictionary para niños
8. Bolsa para meter los papeles.

Instrucciones:

1. Buscar un lugar que tenga un tablero
2. Dividir a los estudiantes en dos grupos iguales
3. Tener los marcadores listos para cada grupo, y para el estudiante que vaya a pasar al tablero a dibujar.
4. Tener la bolsa lista con los papeles de las palabras
5. Tener listo el reloj de arena para cuando el estudiante vaya a dibujar
6. Se pone el reloj de arena
7. El equipo del estudiante que está dibujando estará diciendo palabras según lo que están viendo en el tablero
8. Si el estudiante que está dibujando escucha la palabra correcta de su dibujo va ganando puntos ese equipo.
9. Se hará lo mismo con el otro equipo

ACTIVIDAD N.2

Nombre de la actividad:

Gáname si puedes

Materiales:

1. Cinta de colores
2. Parque abierto
3. Padres o profesores supervisores
4. Tablero Blanco
5. Marcadores
6. Sacos: fundas de almohadas, bolsas grandes o para almacenar alimentos como las papás

Instrucciones:

1. Preparar la cantidad de sacos para las carreras al número de niños que van a jugar para que hayan los suficientes para que se puedan meter dentro de estas.
2. Se crea con una cinta de colores la línea de salida donde comenzarán a saltar para hacer el recorrido
3. En esta carrera al llegar los niños la profesora ya habrá realizado una imagen y el niño tendrá que decir algo relacionado a la imagen.
4. La profesora decidirá si es consecuente con lo que ella dibujo.
5. Al momento de que los otros integrantes vayan llegando por turno de llegada se les pedirá comentar que es lo que ven para así saber quién es el ganador de esa ronda.

IV

NARRATIVA



NARRATIVA

"I like to move it' there is deep satisfaction in moving the body, and moving well. The second principle is, 'I like to move it with you' . We are fundamentally social creatures with strong emotional ties." (Trevarthen, Delafield, Dunlop., 2018, pág. 22)

Nuestras experiencias psicológicas, incluyendo los sentimientos, intenciones y deseos, solo se pueden exponer y hacer evidentes a través de la expresión corporal. Los actos que generamos son impulsados por el afecto y las intenciones que nos traen placer, y los movimientos realizados en conjunto otros generan emociones positivas, formando nuestra cultura. Los comportamientos que tenemos se evidencian desde el inicio de nuestra vida fetal y se convierten en la base para aprender cómo responde el mundo y qué nos ofrece. Los actos realizados conscientemente que cumplen con su propósito traen satisfacción, son aprendidos y pueden repetirse para lograr la misma sensación una y otra vez.

Se reconoce al encéfalo como el centro de sus emociones y afectividad, se encarga de guiar los pensamientos relacionados con uno mismo los cuales evalúan los riesgos y beneficios de cualquier acción, y así responde a las formas y emociones de movimientos que son realizados por otros. El sentido propioceptivo biomecánico entra en el análisis y hacer de las acciones, esta es una conciencia encargada la fuerza del cuerpo en movimiento, a través de un sistema de receptores que generan estiramiento en los músculos y las articulaciones, también hace parte del proceso la conciencia exteroceptiva que habla del mundo exterior, que es típicamente lo que consideramos nuestro campo sensorial y lo que percibimos

NARRATIVA

por la vista, el olfato, el tacto y el oído, estos sentidos juntos le dan al tronco del encéfalo una conciencia de interocepción (necesidades vitales del cuerpo), propiocepción (necesidades mientras se mueve) y exterocepción (necesidades por el mundo).

Las acciones intencionales se organizan en una jerarquía según el propósito, esta se expande desde los comienzos simples más simples y continúa avanzando en conjunto con la complejidad que vayan adquiriendo, un ejemplo de esto es la manipulación manual de objetos la cual requiere una planificación aprendida dentro del entorno social del niño. Mediante estos procesos se comienza a construir la inteligencia social y cultural, teniendo un impacto muy marcado por los vínculos afectivos, el comienzo de nuestra inteligencia cultural y social necesita de la organización que vaya escalando en complejidad y se anticipen a las necesidades. Para comenzar a trabajar en este tipo de inteligencia humana especial, el niño necesita desarrollar de forma lúdica y llamativa los procesos cognitivos de la planificación, para lograr que esta planificación sea efectiva es necesario organizar los conceptos y la memoria en la imaginación de modo que se pueda construir una comprensión del mundo que proviene de entender las consecuencias de acciones simples.

“We share what we do and what we know through expressive movement of the different parts of the body that together convey feelings and intentions” (Trevarthen, Delafield, Dunlop., 2018, pág. 29)

NARRATIVA

La narrativa debe avanzar hacia una meta y alcanzar un punto de excitación, luego se debe liberar esa tensión para concluir y apreciar el efecto de la actividad. Para lograr una comprensión de las acciones y de cómo se organizan es necesario compartir sentimientos e intenciones directamente entre individuos, devolviendo nuestra atención a nuestros sentidos y por lo tanto al tronco encefálico, luego se origina una regulación funcional de los sentimientos de vitalidad dentro del cuerpo. Este es denominado como sistema polivagal, el cual es descrito como un sistema avanzado en humanos y que nos permite compartir el control regulatorio de la respiración, la frecuencia cardíaca y la energía que necesitamos para movimientos corporales saludables y expresivos.

