

Neurodesarrollo y Motricidad en la Educación Infantil

Estrategias Pedagógicas Basadas en la Neurociencia

KATERIN ESTEFANÍA CHÁVEZ PALACIOS

LUCITANIA LETICIA MACIAS OLVERA

ROSA ISAMARA LITARDO AGUIRRE

SANDRA DEL CARMEN PINARGOTE ULLON

GRICELDA MARIBEL ÁVILA NAVARRETE

DIGNA ELIZABETH CASTILLO SALDAÑA



Neurodesarrollo y Motricidad en la Educación Infantil

Estrategias Pedagógicas
Basadas en la Neurociencia

KATERIN ESTEFANÍA CHÁVEZ PALACIOS

LUCITANIA LETICIA MACIAS OLVERA

ROSA ISAMARA LITARDO AGUIRRE

SANDRA DEL CARMEN PINARGOTE ULLON

GRICELDA MARIBEL ÁVILA NAVARRETE

DIGNA ELIZABETH CASTILLO SALDAÑA

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS:

Cualquier forma de reproducción, distribución, comercialización o transformación de esta obra solo puede llevarse a cabo con la autorización de los titulares de los derechos, excepto según lo permitido por la ley. El contenido de este texto, puede ser utilizado con fines académicos y de investigación, siempre y cuando se mencione la cita de los autores de esta obra. La infracción de los derechos mencionados puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Por favor, póngase en contacto con Ediciones GESICAP (<https://edicionesgesicap.com/>) si necesita fotocopiar o escanear alguna parte de esta obra.

© Katerin Estefanía Chávez Palacios.

© Lucitania Leticia Macias Olvera.

© Rosa Isamara Litardo Aguirre.

© Sandra del Carmen Pinargote Ullon.

© Gricelda Maribel Ávila Navarrete.

© Digna Elizabeth Castillo Saldaña.

© Editorial: Ediciones GESICAP

Texto arbitrado bajo la modalidad doble par ciego.

El Carmen, Manabí, Ecuador

<https://edicionesgesicap.com>

ISBN: 978-9942-626-28-8

Depósito Legal: 1ra Edición: Ediciones Gesticap, Calle 24 de julio y Ave. 3 de julio, El Carmen, Manabí, Ecuador.

Derechos de autor © mayo de 2025.

CÓMO CITAR ESTE LIBRO:

Chávez Palacios, K.E; Macias Olvera, L.L; Litardo Aguirre, R.I; Pinargote Ullon, S.C; Ávila Navarrete, G.M y Castillo Saldaña, D.E. (2025). Neurodesarrollo y motricidad en la educación infantil: estrategias pedagógicas basadas en la neurociencia. Ediciones GESICAP. 78 pp.

EQUIPO EDITORIAL:

Edición y Maquetación: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández.

Revisión y Corrección: Kenia Rodríguez González.

Diseño de Portada: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández.

Toda la información relacionada al contenido del texto es responsabilidad de los autores.

Introducción / 1

Capítulo Uno / 3

Neurodesarrollo en la Primera Infancia: Fundamentos para la Educación General

Capítulo Dos / 9

Motricidad y Cognición: bases para el aprendizaje temprano

Capítulo Tres / 16

Recursos didácticos para potenciar la motricidad y el aprendizaje

Capítulo Cuatro / 20

Estretegias pedagógicas basadas en la neurociencia

Capítulo Cinco / 53

Experiencia aplicada: Propuesta didáctica desde la creatividad motriz

Referencias Bibliográficas / 76

El presente libro, "Neurodesarrollo y Motricidad en la Educación Infantil: Estrategias Pedagógicas Basadas en la Neurociencia", constituye una valiosa contribución para el campo de la educación inicial, al integrar con rigor y sensibilidad dos pilares fundamentales del desarrollo infantil: el cerebro y el cuerpo. En sus páginas se articulan fundamentos teóricos, reflexiones pedagógicas y estrategias basadas en la neurociencia, con un profundo respeto por la infancia como etapa clave y determinante en la formación del ser humano.

Desde una mirada neuroeducativa, los autores nos invitan a comprender que el aprendizaje no es un proceso puramente cognitivo, sino una experiencia multisensorial, emocional y motriz. El movimiento, la creatividad y la interacción social se revelan aquí no como actividades complementarias, sino como vehículos esenciales del desarrollo cerebral en los primeros años de vida. Cada propuesta, cada actividad y cada argumento están sustentados en evidencia científica actualizada, pero, sobre todo, en la convicción de que educar desde el respeto a los ritmos del niño es una forma de transformar la sociedad desde sus cimientos.

Esta obra no solo brinda a los educadores recursos prácticos para enriquecer sus prácticas, sino que los compromete ética y profesionalmente con una educación más humana, activa e inclusiva. Con especial énfasis en la creatividad motriz y el uso de cuentos motores, los autores proponen estrategias significativas que permiten al niño aprender haciendo, explorando, imaginando y sintiendo. En tiempos donde la innovación educativa se hace urgente, este libro llega como una guía inspiradora y necesaria, capaz de acompañar a los docentes en su misión de formar niños emocionalmente seguros, cognitivamente activos y corporalmente libres.

Psicóloga Kenia Rodríguez

Introducción

La educación inicial representa uno de los momentos más decisivos en la trayectoria vital del ser humano. Es en los primeros años de vida donde se establece la arquitectura cerebral básica, se consolidan las bases del pensamiento y se configuran los vínculos afectivos y sociales que acompañarán al niño a lo largo de su desarrollo. Comprender esta etapa desde una mirada integradora, que articule los aportes de la neurociencia con los principios pedagógicos contemporáneos, es una necesidad impostergable para quienes asumen el reto de educar en la infancia.

Esta obra nace con el propósito de tender un puente entre el conocimiento científico sobre el neurodesarrollo infantil y las prácticas pedagógicas que se implementan en el aula. A lo largo de sus capítulos, se abordan los fundamentos teóricos que sustentan la importancia de la motricidad, el lenguaje, la percepción sensorial, la cognición y el desarrollo socioemocional en los primeros años, desde una perspectiva neuroeducativa. Pero más allá del marco teórico, el libro se convierte en una herramienta práctica al ofrecer un repertorio amplio y contextualizado de estrategias pedagógicas basadas en la neurociencia, diseñadas para estimular el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. Estas estrategias no se limitan a un área específica del desarrollo, sino que integran el cuerpo, el pensamiento, la emoción y la interacción social, permitiendo una intervención educativa enriquecida y coherente con las etapas del crecimiento cerebral.

Adicionalmente, el libro presenta una propuesta didáctica aplicada que se centra en el desarrollo motor, concretamente en la creatividad motriz, utilizando los cuentos motores como medio para activar la imaginación, el movimiento libre y la expresión corporal. Esta intervención práctica — que ha sido implementada y evaluada— sirve como ejemplo de cómo es posible traducir la teoría neuroeducativa en acciones pedagógicas concretas, adaptables a las realidades del aula. Con ello, se busca no solo dotar al docente de herramientas funcionales, sino también inspirarlo a reflexionar, rediseñar e innovar en sus prácticas cotidianas, siempre desde el respeto al ritmo individual de cada niño y con una profunda sensibilidad hacia su desarrollo integral.

En total, esta obra presenta 20 estrategias pedagógicas cuidadosamente diseñadas para estimular el neurodesarrollo infantil desde una perspectiva integral. De ellas, 11 estrategias han sido desarrolladas por los autores de este libro, respondiendo a una propuesta original basada en fundamentos neuroeducativos y orientada al trabajo motriz, cognitivo, emocional y sensorial. Por su parte, se han incorporado 5 estrategias adaptadas de González (2019), seleccionadas por su coherencia con los principios abordados en esta obra y por su aplicabilidad en contextos reales de educación inicial. Finalmente, se incluye una experiencia aplicada inspirada en el trabajo de Chávez (2019), centrada en el uso de los cuentos motores para estimular la creatividad motriz, la cual se presenta como cierre del libro con 4 actividades; siendo este programa de intervención un ejemplo concreto de cómo llevar a la práctica una propuesta neuroeducativa centrada en el movimiento y la expresión corporal.

Reflexión sobre el enfoque neuroeducativo y la integración del movimiento en el desarrollo cerebral infantil

Educar desde el enfoque neuroeducativo implica mucho más que conocer cómo funciona el cerebro; significa comprometerse con una pedagogía que valore el cuerpo, la emoción, el juego y la experiencia como caminos legítimos hacia el conocimiento. En la primera infancia, el movimiento no es una actividad periférica, sino la vía natural con la que el niño piensa, comunica, descubre y siente. Cada salto, cada gesto, cada desplazamiento no solo fortalece su motricidad, sino que activa redes neuronales esenciales para el lenguaje, la atención, la memoria y la autorregulación. Cuando el cuerpo se convierte en vehículo de exploración y expresión, el aula se transforma en un espacio vivo de aprendizaje auténtico. Apostar por esta visión es enseñar desde la vida, con el cuerpo y para el ser humano en toda su complejidad.



Capítulo **uno**

*Neurodesarrollo en la Primera Infancia:
Fundamentos para la Educación Inicial*

En este capítulo se exploran las conexiones esenciales entre la motricidad y la cognición en la etapa infantil, partiendo de los aportes de Jean Piaget y de estudios actuales sobre el pensamiento representacional y el juego simbólico. Se abordan las características del desarrollo psicológico en la educación inicial y se profundiza en el valor educativo del movimiento corporal como vía de expresión, conocimiento e interacción. El lector encontrará fundamentos para entender cómo el cuerpo en movimiento se convierte en un instrumento de pensamiento activo, creativo y significativo.

1.1. ¿Qué es el neurodesarrollo?

El neurodesarrollo es un proceso integral, continuo y en constante transformación, que comienza desde la etapa prenatal y se prolonga durante toda la vida. Este proceso abarca la formación, organización y maduración del sistema nervioso y hace posible que el ser humano adquiera progresivamente diversas capacidades como el movimiento, la percepción, el lenguaje, la cognición y la interacción social. Estas habilidades son fundamentales para que el niño se adapte a su entorno y construya aprendizajes significativos desde sus primeros años (Top Doctors, 2024).

Durante la primera infancia, el neurodesarrollo se caracteriza por una alta plasticidad cerebral, lo que significa que el cerebro es especialmente receptivo a las experiencias y estímulos del entorno. Esta etapa es crucial, ya que las interacciones entre factores genéticos y ambientales, como la nutrición, el afecto, la estimulación sensorial y el movimiento, influyen significativamente en la consolidación de las redes neuronales y en el establecimiento de las bases para futuros aprendizajes y comportamientos (Cuevas y Machado, 2023)

Entender el neurodesarrollo desde el ámbito educativo implica asumir que el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino que es el resultado de una interacción compleja entre múltiples procesos que comienzan desde los primeros momentos de vida. Por esta razón, la educación infantil debe fundamentarse en los principios del desarrollo cerebral, ofreciendo experiencias ricas y variadas que estimulen integralmente al niño. Una pedagogía informada por la neurociencia reconoce el valor del movimiento, la exploración activa y las vivencias significativas como pilares esenciales para potenciar el conocimiento y favorecer el desarrollo pleno de las capacidades humanas desde la infancia (Gallego, 2022).

1.2 Las etapas clave del desarrollo cerebral temprano

El desarrollo cerebral en la primera infancia es un proceso dinámico y secuencial que establece las bases para las funciones cognitivas, emocionales y sociales del individuo. Este proceso se caracteriza por una serie de etapas interrelacionadas, cada una con hitos específicos que reflejan la maduración del sistema nervioso (Bodero, 2017).

Etapa prenatal: Durante la etapa prenatal, que abarca desde la concepción hasta el nacimiento, el sistema nervioso central comienza a tomar forma a través de una rápida generación de neuronas. Este proceso atraviesa momentos esenciales como la proliferación celular, la migración de las neuronas a sus ubicaciones definitivas y su diferenciación estructural. Estas fases conforman los cimientos del cerebro, mientras que factores externos como la alimentación materna, el estrés o la exposición a sustancias nocivas pueden afectar directamente este delicado desarrollo.

Etapa neonatal (0 a 2 meses): En el periodo neonatal, comprendido entre el nacimiento y los dos meses de vida, el cerebro del bebé demuestra una extraordinaria plasticidad. Durante esta fase, las experiencias sensoriales básicas y el vínculo afectivo con los cuidadores mediante el contacto físico, la mirada o el tono de voz juegan un papel esencial en el fortalecimiento de las conexiones sinápticas y en la activación de circuitos neuronales fundamentales para el desarrollo futuro.

Infancia temprana (2 meses a 3 años): La infancia temprana, desde los dos meses hasta los tres años, se caracteriza por un crecimiento acelerado del cerebro. En esta etapa, se crean millones de nuevas conexiones entre las neuronas, al mismo tiempo que avanza el proceso de mielinización, que mejora la eficiencia en la transmisión de la información. El juego, la exploración libre y las relaciones afectivas son claves para que el niño desarrolle sus capacidades motrices, lingüísticas y sociales de forma integrada.

Infancia media (3 a 5 años): Entre los tres y cinco años, en la llamada infancia media, el cerebro infantil alcanza cerca del 90% de su volumen adulto. En esta fase ocurre la poda sináptica, un mecanismo natural que elimina las conexiones neuronales menos utilizadas para fortalecer aquellas que resultan más funcionales. Aquí, la educación inicial cobra una importancia decisiva, ya que las experiencias estructuradas y emocionalmente significativas influyen directamente en la consolidación de habilidades como la atención, la memoria, el autocontrol y la planificación.

Dado que el cerebro en sus primeros años es especialmente receptivo a los estímulos del entorno, es esencial que las prácticas educativas se diseñen desde una perspectiva que comprenda el neurodesarrollo. Solo así se podrán ofrecer experiencias enriquecedoras que estimulen de forma integral todas las áreas del desarrollo infantil (Consejo Científico Nacional de Desarrollo Infantil, 2019).

Otros estudios plantean que el desarrollo cerebral humano se lleva a cabo a través de una secuencia de etapas fundamentales que permiten la construcción progresiva del sistema nervioso. Estas fases, que inician desde la etapa prenatal, son esenciales para garantizar el funcionamiento adecuado del cerebro y el desarrollo integral del niño.

Se describen las cuatro etapas principales del neurodesarrollo como: proliferación neuronal durante los primeros meses de gestación, se produce una rápida generación de células nerviosas. Esta fase es responsable de la producción de la mayoría de las neuronas que formarán el cerebro del ser humano, estableciendo el volumen celular necesario para la organización futura del sistema nervioso, migración neuronal una vez generadas, las neuronas comienzan a desplazarse hacia su ubicación definitiva en la corteza cerebral. Este desplazamiento es guiado por señales bioquímicas y es extremadamente sensible a factores externos como la nutrición materna, el estrés excesivo o la exposición a agentes tóxicos, los

cuales pueden interferir negativamente en esta fase crítica, organización y laminación cortical en esta etapa, las neuronas comienzan a establecer conexiones entre sí mediante sinapsis, formando redes neuronales cada vez más complejas. La estructura de la corteza cerebral empieza a consolidarse en capas, lo que permite una organización funcional más especializada. Esta arquitectura cerebral es la base de las futuras habilidades cognitivas, motoras y emocionales y por último la mielinización este proceso se inicia alrededor del nacimiento y continúa hasta la adolescencia e incluso en la adultez. Consiste en la formación de una cubierta aislante (mielina) alrededor de los axones neuronales, lo cual permite que los impulsos nerviosos se transmitan con mayor velocidad y eficiencia. La mielinización es esencial para la coordinación, la atención, el lenguaje y otras funciones superiores.

Cada una de estas etapas desempeña un papel esencial en el desarrollo neurológico y cualquier alteración puede tener repercusiones significativas en el aprendizaje, el comportamiento y el desarrollo general del niño. Por ello, comprender y respetar estos procesos desde la práctica educativa permite intervenir oportunamente y favorecer un crecimiento armónico (Hernández, 2024).

1.3 Áreas del neurodesarrollo: cognitiva, motriz, sensorial, del lenguaje y socioemocional

El neurodesarrollo infantil no es un proceso homogéneo, sino que se expresa a través de distintas áreas interrelacionadas que evolucionan a diferentes ritmos, pero que juntas conforman el crecimiento integral del niño. Cada una de estas dimensiones representa una esfera clave del desarrollo cerebral y está directamente influida por las experiencias tempranas, el ambiente y las interacciones con los adultos Rosales et al., (2023).

