

LA CREATIVIDAD COMO
UN COMPONENTE
ESENCIAL PARA LA VIDA
DEL NIÑO.





Luisa Fernanda Garzón Castillo
Laura Ximena Rodríguez Sierra

Profesora
Ángela Marcela Baquero

Habilidades del Pensamiento I

2022



ÍNDICE

1. Introducción.
2. Mapa de creatividad.
3. El juego como experiencia creadora.
4. La narrativa para el desarrollo del pensamiento creativo.
5. La formulación de las preguntas.
6. Desarrollo de roles.
7. Tabla de desarrollo.
8. Tips
9. Referencias.



INTRODUCCIÓN

En los últimos años el mundo ha tenido grandes cambios, los cuales han aportado al desarrollo de diversas tecnologías que facilitaron la comunicación y a su vez, impulsaron los avances biológicos. Teniendo en cuenta lo anterior, es evidente que estos mismos han desafiado a la humanidad a desarrollar su creatividad, con el fin de generar soluciones innovadoras frente a las continuas problemáticas que presenta la sociedad.

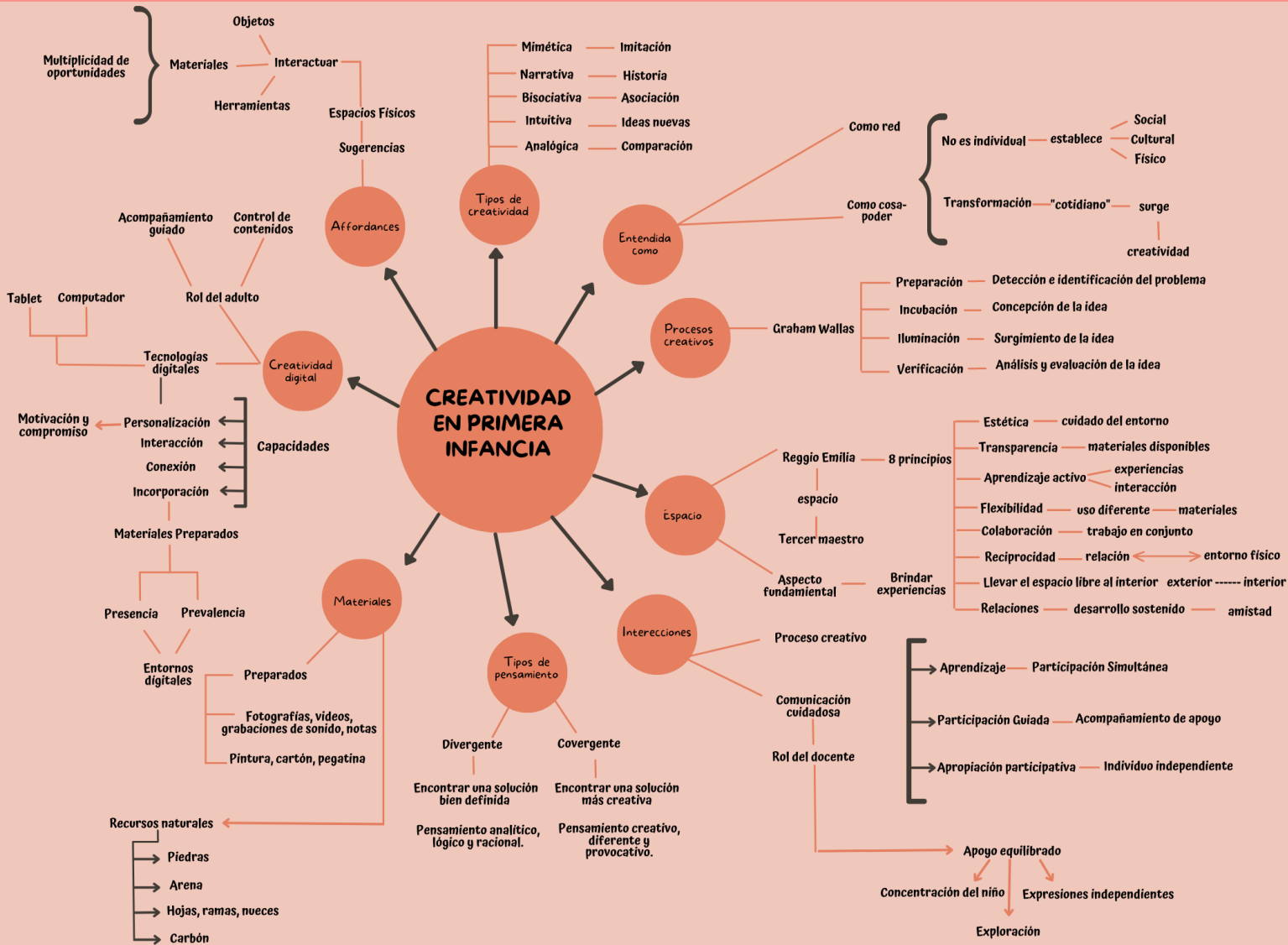
La creatividad es entendida como una habilidad que posee cada ser humano para proponer alternativas, generar soluciones innovadoras, analizar y construir ideas, con el objetivo de dar respuesta a los desafíos presentados en todos los entornos en los que está expuesto. Por otra parte, esta habilidad no se desarrolla solamente en el ámbito individual, por el contrario, permite establecer relaciones sociales, culturales y físicas que traen consigo una transformación de lo cotidiano a lo innovador e interesante.

