



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

GUÍA DE USO DE LA PRODUCCIÓN  
TÉCNICA

TEMA: CASITA SENSORIAL

INTEGRANTES:

KARINA CORREA

LEYDI ELIZALDE

ANGEL CEPEDA

ELVA SOTO

KAREN CHANTERA



## GUÍA DE USO DE LA PRODUCCIÓN TÉCNICA

### TEMA: CASITA SENSORIAL

Aplicación de la casita sensorial para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de 2 a 3 años de edad del Guagua centro de desarrollo infantil comunitario "San José" ubicado en la ciudad de Quito sector San Carlos.

### PRESENTACIÓN

La estimulación sensorial tiene como objetivo hacer surgir o incrementar la respuesta de un individuo ante el entorno, principalmente hacia los objetos y personas. Esta estimulación se realiza a través de las vías sensoriales que envían información a las diferentes áreas cerebrales implicadas, favoreciendo así su activación (González, 2009).

Por esta razón se crea una casita sensorial, espacio que suele organizarse en actividades individuales, o en grupos pequeños, teniendo en cuenta los intereses y características de cada uno de los niños con los que se trabaja.

El material que se incluye en la casita sensorial puede ser utilizado por cualquier persona, bajo previa capacitación del manejo de la misma, de tal manera la comunidad educativa en la cual se planteará el proyecto será incluido en el desarrollo del aprendizaje de los niños y del entorno que los rodea.

### EL APRENDIZAJE INFANTIL PARA MARÍA MONTESSORI

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.





Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.

Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos.

Entre sus escritos aparece: «Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar».

Consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado.

Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

María Montessori elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método.

No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno.

Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral.





En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación.

Otra característica es que casi todo el equipo es auto correctivo, de manera que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño se dé cuenta de ello por sí mismo. Una tarea realizada incorrectamente encontrará espacios vacíos o piezas que le sobren.

## EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Expresión y comunicación

## EL ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Exploración del cuerpo y motricidad.

## OBJETIVO DE APRENDIZAJE

- Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetivos
- Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.

## CONTENIDOS

- Controla movimiento de brazos, muñecas y dedos.
- Manipula objetos con los tres dedos (pulgares, índice, medio).
- Realiza ejercicios para recoger objetos pequeños.
- Realiza ejercicios para guardar objetos pequeños en recipientes acorde al tamaño.
- Realizar habilidades de coordinación de movimientos de manos y dedos como:  
Ensartar cuentas con orificio más pequeño, más grande.
- Ensartar ejes combinados y figurativos o rompecabezas verticales.
- Enroscar frascos, botellas, galones de diferentes tamaños de más pequeño a más grande.





- Girar perillas de diferentes juguetes.
- Apilar mayor número de objetos, entre otros.
- Pulse botones (luz).
- Manipula objetos con coordinación de una mano a la otra.

## OBJETIVO

El objetivo de esta guía es lograr el correcto funcionamiento y ejecución de la pinza palmar, pinza trípode, pinza digital en niños de 2 a 3 años de edad, ya que la motricidad fina comprende todas aquellas actividades de las niñas y niños que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos.





## LOGROS DE APRENDIZAJE

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO	DESTREZA	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	EXPLORACIÓN DEL CUERPO Y MOTRICIDAD	Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode			
		Realiza acciones de coordinación de movimiento de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.			
		Realizar trazos a través de garabateo controlado, utilizando la pinza trípode y formato A6.			
		Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.			
		Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba7abajo, dentro7fuera mediante desplazamiento de acuerdo a consignas dadas.			





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

FICHA DE OBSERVACIÓN	
NOMBRE:	
FECHA:	EDAD:
OBSERVACIÓN	ANÁLISIS DEL REGISTRO
FECHA:	EDAD:
OBSERVACIÓN:	ANÁLISIS DEL REGISTRO:
FECHA:	EDAD:
OBSERVACIÓN:	ANÁLISIS DEL REGISTRO:
FECHA:	EDAD:
OBSERVACIÓN:	ANÁLISIS DEL REGISTRO:





LISTA DE COTEJO								
MES:								
SEMANA:								
GRUPO DE EDAD:								
ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE:								
CONTENIDOS PARA DESARROLLAR LAS DESTREZAS								
N° NOMBRE DE NIÑAS Y NIÑOS DEL GRUPO DE EDAD	SI		NO		SI		NO	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

OBSERVACIONES:







