



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA PRÁCTICA DE USO Y APLICACIÓN DE LOS MÓDULOS DE LOS
LABORATORIOS DE PSICOMOTRICIDAD Y SENSOPERCEPCIÓN DE LAS
CARRERAS DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA, SEDE CUENCA, AÑO 2023

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORAS: ANDREA KARINA ARIAS ASMAL
JENIFFER CAROLINA CABRERA MALDONADO
TATIANA ELIZABETH LAZO LEÓN
TUTORA: LCDA. MARÍA ELISA ORDOÑEZ VÁSQUEZ, MST.

Cuenca - Ecuador

2023

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotras, Andrea Karina Arias Asmal con documento de identificación N° 0106826829, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado con documento de identificación N° 0105269567 y Tatiana Elizabeth Lazo León con documento de identificación N° 0107346694; manifestamos que:

Somos las autoras y responsables del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 31 de julio de 2023

Atentamente,

Andrea Karina Arias Asmal
0106826829

Jennifer Carolina Cabrera Maldonado
0105269567

Tatiana Elizabeth Lazo León
0107346694

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Nosotras, Andrea Karina Arias Asmal con documento de identificación N° 0106826829, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado con documento de identificación N° 0105269567 y Tatiana Elizabeth Lazo León con documento de identificación N° 0107346694, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras de la Propuesta metodológica: “Guía práctica de uso y aplicación de los módulos de los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción de las Carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca, año 2023”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio de 2023

Atentamente,

Andrea Karina Arias Asmal

0106826829

Jennifer Carolina Cabrera Maldonado

0105269567

Tatiana Elizabeth Lazo León

0107346694

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, María Elisa Ordoñez Vázquez con documento de identificación N° 0102362183, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: GUÍA PRÁCTICA DE USO Y APLICACIÓN DE LOS MÓDULOS DE LOS LABORATORIOS DE PSICOMOTRICIDAD Y SENSOPERCEPCIÓN DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, SEDE CUENCA, AÑO 2023, realizado por Andrea Karina Arias Asmal con documento de identificación N° 0106826829, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado con documento de identificación N° 0105269567 y por Tatiana Elizabeth Lazo León con documento de identificación N° 0107346694, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica, que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio de 2023

Atentamente,



Lcda. María Elisa Ordoñez Vázquez, Mst.

0102362183

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico a mis padres Roberto y Marcia porque son el pilar fundamental en mi vida, por su amor y sacrificio que hicieron durante todos estos años, por siempre estar presentes en cada paso que doy son mi apoyo y fuerza gracias a ellos logré terminar mi carrera también a mis hermanos que son mi motor para salir adelante por eso este trabajo se los doy gracias de todo corazón.

Andrea Karina Arias Asmal

El presente trabajo se lo dedico a Dios por haberme dado la sabiduría para poder terminar con éxito este proyecto que es muy importante. A mis padres Julia y Guillermo por siempre darme fuerzas para seguir adelante y no caer en las adversidades que se me han presentado, por apoyarme en cada meta que me propongo cumplir, a mi esposo por siempre estar conmigo apoyándome en todo momento y en especial a mi hijo por ser el motivo fundamental para salir adelante.

Jennifer Carolina Cabrera Maldonado

El presente trabajo dedico a mis padres Luisa y Manuel por ser mi guía que con sus consejos supieron encaminarme en la culminación de mi carrera, por ser mi pilar fundamental tanto moral y económico, a mis hijos John y Madeline, a mi sobrino Cristopher a quienes amo con toda mi alma, son motivo de superación e inspiración y espero poder a llegar ser un ejemplo para ellos y a mi esposo, por su amor, comprensión y apoyo incondicional.

Tatiana Elizabeth Lazo León

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primero a Dios por la salud que me brinda para culminar esta etapa tan importante y deseada desde pequeña la cual es tener mi título profesional.

A mis tutoras María Elisa y Anita quienes me guiaron y compartieron todos sus conocimientos y facilitar la información necesaria para enriquecer este trabajo. Por su carisma, paciencia y cariño que transmiten y así culminar este proyecto.