De acuerdo con lo anterior, es importante que se tenga en cuenta el desarrollo de la creatividad en los primeros años de vida, puesto que, cada niño posee esta habilidad de manera natural, la cual le permite crear, experimentar, indagar, relacionarse con su realidad y adaptarse eficientemente a situaciones nuevas y desconocidas. Sin embargo, es fundamental brindar espacios que permitan enriquecer el aprendizaje mediante experiencias libres y espontáneas, que se caractericen por el cuidado del entorno, la disponibilidad de los materiales, la colaboración y la relación con sus pares.

Finalmente, el rol que desempeña el adulto es ser guía dentro de este proceso creativo, el cual es crucial, ya que este brinda un apoyo equilibrado a través de una comunicación cuidadosa para que el niño explore y exprese de manera independiente su creatividad.

MAPA CREATIVIDAD

A continuación, se presentará un mapa semántico, el cual tiene como objetivo dar a conocer los aspectos fundamentales de la creatividad en la infancia.



EL JUEGO COMO EXPERIENCIA CREADORA

La primera herramienta que abre al niño un sin fin de posibilidades para el aprendizaje y la interacción es el juego. Según Friedrich Froebel (1782-1852) el juego es la actividad más importante en la educación de los niños pequeños en los jardines de infancia, así como en el hogar. Particularmente, desde el juego espontáneo, el niño se enfrenta a retos y desafíos que lo motivan a buscar soluciones, proponer hipótesis y ensayar, dándole la oportunidad de equivocarse, puesto que, dentro de la creatividad no hay límites estructurados que le impidan ser.

Por otra parte, el juego es un mecanismo integrador que le permite al niño desarrollar todas sus dimensiones, además, es el medio principal, por el cual los niños desde su nacimiento inician a formar sus estructuras mentales, a partir de experiencias reales y directas con su entorno para el desarrollo del pensamiento y la creatividad.

Desde algunas teorías, el juego ha sido concebido como una mera actividad lúdica en la que el niño puede distraerse, que además es una recreación que se opone al verdadero trabajo o es la preparación para la vida adulta. Sin embargo, después de muchos análisis sobre esto, se ha concluido que el juego es la expresión más valiosa llevada a cabo por los niños, ya que desde su autonomía crear un concepto de lo que es el mundo, reconocen características de su cultura e imitan situaciones. Todas estas acciones implican un proceso de pensamiento riguroso en las que elaboran y comprenden fenómenos de la vida cotidiana.



El juego se caracteriza por tener la función de brindar el placer personal, permitirle al niño conocer, comprenderse a sí mismo y al mundo. Por otra parte, dentro del juego el acierto y el error son válidos, debido a que el juego es un acto espontáneo, el cual debe ser voluntario y contribuir al desarrollo natural del niño.

Piaget propone los siguientes estadios en el juego; en primer lugar, el estadio sensoriomotor comprendido desde los 0 a los 2 años, en el cual predominan los juegos motores y de construcción. En segundo punto, el estadio preoperacional que se comprende desde los 2 a los 6 años, en el que se potencian los juegos simbólicos y de construcción. Luego, el estadio operacional concreto que se comprende entre los 5 a los 12 años, en el que se caracteriza el juego reglado y de construcción. Por último, está el estadio preoperacional formal que se comprende de 12 años en adelante, el cual se caracteriza por los juegos de mesa, de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Dentro del juego, el rol del adulto es crucial, puesto que este se encarga de proporcionar un clima cálido y de confianza, creando un espacio en donde se disfrute del presente, reconociendo y valorando los sentimientos que aparecen en el juego, con el fin de permitir, motivar y estimular cada una de sus habilidades.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede evidenciar que el juego posibilita muchos de los avances cognitivos que el niño requiere para su desarrollo y que además está acompañado de la creatividad como principal ente para promover el ingenio, la flexibilidad del pensamiento, imaginación inventiva para adaptarse a nuevos cambios u entornos y promueve la empatía.



LA NARRATIVA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

La capacidad narrativa es una habilidad cognitiva que le permite al ser humano adaptarse, reflejar y tener un significado dentro de la sociedad. También, es vista como un modo de pensamiento que se caracteriza por contar acontecimientos que tengan un orden, principios funcionales y criterios de corrección, además la narrativa es una forma de pensar y darle significado a las experiencias para estructurar el conocimiento, con el fin de ser desarrollada en todos los ámbitos en los que se encuentra la persona.

El pensamiento narrativo no sigue una lógica lineal, por el contrario, este funciona a través de analogías, semejanzas y constructos que ayudan a la comprensión del mundo. El desarrollo de la narrativa exige que el lenguaje no se vea solamente como la capacidad de comunicarse, si no, como un medio para reestructurar el pensamiento, expresar, comprender y ser autónomo, lo cual permite que la imaginación tenga un rol fundamental en el proceso de aprendizaje e interpretación de la realidad. Por otra parte, existen dos maneras básicas de la narración: la fáctica o de hechos reales y la ficticia o literaria en la que se cuentan hechos imaginarios. Las cuales, cumplen con la función de diferenciar entre lo real y los mundos posibles dentro del texto literario.

