

GUIA PARA ADULTOS CON NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

# LA REALIDAD DE LA CREATIVIDAD EN LA PRIMERA INFANCIA

MARIANA RODRIGUEZ  
LIC EN EDUCACIÓN INFANTIL  
2022



# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

Dar a conocer que es la creatividad y los diferentes componentes importantes que tiene

02

## ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: EL JUEGO

Dar una definición de que es el juego y como este esta relacionado con la creatividad

04

## ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: LA NARRATIVA

Dar una definición de que es la narrativa y como está esta relacionado con la creatividad

06

## ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: PREGUNTAS

Dar una definición de que son las preguntas y como este esta relacionado con la creatividad

08

## ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: DESARROLLO DE ROLES

Dar una definición de que es el desarrollo de roles y como está esta relacionado con la creatividad

10

## ACTIVIDADES

Ejemplos de actividades que se pueden realizar enfocadas en las estrategias

12

## TABLA DE DESARROLLO

Da a conocer los momentos importantes del desarrollo e diferentes ámbitos en niños de 4 a 6 años

16

## REFERENCIAS

Diferentes fuentes implementadas en esta guía

21

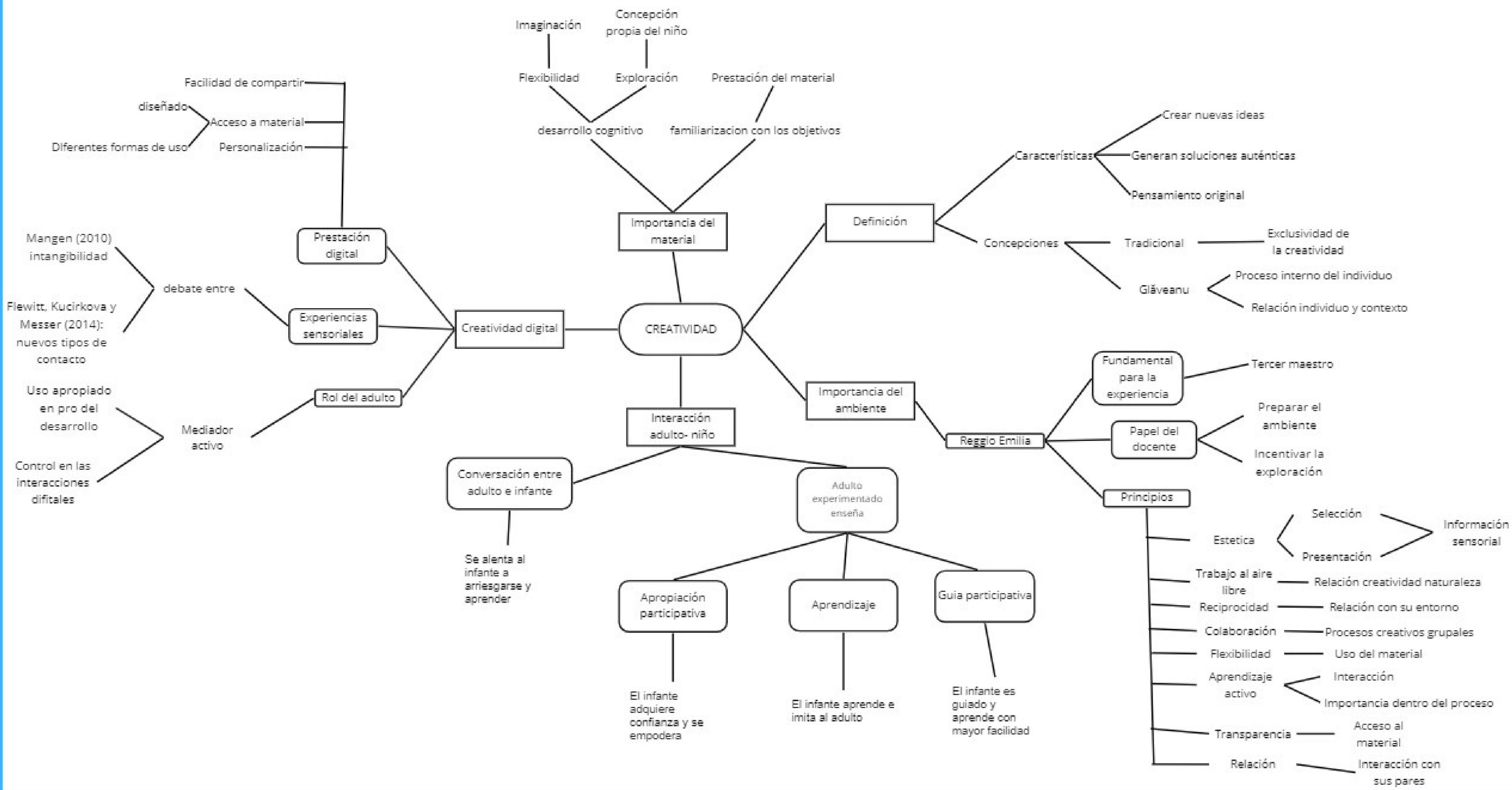
# INTRODUCCIÓN

Creatividad es un concepto amplio que se ha definido desde diferentes perspectivas, una de estas es la tradicional, la cual afirma que es un proceso que solo se realiza por algunas personas o la de Glaveanu, el cual menciona que es un proceso interno del individuo, que se ve afectado por el contexto de este. Dentro de esta guía se concibe la creatividad cómo ese proceso de creación de ideas, propuestas y soluciones frente a esas diversas situaciones que suceden en el contexto de las personas, por lo que se da dentro de un pensamiento original.