Andrea Karina Arias Asmal

Primeramente, quiero agradecer a Dios por haberme permitido llegar a donde estoy y con su bendición seguir cumpliendo muchas metas más. A mi mamá Julia, mi hijo Ian y a mi esposo Fernando por siempre estar conmigo en las buenas y las malas, por apoyarme en todo y por jamás abandonarme, a mi papá Guillermo por todo el cariño y el apoyo brindado, a mis amigas y compañeras Angy y Tati por su amistad sincera.

A mis tutoras de tesis María Elisa y Anita por haberme tenido tanta paciencia en todo el tiempo que duro este proyecto, por ayudarme y compartir todos sus conocimientos conmigo.

Jennifer Carolina Cabrera Maldonado

A Dios por la salud y sabiduría durante este tiempo de formación académica por ser luz durante mi caminar.

A mis tutoras de tesis María Elisa y Anita por brindarnos su apoyo y paciencia incondicional durante este proceso.

Tatiana Elizabeth Lazo León

RESUMEN

El presente trabajo investigativo, desarrollado en la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, aborda acerca de la guía para el uso de los módulos de los Laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción. A partir de este estudio se puede identificar la importancia de conocer y aprender el uso de los módulos para poder enriquecer el proceso educativo. Es por ello que se aplicó técnicas para recabar información como: la encuesta realizada al director de las Carreras de Educación y a los docentes que permitió recabar la información necesaria acerca de los espacios antes mencionados para elaborar la propuesta de mejora sobre la problemática planteada. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones para que los implicados en este ámbito tomen esta investigación como referencia para que se dé un correcto uso a cada uno de los módulos que se encuentran en los Laboratorios.

Palabras claves: Laboratorios, módulos, Psicomotricidad, Sensopercepción.

ABSTRACT

The present investigative work, developed at the Salesian Polytechnic University, Cuenca, addresses the guide for the use of the modules of the Psychomotricity and Sensoperception Laboratories. From this study, the importance of knowing and learning the use of the modules can be identified in order to enrich the educational process. That's why techniques were applied to collect information such as: the survey carried out to the director of the Education Careers and to the teachers that allowed to collect the necessary information about the aforementioned spaces to prepare the proposal for improvement on the problem raised. Finally, the conclusions and recommendations are presented so that those involved in this field take this research as a reference so that each of the modules found in the Laboratories can be used correctly.

Key words: Laboratories, modules, Psychomotricity, Sensoperception.

ÍNDICE GENERAL

1.1.	Descripción del problema	11
1.2.	Antecedentes: Explicar el origen del problema que se plantea	11
1.3.	Importancia y alcances	12
1.4.	Delimitación	13
1.5.	Explicación del problema	14
2.	Objetivos	15
3.	Fundamentación Teórica.....	16
3.1.	Sala multisensorial.....	16
3.2.	Concepto de Psicomotricidad	16
3.2.1.	Elementos de la Psicomotricidad.....	17
3.2.1.1.	Motricidad gruesa.....	17
3.2.1.2.	Motricidad Fina	18
3.2.1.3.	Esquema corporal	18
3.3.	Aprendizaje Vivencial	19
3.4.	Relajación	19
3.5.	Sensación	20
3.6.	Los sentidos	20
3.6.1.	Visión	21
3.6.2.	Tacto	21
3.6.3.	Oído	21
3.6.4.	Gusto	21
3.6.5.	Olfato	21
3.7.	Sensopercepción	22
3.8.	Guía didáctica	22
3.9.	Análisis del currículo de Nivel Inicial	23
3.10.	Módulos del laboratorio de Psicomotricidad	23
3.11.	Laboratorio de Sensopercepción	25
4.	Metodología	75
4.1.	Partes de la propuesta	76
4.2.	Tipo de propuesta	76
4.3.	Destinatarios	76

4.4. Técnicas utilizadas:	76
4.5. Propuesta metodológica	77
4.6. Guía	78
5. Resultados	131
6. Conclusiones	133
7. Recomendaciones	134
8. Referencias Bibliográficas	135
9. Anexos	137

1. Problema

1.1. Descripción del problema

Los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción carecen de una guía de uso de cada uno de los dispositivos (módulos), que expliquen su funcionamiento, lo que ocasiona una subutilización o un uso inadecuado por los miembros de la comunidad educativa utilizándolos de manera empírica desconociendo los beneficios de cada uno, impidiendo la adquisición de conocimientos dentro de las áreas de psicomotricidad y sensopercepción que son fundamentales dentro de la vida estudiantil.