Área cognitiva: La dimensión cognitiva del neurodesarrollo se refiere a la capacidad del niño para procesar información, razonar, resolver problemas, recordar experiencias y construir nociones del mundo que lo rodea. Desde los primeros meses, el cerebro infantil empieza a establecer asociaciones y patrones mediante la observación, la manipulación de objetos y la repetición de acciones. Estas habilidades cognitivas evolucionan progresivamente, desde la simple atención a estímulos hasta procesos más complejos como la planificación y el pensamiento simbólico, que se manifiestan con mayor claridad hacia los cuatro o cinco años.

Área motriz: El desarrollo motriz abarca tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina. La primera se relaciona con los grandes movimientos del cuerpo como gatear, caminar, correr o saltar, mientras que la segunda implica acciones más precisas y coordinadas, como tomar un lápiz, abotonarse la ropa o manipular objetos pequeños. El área motriz está estrechamente ligada a la maduración del sistema nervioso y se potencia significativamente a través del juego libre, la exploración corporal y las actividades físicas guiadas desde edades tempranas.

Área sensorial: La percepción sensorial es la puerta de entrada a toda experiencia de aprendizaje. Los sistemas sensoriales visual, auditivo, táctil, olfativo, gustativo, propioceptivo y vestibular permiten al niño interpretar el entorno y organizar sus respuestas ante los estímulos. Un desarrollo sensorial

adecuado favorece la integración multisensorial, es decir, la capacidad de coordinar simultáneamente varios sentidos, lo cual resulta indispensable para la atención, la orientación espacial, el equilibrio y la comprensión del lenguaje.

Área del lenguaje: El lenguaje es una función neuropsicológica de alta complejidad que involucra la comprensión y la producción de sonidos, palabras, frases y discursos. El desarrollo del lenguaje comienza mucho antes de que el niño pronuncie su primera palabra, a través del balbuceo, las vocalizaciones y la atención a la entonación de quienes lo rodean. A medida que se afianza la maduración cerebral y se enriquece el entorno lingüístico, el niño adquiere estructuras gramaticales, amplía su vocabulario y mejora su capacidad comunicativa y narrativa. El lenguaje no solo es un medio de expresión, sino también un puente hacia el pensamiento y la regulación emocional.

Área socioemocional: Esta área se refiere a la capacidad del niño para reconocer y expresar emociones, establecer vínculos afectivos, desarrollar empatía y regular su conducta ante distintas situaciones sociales. Su desarrollo está profundamente condicionado por la calidad del apego con sus cuidadores y por el modelado emocional que recibe en su entorno. Desde el punto de vista neurobiológico, las experiencias socioemocionales están vinculadas al funcionamiento del sistema límbico y de las funciones ejecutivas, facilitando la autorregulación, la tolerancia a la frustración y la cooperación en grupo.

Estas cinco áreas del neurodesarrollo no deben entenderse de forma aislada. Por el contrario, se influyen mutuamente en un entramado complejo donde el progreso en una dimensión puede favorecer o dificultar el avance en otra. Por ello, es esencial que los programas educativos para la primera infancia contemplen estrategias integradoras que estimulen simultáneamente lo cognitivo, lo motor, lo sensorial, lo emocional y lo lingüístico, desde una mirada pedagógica informada por la neurociencia (Cetre et al. 2024).

1.4 Neurodesarrollo en la primera infancia

Los primeros años de vida representan una etapa crítica y altamente sensible para el desarrollo del ser humano. En este periodo, el cerebro se encuentra en plena construcción estructural y funcional, cada experiencia vivida ya sea sensorial, afectiva, cognitiva o motriz tiene un impacto directo en la conformación de sus circuitos neuronales. Cuanto más rica, positiva y estimulante sea la interacción con el entorno, mayores serán las oportunidades para establecer una arquitectura cerebral sólida, capaz de sostener aprendizajes, regular emociones y facilitar conductas adaptativas en el futuro. Este momento del desarrollo exige una observación atenta y comprometida del comportamiento infantil, pues cualquier manifestación atípica puede ser indicio de dificultades neurobiológicas que, si se detectan tempranamente, podrían ser intervenidas para prevenir o minimizar efectos adversos en el aprendizaje y la memoria. Desde esta perspectiva, la neuroeducación aboga por una mirada pedagógica proactiva, que no solo potencie las capacidades del niño, sino que también actúe como sistema de alerta ante señales de riesgo en el desarrollo.

Este enfoque exige que los docentes de educación inicial se conviertan en mediadores sensibles y conocedores del neurodesarrollo, capaces de generar entornos que favorezcan tanto la plasticidad cerebral como la expresión individual del niño. Así, se garantiza no solo un aprendizaje más efectivo, sino también una base saludable para el bienestar integral en las etapas posteriores del crecimiento (Rojas-Valladares et al., 2024).

La lectura de este capítulo permite reafirmar que el desarrollo cognitivo en la infancia está profundamente vinculado a la acción corporal, la exploración del entorno y la creatividad motriz. La motricidad no es un complemento del aprendizaje, sino una condición esencial para que el niño construya conocimiento, resuelva problemas y exprese emociones. Desde esta perspectiva, el juego activo y el movimiento guiado se consolidan como herramientas pedagógicas fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Capítulo **dos**

Motricidad y Cognición: bases para el aprendizaje temprano

En este capítulo se exploran las conexiones esenciales entre la motricidad y la cognición en la etapa infantil, partiendo de los aportes de Jean Piaget y de estudios actuales sobre el pensamiento representacional y el juego simbólico. Se abordan las características del desarrollo psicológico en la educación inicial y se profundiza en el valor educativo del movimiento corporal como vía de expresión, conocimiento e interacción. El lector encontrará fundamentos para entender cómo el cuerpo en movimiento se convierte en un instrumento de pensamiento activo, creativo y significativo

2.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget propuso una teoría del desarrollo cognitivo que revolucionó la comprensión del aprendizaje infantil, al plantear que los niños construyen activamente su conocimiento a través de una serie de etapas: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Cada una de estas fases representa un cambio cualitativo en la forma en que los niños perciben, interpretan y se relacionan con el mundo. Según Piaget (1952), el desarrollo cognitivo no ocurre por acumulación de conocimientos, sino mediante procesos de asimilación y acomodación que permiten reorganizar la información a medida que el niño madura. Esta visión ha sido ampliamente aplicada en el ámbito educativo, sobre todo en la enseñanza activa y el aprendizaje por descubrimiento.

Sin embargo, investigaciones recientes han cuestionado la vigencia absoluta de esta teoría en la era digital. El acceso temprano a tecnologías interactivas ha transformado la forma en que los niños procesan información, desarrollan el pensamiento crítico y resuelven problemas. Algunos autores, como Smahel et al. (2012) y Greenfield (2014), sugieren que los niños de hoy pueden alcanzar ciertas habilidades cognitivas a edades más tempranas que las propuestas por Piaget, debido al entorno tecnológico y cultural en el que crecen. Si bien las etapas piagetianas siguen siendo una referencia fundamental en educación, se reconoce la necesidad de reinterpretarlas a la luz de las nuevas condiciones de aprendizaje, incorporando variables contextuales que antes no eran consideradas (Mosquera y Moreno 2024).

2.2 Características psicológicas de los niños en educación inicial

En el estudio psicológico resulta importante considerar las características del desarrollo infantil que sirve como soporte en el desarrollo de la creatividad que según establece, Rodríguez (2015) *“El carácter representativo o imaginativo del pensamiento; que evidencia cuando el niño resuelve tareas mediante acciones internas con imágenes, este ocupa un lugar destacado en la formación de generalizaciones, la unión mental de objetos que representen los mismos rasgos”* (p.6). Es decir, el estudio psicológico constituye un elemento importante para el desarrollo de la creatividad, pues le brinda al niño la posibilidad de asimilar mejor sus conocimientos.

Otra característica importante del niño es el nacimiento de la imaginación y la fantasía propias

de la etapa; pues la imaginación alcanza niveles superiores en la edad inicial y se organiza de manera conjunta con el pensamiento representativo y participativo del desarrollo de la función imaginaria del conocimiento. En esta fase las presentaciones simbólicas infantiles aseguran las innovaciones mentales de la realidad educativa y se convierten en un elemento más útil y creativo para mejorar el conocimiento del niño.

Mientras que la característica para el crecimiento de la experiencia del niño; se manifiesta en las posibilidades que alcanza el niño de edad inicial, para aumentar su contacto con la realidad que le rodea en su entorno, a través de la misma se va apropiándose de las participaciones creativas y relaciones entre los estudiantes. De igual modo este proceso asimila con gran facilidad las reglas de las disciplinas, hábitos y destrezas indispensables que les permiten descubrir mejor la realidad y sobre todo transformarla de forma innovadora.

2.3 Motricidad y Cognición

La etapa de educación infantil es especialmente propicia para estimular la motricidad, ya que esta no solo favorece el desarrollo físico, sino que también interviene en aspectos cognitivos, lingüísticos, afectivos y sociales del niño. La motricidad, entendida como todo movimiento intencionado del cuerpo humano, permite al niño adaptarse a su entorno, expresar su personalidad y construir su identidad. Se clasifica en motricidad gruesa relacionada con grandes movimientos corporales como saltar, correr o girar y motricidad fina, que implica acciones más precisas como manipular objetos, articular sonidos o gesticular. Ambas se desarrollan a través de etapas evolutivas, siendo la más relevante para la educación inicial la etapa de discriminación perceptiva (3 a 6 años), donde el niño perfecciona su coordinación, equilibrio y control corporal.

Para que el trabajo motriz tenga un verdadero impacto en el aprendizaje, es indispensable que las actividades propuestas sean motivadoras, variadas y promuevan la autonomía del estudiante. En este sentido, se sugiere combinar técnicas didácticas como el descubrimiento guiado, la resolución de problemas y el trabajo exploratorio, las cuales permiten una participación activa del niño y favorecen un aprendizaje significativo. Asimismo, se destaca la importancia de que el docente cree un ambiente de clase estimulante, en el que los niños se sientan valorados, puedan tomar decisiones y desarrollar su sentido de responsabilidad, adaptando los métodos según el objetivo educativo y la naturaleza de la actividad (Ardanaz, 2009).

La cognición en la primera infancia debe entenderse como un proceso dinámico y culturalmente mediado, en el que los niños no solo adquieren información, sino que construyen activamente su pensamiento a través de la interacción con su entorno social. Lejos de ser receptores pasivos, los niños son agentes de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades como la resolución de problemas, la comprensión numérica o el razonamiento verbal en contextos significativos y participativos. El desarrollo cognitivo no puede desvincularse de las experiencias culturales, los recursos semióticos ni de las prácticas educativas que les rodean. En este sentido, la calidad de las interacciones sociales, el lenguaje compartido y los ambientes de aprendizaje mediados constituyen factores clave que

enriquecen las funciones cognitivas superiores desde los primeros años de vida (Guerrero y Sánchez, 2022).

2.4 Creatividad motriz

La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del progreso personal y ha sido la base del progreso de toda cultura. La creatividad es un elemento necesario de todo ser humano; gracias a han evolucionado y se han desarrollado la sociedad, los individuos y las organizaciones. Se distinguen varios tipos de creatividad como la plástica, fluente, filosófica, inventiva, científica y social.

2.5 El desarrollo de la creatividad motriz

El desarrollo de la creatividad motriz, corresponde a la unión entre la creatividad y la motricidad, donde el desarrollo motriz consiste en la capacidad innovadora que cada niño en su etapa inicial debe tener como elemento necesario para el proceso de enseñanza aprendizaje. La percepción de la creatividad en los niños, juega un papel notable en la educación, donde uno de los propósitos principales es relacionar el progreso de la capacidad con la actividad innovadora del niño en sus diferentes etapas de enseñanza, lo cual a veces resulta muy compleja en los docentes por lo que debe planificarse de manera adecuada en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Según, Maestu y Trigo (1998) *“La creatividad motriz, es la capacidad que posee cada persona para percibir los movimientos de su cuerpo potencializando con ello sus áreas (cognitiva, afectiva, social, motriz) todo esto a través de nuevas ideas”* (p.3). El análisis de los autores está en el trabajo de los estudiantes del inicial que desarrollan su creatividad al realizar diferentes destrezas motrices (caminar, gatear, patear, rodar, lanzar, saltar) etc. El niño es motrizmente creativo, cuando tiene la habilidad de aportar diversas respuestas motoras que a su vez son originales y únicas ante el desarrollo de una situación motriz.

Por lo tanto, Gavino (2018) menciona *“La creatividad motriz no sólo incide en un aumento de la creatividad, sino que, a su vez, repercute en el aumento de la motricidad en sí misma”* (p.9). Es decir, al igual que la creatividad motriz repercute en la motricidad, la misma que conduce a la creatividad motriz de los niños.

El educador ha descubierto en las clases de motricidad técnicas adecuadas de indagación (innovación ordenada y resolución de problemas) donde el estudiante en el aula realiza y formula respuestas motrices libremente por sí mismo, por lo que se origina evidentemente la confianza y la creatividad en su aprendizaje.

Asimismo, Gavino (2018) en su estudio del desarrollo de la creatividad motriz *“Los resultados obtenidos fueron que los alumnos que practicaron la expresión corporal presentaron niveles de creatividad motriz (en fluidez, flexibilidad, imaginación, expresividad) con respecto a los que no”* (p.9). Es decir, el estudio original no representa mucha diferencia, porque el estudio muestra buenos resultados trabajado por

los docentes, que contienen destrezas y movimientos sobre la creatividad motriz en niños de tres a cinco años. Los resultados muestran en los niños mejoras significativas en la creatividad motriz y su respectivo aprendizaje con el uso de programas educativos.

2.6 Importancia del desarrollo de la creatividad motriz

La adquisición de estrategias y habilidades es muy importante y necesaria para el desarrollo de la creatividad motriz en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de inicial en todas las etapas educativas. En este sentido, Martínez (2000) afirma que *“El desarrollo motor del niño de los 0 a los 5 años no puede ser entendido como algo que le conviene, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente”* (p.14).

En la fase infantil es muy importante la destreza y la creatividad desde el punto de vista pedagógico y psicológico, estos estudiantes se encuentran en una etapa preparatoria, en la que tienen lugar las primeras destrezas y operaciones intelectuales. Durante la niñez desde los dos meses hasta los dos años produce un aumento considerable de las neuronas fenómeno de vital importancia para el desarrollo del lenguaje, visión, audición, tacto, motricidad y memoria. En las actividades educativas diarias, estos procesos se van desarrollando con programas y planificaciones pedagógicas innovadoras, para la mejora de la calidad educativa de educación inicial.

2.7. Recursos para el desarrollo de la creatividad motriz

Para el buen desarrollo motor de los niños en el nivel inicial, es necesario que el educador enfoque su potencial en el proceso pedagógico, especialmente en el progreso para la asimilación del aprendizaje en el aula. El proceso didáctico debe caracterizarse por ser participativo, colectivo y cooperativo, donde los niños en el aula sean capaces de organizar, participar e interactuar con sus compañeros en las diferentes actividades que el docente realice y aplique en la clase. La planificación permite organizar los procesos educativos, con el fin es lograr calidad en el desarrollo integral creativo y participativo de los niños del inicial.

La educación sirve como acceso de formación general para la sociedad, según A. Blanco (2002) *“Constituye el medio fundamental para la socialización del sujeto, pues a través de ella la sociedad logra la asimilación y objetivación en cada individuo”* (p.21). Es decir, el niño desde sus inicios recibe de su entorno los conocimientos, hábitos y destrezas necesarias para relacionarse y desarrollarse con los demás en su medio educativo. Dentro de las potencialidades del estudio se debe garantizar una educación de calidad, que permita primero formar al docente para que dirija el proceso educativo con eficacia a través de estrategias o técnicas donde se incluya el conocimiento, la preparación, la creatividad y la organización consecuente del mismo avance para su aprendizaje.

2.8 Habilidades para el desarrollo de la creatividad motriz

El proceso educativo en el ciclo preescolar se constituye por dos funciones esenciales, la

desarrolladora y educativa, debido a las características de esta edad, donde las posibilidades de desarrollo de los niños de edad preescolar son extraordinarias y constituyen la base para la personalidad futura, lo que sugiere que se creen las condiciones de vida y educación necesarias que las estimulen. Por lo tanto, Rodríguez (2015) establece *“Llamamos habilidad a la capacidad para hacer una cosa”* (p.5). En este aspecto se debe tener en cuenta que los estudiantes por medio de las destrezas y los movimientos, son absolutamente consciente de sus creatividades y pueden conocer, expresar y comunicar al mismo tiempo con el medio que les rodea, estableciendo habilidades en sus niveles de aprendizajes significativos.