En muchos casos de las relaciones humanas, el objetivo que se planea es la comprensión mutua. Las narrativas compartidas de aprendizaje tienden a utilizar la expresión para apoyar el interés y el logro, lo cual ayuda y aporta a la participación y la comprensión de lectura, escritura y aritmética, para este tipo de actividades es importante tener en cuenta musicalidad y tono al hablar y el escuchar como un elemento clave en el aprendizaje en el aula.

Se ha encontrado patrón en la narrativa de compromiso afectivo entre los adultos cariñosos y sus hijos más pequeños, lo cual lleva a un mayor grado de habilidad cognitiva y lingüística que incluye compartir su afectividad y el haber aprendido algo, esto capta el interés de ese niño y por eso tiene un gran efecto en el desarrollo de las habilidades en las que se enfoca.

NARRATIVA

Por otro lado, si se confunden las intenciones expresivas y los sentimientos en los que se enfoca la narrativa, se verá afectado el sentido de agencia del niño y debilitará el compromiso social y afectivo que se pretende generar, lo que tendrá consecuencias en el interés y en el desarrollo cognitivo.

En el caso de niños que hacen parte del espectro autista, se puede ver que al alterar la conciencia pre-reflexiva y pre-conceptual de las intenciones motrices se puede generar una desconexión directa con el proceso de lectura en el que se basan nuestros reflejos conscientes, por lo tanto, en un nivel primario de conciencia, nos resulta difícil leer los sentimientos e intenciones del niño con autismo cuando se mueve.

“When we create narrative patterns of meaning-making as a teacher with a child, the stories must come to conclusion in completeness. This, if done well, generates satisfaction and joy. In this positive sensation of success, or pride, confidence is created, and skill is acquired because the child has confidence and inspiration to take on the next cycle with equal or better effect” (Trevarthen, Delafield, Dunlop.. 2018 pág. 43).

ACTIVIDAD N.1

Nombre de la actividad:

Crea una historia

Materiales:

- Disfraces
- Pinturas
- Pintucaritas
- Juguetes
- Cartulinas
- Papel kraft

Instrucciones:

Para comenzar esta actividad es importante explicarles muy bien a los niños que tienen que hacer, en este caso será una puesta de escena de una situación cotidiana.

1. Dividir a los niños en dos grupos donde haya la mayor igualdad de cantidad entre hombres y mujeres posibles.
2. A ambos grupos darles una situación que viven diariamente, como levantarse y alistarse para el colegio, los juegos en los recreos o también las peleas.
3. Se les dirá a los niños que deben escoger sus personajes y que pueden actuar como ellos mismos. Es importante mencionar que a medida que hacen su puesta en escena deben mencionar los sentimientos y emociones que tiene su personaje durante cada situación.

ACTIVIDAD N.1

Instrucciones:

4. Se les dará tiempo que necesiten para que planeen y creen lo necesario para su puesta en escena.
5. Pasará al frente el primer grupo y presentará su situación. Luego de presentarse se harán preguntas para que las responda cualquiera de manera voluntaria “¿A alguno le ha pasado?, ¿Cómo te sentiste cuando te pasó?, ¿Te gustaría que te pasará o que te dejara de pasar?”
6. Pasará el siguiente grupo y la dinámica será la misma, después de presentar su situación se les harán preguntas indagatorias con el propósito de que digan sus sentimientos frente a las cosas y entiendan cómo se pueden sentir sus compañeros o se sientan acompañados por ellos.



ACTIVIDAD N.1

Nombre de la actividad:

Lenguajes del amor

Materiales:

- Lana
- Cinta transparente
- Stickers de las emociones
- Stickers representativos de los lenguajes del amor

Instrucciones:

Para comenzar esta actividad se les explicará a los niños que son los lenguajes del amor y de que trata cada uno.

1. Luego de explicar cada lenguaje del amor, se les pedirá a los niños que piensen y digan cuál de los 5 (tiempo de calidad, regalos, actos de servicio, palabras, contacto físico) es su favorito.

2. Para continuar se sentará a los niños en un círculo en el suelo y se les explicará la siguiente parte de la actividad: Una persona (en este caso el adulto o profesor) tendrá el ovillo de lana y tomará la punta, dirá cómo se siente y que lo ha hecho sentir así en ese día, luego le recordará al grupo cuál es su lenguaje del amor y todos tendrán que intentar darle algo respectivo a ese lenguaje, deben encontrar las cosas en el lugar que se encuentren así sea el salón y pueden usar materiales que tengan a su disposición.

3. La persona que tenía la lana pegará su punta en el suelo donde está sentada y le lanzará el ovillo a alguno de los niños al azar.