Dentro de la malla curricular de las carreras de Educación Inicial y Básica existen asignaturas que no están vinculadas al uso de los laboratorios por lo cual este espacio queda en el abandono y los estudiantes no cuentan con los conocimientos necesarios para poder realizar diversas actividades y aquellas que si lo están no consideran este espacio dentro de su componente aplicativo y práctico.

Por otra parte, ciertos docentes les dan un uso a los laboratorios sin embargo es necesario que en su totalidad de estudiantes y docentes de las carreras de educación tengan una correcta utilización a estos espacios para lo cual también se pueden establecer horarios para que haya una buena organización y así todos puedan estar dentro de estos lugares cada cierto tiempo establecido.

1.2. Antecedentes: Explicar el origen del problema que se plantea

La guía actuará como un recurso didáctico que a su vez integra recursos de apoyo, formas de organizar y estrategias de evaluación, que son personalizados acorde al modelo

de planificación docente y lo más importante busca satisfacer necesidades entre docentes y alumnos.

Destacándose en sí, como un conjunto de recomendaciones de uso cuyo fin es orientar el actuar del docente, a su vez guiarlo en la toma de decisiones pedagógicas, además debe orientar el desarrollo del proceso pedagógico para que los profesionales de este nivel educativo cuenten con lineamientos metodológicos para facilitar y estimular a los niños y niñas sus logros de desarrollo y aprendizaje.

En el presente trabajo de investigación se puede evidenciar la falta de una guía de uso para cada uno de los módulos de los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción los cuales no tienen contenido como: beneficios, características, destrezas y tiempo, es por ello que en las carreras de educación estos espacios reflejan la subutilización por parte de los docentes y estudiantes debilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje, es importante ejecutar diversas alternativas de mejora, a través de estrategias que fortalezcan este aspecto, ya que constituye un área fundamental en el desarrollo.

1.3.Importancia y alcances

El uso correcto de los laboratorios beneficiará a los estudiantes de las carreras de Educación en su proceso de formación académica, puesto que a través de la práctica podrán defenderse sin ninguna dificultad en el ámbito y realidad laboral. Además, para los docentes es factible que exista congruencia entre la teoría y práctica.

Por lo tanto, al realizar la entrevista al director de las carreras de Educación se logró evidenciar que:

- Entre los y las docentes de las carreras de Educación solo las docentes que pertenecen a la carrera de Educación Inicial son las únicas que hacen uso de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción.
- Otro aspecto a mencionar es que los estudiantes pertenecientes a las carreras de Educación Básica e Inicial no usan los laboratorios porque no saben cómo funcionan.