REGISTRO ANECDÓTICO	
Nombre:	
Fecha:	
Observación:	
REGISTRO ANECDÓTICO	
Nombre:	
Fecha:	
Observación:	
REGISTRO ANECDÓTICO	
Nombre:	
Fecha:	
Observación:	





Nombre de la educadora \_\_\_\_\_

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Fecha de ingreso al centro: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

## EVALUACIÓN Y VALORACIÓN DE CONDUCTAS OBSERVABLES Y DE MONITOREO

### 24 - 36 MESES

SENSORIAL MOTRIZ	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Imita movimientos de otros			
Patea una pelota inmóvil			
Lanza una pelota u otro objeto con ambas manos			
<b>Gira perillas</b>			
<b>Aprieta y suelta con movimientos de pinza</b>			
Realiza movimientos con las manos para acompañar canciones infantiles			
Camina y mantiene el equilibrio perfectamente			
<b>Abotona</b>			
<b>Cierra cierres</b>			
<b>Abrocha cinturón</b>			
Sube y baja escaleras alternadamente			
Camina a mayor velocidad o corre			
Dibuja círculos			
<b>Encaja figuras geométricas</b>			
<b>Cose zapatos de lazos</b>			
<b>Arma rompecabezas de dos piezas</b>			
Se mantiene por un par de segundos sobre un solo pie			
Salta de un escalón sin ayuda			
Construye torres de 4 - 5 cubos			
Vierte agua en recipientes			
Brinca en dos pies en el mismo sitio			
<b>Reconoce afuera y adentro</b>			

HÁBITOS	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Empieza a colaborar en las tareas			
Tiene un mejor dominio de la cuchara			
Sigue instrucciones básicas de orden			
Mide límites a través de berrinches			
Rechaza algunas comidas			
Se lava y se seca las manos			





Usa el baño con asistencia de un adulto (comienza a distinguir líquidos y sólidos)			
Se viste y desviste con poca ayuda			
Simula lavarse los dientes			
Dice "por favor" y "gracias"			
Impone su propia voluntad			

LENGUAJE / CONTENIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Inicia proceso de concentración			
Utiliza el no en un plano lógico (cerca de los 36 meses)			
<b>Identifica objetos personales</b>			
<b>Identifica texturas suave, liso, áspero</b>			
<b>Identifica sensaciones frío, caliente</b>			
<b>Identifica sabores salado, dulce, agrio</b>			
<b>Puede tener conversaciones cortas de tres o más palabras</b>			
<b>Inicia el proceso de razonamiento lógico</b>			
<b>Reconocen el 1 en oposiciones a muchos</b>			
<b>Sigue instrucciones de dos o más pasos</b>			
<b>Identifica perfectamente partes del cuerpo</b>			
<b>Buena pronunciación de todas las vocales</b>			
Nombra personas, animales y objetos conocidos e imita sonidos y los diferentes, entre ellos			
Narra relatos sencillos sobre objetos, acontecimientos y personas			
Distingue día de noche			
Canta los números			

SOCIO EMOCIONAL	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Empieza a estar consciente de su individualidad, comienza a diferenciar niño de niña			
Piensa que los objetos con los que juega tiene vida			
Imita reacciones y emociones de los adultos y expresa las suyas mediante lenguaje verbal o no verbal			
Buscan un objeto o una persona especial para consolarse			
Empieza a sentir culpa			
Dramatiza la relación madre-hijo			
Obedece indicaciones de un adulto			
Demuestra reserva frente a los extraños			
Muestra actitud negativa cuando la motivación a la actividad es débil			
Comienza a demostrar relaciones de apego hacia la cuidadora y/o objetos, generando relación de pertenencia			
Muestra preocupación/empatía por los sentimientos de los demás			
No comparte con otros niños			
Empieza a buscar compañeros de juegos, pero prevalece el juego paralelo			





## METODOLOGÍA



"Nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad el niño pueda estar en condiciones para llegar a la independencia".

María Montessori

## LA MENTE ABSORBENTE DE LOS NIÑOS

La mente de los niños posee una capacidad maravillosa y única: la capacidad de adquirir conocimientos absorbiendo con su vida síquica. Lo aprenden todo inconscientemente, pasando poco a poco del inconsciente a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría. Se les compara con una esponja, con la diferencia que la esponja tiene una capacidad de absorción limitada, la mente del niño es infinita. El saber entra en su cabeza por el simple hecho de vivir.

Se comprende así que el primer período del desarrollo humano es el más importante. Es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil que exigen, para no ser menguadas y heridas, una defensa amorosa e inteligente.