Dentro del proceso de creación se resalta la importancia de tres aspectos, estos son: los materiales, el ambiente y las interacciones. Inicialmente vamos a hablar de los materiales, resaltando la importancia que tiene el estar familiarizado de cada uno de estos, y así poder generar procesos de desarrollo dentro de los diversos procesos cognitivos relacionados con la exploración y la flexibilidad. El segundo aspecto a resaltar es el ambiente, que es tratado desde la concepción de Reggio Emilia, el cual lo definió cómo un tercer maestro y que dentro de este se tienen en cuenta 8 principios enfocado en las interacciones con otros y con el entorno, adicional a esto se da a conocer que la función del docente es adecuar e incentivar la exploración del ambiente.

Y finalmente están las diversas interacciones con el adulto, donde se recomienda la conversación activa para dar esas oportunidades de expresión, teniendo en cuenta el docente es un guía participativo logra que el niño tenga una mayor apropiación de los diversos temas, y así generar procesos de aprendizaje.

A continuación se presenta un organizador gráfico que da a conocer el concepto de creatividad y sus elementos más importantes:



# ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: EL JUEGO

Dentro de la búsqueda en poder fomentar la creatividad de las personas existen diferentes estrategias que pueden ser implementadas, las cuales generan beneficios frente al desarrollo en todos los ámbitos del niño y el uso de su creatividad. Una de estas es el juego, que se desarrollara la explicación en este capítulo, basándonos en el capítulo 3 de "The child's curriculum

## EL JUEGO

Dentro de la concepción que se tiene del juego siempre ha existido una postura discriminatoria, basada en las diferentes concepciones tradicionales y culturales, la cual es difícil de cambiar; por esta razón diversos autores como Catherine Garvey, Howard Gardner, Corinne y John Hutt y Brian Sutton-Smith, buscan dar a conocer estrategias y herramientas que ayuden a comprender el juego y cómo este se pone en práctica en la primera infancia, teniendo en cuenta que este es de vital importancia. A base de esto desde la segunda mitad del siglo XX se ha realizado una segmentación del juego usando diversos adjetivos para nombrarlo cómo: juego simulado, juego dirigido, juego de manipulación entre otros; adicional a esto se empieza a ver esa perspectiva del juego como un aspecto de auto curación y terapéutico; pero al mismo tiempo se empezó a dejar de lado su parte educativa.

Por esta razón daremos a conocer esa concepción de juego, iniciando desde las perspectivas filosóficas platónicas, donde se dice que hay una separación entre los espacios de aprendizaje y en contexto real, a lo que muchos investigadores han estudiado, llegando a la conclusión que esta idea no es correcta ya que cuando el adulto apoya y genera espacio de sensibilidad usando el juego, permite que el niño recree diferentes elementos fundamentales de su contexto. Teniendo en cuenta esto se empezó a hablar de la importancia que tiene el involucrar el juego en la primera infancia tanto en el hogar cómo en la escuela, y de esta afirmación uno de los pioneros es Friedrich Froebel, haciendo un mayor énfasis en la influencia que tiene este en el desarrollo del pensamiento; el cual está relacionado con otros elementos importantes cómo que el niño aprende a través de sus diversas interacciones, el movimiento, lo cual procesan mediante sus estructuras cerebrales. Esto último lleva a percibir el juego cómo algo integrador, que reúne los contenidos de las diferentes experiencias vividas en la primera infancia.

Por otro lado está esa visión psicológica que habla de diversas teorías frente a la definición del juego, entre las cuales está: el verlo cómo esa oportunidad de recreación o liberador energía, donde se deja de lado esa oportunidad de aprendizaje en el juego y solo se ve cómo esa oportunidad de bajar la cantidad de energía que tiene un niño al ser un liberador o el poder recuperar la energía después de trabajador al ser una recreación; también cómo esa preparación para el futuro, al ver el juego cómo esa oportunidad de conocer y vivir diferentes situaciones de la vida adulta ya si mismo el generar en la persona diferentes habilidades éticas del trabajo mientras son niños. Por otro lado el ser un productor de placer, basado en la alegría que genera.

Adicional a estas se encuentran las teorías afectivas, que están enfocadas en ver el juego cómo esa posibilidad de dar a conocer los diferentes sentimientos, la base de la creatividad de la humana relacionadas con las diferentes expresiones artísticas. Y por otro lado están las teorías cognitivas, donde sus precursores son Jean Piaget y Vigotsky; y las cuales hablan de esa capacidad de participar en los juego reglados en su infancia y el cómo el juego es un liberador y una oportunidad de dejar de lado las diversas limitaciones que le da la realidad. Por lo que cómo conclusión podemos identificar cómo al pasar de los años siempre se ha identificado esa relación entre juego y primera infancia, la cual ha sido visto desde diferentes perspectivas, donde priman el desarrollo del niño, su contexto y sus acompañantes; y que en muchos aspectos se da en pro de una recreación, la preparación para la vida adulta, la maduración emocional, entre otras; que al final tienen cómo eje principal el niño; y les permite conocer su cultura, su contexto y así mismo; y al mismo tiempo les permite crear y entender su realidad para así poder ser parte de una sociedad.



# ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: LA NARRATIVA

Al igual que el juego, otra estrategia que ayuda al desarrollo del niño y su creatividad es la narrativa, la cual será desarrollada a lo largo de este capítulo, basándonos en el capítulo 4 de "The child's curriculum"

## NARRATIVA

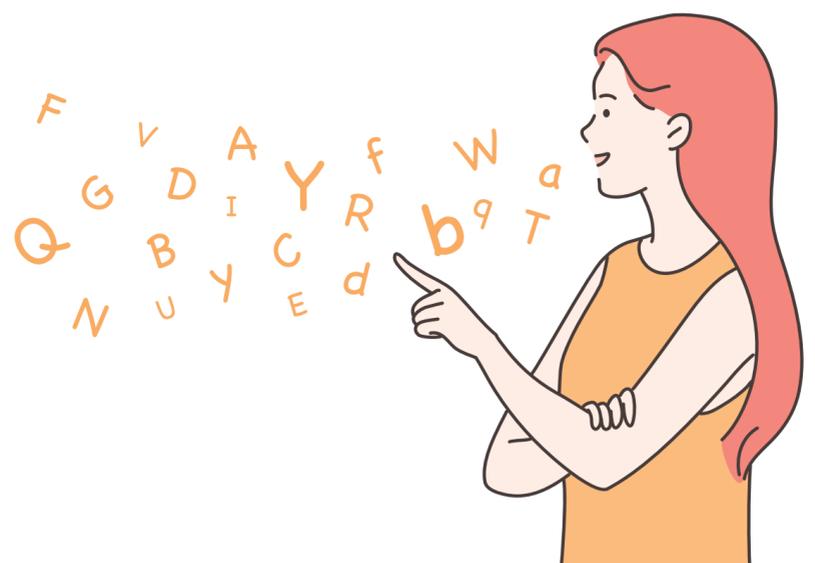
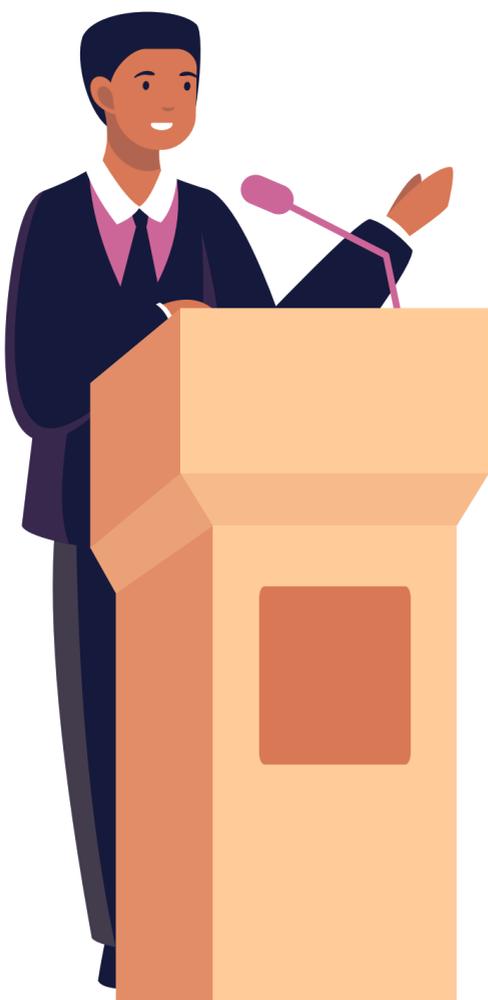
Narrativa es un aspecto que va más allá de solo contar una historia, es aquella estrategia que permite motivar, inspirar y orientar las diferentes actividades individuales y grupales, acorde a su contexto; y esto lo realiza mediante el movimiento, teniendo cómo base el que la persona disfruta el movimiento por sí solo y al mismo tiempo el movimiento que hace en un entorno grupal; esto teniendo cómo base lo dicho por Roger Sperry frente a que el movimiento es un medio de comunicación y expresión, ya que las diferentes cosas o ideas que se siente y se piensan necesitan ser expresadas por una necesidad social y al mismo tiempo necesitan del movimiento para darse a conocer y entender y así mismo poder generar un placer a nivel social y poder dar vida a la cultura.

El proceso de desarrollo de la narrativa no se genera solo en los primeros años de vida, sino que se da desde que el niño está en el vientre, teniendo en cuenta que los diferentes movimientos autogenerados y reflejos, son esa base que ayuda a saber y conocer sobre el mundo y cómo reconocer y reaccionar frente a los diferentes estímulos, la cual es llamada por Jean Piaget como la inteligencia sensoriomotora; y así después generar esa conciencia frente a esos movimientos que le permite identificar y generar movimientos en repetidas ocasiones buscando obtener la misma satisfacción y al mismo tiempo estos pueden adaptarse a otras situaciones con el fin de lograr un éxito individual y grupal.

Por esta razón llega a tener una relación con la actividad rectora de la literatura, la cual tiene relación con ese acercamiento que tienen los niños con el lenguaje, donde la principal función de la literatura es el apoyar al proceso de adquisición del sentido, significado y el uso de las palabras teniendo en cuenta los contextos y busca aportan al fortalecimiento del proceso de aprendizaje en diversos aspectos cómo : la imaginación, emociones, atenciones y afecto. Y esto mencionado se da gracias a las diferentes acciones, las cuales siempre tienen una intencionalidad,

por lo que cada organización del movimiento es universal y biológica, pero su intención varía, basándose en lo que busca y quiere cada persona. Adicionalmente hay que tener en cuenta que siempre existe una intención general, la cual de diferentes metas organizadas jerárquicamente, y para el cumplimiento de estas siempre existen diferentes herramientas cómo el cuerpo o objetos externos que ayudan a que se de este proceso; a lo que hay que tener en cuenta que que para realizar todo lo anteriormente descrito se debe realizar una planeación, generada gracias a los diferentes conocimientos que da el contexto a la persona, gracias a esa inteligencia social que va desarrollando la persona.