Una de las características de la narrativa es que ésta, aporta al crecimiento de la tradición cultural y de la fantasía popular, siendo así uno de los más importantes medios para comunicar la herencia cultural, porque refleja ese modo de vivir, pensar, dar significado y actuar de un determinado grupo de personas. También, influye en el desarrollo de las capacidades cognitivas como la imaginación, creatividad y atención permitiendo estrategias de aprendizaje, interacción y adaptación a lo largo de la vida. Posteriormente, la narrativa le permite al ser humano crear historias completas que generen sensaciones positivas e inspiren confianza para afrontar los mayores desafíos que se presenten en un futuro.



Dentro de la narrativa, se encuentran los siguientes aspectos que se deben tener en cuenta para su creación: los personajes, las acciones, el tiempo, el espacio y el narrador. Por otra parte, la acción narrativa también cuenta con una secuencia básica: Inicio, nudo y desenlace, que no en todos los casos se puede presentar así.

La creación de narraciones tiene un gran valor educativo, ya que a través de este se construye una herramienta para el desarrollo de habilidades expresivas y construcciones de conocimiento. Esta, también ve a la escritura y la lectura como actividades sociales que aportan al desarrollo intelectual de la persona, de esta manera abriendo espacios para el aprendizaje de palabras propias de su lenguaje, tomar conciencia de los relatos que se escriben o se expresan y valorar los momentos vividos. Entonces, la narrativa tiene un papel fundamental en la casa, la escuela y demás entornos, por lo que se encuentre rodeada la persona.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso narrativo es importante en la vida de los adultos, pero especialmente en los niños, puesto que les permite desarrollar habilidades para leer, escribir, pensar, aprender, encontrar significados y entender las diversas formas de relacionamiento. Además, este mismo favorece la comunicación, la creatividad, el aprendizaje de nuevo vocabulario y la imaginación, incrementando de esa manera un interés por la lectura y la escritura en general.



LA FORMULACIÓN DE LAS PREGUNTAS

Las preguntas son una de las expresiones más interesantes que tienen los niños para conocer y explorar su entorno. A medida que se desarrolla su lenguaje, los niños van construyendo preguntas cortas y simples, para más tarde elaborar otras complejas y estructuradas.

Las preguntas abiertas son una parte esencial de la vida diaria y su importancia va mucho más allá del desarrollo del habla. Aprender a formular y responder preguntas abiertas ayuda al desarrollo de las habilidades sociales, el razonamiento, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Los niños siempre encuentran los espacios o momentos dentro de las actividades cotidianas para investigar sobre lo que ven y seguir su curiosidad para hacerse preguntas complejas respondiendo a sus estímulos. Ellos pueden plantearlas de forma verbal y no verbal a través de sus comportamientos, acciones y expresiones corporales.

Las experiencias que le permiten el niño explorar su creatividad son aquellas que motivan su curiosidad y así mismo su capacidad de indagación. Cuando los niños hacen predicciones, utilizan sus conocimientos previos para formular una hipótesis de las posibles reacciones o consecuencias que se verán implicada dentro de la acción.

DESARROLLANDO UN ROL

El desarrollar un rol le permite al cuidador/educador convertirse en un defensor de los derechos humanos; en donde, se respetan los límites, se avanza o se aleja si es necesario y además, se le da al niño el tiempo y espacio suficiente que él requiere. Es necesario brindarle a los niños la oportunidad de jugar libremente, de manera espontánea y natural; permitiéndole así explorar el medio en donde se encuentra inmerso y dándole un papel de protagonista en el proceso de aprendizaje.

El papel que juega el adulto, dentro del tiempo de exploración del niño; se basa en ser un acompañante, una ayuda permanente y guía que esté dispuesto a ayudar por si el niño lo requiere. Además, es fundamental comprender que el niño debe resolver los problemas presentados, pero también estar disponibles por si se presentan desafíos difíciles. Por otra parte, el adulto puede hacer sugerencias e intervenciones, abrir espacios de diálogo y respetar los límites, los cuales se encuentran relacionados con el espacio personal de los niños.

También, es importante ser un documentador activo dentro de la construcción de aprendizaje del niño; dándole valor y reconocimiento a las ideas individuales y personales de los niños; llevando a cabo una observación participativa a través de fotos, videos, notas de voz con el fin de identificar que está sucediendo con el niño y así proyectar como se puede seguir avanzando en el adecuado desarrollo.

Igualmente, el adulto debe promover la colaboración y la comunicación independiente en los niños; en donde se desarrolle el lenguaje, se fomente el diálogo con los demás, se aprenda a esperar turnos y se estimule el trabajo en grupo a través de actividad que los reten a mantener relaciones comunicándose asertivamente y colaborar el uno al otro.



El adulto se debe convertir en un facilitador de apoyo para el niño; en donde lo guía, reflexiona y tranquiliza. También, invita a los niños a pensar sobre sus acciones a través de preguntas tales como; ¿Por qué crees que no funciona? ¿Necesitas ayuda en algo? ¿Cómo podrías resolver este problema?; por otra parte, puede guiar a los niños a evaluarse y reflexionar; por ejemplo, ¿Puedes hablarme de tu idea? ¿Te gusta trabajar en equipo?, es esencial incentivar a los niños a ampliar sus capacidades de resolución de problemas a través del arte y la creatividad.