## LOS PERÍODOS SENSIBLES

Los períodos sensibles son períodos en los cuales los niños pueden adquirir una habilidad con mucha facilidad. Se trata de sensibilidades especiales que permiten a los niños ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso, son pasajeras y se limitan a la adquisición de un determinado carácter.

## EL PAPEL DE LOS EDUCADORES

Es el de enseñar a cada niño o niña de forma individual. Lo más destacado es que no impone lecciones a nadie, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, y no podrá intervenir hasta que ellos lo requieran, para dirigir su actividad psíquica.

María Montessori llama a la educadora, directora, que ha de estar preparada internamente (espiritualmente), y externamente (metodológicamente). Ha de organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños a desarrollar una «mente estructurada».

Los niños están llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el «director, directora», que ha de creer en la capacidad de cada niño respetando los distintos ritmos de desarrollo. Esto permite integrar en un mismo grupo a niños deficientes con el resto, y a estos con los que tienen un nivel superior.

La idea de Montessori es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos.

Constante del adulto sino estar inmerso en un ambiente diseñado para fomentar su autoaprendizaje y crecimiento, que responda a las necesidades de orden y seguridad.





## MATERIALES

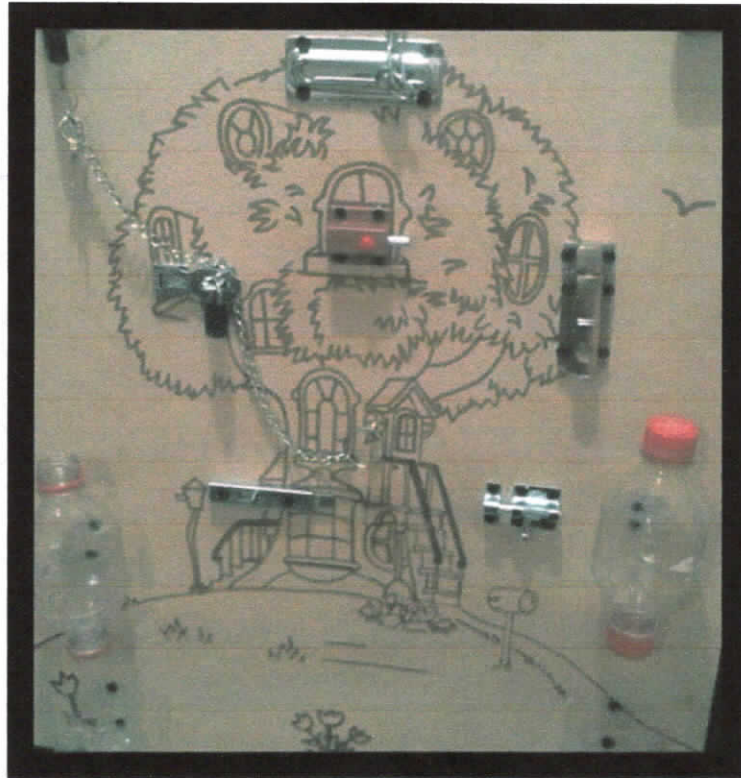
Deben captar la curiosidad del niño para guiarlo por el deseo de aprender. Además, deben estar agrupados según su función. El niño tendrá que participar en la narración de cuentos, conversaciones, trabajo cooperativo, canto, juego al aire libre y momentos de actividades lúdicas libres y cada material ocupado en esta creación es material reciclado y que cualquier persona puede tener en casa.





## ACTIVIDADES

**NOMBRE: INTRODUCIR OBJETOS EN UNA BOTELLA**



### RECURSO

- Botellas
- Frejol
- Maíz
- Tallarín

### OBJETIVO

- Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo – mano y pie a través de la manipulación de objetos.





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que hagan un medio círculo.
2. Luego motivara a los niños y niñas a entonar la canción "ARAÑA ARAÑITA".
3. A continuación la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - No se puede introducirse a la boca los materiales (frejol).
  - No se puede tirar al piso.
  - La educadora estará pendiente de que los niños cumplan las reglas dadas.
4. Los niños formaran la pinza digital, para esto la educadora dará el ejemplo de cómo se hace y cogerán de uno en uno los granitos de frejol.
5. Se formaran grupos de 2 niños.
6. Y se dará la orden al niño de empezar a introducir el granito en la botella.
7. Este favorece el control y la coordinación ojo-mano.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño desarrolla y utiliza la pinza digital para introducir los granos de frejol, maíz y los tallarines en la botella.