ACTIVIDAD N.1

Instrucciones:

4. El niño que reciba el ovillo tendrá que hacer lo mismo que el adulto, intentar explicar cómo se siente y porque, luego sus compañeros tendrán que hacer algo respectivo al lenguaje del amor que su compañero diga, después tendrán que pegar su pedacito de lana en el lugar donde está sentado.
5. La lana se volverá a lanzar al azar a alguno de los compañeros y se hará lo mismo hasta que pasen todos los niños y se haya formado una telaraña con la lana y la cinta.



V DESARROLLO DE ROLES



DESARROLLO DE ROLES

El desarrollo de roles abarca 5 estilos que pueden tomar los padres o profesores durante las interacciones con los niños. Esos 5 estilos son: defensor/ agente, aprendiz/ documentador, negociador de participación, facilitador de apoyo y compañero de juego.

En el primer rol de Agente- defensor es donde el docente o padre está en constante seguimiento de lo que hacen y hablan los niños pero solo interviene cuando realmente necesitan del adulto. Dándoles espacios a los niños para desarrollar y preparar su comunicación en los entornos sociales y emocionales para que puedan solucionar lo que necesitan en las dificultades que atraviesan. En este rol, los niños tienen la posibilidad de jugar y estar en un entorno creativo a través de potenciar sus sentidos. Teniendo en cuenta las intervenciones de los niños y sus curiosidades en la ocasión de aprender. Mirar al estudiante desde una lejanía pero estar disponibles para ellos en todo momento donde los niños tengan la posibilidad de cometer errores pero que puedan ser ayudados por adultos para solucionarlos. Al momento de acompañar a los estudiantes, los adultos o profesores les darán tiempo de comunicación para que piensen, reflexionen y dialoguen entre ellos con el fin de encontrar respuestas auténticas. Aquí se realizarán preguntas a fin de que ellos encuentren las respuestas a los problemas como:

1. ¿Cómo puedo hacer esto?
2. ¿Yo no sé, tú que crees que podemos hacer?

DESARROLLO DE ROLES

El segundo rol de aprendiz- documentador es donde el profesor o padre provoca la curiosidad e imaginación en la comunicación de los niños para que este aporte a su desarrollo intelectual. En donde el adulto muestra interes en las creaciones artísticas y el conocimiento de ellos en el arte. Las observaciones se realizan por medio de usos tecnológicos como: videos, fotos, grabaciones de mensajes de voz y los diarios de cada niño. Para después de haber obtenido la información se realiza un proceso de reflexión y poder evidenciar cuales fueron los resultados, Por consiguiente reflexionar sobre como mejorar el uso de las palabras, acciones e interacciones entre los niños y estos con los adultos.

El tercer rol es un ser negociador de participación que promueve la comunicación y colaboración independiente entre los niños. Donde se les ayudará a utilizar el lenguaje de forma adecuada y con etiqueta para propiciar el uso de buenos modales.

Ejemplos: Usar el gracias, por favor, Si señor, Si señora, me parece que podemos..... no piensas que eso estaria incorrecto o correcto, pienso que.... Estos ejemplos ayudarían al momento de las conversaciones entre los niños para aprender sobre el uso adecuado de los tiempos para hablar. Las intervenciones de los padres o docentes deben ser evidentes en el manejo de la dinámica de los comportamientos de frustración en los niños, dandoles consejos, creando espacios de conversatorios entre los niños, los niños con los padres o los niños con otros familiares, guiandolos para resolver los conflictos efectivamente. Por lo tanto los adultos estan animados en promover el trabajo en equipo, en situaciones de colorear, pintar, cocinar de manera grupal lo cual facilitará las participaciones colaborativas.

DESARROLLO DE ROLES

El cuarto rol es un facilitador de apoyo donde la persona guía, reflexiona, incita y aporta serenidad al momento de dar instrucciones a los niños. Dándoles instrucciones por medio de ejemplos como: "Intenta cortarlo de esta manera", "No toques eso porque te puede pasar algo", "porque no le pides ayuda a tus amigos". Al mismo tiempo, dar sugerencias ya que estas promueven posibilidades de involucramiento de los niños durante las actividades que se realizan. Ayudar a los niños a reflexionar con preguntas como: ¿crees que ya terminaste tu trabajo? ¿está mejor que el otro? ¿A quién crees que podrías preguntarle para qué te ayude?. Hacerles preguntas si tienen algún problema como: ¿tienes algún problema? ¿Qué podrías hacer tú? ¿Qué necesitas? ¿Está funcionando?. El punto de este rol es facilitar el aprendizaje de los niños, involucrándolos y ayudándarle a experimentar diferentes situaciones de resolución de problemas para buscar soluciones, teniendo en cuenta la sensibilidad emocional de como se van sintiendo al ser participes de estas actividades y conversaciones.

El quinto rol es ser compañeros de juego de los niños, demostrando actitudes positivas e emocionantes al momento de compartir estos tiempos de juego con los niños. Ofreciendo elogios a su buen trabajo, dándoles oportunidades apropiadas para jugar con ellos y compartir juntos.