Es necesario ser comprensivo con las necesidades emocionales de los niños; es decir, si se sienten enfadados o frustrados, el adulto debe consolarlos y ayudarles a superar la ansiedad, tomando así el tiempo necesario para que logren tranquilizarse y volver a integrarse con determinado grupo o situación. Existen cuatro principios rectores que consideran al niño como (DFES 2021, 2014):

1. Un ser único que aprende constantemente y puede ser resistente, capaz, confiado y seguro de sí mismo.
2. Los niños aprenden a ser fuertes e independientes mediante relaciones positivas
3. Los niños aprenden y se desarrollan bien en entornos propicios, en los que sus experiencias responden a sus necesidades individuales.
4. Los niños se desarrollan y aprenden de diferentes maneras y ritmos.

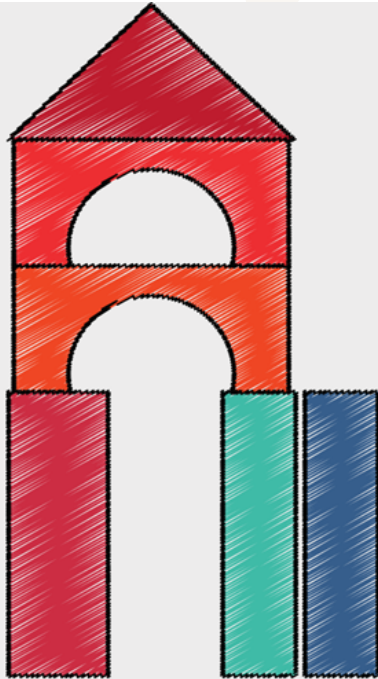


Finalmente, el adulto debe ser un compañero de juego para el niño; mostrando actitudes positivas y de interés genuino por el juego planteado por los niños. De esta manera se combina la observación con la intervención. Teniendo en cuenta lo anterior, es de suma importancia recalcar que el rol que desempeña el niño es ser co-constructor de su aprendizaje junto a un adulto guía que lo acompañe durante este proceso de desarrollo.



ACTIVIDADES

EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD



CONSTRUYE TU REFUGIO (4 A 5 AÑOS)

EL OBJETIVO DE ESTA ACTIVIDAD ES QUE EL NIÑO PUEDA DESARROLLAR SU CREATIVIDAD POR MEDIO DEL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN.

PASOS

1. Inicialmente, el adulto guía les dará a los niños la misión de construir un refugio para pasar la noche.
2. Se les facilitará diversos materiales con los que podrán realizar su refugio.
3. En este proceso se apoyará a los niños cuando ellos lo requieran.
4. La idea es que se cree un ambiente de confianza, seguro y ordenado.



MATERIALES

1. Cajas de distintos tamaños.
2. Telas
3. Temperas
4. Cintas
5. Materiales reciclables.

JUGANDO CON LOS COLORES (5-6 AÑOS)

EL OBJETIVO DE ESTA
ACTIVIDAD ES QUE EL
NIÑO PUEDA
DESARROLLAR SU
CREATIVIDAD POR
MEDIO DEL JUEGO.

PASOS

1. Facilitar a los niños temperas de todos los colores.
2. Presentar a los niños algunas emociones (tristeza, enojo, alegría, miedo y tranquilidad).
3. Luego, preguntarles con qué color relacionan cada emoción.
4. Por último, brindarles hojas blancas en las que puedan plasmar un dibujo usando los colores de las emociones que escogieron.

MATERIALES

1. Temperas de colores
2. Imágenes de las emociones.
3. Pinceles
4. Hojas blancas.



LA NARRATIVA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

COMPLETA LA HISTORIA (4 A 5 AÑOS)



EL OBJETIVO DE ESTA ACTIVIDAD ES QUE EL NIÑO PUEDA DESARROLLAR SU CREATIVIDAD POR MEDIO DE LA NARRATIVA.

- 1 El adulto guía le dirá al niño una parte de una historia. Por ejemplo, "Érase una vez una tortuga y un conejo que vivían en un castillo gigante, donde había mucha comida y un gran bosque que recorrer. Hasta que un día en un paseo al bosque paso algo sorprendente..."
- 2 La idea es que el niño complete la historia dándole un nudo y un desenlace.
- 3 Entonces, el adulto acompañará al niño durante esta creación con preguntas que apoyen su narración.
Por ejemplo:
 1. ¿Qué crees que paso con estos personajes?
 2. ¿Será que tuvieron problemas?
 3. ¿Cómo puede terminar esta gran historia?

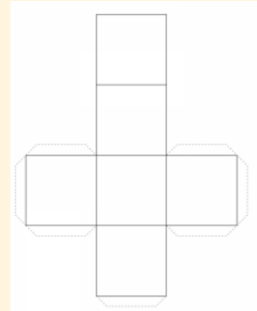


DADOS CUENTA CUENTOS (5 A 6 AÑOS)

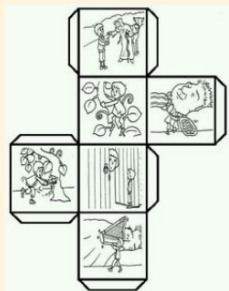
EL OBJETIVO DE ESTA ACTIVIDAD ES QUE EL NIÑO PUEDA DESARROLLAR SU CREATIVIDAD POR MEDIO DE LA NARRATIVA.