Estos movimientos son tan importantes para la expresión y la comunicación de los niños, que se llevan a cabo con el sinnúmero de habilidades motrices básicas como: rodar, gatear, deslizarse, sentarse, caminar, pararse, correr, frenar, galopar, subir, bajar, trepar, escalar, balanceo, agarrar, arrojar, esquivar, empujar, pasar, saltar, patear, etc. Estas capacidades físicas básicas están relacionadas con la acción del desarrollo creativo motriz y el acto motor como expresiones del movimiento. El desarrollo de estas habilidades motrices, están consideradas en el avance curricular normativo de los contenidos de las áreas de estudio, que el régimen educativo nacional realiza para la Educación Infantil.

2.9 Pasos para desarrollar la creatividad motriz de los niños

La creatividad es un proceso mediante el cual los niños expresan sus ideas, su imaginación, sus emociones más internas; obteniendo de dicho proceso un cierto nivel de satisfacción, es decir, el resultado de la creatividad hablará del entorno básico proporcionando en su desarrollo capacidad de alegría y obtención de placer educativo. Por tal motivo, Rodríguez (2015) menciona *“La creatividad es, por tanto, un proceso interno (imaginación, sentimientos) y un producto como resultado de dicho proceso”* (p.7). El tipo de ambiente favorece al máximo el desarrollo de la creatividad en los niños y presenta las siguientes características.

El docente para lograr desarrollar la creatividad motriz de los niños en el aula educativa, debe cumplir los siguientes pasos que se detallan:

- Crea un ambiente que estimule la creatividad.
- Exhibe una actitud que promueva la creatividad de los preescolares.
- Conduce actividades que ayuden a los niños a desarrollar la creatividad.
- Evita cosas que han demostrado frenar la creatividad.

El Gobierno Central del Ecuador a través del Ministerio de Educación (2015) establece: *“En es-te subnivel se trabajan las actividades desde la transposición didáctica, que se entiende como un proceso mediante el cual un saber sufre una serie de transformaciones adaptativas hasta un saber de enseñanza”* (p.98). Muchas veces se ha visto en el proceso educativo, propuestas pedagógicas que son adaptadas

a instrumentos de planificación únicamente como estrategia exigida para cambiar y mejorar la enseñanza en el aula y el docente distribuya bien el tiempo de enseñar a los niños.

Los métodos para enseñar las estrategias son muy variados, aunque destacan por su efectividad y mayor uso: la instrucción directa, el modelado metacognitivo y el trabajo en grupos colaborativos. Por tal motivo, Goya (2019) comenta *“La actualización y fortalecimiento curricular para la EGB, se sustenta en visiones de la pedagogía crítica que se fundamenta en el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo en la interpretación y solución de problemas”* (p.19). El aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial debe desarrollarse por vías innovadoras, con propuestas creativas y significativas que generan una mejor enseñanza de los estudiantes del nivel preescolar.

La lectura de este capítulo permite reafirmar que el desarrollo cognitivo en la infancia está profundamente vinculado a la acción corporal, la exploración del entorno y la creatividad motriz. La motricidad no es un complemento del aprendizaje, sino una condición esencial para que el niño construya conocimiento, resuelva problemas y exprese emociones. Desde esta perspectiva, el juego activo y el movimiento guiado se consolidan como herramientas pedagógicas fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Capítulo tres

*Recursos didácticos para potenciar
la motricidad y el aprendizaje*

Este capítulo introduce al lector en el mundo de los recursos didácticos orientados al fortalecimiento de la motricidad y el aprendizaje en la educación inicial. Se analizan sus características, funciones, tipos y formas de implementación, destacando su papel como mediadores entre la teoría y la práctica pedagógica. Especial énfasis se pone en el uso de cuentos motores como estrategia integradora, capaz de vincular emoción, movimiento, lenguaje y pensamiento en un contexto lúdico y significativo.

3.1. El recurso didáctico

La eficacia para la enseñanza aprendizaje, será mayor cuando el empleo de los recursos didácticos sea planificado, dentro de una destreza o modelo que lo adapte a las necesidades del estudio. La validez de los recursos didácticos, está enfocado para proporcionar y proveer un sentido a los conocimientos pertenecientes a la educación, en cualquiera de sus ámbitos. Asimismo, Goya (2019) comenta: *“Un recurso didáctico, es educativo cuando tiene un contenido y posee un agregado de características concretas, sobre las cuales se pueden realizar actividades que manifiestan las gestiones que son objeto de aprendizaje”* (p.13). Es decir, cualquier recurso didáctico se puede convertir en un ambiente de enseñanza si cumple los propósitos planeados de aprendizaje en los estudiantes del inicial de la escuela.

Por lo tanto, Díaz (2013) expresa: *“Un recurso didáctico, es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno”* (p.16). El detalle consiste en que los recursos didácticos hay que tenerlos siempre presente, porque conviene utilizarlos como evidencia pedagógica, siendo una alta motivación para para el desarrollo de la creatividad y destrezas en la enseñanza de la niñez, lo que permite adquirir nuevos conocimientos. Además, los recursos didácticos, son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del nivel inicial. Asimismo, Morocho (2013) comenta *“El recurso didáctico, es aquel que reúne los medios que facilitan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, a través de la observación, percepción, manipulación de los mismo”* (p.24). El estudio permite utilizar el recurso dentro del contexto educativo, para facilitar nuevas habilidades y destrezas en la enseñanza de los niños del inicial, para lograr una buena educación de calidad.

Tiene como propósito facilitar un entorno de aprendizaje creativo y participativo, donde estos recursos didácticos, son delegados para el avance y enriquecimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje, que califican su dinámica desde los espacios individual, formativa, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas específicas para el diseño y variación de los cuentos motores, que sirvan como orientación del docente hacia la atención a la enseñanza de los educandos del nivel preescolar.

3.2. Importancia del recurso didáctico

La importancia del estudio se centra en brindar alternativas que permitan una orientación en la construcción de recursos didácticos, para apoyar de manera efectiva el aprendizaje de los niños del

nivel preescolar. Por su parte, Gómez (2015) expresa *“Los recursos tecnológicos educativos ayudan a mejorar el progreso de la enseñanza, si se los utiliza adecuadamente, en las diferentes actividades a desarrollarse dentro de cada una de las asignaturas”* (p.19). Es importante que el educador acompañe este cambio del proceso educativo, donde los niños pongan en práctica sus conocimientos y destrezas que faciliten una mejor comprensión.

Por su parte Goya (2019) comenta: *“Los recursos didácticos, son una investigación de tipo documental enmarcada en el paradigma cualitativo comprometido con la comprensión y conocimiento de la realidad vivida”* (p.15). Aquí el docente debe presentar de manera segura el recurso didáctico para los cuentos motores en varios contextos educativos donde se puedan ejecutar las actividades, siendo flexible para el estudiante, que decide cuándo realizar cada actividad de manera adecuada en el aula de clases.

Por lo tanto, Gonzales (2014) *“Un material didáctico adquiere importancia en la medida que el docente le otorgue creatividad u originalidad en su diseño”* (p.24). El objetivo del estudio, se centra en brindar alternativas y estrategias que permitan una orientación creativa en la construcción de recursos didácticos, para apoyar de manera efectiva los procesos de enseñanza en los niños del ciclo preescolar. La educación actual se encuentra en un proceso de cambio y renovación, por ello la necesidad urgente de implementar la propuesta de los cuentos motores para mejorar la enseñanza de los niños del inicial.

3.3 Características del recurso didáctico

Los recursos didácticos, tienen características comunicativas para el diseño de una propuesta educativa que consiste en los cuentos motores, que sirven de orientación para el docente hacia la atención a la enseñanza de los estudiantes, en la que se realizan diversas experticias educativas, con la finalidad de mejorar la calidad, creatividad y eficacia de las labores pedagógicas del aula en el nivel preescolar del establecimiento educativo.

Según, Morocho (2013) menciona *“Los recursos didácticos son los medios que facilitan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, a través de la observación, percepción, manipulación de los mismo”* (p.24). Se pueden utilizar dentro del ambiente educativo para facilitar las estrategias y destrezas, con el propósito de facilitar un ambiente de aprendizaje creativo, significativo en los estudiantes del ciclo preescolar. El aula es un mundo, particular, concreto, cotidiano, que se caracteriza como un espacio único dentro del cual se efectúa la situación de enseñanza y aprendizaje en un tiempo determinado, donde los recursos se consideran como un apoyo pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del educador y se perfecciona el proceso de aprendizaje del alumnado.

Para Gonzales (2014) *“El factor pedagógico del material educativo, obliga al docente de aula a un análisis y comprensión integral”* (p.30). Desde esta perspectiva en donde los recursos didácticos se convierten en herramientas de apoyos, ayudas, estrategias, vías, acciones didácticas para que los cuentos motores sirvan para transferir la enseñanza aprendizaje a contextos diferentes. Además, se debe favorecer la interacción entre docente y estudiante, para estimular el aprendizaje, satisfaciendo

todas las expectativas e intereses de los niños del nivel inicial en el aula.

3.4. El uso del recurso didáctico en el proceso educativo

El educador debe trabajar en el aula con el alumno, quien debe aprender buscar, procesar, interactuar y utilizar la información con el objetivo de solucionar problemas de manera creativa. La forma de aprender del estudiante consiste siempre en la enseñanza de las rutinas de pensamiento que permitirá el aprendizaje demostrativo, la comprensión de los contenidos y el desarrollo de sus competencias en el aula. El servicio educativo, está en el esquema de la tarea y del objetivo del educador, se trata de ayudar a los docentes para que no pierdan de vista su propuesta educativa de los cuentos motores, que sirven para integrar nuevas estrategias para enseñar en el aula.

Por lo tanto, Gonzales (2014) *"El proceso educativo por ser una actividad racional, este guiado siempre por objetivos y competencias"* (p.35). En un mundo interdependiente y globalizado, comprometidos consigo mismo y con los demás, es decir, formar personas con mentalidad abierta, nuevos conocimientos, conocedores de la realidad de los seres humanos, para velar por el cambio educativo y de contribuir en la creación de una propuesta innovadora como los cuentos motores para los niños del ciclo preescolar que les permitan mejorar su enseñanza aprendizaje en el aula.

3.5 Estrategias para el uso adecuado del recurso didáctico

En los procesos educativos del nivel inicial, es importante el uso de recursos didácticos con buenas estrategias y técnicas para su enseñanza aprendizaje. González-Pumariega, Núñez y García (2002) definen la secuencia que el educador debe seguir para desarrollar estrategias de pensamiento en el aula: adquirir el compromiso del estudiante de la necesidad de aprender, describir la estrategia que queremos enseñar al estudiante, modelar la estrategia educativa, elaborar la estrategia de forma verbal y escrita, planificar la estrategia por asignaturas con diferentes contenidos de aprendizaje, práctica permanente con ayuda al docente en el aula, práctica con ayuda de sus compañeros y de manera autónoma y evaluación sobre los dominios de las estrategias por asignatura.

El Gobierno Central del Ecuador a través del Ministerio de Educación (2015) establece: *"En este subnivel se trabajan las actividades desde la transposición didáctica, que se entiende como un proceso mediante el cual un saber sufre una serie de transformaciones adaptativas hasta un saber de enseñanza"* (p.98). Muchas veces se ha visto en el proceso educativo, propuestas pedagógicas que son adaptadas a instrumentos de planificación únicamente como estrategia exigida para cambiar y mejorar la enseñanza en el aula y el docente distribuya bien el tiempo de enseñar a los niños.

Los métodos para enseñar las estrategias son muy variados, aunque destacan por su efectividad y mayor uso: la instrucción directa, el modelado metacognitivo y el trabajo en grupos colaborativos. Por tal motivo, Goya (2019) comenta *"La actualización y fortalecimiento curricular para la EGB, se sustenta en visiones de la pedagogía crítica que se fundamenta en el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo en la interpretación y solución de problemas"* (p.19). El aprendizaje de los estudiantes del nivel

inicial debe desarrollarse por vías innovadoras, con propuestas creativas y significativas que generan una mejor enseñanza de los estudiantes del nivel preescolar.

Al finalizar este capítulo, el lector habrá reconocido la importancia de los recursos didácticos como elementos dinamizadores del proceso educativo en la infancia. Más allá de ser materiales de apoyo, se presentan como experiencias transformadoras que potencian la creatividad, el desarrollo motriz y la participación activa de los niños. La reflexión sobre su uso permite proyectar una enseñanza más inclusiva, contextualizada y centrada en las necesidades del desarrollo infantil.



Capítulo **cuatro**

*Estrategias pedagógicas basadas
en la neurociencia*

En este capítulo se presentan estrategias pedagógicas concretas inspiradas en los principios de la neuroeducación. Cada actividad ha sido cuidadosamente diseñada para estimular el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, integrando aspectos sensoriales, motrices, lingüísticos, emocionales y cognitivos. Estas propuestas buscan dar respuesta a las necesidades del aula desde un enfoque vivencial, creativo y centrado en el niño, permitiendo a los docentes aplicar la teoría en contextos reales de enseñanza-aprendizaje.



Actividad 1: El bosque de las palabras perdidas

Sesión: 1

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 35 a 40 niños

Edad: 4 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a entrar en un bosque mágico donde viven palabras que se han perdido. Nuestra misión es encontrarlas jugando, corriendo, saltando y usando nuestros sentidos. Cada palabra está escondida detrás de aros, túneles o colgando de las ramas. Cuando encuentres una, dílo en voz alta, guárdala en tu memoria y dime cómo te hace sentir. ¡Al final, devolveremos la alegría al bosque con todas las palabras que encontremos!

Materiales:

- Tarjetas con palabras ilustradas (emociones, animales, objetos), cintas de colores, aros y túneles,

música suave, silbato.

Objetivos:

- Estimular la atención sostenida y selectiva, la percepción sensorial, el lenguaje expresivo, las habilidades motrices básicas: correr, arrastrarse, saltar, lanzar; la lateralidad, la expresión emocional a partir de las palabras encontradas a través del juego guiado.
- Favorecer la memoria verbal y visual mediante la búsqueda y reconocimiento de palabras.

1ª Parte: Puesta en marcha o motivación inicial (10 minutos)

Narración y activación:

Había una vez un bosque mágico lleno de palabras que daban vida a todo lo que tocaban. Pero un día, una fuerte tormenta dispersó todas las palabras y ahora están escondidas entre los árboles, las hojas y hasta en las rocas. Los niños serán los exploradores encargados de recuperar las palabras perdidas para devolver la vida al bosque. Cada niño se ata una cinta de color en la muñeca y recibe una "misión mágica" del día: buscar 2 palabras escondidas en el bosque.

Calentamiento:

Todos marchan imitando animales del bosque (saltos como conejos, zancadas como osos, vuelos como aves), mientras suena una música suave de naturaleza. Se realiza respiración guiada para activar el cuerpo y la mente.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Exploración y retos motores:

Las tarjetas con palabras están escondidas tras aros, túneles, conos y colgadas de sogas bajas (a nivel de los ojos). Los niños deben; arrastrarse por túneles para encontrar palabras visuales, saltar sobre líneas de hojas para llegar a pistas, girar en un punto indicado para liberar la palabra "encantada". Imitar un animal que empiece con la letra inicial de la palabra hallada. Nombrar una emoción que sientan al ver esa palabra y expresarla con su cuerpo (ej. "felicidad" → saltos, "tristeza" → caminar lento y con los brazos caídos). Cada vez que encuentran una palabra, deben recordarla, nombrarla en voz alta y decir en qué parte del cuerpo la sienten (si es una emoción), o si la han visto antes (si es un objeto o animal). Se potencia así la memoria verbal, el lenguaje expresivo, la coordinación óculo-manual y la atención visual.

3ª Parte: Cierre o vuelta a la calma (10 minutos)

Relajación e integración:

Todos se sientan en semicírculo y comparten las palabras que encontraron. Luego se recuestan sobre colchonetas con los ojos cerrados. Con una voz suave, la docente narra el final del cuento:

“Gracias a su valentía y esfuerzo, las palabras volvieron al bosque. Las emociones brillaron entre los árboles y cada palabra encontró su lugar en el viento, en el agua y en el corazón de los niños...”

Se realiza una relajación guiada corporal: los niños tensan y relajan los músculos mientras respiran profundamente.

Finalmente, dibujan su palabra favorita en una tarjeta para colgarla en el “Árbol de las Palabras Encontradas” que quedará en el aula.

Observaciones para educadoras

Esta actividad favorece el desarrollo multisensorial e integral, conectando la motricidad con la cognición. Estimula la creatividad, la autorregulación emocional y permite la evaluación cualitativa del nivel de atención, lenguaje y memoria de los niños.