Estos 5 roles que deben tomar los padres y profesores deben entender la importancia en cada contexto para que sean provocadores de interés e imaginación efectiva para generar emociones que aporten a la creatividad de cada niño. Por lo tanto, por medio de esa creatividad los niños lograrán comunicarse y actuar apropiadamente.

ACTIVIDAD N.1

Nombre de la actividad:

Lo lograremos?

Materiales:

1. Papel Craft
2. Lápiz
3. Marcadores
4. Pinturas
5. Reloj de arena
6. Cinta de enmascar

Instrucciones:

1. Tener los materiales listos y dar las explicaciones
2. Escogerán a un niño para dibujar en el papel craft que estará dividido en tres partes por líneas negras
3. Cada niño tendrá un turno para decirle a su compañero o amigo que dibujar en cada división
4. Habrá un tiempo establecido para cada niño decir que es lo que tiene que dibujar su compañero
5. Al terminar los dibujos los niños dirán que fue lo que crearon en cada división

ACTIVIDAD N.2

Nombre de la actividad:

Show and Tell

Materiales:

1. Disfraz de cada niño
2. Preguntas listas de los niños para hacerle al que está disfrazado
3. Preguntas que el niño que está disfrazado debe saber de su personaje
4. Marcador

Instrucciones:

1. Los niños se sentarán formando un círculo
2. Todos deberán estar disfrazados de algún personaje
3. Voluntariamente los niños contarán sobre su personaje
4. Los niños adivinarán quién es el personaje
5. Los padres o docentes ayudarán a los niños hacer preguntas para conocer más el personaje
6. El que adivine de primeras el personaje de su compañero se le dará un premio
7. Esto se hará con todos los niños que están participando



VI

DESARROLLO DE PREGUNTAS



DESARROLLO DE PREGUNTAS

Al jugar, los niños formulan o crean preguntas para seguir explorando y comprendiendo su entorno y las acciones que ven o hacen dentro de este, esto lo hacen de manera espontánea y ayuda a individualizar las experiencias que cada uno vive. Para la exploración que los niños generan es importante promover y estimular sus sentidos, ya que a partir de estos recolectan información y estímulos para la formulación de estas preguntas, las cuales expresan con sus palabras o acciones.

Para el proceso de generar respuestas a las preguntas, los niños pasan por ciertas etapas o categorías las cuales son listadas por Linda McConnon en su libro "Developing Young Children's Creativity Possibility Thinking in the Early Years" así:

Testing/Prueba: En esta etapa los niños prueban las diferentes opciones de respuestas, mediante la experimentación e investigación individual. A medida que los niños crecen los procesos de prueba se complejizan.

- **Predicting/Predicción:** En esta etapa los niños predicen dependiendo de sus conocimientos previos y al conectarlos con sus experiencias actuales crean nuevas respuestas.

- **Evaluating/Evaluar:** En esta etapa los niños se preguntan a sí mismos y evalúan los resultados de los procesos anteriores para seguir generando sus respuestas. Al evaluar los niños disfrutan compartir con sus compañeros.

- **Undoing/Deshacer:** En esta etapa los niños analizan y evalúan las respuestas que han creado para comenzar a filtrar lo que quieren dejar como parte de su respuesta como lo que no.

DESARROLLO DE PREGUNTAS

- **Compensating/Compensar:** En esta etapa los niños modifican lo que han filtrado en la etapa anterior, para seguir sus planes y completar sus respuestas al entender que algo no era necesario o correcto en su respuesta y decidir si es necesario complementarlo con algo nuevo.
- **Repeating/Repetición:** En esta etapa los niños repiten lo que ven o escuchan durante el juego o durante sus clases, ya sea de sus compañeros o maestros y siguen complementando sus respuestas.
- **Accepting/Aceptar:** En esta etapa los niños comienzan a admitir y estar de acuerdo con acciones o algo que ven de sus pares durante las interacciones y lo manifiestan.
- **Rejecting/Rechazar:** En esta etapa sucede lo contrario que en la anterior, los niños descartan ideas y acciones de los demás, luego buscan los medios para llevar a cabo la idea propia que reemplaza la idea rechazada, creándola mediante la prueba y error.
- **Completing/Completar:** En esta etapa los niños están terminando todos los procesos anteriores para terminar la creación de sus respuestas, dependiendo de lo que esté pensando. En esta etapa se puede presentar el fracaso por lo cual es importante acompañar el proceso, ya que puede generar emociones muy fuertes en ellos.

DESARROLLO DE PREGUNTAS

Para concluir, hay que recordar que las preguntas y respuestas que crean los niños no siempre son verbales, cada una de las etapas se alimentan entre ellas y a través de ellas se van construyendo las respuestas, desde la socialización y creación de experiencias con el medio el contexto que los rodea y las personas que hacen parte de esto. La creación de respuestas y preguntas es un proceso individual y que puede variar dependiendo de cada individuo o cada situación en la que se encuentren, por eso algunas veces podemos ver que algunas etapas se presentan de manera más fuerte o pueden incluso evitar algunas.