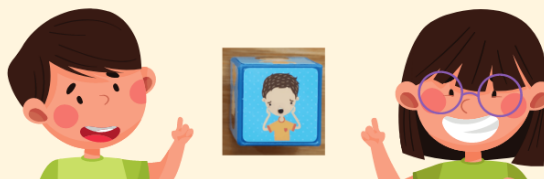
1 Se les dará a los niños un formato de un cubo en blanco.



2 Luego, se les pedirá a los niños que dibujen y decoren en los espacios blancos del cubo; un objeto, personaje, lugar, animal, una emoción y un alimento.



3 Por último, el niño tendrá la oportunidad de narrar una historia teniendo en cuenta cada uno de los elementos que hizo en su cubo.



FORMULACIÓN DE PREGUNTAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

INVENTANDO IDEAS (5 A 6 AÑOS)

EL PROPÓSITO DE ESTA ACTIVIDAD ES FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS A PARTIR DE LA EXPLORACIÓN DEL MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA INDAGACIÓN ESPONTÁNEA.



PASOS:

- 1 Se les presentará a los niños el recurso natural que tienen a su disposición y se les pedirá que lo observen con atención .
- 2 Luego, se les preguntará:
¿Para qué creen que puede servir este recurso?
- La idea es que ellos piensen en un opción creativa y diferente.

Materiales
Un recurso natural
(madera, roca, hoja)



CONOCIENDO EL MUNDO (5 A 6 AÑOS)



EL PROPÓSITO DE ESTA ACTIVIDAD ES FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS A PARTIR DE LA EXPLORACIÓN DEL MIEDO PARA EL DESARROLLO DE LA INDAGACIÓN.

PASOS:

- 1 Se invitará a los niños a un espacio natural y se les pedirá que se acuesten boca arriba.
- 2 Una vez los niños se encuentren cómodos en el espacio, se le pedirá que vean atentamente a su alrededor.
- 3 Finalmente, se les pedirá que piensen en una pregunta que se les ocurra de lo que ven en su entorno para que la compartan con su familia y puedan buscar la respuesta entre todos.



LOS ROLES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

¿QUIEN SOY? (4 A 5 AÑOS)

EL PROPÓSITO DE ESTA ACTIVIDAD ES QUE EL NIÑO ESCOJA UN ROL ESPECÍFICO DENTRO DE UN JUEGO Y PUEDA DESENVOLVERSE EN ESE MISMO.

PASOS:

1

Se les dirá a los niños que se abrirá un gran supermercado, por lo que primero habrá que clasificar los alimentos en vegetales, lácteos, panadería, pescados, etc.

2

Luego, los niños elegirán entre los roles de vendedores, cajeros, compradores y personal de ventas.

3

Los compradores podrán ir en grupos de amigos a hacer sus compras, eligiendo los productos, consultando con los vendedores y pagando en la caja.

4

El adulto podrá jugar como el director del supermercado para asesorar a los niños si se presenta alguna duda.



Materiales:
-Juguetes de alimentos.
-Caja registradora.
-Una mesa.

SIENDO UN ARTISTA (5 A 6 AÑOS)

EL PROPÓSITO DE ESTA ACTIVIDAD ES FOMENTAR LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE LA CREACIÓN DE UN COLLAGE EN COMPAÑÍA DE SUS PADRES.



PASOS:

1

Se le brindará al niño diversos materiales tales como; cartulinas, pinturas, fotografías, revistas, tijeras, marcadores, etc.

2

Luego, se les dirá que ellos son artistas, por tal motivo tendrán que construir un cuadro u obra de arte que los identifique.

3

Lo ideal es que el adulto, pueda sentarse junto al niño y darle opciones como "Puedes colocar tus animales o colores favoritos".

4

Finalmente, el niño hará una exposición de su obra de arte explicando como la hizo y que significado tiene para él.



TABLA DE DESARROLLO



Conocer el desarrollo que tiene un niño en cada una de sus etapas, es un aspecto fundamental, puesto que permite reconocer sus habilidades y cuáles de estas se pueden potenciar, de esa manera, brindando experiencias enriquecedoras que fomenten cada una de sus dimensiones y aporten a su proceso de desarrollo natural.

A continuación, se presentarán algunas tablas de desarrollo con los hitos más importantes en las edades de 4 a 6 años, según las bases a nivel motor, perceptivo, atención, memoria y procesos cognoscitivos complejos.

MOTRICIDAD GRUESA

Edad	Coordinación general	Coordinación viso-motriz	Equilibrio	Respiración	Relajación
4 a 6 años	Los niños son capaces de calcular tanto la distancia como el volumen de la pelota o el objeto. -Empieza a pedaleo y trepar.	-Saltar una cuerda -Lanzar y recibir pelotas. - Rodar una pelota rastreándola y controlando su desplazamiento. -Lanzar una pelota al aire e intentar cogerla. -Desplazarse por un circuito de aros dispuestos en el suelo sin pisarlos. -Realizar combinaciones de movimientos rítmicos de brazos y piernas. -Disociar los movimientos de brazos y piernas.	-Empieza a trabajar el dominio del equilibrio. -Mantenerse sobre la punta de los pies. -Mantenerse sobre los talones. -Elevar una rodilla y, continuación, la otra.	-Control de la respiración. -Empieza a controlar los tiempos respiratorios: inspiración y espiración.	-Relajarse a través de cualquier tipo de ejercicio o actividad.