Actividad 2: La isla de los colores vivos

Sesión: 2

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 35 niños

Edad: 4 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Vamos a viajar con la imaginación a un lugar muy especial: ¡La isla de los colores vivos! En esa isla, los colores han perdido su brillo porque las emociones se escondieron. Nuestra misión es recorrer diferentes estaciones para encontrar los colores y devolverles su luz. Cada estación tiene un color y una emoción: alegría, tristeza, sorpresa, enfado o calma. En cada lugar haremos un juego divertido: vamos a saltar, correr, arrastrarnos, hacer sonidos y hasta abrazarnos para recordar cómo se siente cada emoción. Al final, nos relajaremos juntos y dibujaremos el color que más nos gustó. ¿Están listos para comenzar esta gran aventura?

Materiales:

- Pañuelos de colores, caminos marcados con cinta adhesiva, canastas o cajas, tarjetas con emociones y gestos, reproductor musical con sonidos de la naturaleza

Objetivos:

- Estimular la percepción visual, táctil, auditiva, la memoria secuencial, la atención, la expresión verbal y no verbal de emociones, la resolución de problemas y la motricidad gruesa y fina a través del desplazamiento y la manipulación.
- Promover la empatía y la colaboración en un entorno lúdico.

1ª Parte: Motivación inicial (10 minutos)

Narración y activación:

Los niños escuchan la historia de una isla mágica donde los colores se apagaron porque los niños olvidaron cómo expresar sus emociones. Para salvarla, deben buscar los colores perdidos y devolverle la alegría al mundo.

Calentamiento:

Se inicia con sonidos del mar y pájaros, mientras los niños se preparan para “viajar a la isla”. Caminan descalzos sobre caminos con texturas (toallas, cartón, papel burbuja) para despertar sus sentidos.

A cada niño se le entrega un pañuelo de color diferente (rojo, azul, verde, amarillo, morado) que simboliza una emoción.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Misión por estaciones: La isla está dividida en cinco estaciones de colores (cada una con un reto)

■ Estación Roja (Emoción: enfado)

Desplazarse entre obstáculos para liberar la emoción contenida.

→ Al llegar, deben imitar una cara de enfado y luego contar algo que les molesta.

■ Estación Amarilla (Emoción: alegría)

Saltar dentro de aros al ritmo de una canción alegre.

→ Al llegar, deben contar una situación que les haya hecho reír y expresar la emoción con gestos.

■ Estación Azul (Emoción: tristeza)

Caminar en zigzag lentamente con una pelotita en una cuchara.

→ Al llegar, deben elegir una tarjeta con una imagen triste y explicarla.

■ Estación Verde (Emoción: calma)

Ejercicio de respiración guiada y estiramientos suaves con acompañamiento de sonidos suaves.

→ Los niños deben abrazar su pañuelo y decir qué los hace sentir seguros.

■ Estación Morada (Emoción: sorpresa)

Resolver una pista visual/memoria (¿qué objeto ha cambiado de lugar?).

→ Al llegar, deben describir la sorpresa con una expresión facial exagerada.

En cada estación, se integran elementos de motricidad, percepción sensorial, lenguaje verbal y regulación emocional.

3ª Parte: Cierre y vuelta a la calma (10 minutos)

Relajación guiada e integración:

Los niños se tumban en el suelo con los ojos cerrados, mientras la docente narra: *“La isla ha recuperado sus colores. Cada uno volvió a brillar porque tú aprendiste a conocer tus emociones, a mover tu cuerpo con alegría y a cuidar a tus amigos...”* Luego, dibujan el color que más les gustó y lo pegan en un mural con el nombre de la emoción que representa.

Observaciones para educadoras

Actividad ideal para estimular la inteligencia emocional, la atención sensorial, la memoria verbal, visual y la motricidad coordinada, en un entorno de respeto y juego.



Actividad 3: El sombrero mágico de los personajes

Sesión: 3

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 30 a 35 niños

Edad: 4 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Niños, hoy vamos a jugar con un sombrero muy especial... ¡es un sombrero mágico! Dentro de él viven muchos personajes divertidos: hay doctores, bomberos, gatitos, monstruos, abuelitas, superhéroes y más. Cada uno de ustedes va a sacar una tarjeta sorpresa del sombrero y esa tarjeta les dirá en quién se van a convertir. Cuando se pongan el sombrero, usarán su cuerpo, su voz y su imaginación para actuar como ese personaje. Van a caminar, hablar y moverse como ellos. Después, vamos a contarnos cómo nos sentimos, qué hicimos y qué aprendimos. ¿Están listos para dejar volar su imaginación y jugar a ser alguien diferente por un rato?

Materiales:

- Un sombrero decorado, tarjetas con dibujos de personajes (bombero, gato, abuela, monstruo, princesa, doctor, etc.) disfraces sencillos o accesorios de juego simbólico, espejo y música suave para ambientar.

Objetivos:

- Estimular el pensamiento simbólico, la expresión verbal y corporal a través de ideas, emociones y juegos de roles.
- Desarrollar la empatía, las habilidades sociales, el diálogo interno y la toma de perspectiva al interpretar distintos personajes. (inicio de la descentralización del egocentrismo).

1ª Parte: Motivación inicial (10 minutos)

Presentación de la historia:

La educadora presenta a los niños un sombrero muy especial que guarda dentro distintos personajes mágicos. Este sombrero mágico puede convertirnos en cualquier personaje del mundo. Solo debemos sacar una tarjeta, colocarnos el sombrero... ¡y comenzar a actuar como ese personaje! Sé forma una ronda inicial y cada niño, por turnos, saca una tarjeta y nombra en voz alta qué personaje le ha tocado.

La docente guía con preguntas:

¿Cómo crees que camina ese personaje?

¿Qué cosas le gusta hacer?

¿Qué palabras o sonidos podría decir?

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Juego simbólico guiado:

Cada niño interpreta al personaje de su tarjeta durante unos minutos. Pueden hacerlo en grupo si hay personajes que coinciden o se complementan (ej. doctor y paciente, bombero y casa en llamas). Los niños se desplazan, corren, imitan sonidos, gesticulan y utilizan el espacio para actuar libremente.

La docente puede introducir situaciones ficticias para estimular la resolución de problemas simbólicos:

“¡El gato se ha subido al árbol! ¿Cómo lo ayudaría el bombero?”

“La princesa está triste, ¿quién puede animarla?”

“El monstruo se perdió, ¿cómo lo encontramos?”

Refuerzo del pensamiento simbólico: se utiliza el espejo para que los niños observen sus expresiones, gestos y cambios al actuar, generando autorreflexión y expresión emocional.

3ª Parte: Cierre o vuelta a la calma (10 minutos)

Conversatorio grupal:

Los niños se sientan en círculo y comparten cómo se sintieron interpretando a su personaje.

Se les pregunta:

¿Te gustó ser...?

¿Qué fue lo más divertido o difícil?

¿Qué aprendiste de ese personaje?

Se realiza un juego rítmico de imitación (palmas, movimientos suaves) para cerrar con calma.

Si el tiempo lo permite, cada niño puede dibujar su personaje en una hoja para llevarlo a casa o pegarlo en un mural.

Observaciones para educadoras

Esta actividad es ideal para trabajar los conceptos centrales de la etapa preoperacional descrita por Piaget: el juego simbólico como forma de pensamiento, el egocentrismo cognitivo y el desarrollo del lenguaje interior. Además, favorece la integración del cuerpo, el lenguaje y la emoción, aspectos esenciales del neurodesarrollo en la educación inicial.



Actividad 4: El baúl de las sorpresas sensoriales

Sesión: 4

Tiempo: 35 minutos

Estudiantes: 12 a 15 niños

Edad: 2 años

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a jugar con un baúl mágico que guarda muchas sorpresas. Dentro hay objetos suaves, rugosos, que suenan, huelen rico y tienen colores brillantes. Vamos a abrirlo juntos y cada uno va a sacar una sorpresa para descubrirla con sus manos, sus ojos, su nariz y su curiosidad. Vamos a tocar, oler, mover y mirar muy bien lo que hay y también a imitar lo que hacen nuestros amigos. ¿Están listos para explorar este baúl de cosas mágicas?

Materiales:

- Un baúl o caja decorada, objetos sensoriales variados (pelotas texturas, esponjas, sonajeros, telas suaves, cucharas de madera, frascos con aromas, objetos con sonido), un espejo irrompible, colchonetas o alfombra suave, música instrumental tranquila.

Objetivos:

- Estimular la percepción sensorial (visual, táctil, auditiva y olfativa), la exploración activa, el reconocimiento de objetos y la coordinación motriz fina y gruesa.
- Fortalecer el vínculo afectivo, la socialización temprana y la imitación de acciones y sonidos (base del pensamiento simbólico).

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

La docente reúne a los niños en semicírculo sobre colchonetas suaves y presenta el “baúl mágico de las sorpresas”. Hoy vamos a descubrir un baúl que guarda objetos especiales. Cada uno va a sacar una sorpresa, vamos a explorarla juntos: tocarla, olerla, mirarla, moverla y jugar con ella.”

Se canta una canción de inicio mientras los niños esperan su turno para sacar un objeto del baúl. Se estimula la atención compartida y la curiosidad.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (15 minutos)

Uno a uno, los niños extraen un objeto y lo exploran con guía verbal de la docente:

¿Es suave o áspero?

¿Hace ruido?

¿Qué color tiene?

¿Puedes moverlo así?

¿Cómo lo usarías tú?

Los niños observan a sus compañeros, imitan acciones sencillas y participan de pequeñas secuencias motoras como: golpear suavemente objetos entre sí, sacudir un sonajero, pasar una pelota texturizada por el brazo, oler un pañuelo perfumado. Se estimula la imitación diferida, el juego funcional y la exploración multisensorial, elementos esenciales en la etapa sensoriomotora y el inicio del pensamiento simbólico.

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

Los niños se acuestan o se sientan con su objeto favorito mientras suena música suave. La docente invita a todos a observarse en el espejo, hacer gestos simples (cara feliz, gesto de sorpresa) y despedirse de su objeto con un movimiento.

Finalmente, la docente ofrece una hoja y crayones gruesos para que los niños dibujen su objeto (aunque sea de forma libre, se estimula la representación como transición hacia lo simbólico).

Observaciones para educadoras

Esta actividad se alinea con las propuestas de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento a través de la acción y la experiencia directa. Promueve la autonomía, la manipulación, la observación, la imitación, el inicio de la representación y resulta ideal para niños de 2 años que están consolidando sus aprendizajes sensoriomotores y comenzando a acceder al pensamiento preoperacional.



Actividad 5: ¿Dónde está mi cuerpo?

Sesión 5:

Tiempo: 30 minutos

Estudiantes: 12 a 15 niños

Edad: 2 años

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a jugar con nuestro cuerpo. Vamos a usar unos espejitos mágicos para descubrir dónde están nuestros ojos, nuestra nariz, nuestras manos y muchas otras partes. Vamos a tocarlas, moverlas y también verlas en el espejo. Después, vamos a buscar dibujos que están por todo el salón y encontrarlos en nuestro propio cuerpo. También vamos a hacer caritas divertidas: reírnos, hacer 'shhh', bostezar y muchas cosas más. Y al final, vamos a acostarnos suavemente para que nuestro cuerpo descanse y se ponga muy feliz. ¿Están listos para descubrir todo lo que pueden hacer con su cuerpo?"

Materiales:

- Espejos pequeños y seguros (uno por niño), canción corporal grabada ("Cabeza, hombros, rodillas, pies"), figuras de partes del cuerpo (cartulina o tela: ojo, mano, nariz, pie), tarjetas de gestos simples (reír, bostezar, aplaudir), almohadas pequeñas y alfombra.

Objetivos:

- Favorecer el reconocimiento de las partes del cuerpo y el vínculo con la propia imagen y la identidad.
- Estimular la percepción visual, táctil, la imitación de gestos, la motricidad gruesa y fina.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

Presentación lúdica con espejo

La docente reparte a cada niño un espejo y dice: "Hoy vamos a jugar a descubrir las partes de nuestro cuerpo. Mírate en tu espejo, ¿puedes ver tus ojos? ¿Dónde está tu boca? ¿Dónde está tu nariz?"

Con apoyo musical ("Cabeza, hombros..."), la docente guía toques suaves en distintas partes del cuerpo.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (15 minutos)

Se colocan tarjetas grandes con imágenes de partes del cuerpo alrededor del espacio. Los niños se mueven libremente y cuando la docente nombra una parte ¡busca el pie!, deben encontrarla, tocarla y luego buscarla en su propio cuerpo.

Variante cognitiva:

Se les muestra una tarjeta con un gesto (por ejemplo, una carita riéndose o un niño bostezando) y los niños imitan el gesto frente al espejo. Luego, hacen movimientos guiados como: abrazarse a sí mismos, estirarse hacia arriba, aplaudir, caminar por una línea marcada. Todo esto estimula el esquema corporal, la atención, la coordinación y la autorregulación emocional.

3ª Parte: Vuelta a la calma (5 minutos)

Los niños se tumban sobre la alfombra y la docente guía un recorrido corporal con voz suave: "Ahora tocamos nuestras manos... ahora la pancita... ahora nuestra cabeza... cerramos los ojos... y respiramos como un elefante dormido."

Final opcional:

Pegar en una silueta grande del cuerpo humano los recortes de partes para crear "el cuerpo de todos".

Observaciones para educadoras

Esta actividad estimula el desarrollo del esquema corporal —base para el pensamiento representacional y la imagen de sí— en la etapa sensoriomotora, utilizando el cuerpo como fuente de conocimiento, tal como plantea Piaget. Favorece la percepción sensorial, la exploración activa, la motricidad y la conciencia del yo en interacción con el entorno.



Actividad 6: El camino de los movimientos imaginarios

Sesión: 6

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 25 a 30 niños

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a jugar con nuestro cuerpo y con la imaginación. Vamos a caminar por caminos mágicos que están marcados en el suelo. En cada parte del camino nos moveremos de una forma distinta: como un caballo, una rana, un robot, un pez... ¡o como tú quieras inventarlo! Puedes correr, saltar, girar o deslizarte. Usa tu cuerpo para mostrar lo que imaginas. ¡Tú eres el creador de los movimientos! Al final, vamos a escoger nuestro movimiento favorito y lo haremos muy despacito, como en un cuento que se termina. ¿Listos para viajar con el cuerpo y la imaginación?"

Materiales:

- Cintas adhesivas de colores para marcar caminos en el suelo, carteles con animales, vehículos y objetos mágicos (dragones, cohetes, caballos, etc.) música instrumental con distintos ritmos, conos, aros, pelotas pequeñas, sombreros o accesorios de juego simbólico.

Objetivos:

- Estimular la creatividad motriz a través de movimientos libres y simbólicos, la motricidad gruesa y la coordinación general.
- Fomentar la percepción corporal, espacial y rítmica, la autonomía y la expresión personal mediante el movimiento.
- Establecer vínculos entre el movimiento corporal y el pensamiento imaginativo.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

Narración y activación:

Se hace un calentamiento motriz suave: estiramientos, saltos en el lugar y respiraciones rítmicas siguiendo música instrumental suave.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Los caminos en el suelo están marcados con cinta de colores, formando curvas, zigzags, caminos rectos, círculos y "puentes" de aros.

En distintos puntos, hay carteles con imágenes que indican cómo deben moverse: Saltar como una rana, galopar como un caballo, deslizarse como una serpiente, flotar como una nave espacial, bailar libremente como un personaje feliz.

Los niños recorren los caminos de forma libre, decidiendo con qué movimiento representarán cada imagen. Se les motiva a crear nuevas formas de moverse.

La docente acompaña verbalmente:

“¿Cómo harías tú para moverte como si estuvieras en la luna?”

“¿Puedes inventar una manera diferente de pasar este puente?”

“Muéstranos cómo se mueve tu propio personaje mágico.”

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

Se invita a los niños a elegir su movimiento favorito del recorrido y mostrarlo lentamente al ritmo de una música suave. Luego, se tumban sobre colchonetas y respiran imitando el sonido del viento o del mar.

Cierre creativo: dibujan su personaje inventado y escriben o dictan una pequeña frase como: “Mi personaje salta, gira y vuela”.

Observaciones para educadoras

Esta actividad potencia la creatividad motriz, entendida como la capacidad de generar movimientos nuevos, expresivos y adaptados al entorno. Se alinea con el enfoque piagetiano al permitir la construcción activa del pensamiento a través del cuerpo, desarrollando autonomía, flexibilidad cognitiva y control motor en un contexto lúdico y significativo.