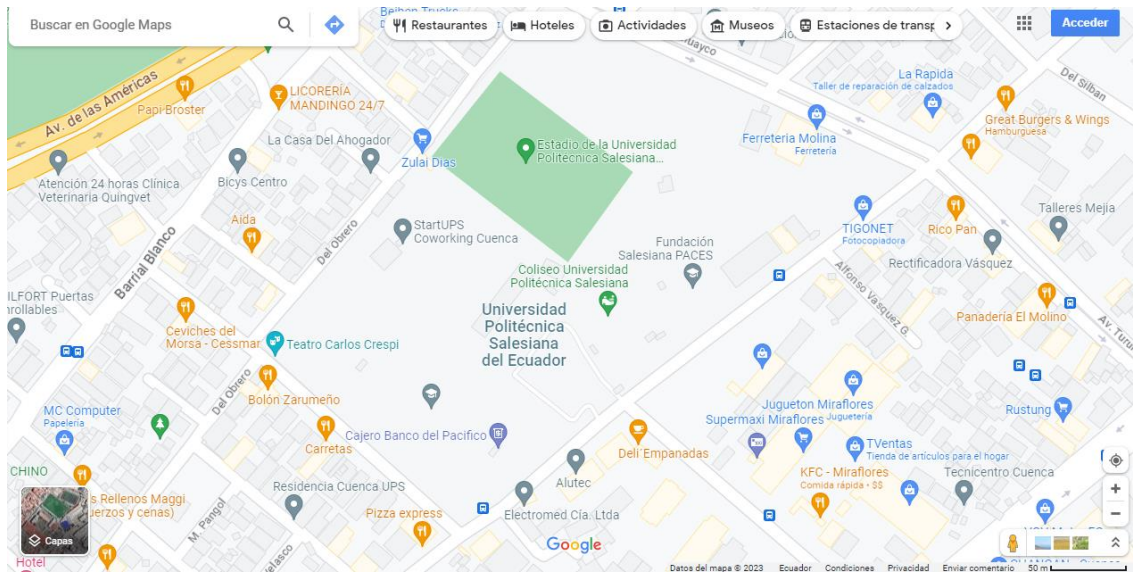
Por ello se realizará una guía de aplicación en la cual ira detalla las destrezas que se deben trabajar cada módulo e incluso los beneficios que tiene al usar dichos dispositivos. Esta guía va a beneficiar a todos los usuarios de los espacios de Psicomotricidad y Sensopercepción, cabe resaltar que, tanto estudiantes como docentes serán los que les darán un mejor uso e incluso mantenimiento a todos los dispositivos.

1.4.Delimitación

La propuesta metodológica se desarrollará en los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción que están ubicados bajo los graderíos del coliseo de la Universidad Politécnica Salesiana, cantón Cuenca, provincia del Azuay, parroquia el Vecino, en la calle Vieja 12-30 y Elia Liut, enmarcados dentro del periodo académico 61 y 62 dentro del año lectivo 2022-2023.

Figura 1

Ubicación geográfica de la Universidad Politécnica Salesiana.



Nota. Google Maps, 2023,

<https://shorturl.at/KQW36>

1.5. Explicación del problema

En la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca, en las carreras de Educación Inicial y Básica se puede evidenciar la ausencia de lineamientos y la subutilización de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción, es por ello que se recomienda elaborar la guía para el uso adecuado de cada módulo, es por eso que se hacen las siguientes preguntas:

- ¿Conocer las destrezas que existen en el currículo nacional de 0 a 4 años, para desarrollar las destrezas acordes con el funcionamiento de cada dispositivo?

- ¿Los docentes de las carreras aplicarán el uso y función de los módulos con los estudiantes de las carreras de Educación, los mismos que podrán hacer uso con niños y niñas de 0 a 4 años?
- ¿Se puede mejorar el uso de los dispositivos que se encuentran dentro de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción?

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Elaborar una guía aplicación de los dispositivos en los Laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de las Carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana – sede Cuenca.

2.2. Objetivos específicos

- Seleccionar destrezas a desarrollar según el currículo nacional de 0 a 4 años, acorde con el funcionamiento de cada dispositivo.
- Fundamentar la base teórica sobre la Psicomotricidad y Sensopercepción.
- Elaborar una guía de uso y aplicación de los dispositivos.
- Validar la guía elaborada.

3. Fundamentación Teórica

A continuación, se hablará acerca de la sala multisensorial la psicomotricidad y sus elementos, aprendizaje vivencial, relajación, sensación, los sentidos, sensopercepción, guía didáctica, el currículo nacional de educación inicial cada uno de estos ítems tendrán sus aportes en base a un autor.

3.1.Sala multisensorial

Es un espacio que permite la estimulación de todos los sentidos mediante diferentes actividades que se da a través del juego simbólico y significativo en donde se aplica las cinco áreas de desarrollo. En general los laboratorios son un ambiente seguro y agradable.

Trabajar en una sala multisensorial ofrece muchas ventajas, entre ellas: mejoras significativas en estrés, coordinación, concentración, estimulación, pensamiento lógico, mayor autonomía y capacidad de respuesta a los estímulos sensoriales. Además, beneficia la comunicación no verbal, la salud emocional, equilibrio mental, y para las personas con autismo, mejora sus habilidades de comunicación y reduce sus autolesiones Gonzáles (2020) citado en Parra, et al (2023).