MOTRICIDAD FINA

Edad	Coordinación viso-manual	Coordinación manual	Coordinación grafo-perceptiva
4 años	-Los niños inician a punzar y no tiene dificultades para seguir las líneas.	-Roscar y desenroscar tornillos, una tapa con tornillos, etc.	-Empiezan a colorear y se adquiere la homogeneidad del trazo.
5 años	-El niño puede enhebrar una aguja grande con lana. -Consiguen el ritmo de trabajo -El niño inicia a recortar tiras de papel largas.	-Hundir los dedos uno a uno en un trozo de plastilina blanda. -Coger con una mano y con la otra los objetos pequeños. -Ponen los codos encima de la mesa abren y cierran las manos al mismo tiempo.	-Copias de figuras y formas: pueden realizar cuadrados que no sean rectángulos, que los cuatro lados del cuadrado sean iguales. -Repetir una serie de elementos de forma secuencial (Cenefas) y reproducir de forma correcta el dibujo propuesto. -El niño adquiere más precisión y mayor dominio en una hoja de papel más pequeño.
6 años	-El niño puede enhebrar una aguja más pequeña. -El niño inicia a recortar figuras grandes con dificultad.		-Las figuras geométricas simples están más logradas. -Calcar: se inicia la coordinación y el dominio de las manos y la precisión del trazo.

ESQUEMA CORPORAL

Edad	Conocimiento del cuerpo	Lateralización	Coordinación espacial	Orientación temporal	Ritmo
4 a 6 años	-El niño intenta aproximarse a las partes visibles de su cuerpo (barriga, frente, pecho, codo, rodilla, etc.)	-Consolidación de la lateralización (diestros o zurdos).	-Vivencial: comprensión de lleno, vacío, grueso y delgado. -Manipulativo: comprensión de corto, largo, mucho, poco, grueso delgado, mediano, un lado y otro lado. -Gráfica: comprensión de delante-detrás.	-Vivencial: comprensión de días de la semana, horas, actividades secuenciales. -Manipulativo: comprensión de actividades secuenciales. -Gráfica: comprensión de ayer, hoy, mañana, pasado y futuro más lejano y estaciones del año.	-Realizar las actividades anteriormente con rapidez y confianza. -Interpreta danzas populares. -Adapta su cuerpo a un esquema rítmico.

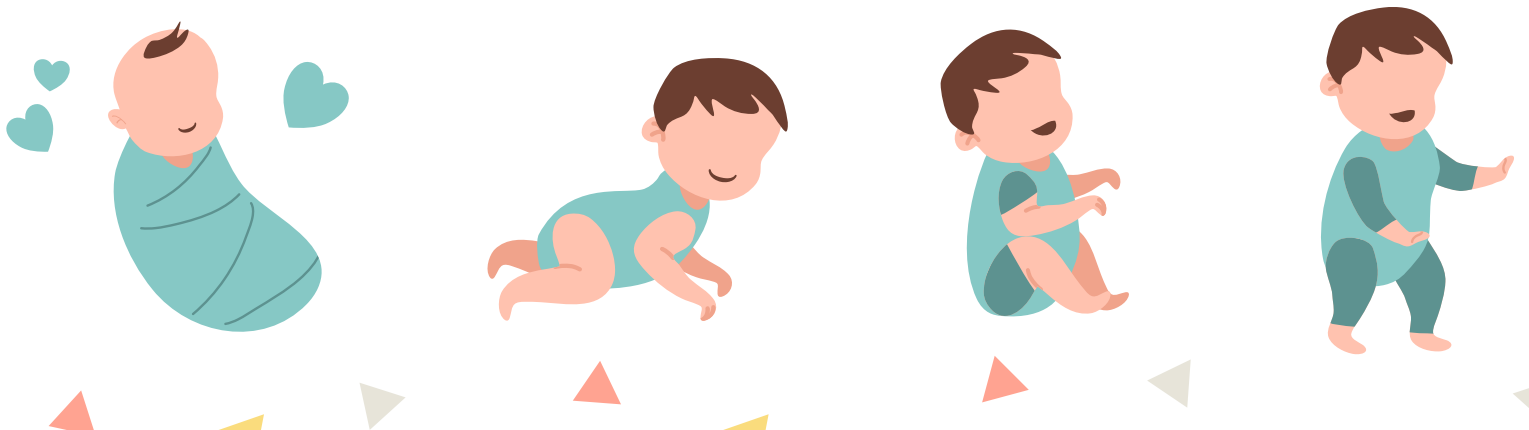
PERCEPTIVO

Edad	Sentidos
4 a 6 años	-Aún es muy limitada su capacidad para sacar conclusiones lógicas. La comprensión esta aun restringida a la comprensión. -El niño empieza a orientarse temporalmente. -Los niños logran identificar diferencias sonoras de diferentes materiales. -Identifican sonidos producidos por el cuerpo (palmas, saltos, entre otros.) -Reconocen cuando se cambia el tono de voz. - Puede realizar juegos de asociación de sonidos e imágenes y memoria auditiva. -Puede distinguir objetos según su olor. -Puede adivinar alimentos según su sabor. -Puede realizar juegos de discriminación visual por color, forma, tamaño, volumen y textura. -Puede realizar juegos de adivinar objetos según sus características palpables.