Actividad 7: Manos que piensan, pies que Juegan

Sesión: 7

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 25 niños

Edad: 3 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a jugar con nuestras manos, con nuestros pies... ¡y con todo nuestro cuerpo! Vamos a hacer cosas con los dedos como agarrar pelotitas, pintar con crayones y colocar cosas pequeñas dentro de cajas. Luego, usaremos los pies para saltar, caminar en línea recta como equilibristas y movernos siguiendo huellas. También vamos a usar nuestros ojos para encontrar colores, seguir caminos y escuchar sonidos para movernos con música. ¿Están listos para pensar, mover y divertirse con el cuerpo?

Materiales:

- Pinzas grandes de ropa, pelotitas pequeñas, cubos y cintas de colores, aros y bloques de espuma, carteles con huellas de manos y pies (impresas en colores vivos) cuerda gruesa para caminar en equilibrio, papelógrafo con figuras por trazar (espirales, líneas, ondas) canción instrumental para acompañar los ritmos.

Objetivos:

- Estimular la motricidad fina mediante la manipulación de objetos pequeños, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica, la motricidad gruesa a través del equilibrio, el salto, el arrastre y el desplazamiento, la motricidad perceptiva reconociendo y siguiendo patrones visuales, auditivos y corporales.
- Vincular el movimiento con el pensamiento y la planificación.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

La docente invita a los niños a convertirse en “exploradores de su cuerpo y sus movimientos”, diciendo: “Hoy vamos a descubrir todo lo que pueden hacer nuestras manos, nuestros pies y nuestros ojos. Vamos a correr, saltar, agarrar, movernos y pensar con el cuerpo.” Se inicia con un juego rítmico de palmas, saltos suaves y estiramientos dirigidos.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

La sala se organiza en tres estaciones rotativas:

Estación 1: Manos que Piensan (Motricidad fina)

- Colocar pelotas pequeñas en cubos usando pinzas.
- Ensartar cuentas grandes en cintas.
- Dibujar sobre líneas marcadas en papel con crayones gruesos.

Estación 2: Pies que Juegan (Motricidad gruesa)

- Saltar dentro de aros con una consigna (ej. "solo los pies azules").
- Caminar sobre la cuerda como si fuera un puente.
- Arrastrarse por túneles bajos.

Estación 3: Seguimos con los sentidos (Motricidad perceptiva)

- Seguir caminos de huellas (manos/pies) colocadas en diferentes posiciones.
- Reconocer sonidos (maraca, tambor, triángulo) y moverse según el ritmo.
- Encontrar colores escondidos en figuras de pared.
- Cada grupo rota por las estaciones al ritmo de una campanita.

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

Se invita a los niños a sentarse en círculo para hacer un repaso: ¿Qué hiciste con tus manos?, ¿Qué parte del cuerpo usaste más hoy?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿Qué fue lo más difícil? Se finaliza con respiración guiada imitando una flor que se abre y se cierra, mientras se realiza un masaje suave en las manos y pies con una pelota de esponja.

Observaciones para educadoras

Esta actividad promueve el desarrollo armónico de los tres tipos de motricidad, permitiendo que los niños exploren, piensen, planifiquen y expresen a través de su cuerpo. Integra percepción, coordinación y movimiento, contribuyendo a la construcción del pensamiento lógico y del esquema corporal, tal como plantea Piaget.

Actividad 8: El tesoro de la atención.

Sesión: 8



Tiempo: 35 minutos

Edad: 4 a 5 años

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a jugar a ser exploradores. Tenemos que encontrar un tesoro, pero solo lo lograremos si usamos bien nuestros ojos, nuestros oídos y nuestros pies. Hay que escuchar muy bien, mirar con atención y moverse en el momento justo. ¿Están preparados para encontrar el tesoro de la atención?

Materiales:

Tarjetas con imágenes de objetos y colores, campanita, cronómetro, caja del “tesoro”, pelotas pequeñas, conos, aros, música con diferentes ritmos, sombrero de explorador (opcional),

Objetivos:

Estimular los distintos tipos de atención, la percepción auditiva y visual, la capacidad de concentración, reacción e inhibición de impulsos mediante el juego guiado.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

Hoy seremos exploradores y buscaremos un tesoro escondido. Pero para encontrarlo, tendremos que usar nuestra atención: mirar bien, escuchar con cuidado y movernos solo cuando sea el momento. Se realiza un juego musical en el que los niños deben quedarse quietos cuando pare la música o cuando suene una campanita.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Se organizan estaciones con retos atencionales. Deben seguir una secuencia de tarjetas (color – objeto – acción), caminar por un camino de aros, deteniéndose sólo cuando se escuche un sonido específico.

Escuchar una consigna (“toca algo rojo y salta 3 veces”) y ejecutarla tras unos segundos (estimula la atención sostenida y memoria de trabajo).

Juego del silencio: quien preste más atención y se mueva en el momento justo avanza hacia el tesoro.

3ª Parte: Vuelta a la calma (5 minutos)

Los niños se sientan en círculo y cuentan qué parte les gustó más, qué sonido los sorprendió o qué imagen recordaron mejor.

Se cierra con una pequeña canción de relajación mientras se pasa el “tesoro” (una caja con mensajes positivos).

Observaciones para educadoras

Esta actividad favorece el desarrollo de los distintos tipos de atención (sostenida, selectiva y alternante) de forma lúdica y significativa, integrando estímulos visuales, auditivos y motores. Al presentar el ejercicio como una búsqueda de tesoro, se incrementa la motivación y la participación activa de los niños, estimulando además la memoria de trabajo, la coordinación motriz y la autorregulación. Es importante que la educadora observe las reacciones de cada niño ante los estímulos, promoviendo la participación equitativa y adaptando la actividad en caso de detectar dificultades atencionales, garantizando así una experiencia inclusiva y enriquecedora.



Actividad 9: La ruta de los sentidos y las palabras

Sesión: 9

Tiempo: 45 minutos

Edad: 4 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a hacer una ruta muy especial con nuestros sentidos. Vamos a tocar cosas suaves y rugosas, oler cosas ricas, escuchar sonidos divertidos y mirar cosas con colores mágicos. Y además... ¡vamos a movernos mucho! caminaremos, saltaremos, imitaremos sonidos y recordaremos palabras. ¿Listos para jugar con los sentidos y el cuerpo?"

Materiales:

- Cuatro estaciones sensoriales (vista, tacto, olfato y oído): con telas, esencias, instrumentos, luces de colores, objetos texturizados, tarjetas con palabras e imágenes (vocabulario básico y emociones), cajas o sobres sorpresa con pequeños retos de movimiento, caminos marcados en el piso (zigzag, círculos, líneas rectas), música instrumental y linternas.

Objetivos:

- Estimular la memoria verbal, sensorial, la conexión entre percepción, lenguaje y acción corporal, la motricidad gruesa y fina al recorrer estaciones y realizar tareas a través de juegos asociados a experiencias sensoriales.
- Favorecer la comprensión y expresión lingüística mediante la evocación de palabras.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

La docente introduce la actividad diciendo: "Hoy vamos a recorrer una ruta llena de sorpresas para nuestros sentidos: vamos a tocar, oler, escuchar, mirar y también movernos. En cada lugar usaremos el cuerpo, recordaremos palabras y jugaremos con lo que sentimos." Se realiza una activación corporal libre con música suave, invitando a los niños a mover diferentes partes del cuerpo según lo que escuchen (ej. "sí escuchas el tambor, mueve tus brazos").

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (25 minutos)

Los niños recorren cuatro estaciones sensoriales, cada una con un estímulo predominante:

Estación Visual:

- Observar objetos iluminados por luces de colores.

- Luego, elegir la tarjeta con la palabra que representa lo que vio.
- Movimiento: caminar por una línea de colores según la tarjeta elegida.

Estación Olfativa:

- Oler pañuelos con fragancias (limón, vainilla, menta).
- Recordar qué olor es y a qué lo asocian (“¿qué palabra te hace pensar ese olor?”).
- Movimiento: saltar 3 veces si es dulce, arrastrarse si es fresco.

Estación Auditiva:

- Escuchar sonidos (pájaros, tambor, viento).
- Imitar el sonido y elegir una acción: correr como viento, volar como ave, etc.
- Palabras: decir una palabra que rime con la que escuchó.

Estación Táctil:

- Tocar objetos con distintas texturas.
- Identificar la sensación (áspero, suave, rugoso) y decir su nombre.
- Movimiento: rodar, gatear o estirarse según la textura.

Cada estación tiene una caja de retos con una acción motora que deben ejecutar antes de pasar a la siguiente estación.

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

Los niños se sientan en semicírculo. La docente les pregunta:

“¿Qué palabra recuerdas de lo que viste, oliste o tocaste?”

“¿Qué parte de tu cuerpo usaste más?”

Se realiza una relajación multisensorial con música suave, respiración profunda y luces tenues. Los niños acarician suavemente sus brazos con una tela suave, evocando la sensación preferida del recorrido.

Observaciones para educadoras

Esta actividad permite integrar múltiples procesos cognitivos (memoria, lenguaje, percepción) mediante la experiencia sensorial y el movimiento. La conexión entre lo que los niños sienten, nombran y hacen facilita la consolidación de aprendizajes significativos, estimula la creatividad y favorece el desarrollo de la inteligencia corporal-cinestésica. Además, promueve la autorregulación emocional y sensorial en un entorno estructurado pero lúdico.



Actividad 10: La casa de los cerebros curiosos.

Sesión: 10

Tiempo: 45 minutos

Estudiantes: 25 a 30 niños

Edad: 4 a 5 años – Educación Inicial

Descripción de la actividad:

Hoy vamos a entrar en una casa muy divertida, donde viven los cerebros más curiosos. En cada parte de la casa haremos algo diferente: prestar atención, recordar cosas, tocar y descubrir, actuar como si fuéramos otros y también mirar cómo nos sentimos. ¡Con nuestro cuerpo, nuestros sentidos y nuestras palabras vamos a hacer magia del aprendizaje!

Materiales:

- Carteles de estaciones (puerta de la atención, ventana de la memoria, alfombra del lenguaje, rincón del cuerpo, espejo de las emociones), aros, bloques, pelotas de diferentes texturas, tarjetas con imágenes y palabras, disfraces sencillos (sombreros, capas, batas, faldas), cajas con objetos misteriosos (sensoriales), música suave y variada, luces decorativas y colores cálidos,

Objetivos:

- Aplicar los principios del enfoque neuroeducativo (emoción, movimiento, entorno significativo, juego y multisensorialidad).
- Estimular la atención, la memoria, la percepción, las funciones ejecutivas (planificación, inhibición, flexibilidad) y el lenguaje mediante actividades sensoriales, simbólicas y el juego dirigido a través de tareas motrices organizadas.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

La docente da la bienvenida diciendo: "Hoy vamos a entrar a una casa muy especial: La casa de los cerebros curiosos. En ella hay rincones mágicos que solo se activan cuando usamos nuestra atención, nuestros sentidos, nuestro cuerpo y nuestras palabras."

Inicia con una caminata libre por el aula mientras suena música. Los niños van reconociendo los espacios decorados y escuchan una breve historia de cada rincón.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (25 minutos)

Los niños recorren las estaciones en grupo, usando su cuerpo para descubrir, actuar y comunicar:

Puerta de la atención

- Juego de seguir secuencias de movimientos.
- Escuchar indicaciones y realizar acciones en orden.
- Activación de la atención sostenida y alternante.

Ventana de la Memoria

- Juego de recordar objetos vistos en una bandeja.
- Cierre visual y reconstrucción del recuerdo mediante dibujos.
- Asociación imagen-palabra y narración de lo que vieron.

Alfombra del Lenguaje y la Percepción

- Caja sensorial: los niños describen lo que tocan sin ver.
- Se estimula la expresión verbal, la escucha activa y la inferencia.

- Los compañeros adivinan según las pistas orales.

Rincón del Cuerpo y el Juego Simbólico

- Disfrazarse y representar roles: doctor, cocinero, animal, etc.
- Intercambiar roles con otros niños.
- Realizar acciones motrices según el personaje (caminar como león, correr como enfermera, cocinar sin ensuciarse).

Espejo de las Emociones

- Ver su cara en el espejo e imitar emociones.
- Nombrar emociones según situaciones.
- Hacer movimientos lentos o rápidos según cómo se sienten.

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

- Se sientan todos en el centro de la casa simbólica. Se comparte:
- ¿Qué parte fue tu favorita?
- ¿Qué aprendiste hoy de tu cuerpo, tus palabras o tus recuerdos?
- Se finaliza con respiración profunda, estiramientos lentos y una canción suave.

Observaciones para educadoras

Esta actividad sintetiza los principios clave del enfoque neuroeducativo, integrando emoción, cuerpo, juego, lenguaje, memoria, atención y percepción en un entorno enriquecido y flexible. Favorece la participación activa, la estimulación integral del desarrollo y potencia las funciones ejecutivas en un ambiente de aprendizaje significativo. Además, promueve la autonomía, la creatividad y el trabajo colaborativo en un espacio diseñado para aprender jugando.

Actividad 11: Pintando con los dedos la historia de mis emociones.

Sesión: 11

Tiempo: 40 minutos

Edad: 3 a 5 años – Educación Inicial



Descripción de la actividad:

Hoy vamos a pintar con nuestros deditos. No usaremos pinceles porque nuestros dedos también saben contar cosas. Cada color dice algo que sentimos: alegría, enojo, sorpresa, calma. Vamos a mojar los dedos y a poner en el papel cómo se siente nuestro corazón. ¿Listos para contar su historia de colores?

Materiales:

- Pintura no tóxica de dedos (colores primarios y secundarios), cartulinas blancas, láminas de cuento breve o historia que incluya emociones básicas, vasijas pequeñas para mezclar colores, toallitas húmedas o recipientes con agua para limpieza y música instrumental suave.

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina, la creatividad y la coordinación visomotriz., mediante movimientos controlados de los dedos y manos.
- Estimular la percepción sensorial táctil, visual y la conexión cuerpo-emoción-pensamiento.
- Fomentar la expresión de emociones a través del color y la forma.

1ª Parte: Puesta en marcha (10 minutos)

La docente presenta la pintura como un lenguaje: "Hoy no vamos a usar lápices ni pinceles, vamos a pintar con algo más especial... ¡nuestros dedos! Vamos a contar cómo nos sentimos con colores y formas. Cada emoción tiene un color y nuestros dedos serán los que nos ayudarán a contarlo." Se lee

un breve cuento sobre un personaje que siente alegría, tristeza, miedo y sorpresa. Luego se muestran los colores que representarán cada emoción: amarillo-alegría, azul-tristeza, rojo- enojo, verde- calma, naranja- sorpresa, negro-miedo, etc.

2ª Parte: Desarrollo de la actividad (20 minutos)

Cada niño tiene una hoja grande frente a sí. Se les invita a pintar con los dedos la historia de sus emociones, guiados por preguntas:

- ¿Qué color usarías si estás feliz?
- ¿Dónde pones el azul cuando te sientes triste?
- ¿Qué forma tiene tu enojo? ¿Es un punto, una línea, una nube?

Los niños pueden:

- Hacer trazos con la yema del dedo.
- Imprimir formas circulares, espirales o líneas onduladas.
- Combinar colores y crear mezclas propias.

La docente observa los movimientos: presión, control, coordinación, uso de ambos dedos, etc.

3ª Parte: Vuelta a la calma (10 minutos)

Se organiza una “Galería de emociones”. Los niños muestran su obra y si desean, cuentan qué color les gustó más o qué emoción representaron.

Se finaliza con una canción suave mientras los niños limpian sus manos con ayuda y masajean los dedos con crema hidratante o una tela suave para relajar la musculatura.

Observaciones para educadoras

Esta actividad estimula intensamente la motricidad fina al implicar movimientos controlados y precisos con los dedos, mientras que al mismo tiempo ofrece un espacio libre para la expresión emocional y la integración sensorial táctil y visual. La dactilopintura promueve la conexión entre el cuerpo y el pensamiento simbólico, fortalece la coordinación óculo-manual y aporta a la construcción de la identidad emocional del niño en un ambiente creativo, seguro y enriquecido.



Actividad 12: Imitación de sonidos con el apoyo de pictogramas

Objetivo:

- Desarrollar el lenguaje a través de la imitación de sonidos conocidos, con la ayuda de pictogramas con imágenes de animales de diferente color, forma y tamaño.

Destreza:

- Discrimina los pictogramas por su color, forma, tamaño.

Tiempo:

- 15 min.