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 niños.

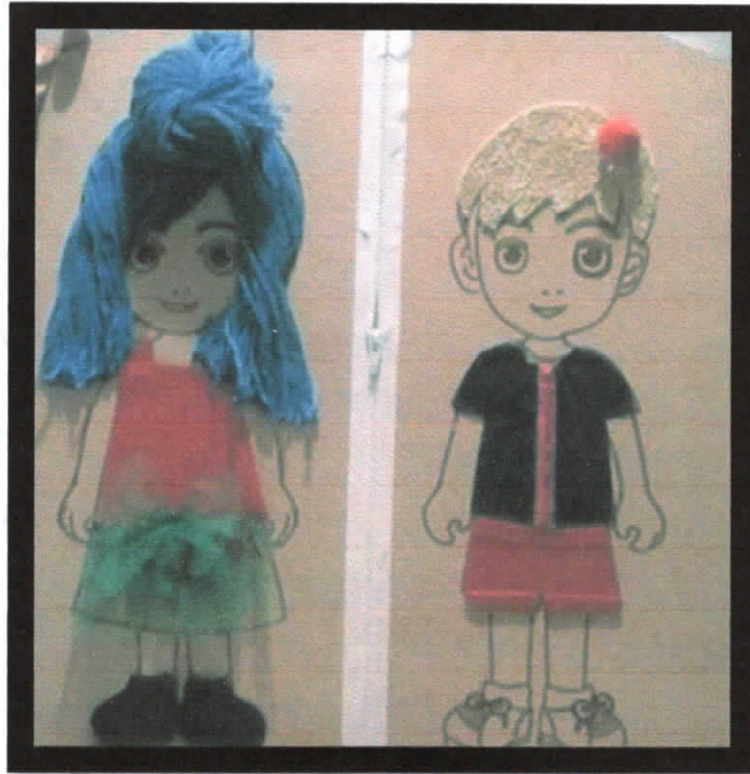
**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.







NOMBRE: TOCANDO APRENDO



## RECURSO

- Cierres grandes
- Cordones coloridos
- Botones
- Diferentes texturas.

## OBJETIVO

- Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo – mano y pie a través de la manipulación de objetos.





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que hagan un medio círculo.
2. Luego motivará a los niños y niñas a entonar la canción: **"HABÍA UNA VEZ UNA MANO"**.
3. A continuación la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - Van a tocar cosa que llevan puesto los niños.
  - Subirán y bajaran los cierres.
  - La educadora tendrá cuidado de que los niños no se remuerdan los dedos.
4. Los niños formaran la pinza digital, para esto la educadora dará el ejemplo de cómo se hace. Cogera un botón y lo zafará, abrirá un cierre y lo cerrará.
5. Luego empezaran los niños en grupos de 2 niños.
6. Irán abrochando y desabrochando los botones de uno en uno.
7. A continuación abrirán y cerraran los cierres en forma libre.
8. Esto mejora la autonomía personal y la coordinación ojo-mano.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño realiza una correcta formación de la pinza digital

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.





**NOMBRE: UBICA SEGÚN SU COLOR**



## **RECURSO**

- Tapas de botellas plásticas.
- Bolitas de varios colores.
- Canasta.

## **OBJETIVO**

- Controla los movimientos de brazos, muñecas y dedos.





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que hagan un medio círculo.
2. Luego motivara a los niños y niñas a entonar la canción: **"SACO UNA MANITO"**.
3. A continuación la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - Van a coger las bolitas de color rojo.
  - Y ubicaran en la tapa respectiva.
  - La educadora estará pendiente observando que los niños no se coman el algodón.
4. Los niños formaran la pinza trípode, para esto la educadora dará el ejemplo de cómo se hace. Cogerá una bolita de algodón y la ubicaran en el color correspondiente.
5. Luego empezaran los niños en grupo de 2 niños.
6. Irán cogiendo las bolitas de una en una y colocando en el color respectivo.
7. Esto nos ayudara a controlar movimientos de brazos, muñecas y dedos.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** Utiliza la pinza trípode correctamente.

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.





NOMBRE: ÁRBOL DE MANZANAS



## RECURSO

- Árbol de fieltro
- Manzanas de fieltro
- Perros
- Tapas de botellas

## OBJETIVO

- Enroscar y desenroscar tapas utilizando la pinza palmar





## PROCESO O METODOLOGÍA

- En la casita sensorial estará ubicado un árbol hecho de fieltro, a un lado una canasta con manzanas rojas las que tienen velcro en la parte de atrás que permitirá que se adhiera con facilidad y los niños coloquen las manzanas arriba y los perros abajo.