Edad	ATENCIÓN	MEMORIA
4 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> -El niño domina permanentemente la atención involuntaria. -Los niños pueden realizar una misma actividad alrededor de 30 a 40 minutos. -Los niños aprenden a controlar y mantener la atención voluntaria. -A los 4 años atienden más a los aspectos salientes de los objetos que a las claves visuales indicadas. -A partir de los 5 años los niños aprenden a cómo y cuándo atender, según sea la situación. -La concentración se vuelve más estable. -Adquieren la capacidad de analizar la situación, y deciden prestar más o menos atención dependiendo del interés por la actividad. -Los niños pueden focalizar y planificar lo que quieren hacer. - Para llevar a cabo cualquier proceso cognitivo, es necesario la actuación de los mecanismos atencionales. - Los niños aprenden a controlar la concentración y a mantenerla durante un mayor tiempo. - A partir de los 5 la duración del juego aumenta hasta 1 hora y media. 	<ul style="list-style-type: none"> -La capacidad del lenguaje permite el desarrollo de la memoria autobiográfica. -La memoria autobiografía se comienza a desarrollar a los 4 y termina a los 8. -Empieza a usar estrategias de memoria para llevar la información de corto plazo a largo plazo. -A los 4 años los niños empiezan a recordar sus vivencias y las adaptan como rutinas. -Los niños recuerdan situaciones que pasaron aproximadamente 1 año y medio. -Desarrollo de la memoria a corto plazo visoespacial: Los niños almacenan la información teniendo en cuenta la forma, orientación, color y otros detalles físicos. -Los niños recuerdan de 4 a 5 palabras (5 años). -A partir de los 6 ya emplean las estrategias de la memoria con mayor habilidad y flexibilidad. -Se desarrollan factores como: la atención y la capacidad de observación que contribuyen al progreso de la memoria y aprendizaje.
	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños pueden recordar sucesos de modo seguro, gracias a la interacción que tienen con los adultos. -Los niños se dan cuenta que existen diferencias individuales entre sus compañeros. -A los 5 años pueden lograr una atención sostenida durante 14 minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> -El niño empieza a recordar hechos teniendo en cuenta el tiempo y el espacio (memoria episódica) -El hipocampo se desarrolla entre los 5 a 6 años el cual integra lo consiente de lo inconsciente y permite la consolidación de la memoria a largo plazo. - Los niños empiezan a ser capaces de utilizar estrategias para memorizar, como repetir, narrar o señalar lo que han de recordar.

PROCESOS COGNOSCITIVOS COMPLEJOS

Edad	Metacognición	Pensamiento crítico	Transferencia	Resolución de problemas	Creatividad
4 a 6 años en adelante	<ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento de los propios procesos de pensamiento. -Permite autorregular las estrategias de aprendizaje. -El desarrollo de este proceso empieza de los 5 a 7 años. -Desarrolla habilidades tales como: la planeación, la verificación y la evaluación. -Ayuda al niño a lograr metas de aprendizaje y tácticas específicas para llevar a cabo planes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Le permite al niño: crear, pensar, plantear, sacar hipótesis, evidenciar, razonar, estimar, calcular, dudar, teorizar, etc. - La capacidad para reflexionar y razonar de una manera eficiente. -El niño puede desarrollar la capacidad del mundo que lo rodea. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hacer cosas nuevas y productivas. -Se desarrolla de los 6 años en adelante. -Le permite al niño aplicar sus experiencias y conocimientos previos del aprendizaje para dar solución a problemas o nuevas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> -La resolución de problemas implica la formulación de nuevas respuestas que van más allá de la simple aplicación de reglas previamente aprendidas para lograr una meta. -La habilidad para encontrar soluciones se incrementa cuando los niños tienen la oportunidad de proponer ideas frente a las diferentes problemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños pueden organizar de manera más efectiva tareas que implicaban el pensamiento divergente, son capaces de usar en gran medida la fantasía para reconstruir la realidad y sus propias experiencias. -Le permite al niño llevar a cabo acciones más elaboradas, con el fin de reconocer una alta gama de posibilidades para efectuar diversas tareas.





TIPS

- Descubrir cuáles son los intereses de los niños.
- Escuchar sus opiniones.
- Fomentar el arte.
- Implementar juegos que generen algún aprendizaje.
- Darles la libertad de expresar sus ideas o de contar sus experiencias.
- Permitirles tomar decisiones; su vestimenta diaria, estilo de peinado y la decoración de su habitación.
- Promover la educación incluyente y libre de estereotipos.
- Crear un ambiente de confianza y respeto.
- Clases de idiomas para niños.
- Artes escénicas como teatro, música o danza.
- Pintura, escultura o dibujo.
- Cursos de creación de videojuegos.

REFERENCIAS

Todas las imágenes utilizadas en este documento fueron tomadas de los recursos de Canva.