Descripción de la actividad:

Se inicia con la presentación de un breve video donde aparecen imágenes de animales, en el momento de su presentación cada uno emite su sonido característico y la parvularia anima la actividad realizando ella la imitación del sonido en forma de canción para que los niños la sigan. Luego se presentan estas imágenes a los niños, estas serán coloridas, bien clara; las adecuadas para que los animales y objetos se asemejen a los que los niños conocen; lo más reales posibles para llamar su atención. En este momento se le pide al niño que emite el sonido de los animales a partir de su reconocimiento por imágenes para así probar su nivel de aprendizaje (Gonzalez,2019)



Actividad 13: Poesía en forma de pictograma

Objetivo:

- Realizar expresiones verbales y de movimientos que acompañen el ritmo de canciones, melodías, rimas y poesías sencillas.

Destreza:

- Completa la secuencia de imágenes, símbolos, ilustraciones o dibujos según corresponde.

Tiempo:

- 15 min.

Descripción de la actividad:

Iniciamos el juego con una canción para entrar en confianza con el niño, luego explicamos el juego que consiste, en presentar una poesía en forma de pictograma, iremos repitiendo cada una de las imágenes acompañadas de ritmo hasta que el niño logre identificar la poesía a través de las imágenes, toda vez que lo logre le acompañamos del ritmo (Gonzalez,2019).



Poesía

Cu cú, cu cú

Cu cú, cu cú

Cu cú cantaba la rana

Cu cú debajo del agua.

Cu cú pasó un caballero

Cu cú con capa y sombrero.

Cu cú pasó una señora

Cu cú con traje de cola.

Cu cú pasó un marinero

Cu cú vendiendo romero.

ACTIVIDAD 14: Narración de cuento sencillo con pictogramas

Objetivo:

- Narrar pictogramas sencillos y cuentos que le contaron.

Destreza:

- Comprende la lectura pictográfica de un cuento, trabalenguas y adivinanza.

Tiempo:

- 15 min.

Descripción de la actividad: Iniciamos la actividad con una canción para entrar en confianza con el niño, luego explicamos el juego que consiste en mostrar al niño el cuento de " los tres cerditos" mediante un pictograma, a medida que vamos narrando el cuento presentamos las imágenes a los niños; éstas deben ser claras y coloridas para captar su atención, toda vez que lo logre pediremos al niño que nos narre el cuento, para probar el nivel de aprendizaje (Gonzalez,2019)

Cuento

Los cochinitos ya están en la cama

Muchos besitos les dio su mamá

Y calentitos todos con pijama

Dentro de un rato los tres roncarán

Uno soñaba que era rey

Y de momento quiso un pastel

Su gran ministro hizo traer

500 pasteles nomás para él

Otro soñaba que en el mar

En una lancha iba a remar

Mas de repente al embarcar

Se cayó de la cama y se puso a llorar

Los cochinitos ya están en la cama

Muchos besitos les dió su mamá

Y calentitos los tres en pijama

Dentro de un rato los tres roncarán

LOS TRES CERDITOS



Eran    que decidieron irse al bosque, y hacerse una  cada uno. El  mayor se la hizo de paja, el  mediano hizo su  de madera y el  más pequeño, que era el más trabajador hizo su  de . El  mayor terminó muy pronto y se puso a descansar, pero... "Toc-toc", ¿Quién es?, soy el  y si no abres, soplaré y soplaré y tu  derribaré. Entonces el  sopló y sopló y su  , pero el  consiguió escapar a casa de su hermano mediano. Estaban los   en la  de madera cuando llegó el  y dijo... abrir la  , o soplaré y soplaré y la  derribaré ... y sopló y sopló y su  , pero ellos pudieron

ACTIVIDAD 15: Lenguaje verbal y no verbal con pictogramas de una canción.

Objetivo:

- Demostrar expresiones verbales y de movimientos que acompañen el ritmo de canciones y melodías.

Destreza:

- Identifica los pictogramas de una canción

Tiempo:

- 15 min.

Descripción de la actividad:

Iniciamos la actividad con una canción para entrar en confianza con el niño, luego explicamos el juego que consiste en mostrar al niño la canción de " Pim Pom" mediante un pictograma, a medida que vamos interpretando la canción presentamos las imágenes a los niños; éstas deben ser claras y coloridas para captar su atención, toda vez que lo logre pediremos al niño que nos interpreten la canción por si solos, para probar el nivel de aprendizaje (Gonzalez,2019)

Canción

Pimpón es un muñeco

Muy guapo de cartón

Se lava la carita

Con agua y con jabón

Pimpón siempre se peina

Con peine de marfil

Y aunque se hace tirones

No llora ni hace así

Pimpón dame la mano

Con un fuerte apretón

Que quiero ser tu amigo

Pimpón, Pimpón, Pimpón

Pinpón es un muñeco



Muy guapo de cartón

Se lava la carita



Con agua y con jabón

Pimpón siempre se peina

ACTIVIDAD 16: Lectura de pictogramas siguiendo un orden

Objetivo:

Desarrollar la lectura desde la identificación de pictogramas siguiendo un orden.

Destreza:

Lee los pictogramas de izquierda a derecha.

Tiempo:

15 min

Descripción de la actividad:

La actividad inicia mostrando a los niños las imágenes que se diferencian en tamaño, color, significado, pero se le destaca el tamaño como indicador para ordenarlas; esa proporción del tamaño entre las imágenes debe coincidir con el que realmente se tiene en la vida cotidiana. La parvularia hace una presentación de las imágenes (casa, auto, balón, flor,) presentadas de izquierda a derecha de mayor a menor tamaño y para cada imagen tiene una expresión. Ejemplo: ¡Casa de la familia!; ¡Auto de papá!; ¡Balón para jugar!; ¡Flor para mamá! Luego se pide a los niños que presenten desde la más grande hasta la más pequeña las imágenes y no se le pide nada más, si ellos desean hacerlo con frases excelente sino solo mencionarlas (Gonzalez,2019)



Capítulo cinco

Experiencia aplicada: Propuesta didáctica desde la creatividad motriz

La riqueza de las estrategias compartidas en este capítulo reside en su capacidad para conectar el cuerpo, la emoción y el pensamiento en una experiencia educativa auténtica. El docente encontrará en estas propuestas una guía flexible y adaptable que promueve el aprendizaje significativo y el bienestar del niño. La neurociencia deja de ser aquí un concepto abstracto para convertirse en una herramienta viva, aplicada y transformadora de la práctica pedagógica.

Este último capítulo presenta una experiencia pedagógica aplicada, centrada en el uso de cuentos motores como herramienta para estimular la creatividad motriz en niños de educación inicial. Se expone una propuesta didáctica que ilustra cómo es posible traducir los fundamentos teóricos de la neuroeducación en actividades prácticas, adaptadas a las características del desarrollo infantil y a las realidades del aula. Esta experiencia ofrece al lector un ejemplo concreto de intervención estructurada y replicable, que incluye: diagnóstico, estrategias pedagógicas que se concretan en actividades y propuesta de evaluación.

5.1 Presentación de la experiencia aplicada

La presente experiencia pedagógica se inscribe dentro de una propuesta didáctica innovadora que busca potenciar el desarrollo de la creatividad motriz en niños de Educación Inicial, a través del uso de los cuentos motores como recurso didáctico. La intervención se diseñó con el propósito de facilitar a los docentes estrategias metodológicas dinámicas y basadas en el movimiento, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva corporal, expresiva y creativa.

El objetivo general de esta propuesta fue implementar un programa de actividades centradas en los cuentos motores, orientado a la mejora de la creatividad motriz en estudiantes del nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Catorce de Junio, ubicada en la ciudadela Mirador del cantón Vinces, Ecuador. La población participante estuvo compuesta por 40 niños y niñas de entre 4 y 5 años de edad, junto a 25 docentes y 40 padres de familia que colaboraron en distintas fases del proceso.

La metodología empleada responde a un enfoque experimental con diseño de grupos control y experimental, en donde se aplicó el programa únicamente al grupo experimental, mientras que el grupo control mantuvo la enseñanza tradicional. La recolección de datos se realizó mediante encuestas cerradas dirigidas a docentes y padres, aplicadas durante sesiones previamente coordinadas. Los datos obtenidos fueron analizados para identificar la incidencia del recurso didáctico en la variable de estudio. La hipótesis planteada sostiene que los cuentos motores influyen de manera positiva en el desarrollo de la creatividad motriz, la imaginación y la fluidez expresiva de los niños, dentro de un enfoque ex post facto y descriptivo.

Esta experiencia se justifica por la necesidad de abordar una problemática evidente en el contexto educativo local: el uso limitado de recursos didácticos efectivos para trabajar la motricidad

y la creatividad desde la etapa preescolar. La ausencia de propuestas sistemáticas que integren el cuerpo, la imaginación y el lenguaje a través del juego narrativo limita las posibilidades de los niños para desarrollar habilidades motrices expresivas, fundamentales para su crecimiento integral. En este sentido, la intervención propuesta no solo aporta evidencia sobre la efectividad de los cuentos motores como estrategia de aula, sino que también promueve una enseñanza centrada en la acción, la emoción y la participación activa del niño. La experiencia que se comparte en esta obra fue tomada de la investigación realizada en el Ecuador, por Chávez (2019).

5.2. Resultados del diagnóstico de la experiencia aplicada

En este apartado se presenta el análisis estadístico sobre la problemática que existe en el desarrollo de la creatividad motriz de los niños de inicial.

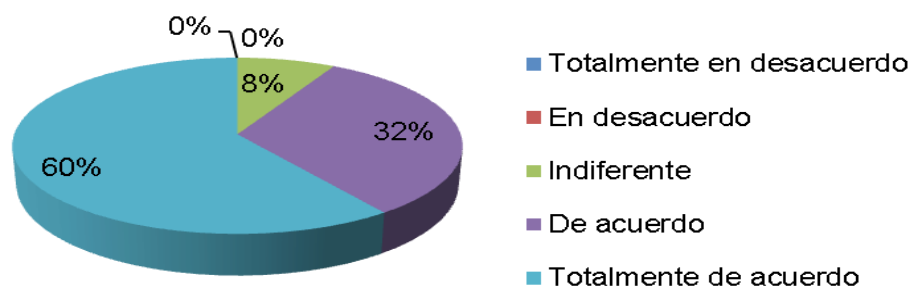
Presentación y análisis de los resultados - Encuesta dirigida a Docentes

Tabla 1. Importancia de la creatividad motriz

¿CONSIDERA IMPORTANTE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DEL INICIAL?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	2	8%
	De acuerdo	8	32%
	Totalmente de acuerdo	15	60%
	Total	25	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 1 Importancia de la creatividad motriz



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

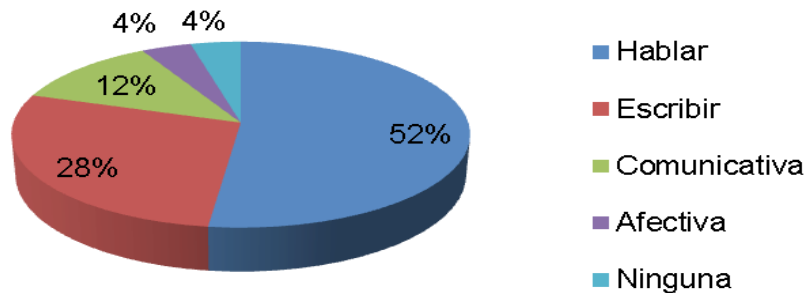
La mayoría de los docentes considera importante el desarrollo de la creatividad motriz de los niños del nivel inicial, por lo tanto, están completamente de acuerdo en que se deben aplicar estrategias para desarrollar la creatividad motriz adecuada a la edad de los niños del inicial motivo de esta investigación.

Tabla 2. Tipos de problemas de expresión comunicativa

¿Según su percepción, qué tipos de problemas de expresión comunicativa existen en los estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 2	Hablar	13	52%
	Escribir	7	28%
	Comunicativa	3	12%
	Afectiva	1	4%
	Ninguna	1	4%
Total		25	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 2. Tipos de problemas de expresión comunicativa



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

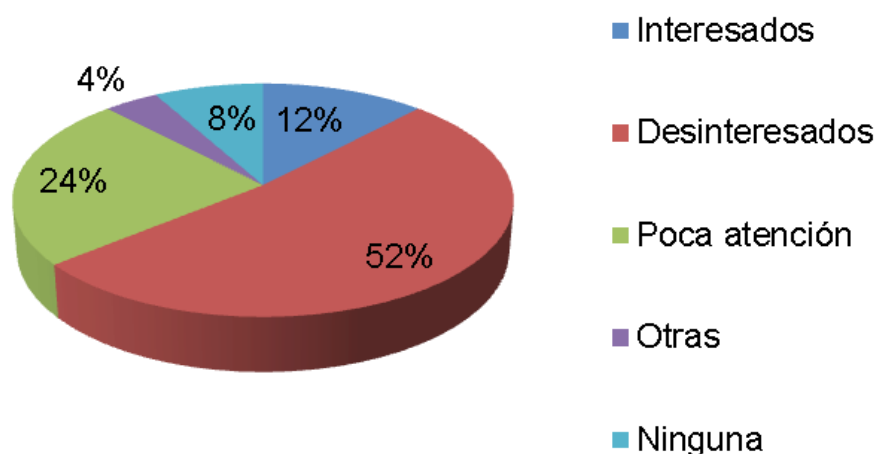
La mayoría de los docentes manifestaron que el hablar, es el problema de expresión comunicativa, mientras que otros indicaron que escribir es el problema por falta de creatividad motriz y que la comunicación la encuentra como problemática en la expresión del lenguaje, mientras que minoría dijeron que es afectiva y comentó que no tienen ninguna problemática.

Tabla 3. Impartir la clase en el aula

Al momento de impartir la clase en el aula los estudiantes se muestran:			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 3	Interesados	3	12%
	Desinteresados	13	52%
	Poca atención	6	24%
	Otras	1	4%
	Ninguna	2	8%
Total		25	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 3. Impartir la clase



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

La mayoría de los docentes encuestados dijeron que están desinteresados los estudiantes, al momento de impartir las clases en el aula, seguidos de los que prestan poca atención a las clases, otros manifestaron estar interesados y en la minoría dijeron que ninguna.

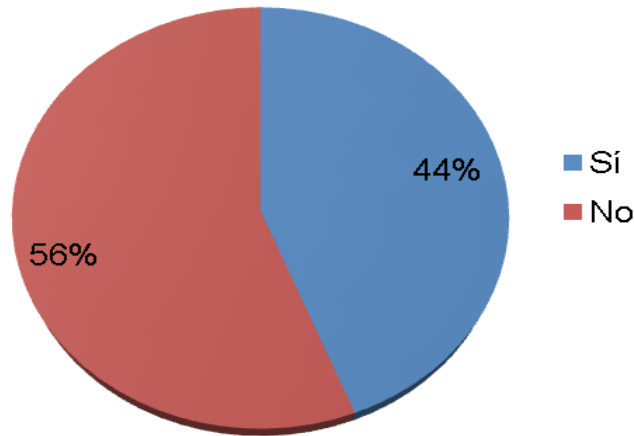
Tabla 4. Cantar en el aula de clases

¿Les gusta cantar a los niños en el aula de clases?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %

Ítems	Sí	11	44%
4	No	14	56%
Total		25	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 4. Cantar en el aula de clases



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

La mayoría de los docentes encuestados dijeron que No, les gusta cantar a los niños en el aula de clases y la minoría manifestaron que Sí les gusta, debido a la falta de estrategias didácticas en las clases educativas.

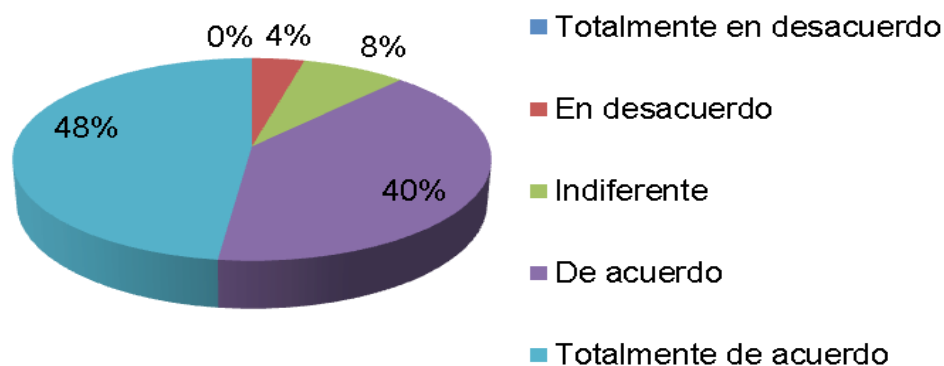
Tabla 5. Cuentos motores

¿Está de acuerdo en la implementación del recurso didáctico de los cuentos motores, que ayude a mejorar la enseñanza en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 9	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	1	4%
	Indiferente	2	8%
	De acuerdo	10	40%
	Totalmente de acuerdo	12	48%

Total	25	100%
--------------	-----------	-------------

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 5. Cuentos motores



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

La mayoría de los docentes encuestados dijeron estar Totalmente de acuerdo, en la implementación del recurso didáctico de los cuentos motores, que permita mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, otros que están De acuerdo y la minoría dijeron estar indiferente y están En desacuerdo.