## INDICADOR DE EVALUACIÓN

- Reconoce las nociones Arriba/Abajo, Dentro/fuera, Abierto/cerrado en su relación con los objetos

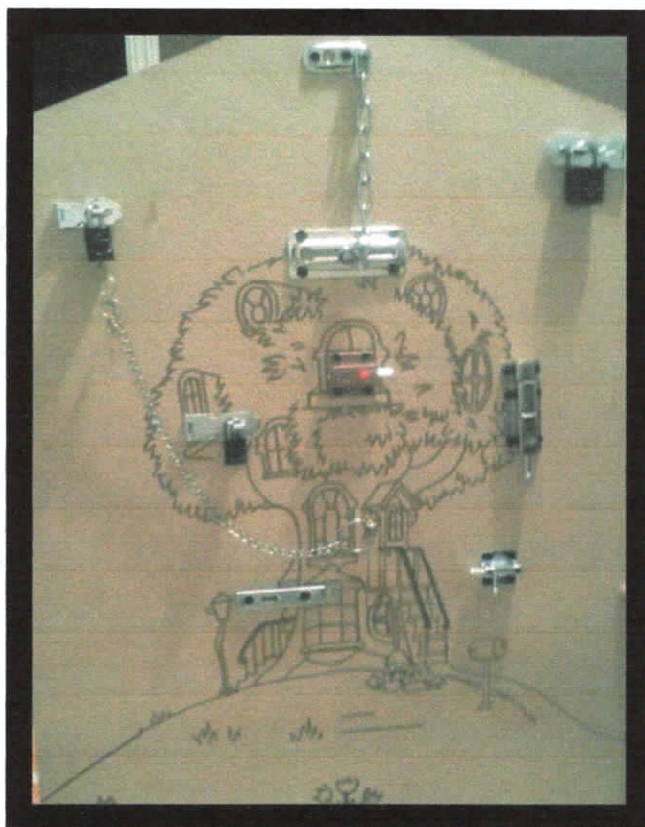
**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.





NOMBRE: LLAVE MÁGICA



## RECURSO

- Candados varios tamaños
- Llaves
- Cerrojos
- Picaportes
- Cadenas

## OBJETIVO

- Exploración y manipulación de objetos





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que hagan un medio círculo.
2. Luego motivara a los niños y niñas a entonar la canción: **"Familia dedos"**.
3. A continuación, la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - Se van a cercar a la casita y abrirán los candados.
4. Los niños formarán la pinza trípode, para esto la educadora dará el ejemplo de cómo se hace. Cogerá una llave y tendrán que buscar el candado y abrirlo.
5. Luego empezaran los niños en grupo de 2.
6. Cada uno abrirá los candados.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño realiza una correcta formación de la pinza trípode.

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.







**NOMBRE: CASITA ENCANTADA**



## **RECURSO**

- Cubos de diferentes colores

## **OBJETIVO**

- Apilar mayor número de objetos, entre otros.

## **PROCESO O METODOLOGÍA**

1. La educadora pedirá a los niños que se pongan de pie para realizar la dinámica "Yo tengo una casita"





## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

2. Luego motivará a los niños y niñas a imitar lo que ella hace, mientras sigue el ritmo de la canción.
3. A continuación, la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - En la casita estará ubicada una sección de figuras geométricas.
  - Los niños deberán localizarla para luego sacar todas las figuras y colocarlas en el piso.
4. La educadora dará una breve demostración a los niños.
5. Luego los niños deberán apilar las figuras tratando de formar una casita.
6. La actividad se realizará de forma individual.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño apilará el mayor número de objetos posibles.