A, R. (2012). Pensamiento narrativo y educación. Educere. Recuperado 3 de abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538010.pdf>

Betancourt. M. (2005) Habilidades de resolución de problemas en los niños. México. Universidad de Guadalajara.

Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). El juego en la educación inicial (Rey Naranjo Editores, ed.). Panamericana.

Comellas, J. y Perpinya, A. (2005). Psicomotricidad en la educación infantil. CEAC.

López, C. y García, J. (2004). Problemas de atención en el niño. Pirámide.

McConnon, L. (2016). Developing Young children's creativity. Trentham Books

Santrock. J (2006) Psicología de la educación. Segunda edición. Capítulo 9 pág. 282-304

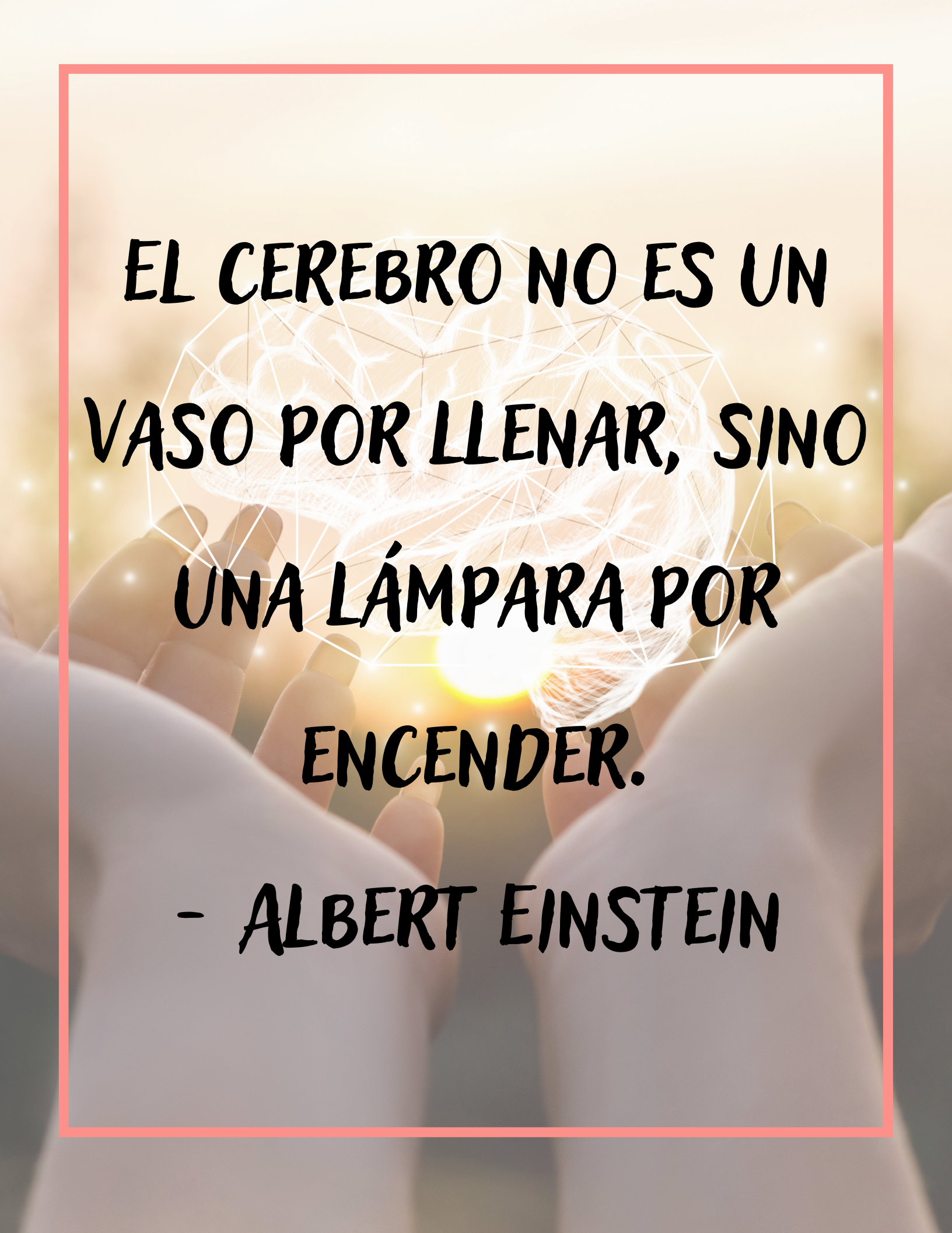
Sakr, M., Trivedy, B., Hall, N., OBrien, L. y Federici, R. (2018). Creativity and making in early childhood. Bloomsbury academic.

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

Presidencia de la república. (2014). El juego en la educación inicial. [Www.deceroasiempre.gov.co](http://www.deceroasiempre.gov.co).
<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Trevarthen, C., Delafield-Butt, J. y Dunlop, A. (2016). The child's curriculum. Oxford.

Woolfolk, A. (2010). Psicología Educativa. Pearson.



**EL CEREBRO NO ES UN
VASO POR LLENAR, SINO
UNA LÁMPARA POR
ENCENDER.**

- ALBERT EINSTEIN