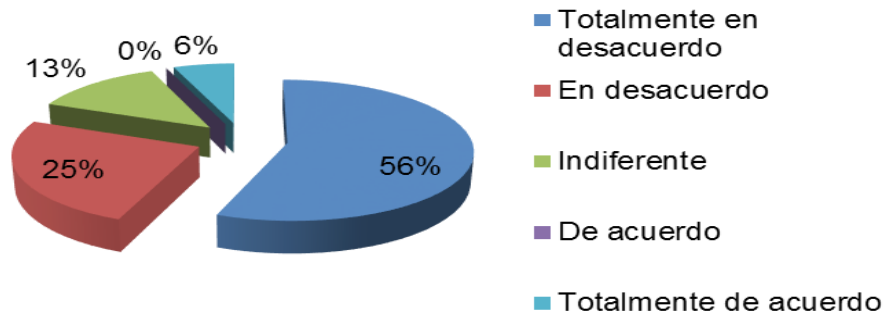
Resultados de las encuestas dirigidas a los Padres de Familias

Tabla 6. Expresión cuando se comunica oralmente

¿Su niño se expresa claramente cuándo se comunica oralmente?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 6	Totalmente en desacuerdo	22	56%
	En desacuerdo	10	25%
	Indiferente	5	13%
	De acuerdo	0	0%
	Totalmente de acuerdo	3	6%
Total		40	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 6. Expresión cuando se comunica oralmente



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

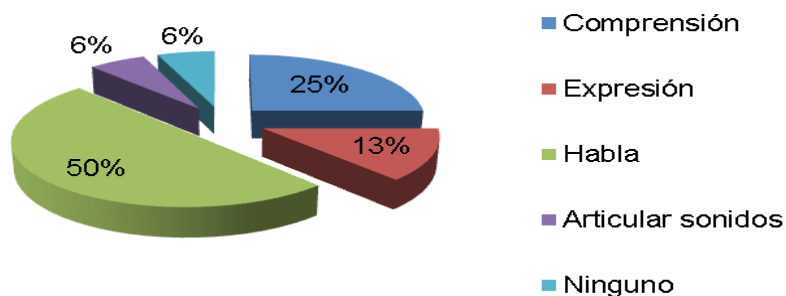
La mayoría de los padres de familias encuestados respondieron que están Totalmente en desacuerdo, se le entiende claramente lo que expresa oralmente un niño, debido a la débil expresión verbal por falta de la creatividad motriz, seguidos del que dijeron estar En desacuerdo, otros se mantienen Indiferente y la minoría manifiesta estar Totalmente de acuerdo.

Tabla 7. Dificultades del niño en el lenguaje

¿Qué tipos de dificultades en la expresión del lenguaje presenta su hijo?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 7	Comprensión	10	25%
	Expresión	5	13%
	Habla	20	50%
	Articular sonidos	3	6%
	Ninguno	2	6%
Total		40	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 7. Dificultades del niño en el lenguaje



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

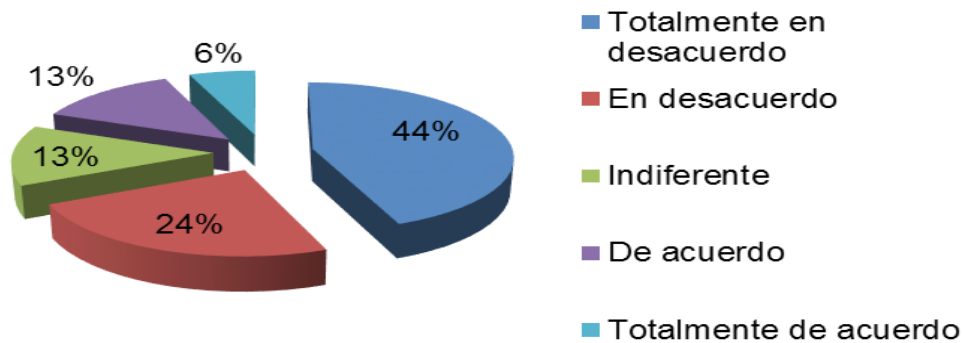
La mayoría de los padres de familias encuestados respondieron que el Habla, es el tipo de dificultad que presenta su hijo en la expresión del lenguaje, debido a los problemas presentado en la expresión verbal y el desarrollo de la creatividad motriz de los niños, seguidos del que manifiestan la comprensión, otros con Expresión y la minoría con Articular sonido y Ninguno.

Tabla 8. Construcción de frases con facilidad y creatividad

¿Su hijo/a construye frases con facilidad y creatividad?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 8	Totalmente en desacuerdo	17	44%
	En desacuerdo	10	24%
	Indiferente	5	13%
	De acuerdo	5	13%
	Totalmente de acuerdo	3	6%
Total		40	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 8. Construcción de frases con facilidad y creatividad



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

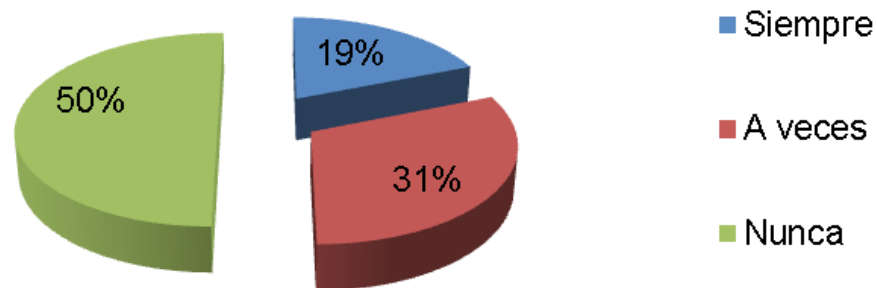
La mayoría de los padres de familias encuestados respondieron que están Totalmente en desacuerdo, que sus hijo/a construyen frases con facilidad y creatividad en el aula, debido a la inadecuada enseñanza que se ofrece los niños en la escuela, seguidos del que manifestaron están En desacuerdo otros dijeron estar Indiferente y De acuerdo y la minoría manifiestan estar Totalmente de acuerdo.

Tabla 9. Conexión de letras con sonidos

¿Su hijo/a puede conectar las letras con los sonidos?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %
Ítems 9	Siempre	8	19%
	A veces	12	31%
	Nunca	20	50%
Total		40	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico 9. Conexión de letras con sonidos



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

La mayoría de los padres de familias encuestados respondieron que Nunca, sus hijo/a pueden conectar las letras con los sonidos por la falta de estrategias y recursos didácticos, seguidos de los que manifestaron que A veces y la minoría dijeron que Siempre.

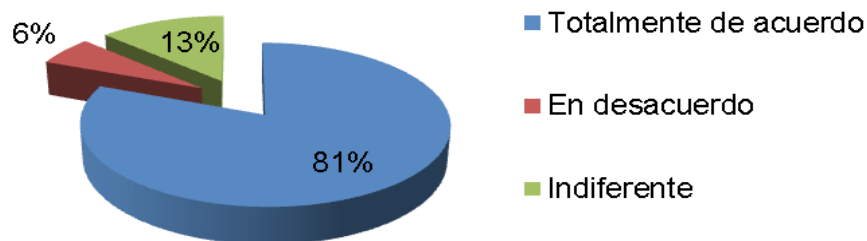
Tabla 10. Implemento de cuentos motores

¿Está de acuerdo que los docentes implementen los cuentos motores, que ayude a mejorar el lenguaje y la creatividad motriz del niño?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes %

Ítems 10	Totalmente de acuerdo	32	81%
	En desacuerdo	3	6%
	Indiferente	5	13%
Total		40	100%

Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Gráfico10. Implemento de cuentos motores



Fuente: EGB Catorce de Junio. Elaborado por: (Chávez, 2019)

Análisis:

La mayoría de los padres de familias encuestados manifiestan que están Totalmente de acuerdo, que los docentes y la institución implementen recursos didácticos de los cuentos motores, que ayude a mejorar el lenguaje y la creatividad motriz, seguidos de los que manifestaron estar Indiferente y la minoría está En desacuerdo.

5.3. Programa de intervención para el desarrollo de la creatividad motriz

El programa de intervención propuesto se centra en el desarrollo de la creatividad motriz en niños de educación inicial, a través de la implementación de cuentos motores como recurso didáctico. Esta iniciativa responde a la necesidad de ofrecer experiencias significativas que integren movimiento, imaginación y expresión corporal dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre sus objetivos principales se encuentran: fomentar la creatividad motriz en los estudiantes, aplicar de forma sistemática la estructura de los cuentos motores en el aula y sensibilizar a los docentes sobre la importancia de incorporar estos recursos para enriquecer las prácticas pedagógicas en el nivel inicial.

La intervención está diseñada para desarrollarse durante un mes —específicamente en junio— en la Escuela de Educación Básica Catorce de Junio, ubicada en el cantón Vinces, Ecuador. Está dirigida a niños y niñas de 4 a 5 años, organizándose en cuatro sesiones semanales de 40 minutos, integradas en el horario escolar regular. Cada sesión gira en torno a un cuento motor y se estructura en tres

momentos: inicio (activación), parte principal (ejecución motriz narrativa) y cierre (vuelta a la calma). Las actividades se desarrollan tanto de manera individual como grupal, promoviendo la participación activa de los estudiantes y el acompañamiento de las familias en el hogar. De esta forma, el programa se configura como una propuesta coherente con los principios de la neuroeducación, que busca estimular el desarrollo integral del niño desde una perspectiva corporal, creativa y contextualizada.

5.3.1. Actividades para el desarrollo de la creatividad motriz



Actividad 1.- Pepito el naufrago

Fuente: <http://www.pekelandia.com/wp-content/uploads/2013/06/naufrago.jpg>

Sesión: 1

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales:

- Bancos suecos, bolas de periódico, loro como blanco, pelotas, pandero.

Objetivo:

- Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, cuerpo, espacio, tiempo ritmo, estructura espacio temporal, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico.
- Desarrollo de la actividad

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Pepito era un niño muy extrovertido que un día decidió irse de casa porque se creía lo suficientemente mayor como para vivir él solo una gran aventura.

Nada más salir de su casa tuvo que correr un rato porque un perro le perseguía. (Corremos todos por el espacio sin chocar los unos con los otros)

Para salvarse del perro se metió en una caja de madera. Como la caja era muy pequeña se tuvo que encoger muchísimo y ocupar el menor espacio posible. (Nos encogemos y nos hacemos lo más pequeño posible)

De pronto empezó a vibrar la caja, (todos vibramos en el suelo), y a dar saltos pequeños. (Damos pequeños saltos).

Cuando Pepito salió de la caja estaba en la cubierta de un inmenso barco.

Se oyó el ruido de los motores del barco y el sonido de una sirena que anunciaba el comienzo de un viaje.

Pepito expresó su pánico y empezó a llorar. (Expresamos pánico y hacemos como que lloramos).

Nuestro aventurero no se había montado nunca en un barco así que comenzó a encontrarse mal y a caminar por la cubierta del barco muy mareado. (Caminamos como si estuviésemos mareados).

De pronto se cayó por la borda al mar y como era de noche nadie se dio cuenta. (Todos nos tiramos al suelo como si nos cayéramos del barco y nadamos).

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Pepito nadaba de un lado para otro y la corriente y las olas lo arrastraban de aquí para allá. (Nos desplazamos por el espacio, como si estuviéramos nadando de un lado para otro. Damos giros empujados por las olas).

Un delfín lo vio y fue a ayudarlo. Lo dejó en la orilla del mar y Pepito al ver la suerte que había tenido comenzó a dar saltos de alegría. (Damos saltos de alegría por todo el espacio hacia adelante, hacia un lado, hacia otro).

Al delfín le hacía mucha gracia ver a Pepito andando a cuatro patas por la orilla (andamos con cuatro apoyos).

Con mucha tristeza Pepito se despidió del delfín y se adentró en el interior de la isla en la que se encontraba para buscar comida. Expresamos tristeza por dejar al delfín y nos despedimos.

Pepito era un niño al que le gustaba mucho estar en muy buena forma así que se puso a realizar unos ejercicios:

- Estirar una pierna hacia atrás y luego la otra.
- Correr por el espacio sin chocarse.
- Realizar giros sobre sí mismos.
- Nos tumbamos y hacemos con los pies en alto la bicicleta.
- Desplazamientos de puntillas y con el talón.

Tras realizar los ejercicios anteriores, pensó que podría hacer equilibrio con unos troncos. (Hacemos equilibrio pasando por encima de un banco sueco)

De repente vio un pájaro muy grande que le estaba quitando la ropa, y debía espantarlo si no quería quedarse sin nada; por allí solo tenía piedras (bolas de papel) y muchos árboles (espalderas) por lo que Pepito se las avió para espantarlo. Hay un loro pegado en la pared.

Pepito escuchó música: era la música de un pandero. Se acercó al sitio en el que se oía andando al ritmo de la música. Nos movemos al ritmo de la música.

Cuando llegó al sonido, vio a un niño de su misma edad, que estaba bailando la canción. Se saludaron con un poco de vergüenza y se presentaron el uno al otro. Nos saludamos mostrando vergüenza. El niño nuevo se llamaba Tito y había llegado a la isla de la misma forma que Pepito.

Tito tenía muchos materiales fabricados por él así que ellos dos se pusieron a jugar a montones de cosas.

-Llevar entre los dos la pelota sin que se caiga con diferentes partes del cuerpo (la barriga, la mano, el hombro, etc.)

-Se ponían uno delante de otro y se pasaban la pelota por arriba y por debajo.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

Como se encontraban un poco cansados decidieron jugar a otro juego. El juego de imitar a los animales que habían visto ese día en la isla.

Los animales eran un león, un delfín y un loro. Imitamos a los animales.

De repente, se escuchó un helicóptero y ellos se pusieron a buscar rápidamente palos del suelo para hacer una fogata y con el humo avisar a los pilotos del helicóptero de que estaban allí, pero los palos estaban liados por ramas y debían darse mucha prisa.

Desliamos las picas y las colocamos en el centro del aula.

Encendieron la fogata y no tardó en que los vieran.

Hicieron gestos y dieron gritos para que los vieran. Así que el helicóptero bajó y los salvó.

Una vez en casa Pepito les prometió a sus padres que no se iba a ir más de casa y que se iba a comportar como los niños de su edad.

Actividad 2.- El niño que tenía miedo



Fuente:<http://rincondelecturas.com/lecturas/20065-el-nino-que-tenia-miedo-de-todo-y-de-nada/images/el-nino-que-tenia-miedo-de-todo-y-de-nada.png>

Sesión: 2

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales:

- Silbato - Pito

Objetivos:

- Identificar y expresar emociones: alegría, miedo y asombro. Desarrollar las Habilidades motrices básicas:

desplazamiento, saltos, giros. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio.

Desarrollo de la actividad

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Érase una vez un niño llamado Marcos que no le gustaba ir a la playa y esto sí que era una cosa rara porque la playa es muy bonita y agradable, con mucha arena para jugar y mucha agua para bañarse.

Sus padres estaban no podían entender qué le pasaba y por qué se ponía a patalear y a gritar al colocarle el bañador y se lo llevaban con ellos a la playa.

Un día que hacía un tiempo muy agradable sus padres se metieron en la tienda de campaña que habían puesto en la playa para colocarse sus bañadores.

Marcos tuvo miedo de que a él también se lo pusieran y se escapó en cuanto sus padres se metieron. Y se fue andando por la arena, sin girar la cabeza hacia atrás.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Marcos empezó a andar por la playa, luego aligeró el paso, después empezó a trotar y por último a correr con todas sus fuerzas para que su madre no lo pudiera ver. Y de este modo se encontró con una charca hermosísima. Las algas colgaban de sus bordes y el agua era azul y estaba muy clara y por todas partes nadaban unos seres muy pequeñitos con mucho brillo y con miles de colores. Marcos se quedó contemplándolo sin saber lo que eran, primero sobre un pie y luego sobre otro.