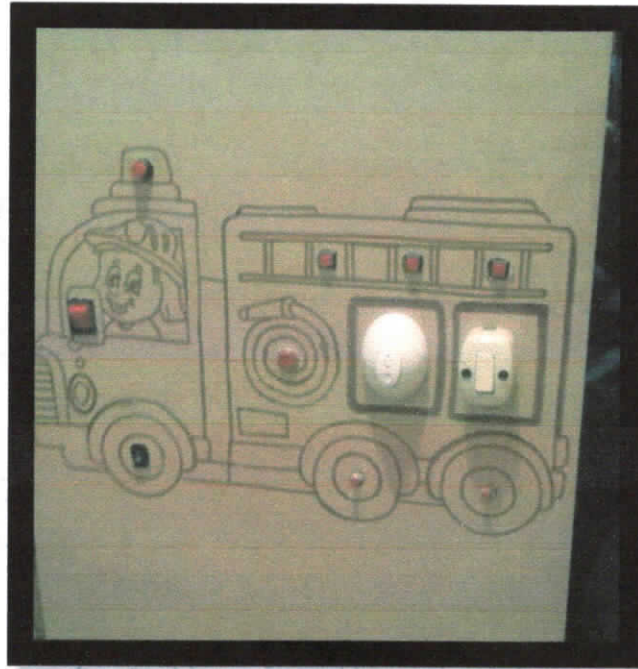
**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.





NOMBRE: PRENDE Y APAGA



## RECURSO

- Botones
- Pulsadores
- Timbres
- Encendedores

## OBJETIVO

- Pulsar los botones libremente.





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que se sienten cómodamente en las colchonetas.
2. A continuación, la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - En la casita estará ubicado botones que podrán tocar.
  - Los niños deberán localizarlos y topar libremente los botones.
  - La actividad se realizará de forma individual.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño presiona botones.

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

NOMBRE: ALÓ ALÓ



## RECURSO

- Teléfono

## OBJETIVO:

- Manipula objetos con coordinación de una mano a la otra.





## PROCESO O METODOLOGÍA

1. La educadora pedirá a los niños que se sienten cómodamente para jugar al teléfono escondido.
2. A continuación, la educadora dará las siguientes indicaciones:
  - Los niños saldrán del salón y la educadora esconderá el teléfono en un lugar del mismo.
  - Al ingresar los niños al salón, la educadora hará sonar el teléfono escondido y los niños tratarán de descubrir dónde está.
3. Luego la educadora indicará el uso del teléfono y la forma de manipularlo.
4. Los niños procederán a jugar con el teléfono colocado en la casita sensorial siguiendo las indicaciones de la educadora.
5. La actividad se realizará de forma individual.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** El niño realiza actividades coordinando una mano con la otra.

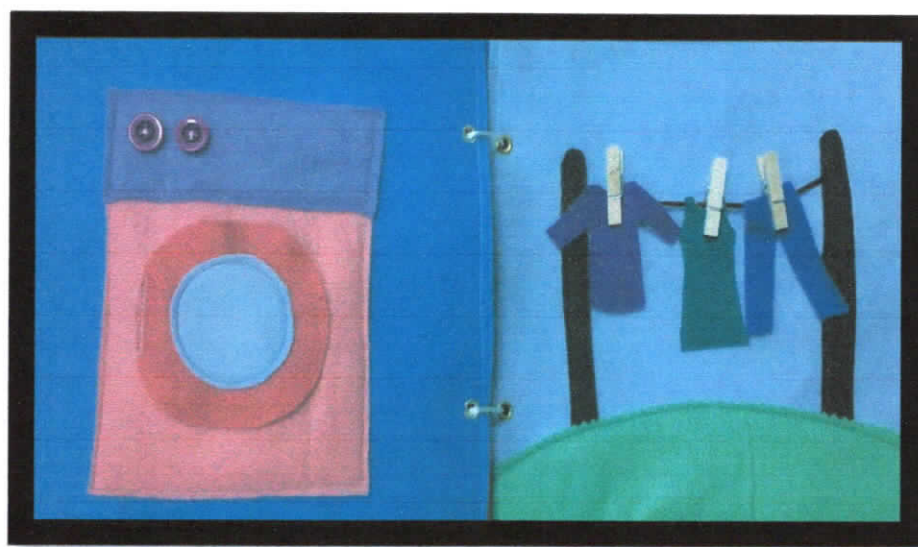
**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 Niños.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 8 a 10 minutos.





NOMBRE: AYUDANDO A MAMÁ



## RECURSO:

- Medias
- Lavadora
- Pinzas
- Prenda de vestir

## OBJETIVO

- Reconocimiento de la noción dentro/afuera.





## PROCESO O METODOLOGÍA

- La educadora dará la orden de poner a lavar las medias dentro de la lavadora y luego colgarlas fuera.
- Los niños colocarán sobre la lana cada una de las medias.
- La actividad se realizará de forma individual.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba/abajo, Dentro/afuera mediante desplazamientos, de acuerdo con consignas dadas.

**NÚMERO DE NIÑOS:** 10 niños

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.