ACTIVIDAD N.1

Nombre de la actividad:

Leamos un cuento

Materiales:

- Libro ilustrado o libro álbum, según la edad

Instrucciones:

Para comenzar esta actividad es importante haber revisado previamente el libro planeado los momentos y preguntas a utilizar.

1. Sentar a los niños en un lugar cómodo donde todos puedan ver el libro que se les está mostrando.
2. Mostrar las imágenes o ilustraciones del libro a los niños y preguntarles ¿Qué está pasando? ¿Qué creen que pasará después?
3. Leer los diálogos en los que se responden preguntas y hacer que los niños, a través de la afirmación, planteen las posibles preguntas que se realizaron.



ACTIVIDAD N.2

Nombre de la actividad:

Creando

Materiales:

- Lápices
- Colores
- Marcadores
- Hojas o cartulinas blancas

Instrucciones:

Para comenzar esta actividad es importante explicarles muy bien a los niños que tienen que hacer, en este caso será una creación propia.

1. Lo primero será acomodar a los niños en sus puestos.
2. Explicarles a los niños las instrucciones de la actividad: Deberán dibujar un animal que este compuesto por partes de distintos animales. Al ser una creación propia podrán hacerlo libremente, pero tiene que ser un animal nuevo.
3. Luego de explicar y estar seguros de que los niños entendieron lo que debían hacer, se entregarán los materiales a los niños.
4. Luego de que todos hayan terminado de dibujar su animal serán llamados al frente con sus hojas o cartulinas.
5. Al pasar al frente se les preguntará cosas frente a su animal: ¿Qué sonido hace tu animal? ¿Cómo se llama? ¿Qué come? ¿Dónde vive? Etc.
6. Sus compañeros también podrán alzar las manos para hacerles preguntas a sus compañeros de sus animales.

VII

TABLA DE DESARROLLO



DESARROLLO PSICOMOTOR

DESARROLLO PSICOMOTOR

Coordinación visomanual:

4 años: enhebrar una aguja - hilo largo

5 años: hacer un nudo

Coordinación dinámica:

4 años: dar saltos sobre el mismo lugar con las piernas ligeramente flexionadas por las rodillas y despegándose del suelo simultáneamente

5 años: saltar con los pies juntos sin impulso por encima de un elástico a 20cm del suelo con las rodillas flexionadas

Coordinación postural (equilibrio):

4 años: flexionar el tronco en ángulo recto y mantener esa posición. (pies juntos y manos en la espalda)

5 años: mantenerse sobre la punta de los pies (brazos a lo largo del cuerpo, pies y piernas juntos)

Tonicidad:

A partir de los 3 años:

- Intenta sostenerse sobre un pie
- Imita el trazo vertical y horizontal
- Puede desplazarse llevando en sus manos objetos delicados
- Puede desplazarse entre 2 cuerdas sin pisarlas

Autocontrol:

Entre los 4 y 5 años:

- Es capaz de controlar su función tónica
- Aísla diferentes segmentos corporales

DESARROLLO PSICOMOTOR

Motricidad gruesa

Dominio corporal dinámico y coordinación general

Correr:

El niño va perfeccionando los movimientos de la carrera, lo que permitirá adquirir más velocidad y resistencia, ir más deprisa y llegar más lejos.

Saltar

A partir de los 3 años:

- Saltar 1 o 2 peldaños
- Iniciar saltos de 30cm de longitud
- 5 años: 60- 80 cm
- Realizar saltos de altura de 20-30cm Desplazarse saltando

Alrededor de los 6 años:

- Capaz de aprender a saltar a la comba.

Rastrear:

Pasar debajo de la silla

Pedalear:

4 años: control de 2 piernas para mover las de forma coordinada y pedalear en una bicicleta de 2 ruedas, patineta o con patines, centrando la atención y el esfuerzo en el dominio del equilibrio, ya que los movimientos estarán suficientemente automatizados

Trepar:

Usar manos y pies para subirse a un sitio

DESARROLLO PSICOMOTOR

Motricidad gruesa

Dominio corporal dinámico y coordinación visuomotriz

Pelota:

4 años: los movimientos adquieren precisión teniendo en cuenta la distancia y el volumen de la pelota. Inicia el salto de comba, pero luego podrán dominarlo.

2 a 6 años:

- Desplazarse por un circuito de aros dispuestos en el suelo sin pisarlos
- Hacer rodar un aro y seguir su trayectoria
- Desplazarse por una disposición de cuerdas sin pisarlas
- Saltar una cuerda a distintos niveles según la edad

Movimientos simultáneos:

5 a 6 años:

- Rastrear y rodar una pelota controlando el desplazamiento
- Saltar a la comba cogiendo una cuerda con 2 manos activándola de atrás hacia adelante
- Realizar posibles combinaciones de movimientos rítmicos de brazos y piernas
- Disociar los movimientos de brazos y piernas, donde los brazos se estiran y las piernas se flexionan o viceversa

Dominio corporal estático

Equilibrio estático:

4 años a 6 años:

- Mantenerse sobre la punta de los pies
- Mantenerse sobre los talones
- Elevar una rodilla y luego la otra

Motricidad fina

Motricidad manual

Observación de las mano:

A partir de los 4 años:

- Observar las manos detenidamente, derecha izquierda, el dorso y la Palma
- Observar las prominencias, rayas y marcas que los gestos han dejado
- observar las uñas y sus contornos
- Poner las manos en forma de cuenco, dando la posibilidad de mantener un objeto o un poco de agua
- Buscar pequeños objetos de la misma forma y compararlos con el tamaño de la mano
- Poner la Palma encima de la mesa y hacerla en coger hasta obtener la forma de un tejado (casita) re seguir el contorno de las manos en una hoja de papel las 2 manos en una misma hoja
- Encarar las 2 manos
- Encarar las manos con otro niño

Posibilidades de movimiento de las manos:

3 a 4 años:

- Controlar y tomar conciencia de las posibilidades de movimiento de sus manos.
- Poner los codos encima de la mesa y abrir y cerrar las manos al mismo tiempo y de forma alternativa
- Apoyar las manos abiertas encima de la mesa y levantar los dedos uno en uno, juntar y separar los dedos varias veces
- Teclar con todos los dedos a la vez
- Entrelazar los dedos
- Desplazar la pelota de una mano a la otra
- Roscar y desenroscar tornillos

De igual modo en esta etapa los niños podrán hacer bolas de papel, teclar, su ser marionetas y títeres

DESARROLLO PSICOMOTOR

Motricidad fina

Motricidad manual

Coordinación manual:

Abrochar

4 años: botones y cremalleras debería poder realizarse
siempre 5 a 6 años: sin problemas

Hacer lazos

3- 4 años: juntar las 2 partes de la cinta o cordón
6- 7 años: el aprendizaje se da por concluido a esta edad

Coordinación visuomanual:

Punzar

3- 4 años: a esta edad el niño no tendrá dificultad de seguir la línea si esta es lo suficientemente gruesa.

Enhebrar

4 años: enhebrado con agujas grandes e hilos gruesos o lana, el niño cosera el papel siguiendo un dibujo. 6 años: mayor precisión con agujas finas y tareas precisas.

Recortar

3- 4 años: dominio de la mano en el manejo de las tijeras 6 años: ejecución bastante adecuada

Coordinación grafoperceptiva:

Colorear

3- 4 años: comenzar a controlar la amplitud del movimiento, pero carecerá de la homogeneidad en el trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones.

4 años: adquiere homogeneidad en el trazo.

5 y 6 años: la duración para iniciar la pre escritura.

Motricidad fina

Motricidad manual

Coordinación grafo perceptiva:

Copia de figuras y formas

3- 4 años: pueden dibujar una línea cerrada, más o menos redonda y un cuadrado aproximado
4-5 años: pueden realizar cuadrados que sus cuatro lados sean bastante iguales.

5-6 años: las formas geométricas simples están más logradas

Calcar

5 años: la tarea es posible luego de esa edad

Cenefas

3-4 años: en tienen una sola variante, máximo 2 elementos

4-5 años: se aumenta la complejidad incluir 2 o 3 variantes

Escritura

3- 4 años: se inicia la pre escritura

4-5 años: pueden usar papel pequeño para más precisión y tienen mayor dominio

Esquema corporal

Conocimiento del cuerpo:

3-4 años: habla de los aspectos más locales internos como: la barriga, frente, pecho, muslos, codo, rodilla

5-6 años: perfila las partes más pequeñas y procura localizar las internas como los pulmones, corazón, cejas, pestañas, párpados, muñeca y tobillo

DESARROLLO PSICOMOTOR

Esquema corporal

Lateralización

4 años: se define de forma clara

Conceptos espaciales y su metodología:

3- 4 años: corto-largo, mucho-poco, grueso-delgado, mediano, lejos-cerca, encima-debajo. 4-5 años: lleno-vacío, grueso-delgado, delante-detrás, un lado-otro lado

5-6 años: ancho-estrecho, todas las anteriores

6-7 años: derecha-izquierda

Aprendizaje espacio temporal

6-7 años: consolida situaciones simples

Orientación temporal

3-4 años: con ayuda de la memoria sabrá que está haciendo cosas ahora y que hace tiempo hizo otras

Conceptos temporales y su metodología

4-5 años: paso y futuro más lejano, tiempos verbales, horas, actividades secuenciales, mañana, tarde noche

5-6 años: días de la semana, horas, ayer, hoy, mañana

6-7 años: meses del año, reloj

Esquema corporal

Ritmo:

4-5 años:

- Sigue todo lo que ha trabajado con mucho más rapidez y sin vacilar
- Salta sobre un solo pie
- Hace ejercicios de reacción
- Interpreta danzas populares no demasiado complejas

5-6 años: Adaptar su cuerpo a un esquema rítmico dado y repite dicho esquema dando palmadas o con algún instrumento de percusión como tambores, pandereta, triángulo y chasca

Comellas Carbó, M. J., & Perpinyà Torregrosa, A. (2003).
Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos.
Barcelona: CEAC, 2003.