Marcos intentó pescar una de esas criaturas. Pero la charca estaba al otro lado y entre medio separaba un precipicio; por ello debió saltar lo más lejos posible. Una vez que pasó al lado de la charca, se acercó a ella, se puso de puntillas, lanzó su red y consiguió pescar a uno de esos extraños seres brillantes. ¡Se quedó asombrado al ver que había conseguido pescar un hada que vive en el agua! El hada emitía unos raros sonidos, como si estuviese asustada. Vamos a imitarla.

De repente, otra hada salió de la charca suplicándole a Marcos que no se la llevara:

-¡Por favor, por favor, suelta a mi amiga no te la lleves porque se moriría del susto!

Marcos lo comprendió porque sabía muy bien lo que era el miedo. De modo que la soltó.

Pero el hada se había puesto mala y debían transportarla rápidamente a la charca. Entre dos alumnos debemos coger a otro y llevarlo al final del pabellón.

Seguidamente, se oyeron muchos gritos de alegría y unas pequeñas hadas salieron del agua y subiendo por todo su cuerpo lo abrazaban y lo acariciaban con sus bracitos mojados. Todos nos tocamos todas las partes del cuerpo nombrándolas para acariciar así a todas las hadas. Y empezaron a girar y a girar alrededor de él. Giramos sobre nosotros mismos.

-¡Métete en la charca a jugar con nosotras!- exclamó un hada.

-No, muchas gracias, me da miedo el agua de la playa y desearía que no me diera tanto miedo. Le respondió Marcos.

-¡Ya has deseado algo! Exclamaron las hadas del agua. Así que vamos a concederte tu deseo.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Así que para relajarse se tumbaron todos en el suelo y comenzaron a hacer una relajación respirando profundamente para tranquilizarse. Primero movían una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos, los dos pies, la cabeza, la boca, el cuello hacia los lados, etc.

Finalmente, Pepito apareció de nuevo en la playa con sus padres y se bañaron juntos en el agua sin ningún temor.

Actividad 3.- El reloj dormilón



Fuente: <https://thumbs.dreamstime.com/z/hora-de-levantarse-dormil%C3%B3n-127807398.jpg>

Sesión: 3

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Materiales:

- Picas, ladrillos, cuerdas, aros, equipo de sonido, cd de música, silbato, pito.

Objetivos:

- Identificar y expresar emociones: tristeza y alegría. Desarrollar las Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Todo ocurrió en Relojelandia, el país de los relojes, donde nacen todos, todos los relojes que existen en el mundo. Vivía entre todos los relojes del reino uno al que llamaban el reloj Dormilón. Porque desde que nació nunca había sido capaz de marcar bien la hora y como el tiempo no pasaba para él, siempre estaba durmiendo. Cada vez que se despertaba lloraba mientras pensaba muy tristemente: todos funcionan divinamente y en poco tiempo podrán marcharse al reino de los hombres, pero yo por dormir tanto tendré que quedarme aquí con todos los relojes rotos. Imitamos que lloramos.

Y pensando en los relojes antiguos se dispuso a andar lentamente. Imitamos a un anciano con su joroba, andando a cuatro patas, cojeando de un pie.

Mientras tanto, en el otro extremo del reino estaba Temporín (el mejor amigo de Dormilón) junto con el resto pueblo reunido con Agujín- tin-tin (el gran mago del país) para resolver el problema de Dormilón. Todos estaban sentados cuando de repente Agujín dijo: Hay que ir a Tuerquilandia. El que más rápido supere la prueba que les voy a poner tendrá que ir allí en busca de la aguja mágica del reloj que salvará a Dormilón.

La prueba consistía en pasar por debajo varias barras de reloj con cuatro apoyos, (picas sobre ladrillos atadas con una cuerda) después saltar en tres números (aros) y por último andar sobre una aguja del reloj muy fina (cuerdas).

Todos los habitantes del reino realizaron la prueba y el que más rápido la hizo fue Temporín quién se puso muy contento. Expresamos alegría. Así que Temporín comenzó su viaje hacia Tuerquilandia.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Pero para llegar a Tuerquilandia deberá ir a cinco países muy extraños y salir; cada país tiene una locura que contagia a todo el que entra y de la que es complicado deshacerse.

El primer país en el que penetró se llamaba Espacialandia. Era un país gigante, sin embargo, sus habitantes se desplazaban de un lado para otro únicamente por el centro del país, dejando todo lo demás vacío. Nos desplazamos únicamente por el centro del aula.

El segundo país era un país de nombre desconocido porque nadie había logrado salir de él. Cuando entró observó que todos los ciudadanos estaban por tríos y debían mantenerse en cinco apoyos, luego en cuatro, luego en tres y luego en dos. Vamos a jugar como en este país.

El tercer país se llamaba Flexibilandia. Todos los ciudadanos estaban impacientes por llegar a tocarse la punta de los dedos con las piernas rectas. Le resultaron muy difíciles estos ejercicios así que salió rápido de ese país.

El cuarto país se llamaba Numerín. Ya le quedaba menos. Este es el país de los números y los habitantes estaban todo el tiempo representando con su cuerpo el número que se decía por el megáfono, primero individualmente y luego en grupos de tres. Representamos corporalmente el número que diga el profesor, primero de pie y luego a vista de águila.

Y por fin llegó a Tuerquilandia donde estaba la aguja mágica. En él se oía una música y todos sus habitantes se movían al ritmo de esta. Cuando la música se detenía, todos se quedaban inmóvil por completo hasta que volvía a sonar la música. Cuando nadie se dio cuenta consiguió coger la aguja mágica y deseó con todas sus fuerzas ir a donde estaba Dormilón.

Su deseo se cumplió y cuando llegó hasta Dormilón este estaba dormido boca abajo y debía girarlo. Nos ponemos por parejas, uno se coloca boca abajo y el otro debe intentar darle la vuelta; después se cambian roles. Cuando por fin Dormilón estaba boca arriba, Temporín le dio la tuerca mágica y Dormilón empezó a moverse poco a poco.

El pueblo entero aplaudía y Dormilón no paraba de dar saltar de un lado para otro. Saltamos desplazándonos por el espacio.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

Cuando pasó un largo rato todos se fueron a dormir comenzando a relajarse:

Primero movía una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos a la

vez, las dos piernas a la vez. A continuación, movía la boca, intentaba mover la nariz y por último el cuello.

Y así todos los habitantes de Relojelandia se quedaron dormidos, sabiendo que nuestro amigo Dormilón sería ya el primero en levantarse todos los días. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.



Actividad 4.- Los niños exploradores

Fuente: <https://previews.123rf.com/images/denispc/denispc1505/denispc150500072/40324143-grupo-de-ni%C3%B1os-exploradores-de-dibujos-animados-vistiendo-trajes-diferentes.jpg>

Sesión: 4

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales:

- Ruedas, banco sueco, cofre con monedas, baúl, picas y pelotas.

Objetivos:

- Desarrollar las capacidades perceptivo motrices como la estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. Desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Agustín y sus amigos son unos exploradores que se han lanzado a la aventura sin saber lo que realmente se van a encontrar por el camino, son un grupo de niños y niñas que buscan un tesoro. Esta idea se les ocurre cuando el profesor les contó una historia real sobre el tesoro de una tribu antigua perdida en el bosque en una zona encantada. Esta tribu le quitaba todo lo que tenía a los barcos que intentaban hacerse con el control del bosque y siempre escondían el tesoro en un lugar secreto. Estos exploradores no sabían que los indios de la tribu habían puesto muchas trampas en su bosque y era muy difícil acceder a él si no eres un auténtico explorador.

Por fin han llegado los exploradores al bosque después de un viaje con muchas turbulencias, así que están un poco mareados. Nos desplazamos por el aula de un lugar a otro como si tuviésemos mareo.

Al bajar nos hemos encontrado con unas arenas movedizas (ruedas) que los exploradores tendrán que ir saltando de forma rápida para no quedar atrapados.

Después del primer obstáculo y gran prueba de estos ingeniosos indios, tendremos que cruzar el río de orilla a orilla. Este río es muy peligroso porque tiene pirañas, pero por suerte la pasada noche hubo una gran tormenta y ha derribado un árbol (banco sueco) que nos servirá como puente.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Los exploradores ya han llegado a la gran prueba, el famoso laberinto del que tanto les había hablado el profesor, es un gran bosque encantado con diferentes árboles (picas) que si lo pasamos sobreviviremos todos. Para ello tendremos que esquivarlos, saltarlos o incluso pasar por debajo.

Una vez que pasaron el laberinto, este lanzó un hechizo a la mitad de la tripulación convirtiéndolos en cucarachas boca arriba. El resto, para poder salvar a sus compañeros deben darle la vuelta.

Por fin, rompieron este hechizo y pudieron continuar su aventura. Pero el laberinto, que es muy sabio y habiendo visto la facilidad con la que habían roto el hechizo los exploradores les lanzó uno aún peor.

Dos de los niños deben intentar abrazarse y el resto que está poseído debe impedir que esto ocurra. Para ello un alumno se colocará en un extremo del pabellón y otro en el otro. El resto de los alumnos se colocarán en el centro y deben impedir que se junten. Se realizará dos veces, la segunda vez con una berrera.

Finalmente han conseguido esquivar las famosas trampas, pero aún queda la última para conseguir el tesoro. A la salida del laberinto hay una serie de cocos (pelotas) que deben ser lanzados e introducidos en el agujero (baúl). Al llegar a siete cocos, el cofre saldrá de ese agujero, se abrirá y conseguirán el ansiado tesoro.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

¡Por fin lo consiguieron! Era un cofre repleto de monedas de oro.

Los exploradores decidieron quedarse esa noche en el bosque para día siguiente emprender el camino de vuelta. Pero para no ser descubiertos por la tribu que allí habitaba tenían que esconderse, así que decidieron fabricarse una casa con unos materiales que había por allí. Por grupos de cinco deben construir una casa con los materiales que quieran.

5.3.2. Propuesta de evaluación para la intervención

Evaluación de la aplicación del programa de intervención: al final de cada sesión se evaluará el cómo se ha desarrollado la sesión y se recogerán las posibles incidencias que se hayan podido dar. Se evaluarán diferentes aspectos del procedimiento como:

- Materiales y espacios adecuados para realizar la sesión.
- Preparación y motivación del docente o familiar para el desarrollo de las actividades.
- Adecuación de las actividades al número de alumnos.
- Tiempo adecuado para el desarrollo de la sesión.

Evaluación pre y post aplicación el programa para determinar la efectividad del mismo: previo a la aplicación del programa se analizarán los diferentes componentes de las sesiones de trabajo (recursos didácticos y desarrollo de la creatividad motriz), los patrones básicos de los cuentos motores para la creatividad motriz y se pondrá en relación con el rendimiento académico tomando de referencia las calificaciones del primer parcial del primer quimestre.

Para llevar a cabo la evaluación se utilizarán como nota las establecidas en la malla curricular del MINEDUC. Además de la Prueba de Observación de Educación Inicial. La evaluación se realizará a todos los alumnos de educación inicial de 4 a 5 años. Una vez ejecutado el programa se volverá a evaluar a todos los alumnos del nivel inicial y se comprobarán si la aplicación del programa ha mejorado los resultados en las pruebas para el desarrollo de la creatividad motriz y si las calificaciones de este primer parcial han mejorado en relación a las calificaciones del grupo control.

Satisfacción del programa de intervención: se recogerá a través de un cuestionario, el nivel de satisfacción con las actividades del programa desarrolladas, al docente, a los padres y a los estudiantes de educación inicial.

Con la presentación de esta experiencia, culmina un recorrido que ha unido ciencia, pedagogía y acción educativa. La propuesta didáctica desarrollada evidencia que es posible diseñar programas innovadores, sensibles y efectivos que potencien el desarrollo integral infantil desde la creatividad en movimiento. Este capítulo invita al lector a continuar creando, adaptando y explorando nuevas formas de enseñar con el cuerpo, desde el juego y para la vida.

Concluye esta obra, pero no termina el camino. Cada página ha sido escrita con la convicción de que educar en la infancia es sembrar en el terreno más fértil del ser humano: su cerebro, su cuerpo, su emoción y su alma en crecimiento. Hoy más que nunca, la neurociencia nos recuerda que enseñar es un acto de amor consciente, que se nutre del movimiento, de la experiencia y de la creatividad. A ti, lector, docente, investigador o cuidador, te invitamos a seguir creando, adaptando y soñando estrategias que respeten la singularidad de cada niño. Que este libro sea solo el inicio de un viaje más amplio, donde enseñar se convierta en el arte de acompañar el desarrollo infantil con ciencia, corazón y juego. Porque cada paso que das en favor de la infancia, es un paso hacia un futuro más humano.



Referencias Bibliográficas

- Ardanaz, T. (2009). La Psicomotricidad en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 328(16), 1-10.
- Bodero Cáceres, C. (2017). La neurociencia en la primera infancia. *Apuntes De Ciencia & Sociedad*, 7(1). <https://doi.org/10.18259/acs.2017002>.
- Cetre Vásquez R. P., Ramírez Aguirre G. A., Ripalda Asencio V. J., Macías Alvarado J. M. (2024). Formación en estimulación temprana para el desarrollo de las habilidades en las áreas: cognitiva, lenguaje, motora y social en infantes de cero a tres años. *Revista Ciencia y Educación*. 5(6). <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.11640992/533>.
- Chávez Palacios, K. E. (2019). El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en Educación Infantil [Trabajo de fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio UNIR.
- Consejo Científico Nacional de Desarrollo Infantil. (2019). La ciencia del desarrollo cerebral temprano permite tomar decisiones informadas de inversión en la infancia temprana. https://developingchild.harvard.edu/wp-content/uploads/2024/10/01_LA-CIENCIA-DEL-DESARROLLO-INFANTIL-TEMPRANO2-2.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Cuevas Cervera JL, Machado Casas I.S. (2023) Neurodesarrollo en los dos primeros años, ¿todo bien? En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización en Pediatría 2023. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; p. 195-205. https://www.aepap.org/sites/default/files/pag_195_205_neurodesarrollo.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Gallego Marín M. A. (2022). La importancia de la estimulación adecuada durante el neurodesarrollo en la primera infancia. *Revista Senderos Pedagógicos*. 10.53995/sp.v10i10.947. <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/947/1408>
- González Cedeño Maira Azucena (2019). Estimulación de la pre-lectura en niños de 4 a 5 años mediante Pictogramas en la Unidad E Siglo XXI "DR. Luis Aveiga Barberán, El Carmen. Ecuador. Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano. Carrera de Administración de Centros Infantiles.
- Guevara Guerrero M., Sánchez Reyes J. E. (2022). Desarrollo y cognición. Exploraciones para la comprensión y promoción del pensamiento en la primera infancia y la niñez. Editorial Universidad Icesi. <https://repository.icesi.edu.co/server/api/core/bitstreams/6bc537fe-6808-46ca-9fdd-5e9d3385b31d/content>.
- Hernández, A. (2024) Neurodesarrollo infantil: Etapas, características y signos de alerta. Aprendizaje Significativo, Educación Infantil, Innovación educativa, Inteligencias Múltiples, Trabajo por proyectos. <https://sangabriel.es/neurodesarrollo-infantil-etapas-caracteristicas-y-signos-de-alerta/>

- Mosquera Ortiz C., Moreno Arroyo A. (2024) La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: ¿un anacronismo en la era digital? *Revista Formativa. Voces críticas y constructivas*. 1(1). Bogotá. Colombia. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/latuerka/article/view/8583/7688>
- Rojas-Valladares, A. L., Domínguez-Urdanivia, Y., & Macías-Merizalde, A. M. (2024). La estimulación del neurodesarrollo infantil como parte de la formación inicial del profesorado. *Revista Mexicana De Investigación E Intervención Educativa*, 3(2), 99–107. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i2.89>
- Rosales M., Revelo P., Guijarro J. (2023). La importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo: Un análisis documental y de campo. *Revista ALPHA y OMEGA*. 1(1) <https://doi.org/10.24133/ALPHAOMEGA.VOL01.01.2023.ART02>.
- Top Doctors (2024). Neurodesarrollo infantil. *Diccionario médico*. México. <https://www.topdoctors.mx/diccionario-medico/neurodesarrollo-infantil/>



El presente libro, “Neurodesarrollo y Motricidad en la Educación Infantil: Estrategias Pedagógicas Basadas en la Neurociencia”, constituye una valiosa contribución para el campo de la educación inicial, al integrar con rigor y sensibilidad dos pilares fundamentales del desarrollo infantil: el cerebro y el cuerpo. En sus páginas se

articulan fundamentos teóricos, reflexiones pedagógicas y estrategias basadas en la neurociencia, con un profundo respeto por la infancia como etapa clave y determinante en la formación del ser humano.

ISBN: 978-9942-626-28-8