Por esta razón es que como conclusión tenemos que la narrativa va mas allá de lo que conocemos como literatura, ya que es esta estrategia que tiene como base una idea que se quiere transmitir al otro; y es como a base de los recursos, herramientas y movimientos se busca dar a conocer y entender el mensaje; y así mismo entender que los diferentes movimiento que se tienen en cuenta en la narrativa se pueden concebir como universales; y lo que es variable y diferente son las intenciones que cada persona tiene al usarlos. Y por ultimo el entender que el desarrollo de esta no es solo en la vida adulta ni en la infancia media, sino que a este se le da inicio desde que el niño esta en el vientre, pwro se va potenciando y perfeccionando con el pasar de los años y gracias a las interacciones que tiene con su contexto, con el otro y con sigo mismo.



# ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: PREGUNTAS

Adicional a las ya mencionadas anteriormente el generar espacios de dudas y cuestionar al niño ayuda a su desarrollo y al proceso creativo, por lo que en este capítulo nos vamos a enfocar en las preguntas basándonos en el capítulo 3 de *Developing Young Children's Creativity*

## PREGUNTAS

Dentro del desarrollo del niño un elemento que se tiene como elemento importante es la generación de una propia identidad, la cual involucra el tener ideas propias y generar el pensamiento crítico; y en el proceso de desarrollo de estos es donde entran las preguntas a cumplir un papel importante, teniendo en cuenta que estas les permiten explorar y generar sus propios estímulos a base de los diferentes materiales y recurso a los que tiene acceso y buscando personalizarlos al gusto propio. Por esta razón nosotros como docentes, padres o cuidadores debemos permitir al niños explorar a su gusto y a su ritmo los espacios, materiales y situaciones que se encuentran en su contexto; ya que esos momentos de exploración, investigación e indagación haciendo uso de los sentidos son los que originan la curiosidad y duda en los niños y lleva a la formulación de preguntas. Ahora hay que tener en cuenta que así como se formulan las preguntas, el adulto que acompaña debe tener en cuenta el contexto de esta misma para así poder dar un respuesta, la cual puede: probar, predecir, evaluar, deshacer, compensar, repetir, aceptar, rechazar y completar.

Pero como todo en la vida es un proceso y en el caso de la formulación de preguntas inicia con preguntas de "Y si", las cuales buscan examinar las diferentes posibilidades que tiene y conoce frente a una situación, y ya con el tiempo van avanzado en su su habilidades de indagación e investigación; lo cual lleva a que se vayan complejizando sus dudas y la forma en que las hacen, ya se una pregunta abierta o cerrada. De igual forma empiezan a involucrar dentro de sus vidas las predicciones, que en muchos caso se conociera que la persona ya sabe lo que va a pasar, y esto es basándose en todos sus conocimientos previos frente a situaciones similares vividas y así generar diferentes expectativas frente a lo que puede pasar.

Después de generar predicciones, expectativas y realizar la acción se pasa a

evaluar frente a si lo que se realizó estaba correcto o no, donde en muchos casos los niños tienden a crear sus propias metas; y al mismo tiempo comparan sus resultados con los resultados; lo cual los lleva a la siguiente fase donde generar diferentes juicios frente a lo que realizaron y con base a estos definen si quieren borrar o destruir su error en el caso de querer deshacer; por otro lado modificar o remplazar en caso de querer compensarlo; o en otras cosas repetir la situación en caso de aceptación a la solución. Y ya como fase final está el haber completado la experiencia, lo cual lleva a generar esa conclusión y esa reflexión final frente a lo vivido en la acción; o en el caso de los niños es ese momento donde ellos consideran que es momento de detener la actividad que se realiza ya sea por la generación de triunfos o un fracaso.

Dentro de lo evidenciado en este capítulo podemos evidenciar como la generación de preguntas es algo que hace parte de la vida de la persona; y ya enfocándonos en la primera infancia es lo que les ayuda a identificar esos temas que para ellos son de interés o les causan curiosidad y así mismo son las que llevan a que él realice el proceso de indagación e investigación ya sea de manera individual o grupal; adicional a esto se menciona el tema de como el tipo de pregunta que se realiza y el contexto en el que se da debe tenerse como base para el tipo de respuesta que se va a dar a esta y el como se lleva este proceso desde que se genera la pregunta y las diferentes predicciones y expectativas hasta ese momento en donde se tiene la respuesta y se evalúa frente a como esta se considera asertiva o no para la persona., basándose en su criterio propio y las comparaciones que realiza con situaciones similares propias y de otros.



# ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD: DESARROLLO DE ROLES

Y ya como ultima estrategia que ayuda y apoya el proceso creativo y el desarrollo de los niños y que será el foco de atención en este capitulo es el desarrollo de roles basándonos en el capitulo 10 de Developing Young Children's Creativity

## DESARROLLO DE ROLES

Dentro del proceso educativo el maestro que quiere un trabajo efectivo dentro de su aula tiene en cuenta los siguientes cinco roles: defensor agente, alumno/documentador, negociador de participación equitativa, facilitador de apoyo y compañero de juego. El primer rol es el defensor agente, el cual se enfoca en el niño, por lo que siempre se le da su lugar respetando su proceso individual, generando espacios de avance y retroceso cuando los vea necesarios. Adicional a esto hay que tener en cuenta que docente que toma este rol siempre busca generar espacios de exploración y juegos para los niños, al mismo tiempo realiza un trabajo inspirado en las escuelas de Reggio Emilia, donde se realiza un trabajo basado en proyectos, buscando potenciar las habilidades de los niños teniendo en cuenta sus ideas y esos elementos del mundo que generan curiosidad en el y descubrieron a partir del juego libre; donde su papel principal es el de retroceder es decir; dar la oportunidad al niño de intentar por si solo siendo conscientes de que el puede lograr su cometido o cometan algún error, por lo que se entiende que este rol busca que el estudiante genere esa autonomía a la hora de estar en diversas situaciones.

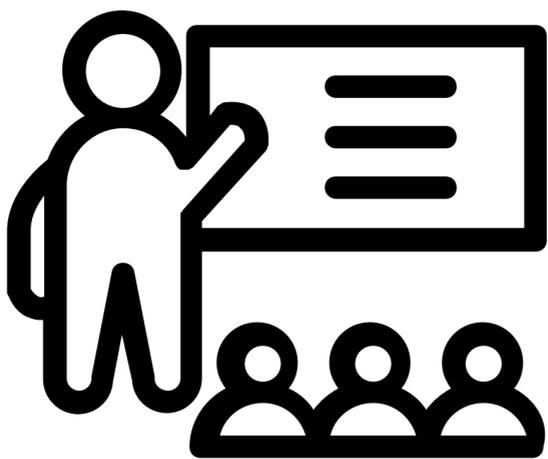
Ya pasando al segundo rol, aprendiz documentador, el cual reconoce y posee un interés por las ideas individuales y el arte de los niños, y así mismo abre dialogo para poder conocer y entender esas ideas, para después estas mismas ser documentadas. Por lo que dentro de este rol se evidencia como se hace uso de diversos tipos de recursos como fotos, videos, diarios de campo, entre otros para realizar la documentación y generar diferentes proyecciones frente el proceso. Ya como tercer rol esta el negociador de participación equitativa, quien busca promover la comunicación individual y colectiva, donde el docente cumple el

papel de escucha y que interviene solo para recomendar el vocabulario que puede usar y en algunos casos el transmitir conocimiento y fomentar el trabajo colaborativo.

Pasando al cuarto rol tenemos el facilitador de apoyo, quien busca ser ese guía y apoyo para el niño frente a las diferentes situaciones que este presentando el niño dando diferentes sugerencias y teniendo una participación constante en estas situaciones, pero dejando claro que el niño es el principal. Y por último está el rol del maestro compañero de juego, es decir aquel que está interesado y vinculado con el juego que crea el niño, con un gran entusiasmo frente a lo que propone y al mismo tiempo permitiéndole dirigir el juego y así mismo siguiendo cada instrucción dada por el niño.

Dentro de lo descrito anteriormente pudimos evidenciar la importancia que tiene el rol que toma el maestro, y al mismo tiempo como esta puede ser de cinco maneras diferentes; por lo que es importante que como docente definas que tipo de rol vas a tomar desde el inicio y así mismo se lo des a conocer a los niños, de tal forma que las relaciones y las situaciones fluyan de buena manera, también el tener en cuenta que estas interacciones se deben dar de una forma natural y no como una imposición, dinámico y participativo, donde tanto la voz del docente como la de estudiante sean tenidas en cuenta; y así mismo el poder involucrar el arte en su gran medida, ya que esta es aquella que les permite dar a conocer no solo esas ideas frente a la realidad, sino que ese espacio de expresión frente a lo que está en su imaginario.

Por lo que como conclusión de esta estrategia está el como el rol que toma un docente dentro de su aula y como da a conocer este a los estudiantes influencia en las dinámicas de interacción que se da en el aula y al mismo tiempo en como el estudiante da a conocer y expresa sus ideas; y así mismo como frente a ese rol del docente un elemento que debe llevar a la mano es el arte, ya que es el que permite una mayor expresión en todos sus ámbitos.



# ACTIVIDADES

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado dentro de la tabla de hitos de desarrollo y las estrategias para fomentar la atención, les vamos a proponer 8 actividades que pueden implementar en búsqueda de un mejor desarrollo de la creatividad, enfocadas en las estrategias propuestas en el capítulo anterior

## JUEGO

### ACTIVIDAD 1: EL DIRECTOR DE TEATRO

#### OBJETIVO

**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE UN JUEGO DE ROLES**

#### PASOS

1. Se adecua la sala poniendo los diversos materiales en un espacio amplio para el niño
2. Se realiza una explicación de que es momento de crear su propia película e historia, la cual debe tener un lugar, varios personajes y un título
3. Para eso se presentara una caja con diversas situaciones del hogar, de las cuales el niño elige una y a base de eso puede crear su historia
4. Para la creación de esta historia puede incluir sus amigos docentes o maestros, dependiendo de donde se realice la historia
5. Cómo parte final se presenta la historia al público que está presente

#### MATERIALES

- Telas de diversos tamaños y colores
- disfraces
- Juguetes
- Objetos de apoyo
- Hojas y lápices
- Situaciones