DESARROLLO PERCEPTIVO

DESARROLLO PERCEPTIVO

Organización perceptiva:

3 años: tablero de 3 agujeros – base del triángulo. el niño al darle la vuelta al tablero colocar las piezas en su sitio

4 años: comparar longitudes

5 años: juegos de paciencia: construir formas a partir de rectángulos

Percepción de sensaciones:

3 -4 años: percepción de sensaciones diferentes en las manos: como blando, áspero, fino, duro, pegajoso, caliente, frío y tibio.

Desarrollo del olfato:

3 años: el olfato alcanza su mayor desarrollo

DESARROLLO COGNITIVO

DESARROLLO COGNITIVO

Atención

Desarrollo procesos selectivos:

3 a 11 años: los patrones de exploración son cada vez más rápidos.

4 años: control evolutivo de la atención- la novedad.

Menores de 5 años: atienden más a los aspectos salientes de los objetos y no a las claves visuales, no existe un control de la atención, ni los factores determinantes externos.

5-7 años: dificultad de ignorar las dimensiones irrelevantes, y a partir de su evolución se ven menos afectados por la presencia de estímulos distractores.

6-7 años:

- Mayor control atencional y reflexivos.
- Mayor control lentitud que el adulto para cambiar foco atenciones

Desarrollo procesos división y mantenimiento:

5 años: se duplica los minutos de los 2 años, es decir 14 minutos (Atención sostenida)

DESARROLLO COGNITIVO

Atención

Desarrollo procesos selectivos:

4 años:

- Los niños se dan cuenta de que existen diferencias individuales entre sus compañeros al momento de atender y que algunos lo hacen más que otros.
- Se dan cuenta de determinadas características en los objetos (semejanzas en forma, color, tamaño, etc.) dificultan o puede facilitar su búsqueda

4-7 años:

- Factores determinantes de la atención y el conocimiento metaatencional de la importancia de las variables.

5 años:

- Atienden el papel de algunas variables en la atención selectiva. Relación atención e interés. Saben que nombrar objetos y mirarlos en orden sirve para atender.
- Entienden que nombrar los objetos y verlos en orden sirve para atender los estímulos relevantes.
- Empiezan a utilizar estrategias cognoscitivas basadas en el uso adaptativo de la imaginación (sustituir imágenes mentales de algunos aspectos o cualidades de los objetos deseados por unas menos atractivas o se entretienen con actividades mentales no relacionadas)

5-6 años:

- Inicia la habilidad para el retraso de la recompensa y tolerar la frustración, usan estrategias para la demora de la gratificación y colocar resistencia a factores tentadores y distractores.

6 años: se conocen los mecanismos atencionales que ayudan a superar las tentaciones.

6-10 años: Saben que no siempre prestan atención y pueden identificar esos factores de la tarea o situación que les causa dificultades: factores irrelevantes.

Memoria

Desarrollo procesos selectivos:

4-6 años:

- La adquisición del lenguaje, permite que el niño almacene más recuerdos con relación a las palabras
- inicia la memoria fotográfica a los 4 años (perfección a los 8 años).

5-7 años:

- Se implementan distintos procesos cognitivos, con el fin de mantener la información en la memoria a corto plazo y transferirla a la memoria a largo plazo.

Procesos cognitivos de almacenamiento (repetición o repaso)

6 años: Usan la estrategia, pero fallan en su uso frente a situaciones nuevas y no lo mantienen a largo plazo.

LÓPEZ SOLER, C.; GARCÍA SEVILLA, J. Problemas de atención en el niño. [s. l.]: Ediciones Pirámide, 2004. ISBN 84-368-1065-1.

Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip&db=cat06493a&AN=sab.000063078&lang=es&site=eds-live&scope=site>. Acesso em: 5 abr. 2022.

Soprano, A. M., & Narbona, J. (2007). La memoria del niño: desarrollo normal y trastornos. Elsevier Masson.

LENGUAJE

LENGUAJE

Preescolar

Preescolar 3 a 5 años

- Aprenden sobre el uso de las preposiciones y verbos que modifican el significado de las palabras
- Morfemas gramaticales: Prefijos, sufijos preposiciones y verbos auxiliares que modifican el significado de las palabras y enunciados
- Aprenden a usar las reglas gramaticales de orden y coordinación en preguntas, al negociar como que, donde , quien, por qué , cuando y como
- Se da el desarrollo donde entienden el significado contrario de una palabra
- Se desarrolla la conciencia sobre el lenguaje y como se utiliza
- Se genera la habilidad de comunicación de forma clara, reconocer lo que otros están diciendo, aclarar lo que se esta tratando de decir

Niñez media - Adolescente

Niñez media 6 años a 14 años

- Se perfecciona el uso del significado de las palabras para ser usadas correctamente en una frase
- **6-8 años:** se comienza a entender el significado de las palabras

Baquero, A. (2022). Lenguaje [Diapositivas de PowerPoint].
Universidad de la Sabana

FUNCIONES EJECUTIVAS

FUNCIONES EJECUTIVAS

Desarrollo anatómico

Desarrollo

- **1 año:** actividad metabólica del área prefrontal escasa. Pero incremento en la actividad funcional de áreas dorsolaterales y mediales del área prefrontal
- **2 años:** densidad sináptica prefrontal alcanza su apogeo
- **4 años:** aumenta metabolismo en área frontal y diferenciación de las capas del cortex prefrontal
- **6 años:** inicia metacognición

Metacognición

Su desarrollo empieza entre los 5 y 7 años.

Niños pequeños:

- No saben que es más fácil o complicado de recordar ni cómo facilitar el proceso
- Tienen una opinión exagerada de lo que son capaces de recordar o memorizar

5-6 años:

- Saben que algunas cosas pueden ser más fáciles de aprender que otras
- Saben que reconocer las cosas es más fácil que recordarlas
- Sabe que las cosas se les pueden olvidar con el tiempo

Quinto grado:

Entienden que es más fácil recordar lo esencial que lo literal

Primaria:

Hacen evaluaciones más realistas de sus capacidades de memoria.

Autorregulación

4 años: inicia el desarrollo y uso de esta capacidad

**PROCESOS
COGNITIVOS
COMPLEJOS**

Creatividad

Creatividad

La creatividad **NO** es innata

La fluidez y la originalidad mejoran con la edad

De 0 a 3 años: Es importante promover la creatividad con materiales, donde el niño genere nuevas ideas para usarlo.

4 a 5 años:

- Acciones elaboradas
- Desempeñan tareas y habilidades creativas

Resolución de problemas

Resolución de problemas

3 a 6 años: La habilidad de solucionar problemas incrementan a medida que van creciendo

Esto depende de las oportunidades y situaciones que el niño experimente

Baquero, A. (2022). Funciones ejecutivas y procesos cognitivos complejos [Diapositivas de PowerPoint]. Universidad de la Sabana

Araya, Y. C. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1), 0.

Baquero, A. (2022). *Funciones ejecutivas [Diapositivas de PowerPoint]*. Universidad de la Sabana

Belmonte, M. Á. (2016, 2 mayo). *La importancia de desarrollar la creatividad en el aula*. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20151214/30796639300/desarrollar-creatividad-aula.html>

Casillas, M. A., "El fenómeno sobresaliente", *Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes*, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.

Comellas Carbó, M. J., & Perpinyà Torregrosa, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: CEAC, 2003.

Delaossa.co. 2022. *Creatividad E Innovación*. Delaossa.co. [online] Available at: <<https://delaossa.co/creatividad-e-innovacion/>> [Accessed 28 February 2022].

De Bono, E., *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*, Paidós, México, 1994.

[García, V. D. (2019, 26 junio). *Creatividad en la Enseñanza*. *BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos*. *Campuseducacion.com*. https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/creatividad-la-ensenanza/#El_docente_creativo

Joachin Bolaños, C., 2022. *La creatividad: concepto, técnicas y aplicaciones*. [online] [Programas.cuaed.unam.mx](https://programas.cuaed.unam.mx). Available at: https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html [Accessed 28 February 2022].

La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (2018, 22 febrero). *Compartir Palabra maestra*. <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/la-creatividad-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

La creatividad en una cultura conformista, un desafío a las masas, Paidós, Barcelona, 1997.

LÓPEZ SOLER, C.; GARCÍA SEVILLA, J. *Problemas de atención en el niño*. [s. l.]: Ediciones Pirámide, 2004. ISBN 84-368-1065-1. Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip&db=cat06493a&AN=sab.000063078&lang=es&site=eds-live&scope=site>. Acceso en: 5 abr. 2022.

Marzano, R., *Dimensiones del aprendizaje*, ITESO, Tlaquepaque, México, 1997

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2019). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. [Mineduccion.gov.co](https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-178032.html?_noredirect=1). https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-178032.html?_noredirect=1

BIBLIOGRAFÍA

Piaget, J., & Arbor, A. (2015). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Perkins, citado en Gellatly, A., *La inteligencia hábil: el desarrollo de las capacidades cognitivas*, Aique, Argentina, 1997.

Sakr, M., Federici, R., Hall, N., Trivedy, B., & O'Brien, L. (2018). *Creativity and making in early childhood: Challenging practitioner perspectives*. Bloomsbury Publishing.

Sternberg, R. y T. Lubart, "Creando mentes creativas", *Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes*, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.

Toynbee, A., citado en Taylor, C., *Revista UdeG, Dossier la atención a los niños sobresalientes*, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.

Treffinger, D., *New directions for gifted education*, Center for creative learning, USA, 1993.

Trevarthen, C., Delafield-Butt, J., & Dunlop, A. W. (Eds.). (2018). *The Child's curriculum: Working with the natural values of young children*. Oxford University Press.

McConnon, L. (2016). *Developing Young Children's Creativity: Possibility Thinking in the Early Years*. Trentham Books.