### ACTIVIDAD 2: LA HORA DE MERCAR

#### OBJETIVO

**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MENDIANTE UN JUEGO DE ROLES**

#### PASOS

1. El hablar sobre las compras, y la tiendas
2. Proponer que cree su propia tienda
3. Definir que va a vender
4. Definir nombre de la tienda
5. Seleccionar sus productos y definir el precio
6. Con ayuda del adulto escribir las etiquetas de precios establecidos por el niño
7. Empezar el juego, donde quien acompañe al niño cumple el papel de cliente y el niño el de vendedor

#### MATERIALES

- Diversos productos para vender
- Caja registradora
- Canasta de compras



# NARRATIVA

## ACTIVIDAD 1: CREAR MI HISTORIA

### OBJETIVO

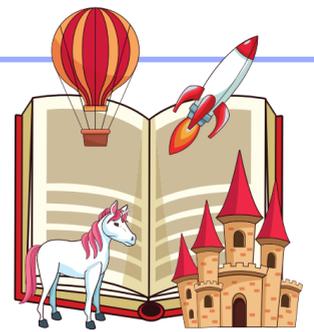
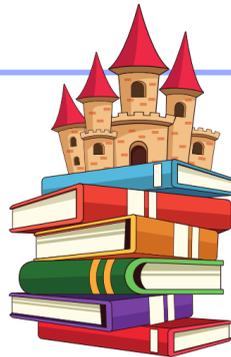
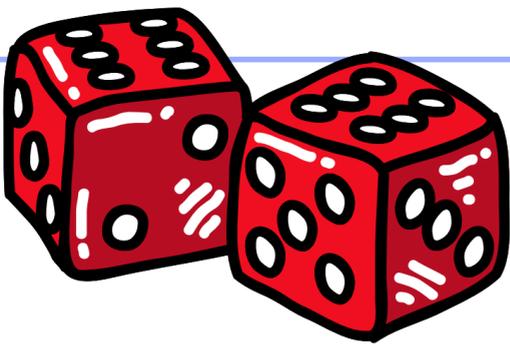
**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA HISTORIA**

### PASOS

1. Contar una historia
2. Reconocer el lugar, el personaje y las emociones
3. Contar que se van a crear los dados que tienen, lugares, personajes y emociones
4. Colorear y armar los dados
5. Lanzar los dados y dar un ejemplo de cómo crear la historia
6. Lanzar los dados y dar la oportunidad de crear la historia al niño
7. Cuando termine de contarla pedirle que se invente un título

### MATERIALES

- 3 dados para construir: lugar, personaje y emoción
- Hojas blancas
- colores y lápices
- tijeras
- pegante



## ACTIVIDAD 2: UN DIBUJO Y MIL HISTORIAS

### OBJETIVO

**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE LA CREACIÓN DE DIBUJOS E HISTORIAS**

### PASOS

1. Cada participante toma una hoja en blanco y dibuja alguna situación especial, relacionada con algo que diga quien coordine. EJP: Dibuja algo relacionado con la felicidad
2. Después de esto se rotarán los dibujos a la derecha
3. Cada integrante pasará a crear una historia basada en lo que él interpretó en el dibujo
4. Por último el que lo dibujo contara que trato de representar a modo de historia

### MATERIALES

- Hojas blancas
- lápices y colores



# PREGUNTAS

## ACTIVIDAD 1: CREANDO SOLUCIONES

### OBJETIVO

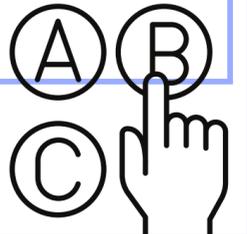
**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE LA IDENTIFICACIÓN DE UN PROBLEMA Y LA CREACIÓN DE SOLUCIONES**

### PASOS

1. Decir el nombre del libro e indagar frente a lo que cree que va a tratar
2. Contar la historia de Las mentiras del Zorro Modorro
3. Preguntar y hablar con el niño frente al tema de la la historia y el como creen que se sintieron los animales.
4. Pasar a decir que cada uno de los integrantes va a pensar y representar en una hoja de papel una solución diferente al problema del zorro con los animales
5. Cada uno contar su solución y hablar con los que están sobre el que opinan y que dudas tienen frente a la solución de los otros
6. Decir si le cambiarían algo a su solución o no y por que

### MATERIALES

- Cuento las mentiras del zorro modorro
- hojas blancas
- lápices



## ACTIVIDAD 2: ¿QUIÉN ERES TU?

### OBJETIVO

**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE UN JUEGO DE ADIVINANZA**

### PASOS

1. Cada participante toma una imagen de una bolsa de fichas que tiene diferentes, cosas, personas o animales relacionados con su entorno
2. La indicación es que en cada integrante tiene que pensar y realizar una pregunta para poder adivinar características del personaje del otro
3. Cada integrante realiza una pregunta por ronda, hasta que alguno adivine el persona del otro. Cuando creas saber quien es, debes de decir Tu eres...

### MATERIALES

- Fichas con elementos



# DESARROLLAR UN ROL

## ACTIVIDAD 1: CREO MI PERSONAJE

### OBJETIVO

**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE**

### PASOS

1. Ubicar dentro del aula diversos rincones con materiales diferentes, entre esos están disfraces, papelería, telas, colores entre otros
2. Se da la indicación a cada alumno que cree un personaje propio con los diferentes materiales que ve en el aula
3. Se da a conocer los diferentes personajes a sus compañeros
4. Se les pide que piensen una historia que pueda involucrar los diferentes personajes del salón y la expresen en papel
5. Se comparten las diferentes historias.

### MATERIALES

- Recursos para crear personajes ( disfraces, telas, papeles, colores, marcadores, tijeras, entre otros)
- hojas de papel
- lapices



## ACTIVIDAD 2: NUESTRO MAPA DE IDEAS

### OBJETIVO

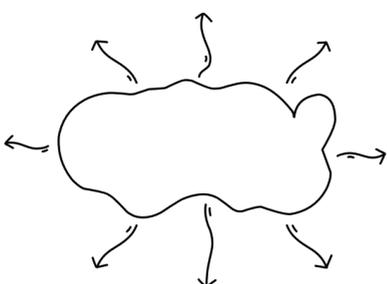
**POTENCIAR LA CREATIVIDAD, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MAPA DE IDEAS**

### PASOS

1. Se presenta a los niños un video sobre el trabajo en equipo, para después hablar sobre lo que ellos entendieron y saben sobre el tema
2. Se les entrega a cada uno una ficha para que representen por si solos el trabajo en equipo; y así mismo entre todo el grupo crear un gran mapa de ideas sobre el tema
3. Al finalizar cada uno explica lo que quiso representar y juntando las ideas de todos se les pide que creen una definición sobre este para decirle al docente.

### MATERIALES

- Video llamado el puente
- Fichas bibliográficas
- cartulina donde se crea el mapa



# TABLAS DE DESARROLLO

Dentro de la implementación de las diferentes estrategias anteriormente mencionadas, hay que tener en cuenta los hitos del desarrollo, que son definidos por el instituto nacional del cáncer como esas diferentes metas pactadas frente a las distintas actividades y momentos de desarrollo del niño según ciertas edades específicas. Por lo que a continuación les vamos a presentar los hitos de desarrollo de niños entre 4-6 años, enfocados en sus procesos de percepción, psicomotores, atención, memoria, funciones ejecutivas y procesos cognitivos complejos.

## HITOS DEL DESARROLLO PERCEPTUAL

CONCEPTO	ASPECTO A DESARROLLAR	4-5 años	5-6 años
PERCEPCIÓN	Visión	-Se alcanzará la sensación del espacio en tres dimensiones.	
	Olfato	-Interpretar si el olor es agradable o desagradable -Identificar objetos con solo el olfato cuando no tengan la vista disponible	

# HITOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

CONCEPTO	ASPECTO A DESARROLLAR	4-5 años	5-6 años
NEUROMOTORIA BASE	AUTOCONTROL	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Controlar su función tónica</li> <li>-Aísla diferentes segmentos corporales</li> </ul>	
	MOTRICIDAD GRUESA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Logra una coordinación y movimiento notable general</li> <li>- Flexionar el tronco en ángulo recto</li> <li>-Moverse en un plano lineal sin caerse.</li> <li>-Recibir y lanzar pelotas u objetos de un tamaño similar.</li> <li>- Moverse por una serie de obstáculos sin tropezar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer rodar una pelota a lo largo de un plano</li> </ul>
MOTRICIDAD FINA	DOMINIO CORPORAL DINÁMICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner los pies y las manos juntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantenerse sobre la punta de los pies</li> </ul>
	DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO		
	MOTRICIDAD GESTUAL Y FACIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gesticular una serie de expresiones más complejas, imitando expresiones de “rabia”, “alegría”, etc</li> </ul>	
	COORDINACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imitar figuras que observe intentando resaltarlas o replicarlas con una línea guía</li> <li>-Llevar a cabo diversas actividades como dibujar, hacer garabatos o colorear.</li> </ul>	

# HITOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

CONCEPTO	ASPECTO A DESARROLLAR	4-5 años	5-6 años
ESQUEMA CORPORAL	AUTOCONOCIMIENTO	<p>Reconocimiento de partes más internas cómo la barriga y de partes más específicas cómo frente, pecho, muslos y rodillas</p> <p>-Reconocimiento del órgano reproductor en otras personas.</p>	<p>-Identificar de esas partes más pequeñas cómo cejas, pestañas, tobillo.</p> <p>- Ubicar partes internas cómo pulmones y corazón.</p> <p>-Independencia de los brazos.</p> <p>-Dirigir su atención sobre la totalidad de su cuerpo y sobre cada uno de los segmentos</p>
	RITMO Y TIEMPO	<p>-Realizar su secuencia de actividades de una forma más rápida</p> <p>- Reacción frente a distintos estímulos</p> <p>-Interpretar danzas populares de baja complejidad.</p>	<p>-Adaptar su cuerpo a un esquema rítmico y realiza la repetición de este</p>
	LATERALIZACIÓN	<p>-Definición clara de la lateralidad.</p>	<p>-Noción de derecha a izquierda con su propio cuerpo</p>
ESPACIO-TIEMPO	CONSTRUCCIÓN TIEMPO	<p>-Concepción vivencial de pasado y futuro más lejano, uso de tiempos verbales, horas y actividades secuenciales.</p> <p>-Concepción manipulativa, es decir viendo imágenes de mañana, tarde noche, corto-largo, rápido-lento, ayer, hoy, mañana</p> <p>-Concepción gráfica de mañana, tarde y noche, estaciones del año y antes-después.</p>	<p>-Concepción vivencial de días de la semana, horas y actividades secuenciales.</p> <p>-Concepción manipulativa, es decir viendo imágenes de actividades secuenciales.</p> <p>-Concepción gráfica de ayer-hoy-mañana, actividades secuenciales, pasado y futuro más lejano y estaciones de año</p>
	CONSTRUCCIÓN ESPACIO	<p>-Concepción vivencial de grueso-delgado y lleno-vacío</p> <p>-Concepción manipulativa de corto-largo, mucho-poco, mediano, un lado-otro lado y grueso-delgado</p> <p>-Concepción gráfica de delante-detrás, muchos-pocos, mediano y un lado-otro lado.</p>	<p>-Concepción vivencial de ancho-estrecho</p> <p>-Concepción gráfica de corto-largo y grueso delgado</p>

# HITOS DEL DESARROLLO ATENCIÓN Y MEMORIA

CONCEPTO	ASPECTO A DESARROLLAR	4-5 años	5-6 años
ATENCIÓN	SELECTIVA	-Atender a los aspectos salientes de los objetos	-Control atencional y de reflexión
	METAATENCIÓN	-Se ve una relación entre la atención y el interés -Reconocer estrategias que sirven para atender	-Habilidad de tolerar la frustración -Colocar resistencia a la frustración
MEMORIA	ANATOMÍA		-Desarrollo del hipocampo, encargado de consolidar la memoria largo plazo
	DESARROLLO DEL PROCESO	-Adquisición del lenguaje, permitiendo almacenar los recuerdos -Inicio de memoria autobiográfica	-Inicia la implementación de procesos cognitivos, que involucra la memoria a corto y largo plazo

# HITOS DEL DESARROLLO FUNCIONES EJECUTIVAS Y PROCESOS COGNITIVOS COMPLEJOS

CONCEPTO	ASPECTO A DESARROLLAR	4-5 años	5-6 años
FE	ANATOMIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aumento del metabolismo en el lóbulo frontal</li> <li>-Diferenciación de las capas del córtex</li> </ul>	
	DESARROLLO FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Integrar varias normas</li> <li>-Empezar a generar una autorregulación</li> <li>-Detectar diferentes elementos que sugieren un riesgo</li> <li>-Activaciones automáticas de procesamiento para objetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo habilidades cognitivas</li> <li>-Posibilidad de adaptarse más fácil a los cambios del entorno.</li> <li>-Desarrollo de la metacognición</li> </ul>
PCC	METACOGNICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer esos elementos que son mas fáciles de aprender</li> <li>-Identificar que es mas fácil reconocer las cosas que recordarlas</li> <li>-Identificar las cosas que son mas fácil de olvidar con el tiempo</li> </ul>	Empieza el desarrollo de la metacognición

# REFERENCIAS

- Borja,Q.(2022) como ayudar a los niños con problemas de autocontrol  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/como-ayudar-a-ninos-con-problemas-de-autocontrol/>
- Comellas, M., & Perpinya (2003) Psicomotricidad en la educación infantil. Recuperado de:  
[https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1795766/mod\\_resource/content/1/4.%20PRAXIA%20BASES%20Y%20DLL0.pdf](https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/1795766/mod_resource/content/1/4.%20PRAXIA%20BASES%20Y%20DLL0.pdf)
- Flores, J et al (2014) Desarrollo de funciones ejecutivas, de la niñez a la juventud. Recuperado de:  
[https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n2/psico\\_evolutiva2.pdf](https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n2/psico_evolutiva2.pdf)
- Instituto Nacional del Cancer. (sf) Definición Hitos del crecimiento y desarrollo. Recuperado de:  
<https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/hitos-de-crecimiento-y-desarrollo>
- Oneso. (2016). Cómo desarrollar la motricidad gruesa - Eneso. Recuperado de: <https://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- McConnon, L (sf)Developing Young Children’s Creativity Possibility Thinking in the Early Years.
- Perez, A., (2005) “ESQUEMA CORPORAL Y LATERALIDAD.”. Recuperado de:  
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>
- Portellano, J (2018) Neuro educación y funciones educativas. Universidad complutense de Madrid. España. pag 100-103
- Sakr, M et al (2018) Creativity & making in early childhood: challenging practitioner perspectives chapter 6. Recuperado de:  
[https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033679/mod\\_resource/content/1/ESPACIO%20C%20MATERIALES%20Y%20DIGITAL.pdf](https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033679/mod_resource/content/1/ESPACIO%20C%20MATERIALES%20Y%20DIGITAL.pdf)

# REFERENCIAS

- Sakr, M., et al (2018) Creativity & making in early childhood: challenging practitioner perspectives chapter 8. Recuperado de: [https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033680/mod\\_resource/content/1/INTERACCIONES%20CON%20ADULTOS.pdf](https://virtual.unisabana.edu.co/pluginfile.php/2033680/mod_resource/content/1/INTERACCIONES%20CON%20ADULTOS.pdf)
- Vidal, C., & Carramiñana, Z (SF). Desarrollo de la percepción, la atención y la memoria. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Desarrollo\\_atencion%20percepcion\\_memoria.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Desarrollo_atencion%20percepcion_memoria.pdf)
- Yarleque, G. S. (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de castilla-piura. Tesis, 1–59. Doi: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD\\_PSICOMOTRIZ\\_EDUCATIVA\\_ARIAS\\_LAFITTE\\_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRIZ_EDUCATIVA_ARIAS_LAFITTE_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ilustraciones de la guía tomas de Canva