3.2. Concepto de Psicomotricidad

A continuación, se hablará acerca de la psicomotricidad y sus elementos, sensopercepción, relajación, sensación, los sentidos, guía didáctica cada uno de estos ítems tendrán sus aportes en base a un autor.

Como menciona (León Castro et al., 2021) la psicomotricidad juega un papel importante en la educación ya que permite que los niños puedan desarrollar y mejorar las habilidades motoras, expresivas y las creativas dejando que su cuerpo sea el que hable con él, ya que con el cuerpo humano se puede expresar y evidenciar diversas situaciones. Además, la psicomotricidad es la cual ayuda a los bebés y a los niños a dominar los movimientos corporales de forma sana.

La educación psicomotriz se define al control de los movimientos del cuerpo humano, fortaleciendo el aprendizaje escolar, lo que nos permite potencializar las destrezas y habilidades en el infante (Rodríguez et al., 2017).

Se debe recalcar la importancia de la psicomotricidad en los niños y niñas de primera infancia pues permite el desarrollo motriz, social, intelectual tomando en cuenta siempre las necesidades e intereses de cada uno por lo tanto el rol de las docentes juega un papel importante dentro del proceso y crecimiento de cada uno de los educandos.

3.2.1. Elementos de la Psicomotricidad

3.2.1.1. Motricidad gruesa

Para (Valles y Castillo, 2019) la motricidad gruesa es la que hace referencia a la coordinación muscular es decir la capacidad que tienen los seres humanos para realizar movimientos con todo el cuerpo, así manejando y mejorando el equilibrio, la agilidad, la fuerza y la velocidad, las actividades a desarrollar para evidenciar la motricidad gruesa en los niños es el gateo, caminar, correr, voltearse, saltar, trepar.

Es decir, que en el infante de 0 a 4 años es indispensable que realice una serie de movimientos con sus partes gruesas en todo el cuerpo y mantener un adecuado control postural.

3.2.1.2.Motricidad Fina

Según (Serrano y Luque, 2019) la motricidad fina es la manera en la cual se mueve los brazos, manos y los dedos. Es decir, el uso de agarrar, alcanzar objetos, hacer pinza, manipulación de los dedos pulgares y los dedos índices formando la pinza trípode o piquito de pollo, también se evidencia el agarre correcto de lápices, crayones, tijeras.

Por lo tanto, se necesita trabajar con actividades que permita en el infante desarrollar la coordinación ojo-mano, es una habilidad que le permite a todo ser humano tener coordinación y concentración, es decir, esto le permite al niño a dominar su mirada con los movimientos que realiza con su mano.

3.2.1.3.Esquema corporal

El esquema corporal según (Mamani et al., 2019) es la maduración que obtuvo el desarrollo psicomotor a lo largo de los primeros 5, 6 años de vida el esquema corporal es la representación mental que se tiene del cuerpo humano es decir las, partes, los movimientos, las dificultades o las limitaciones que tiene el cuerpo humano ya sea que este en movimiento o estático.

Además, permite reconocer las partes del cuerpo y el funcionamiento de cada una de ellas, mediante actividades lúdicas y creativas dentro y fuera del aula de clases, con el aprendizaje vivencial (Santizo, 2018).

3.3. Aprendizaje Vivencial

Según Rubio y Gleason (2020) el aprendizaje experiencial tiene sus fundamentos en el constructivismo, ya que permite tocar, este aprendizaje se lleva a cabo por la acción y la experiencia que pretende construir conocimiento y significado mediante dichas actividades los infantes descubren nuevas habilidades con las situaciones reales.

Este aprendizaje incrementa la motivación y entusiasmo en el estudiante, también incrementa el nivel de imaginación, comunicación y colaboración entre los compañeros, de acuerdo con las actividades a desarrollar. En donde el infante es el constructor de su propio aprendizaje y el docente se convierte en un facilitador ya que da acompañamiento y guía el aprendizaje.

Permite adquirir nuevos conocimientos, habilidades, conductas, valores mediante la experiencia diaria. Por otro lado, el aprendizaje vivencial permite que los niños y niñas retengan mejorar las cosas ya que se vuelven miembros participes al momento del aprendizaje.

3.4. Relajación

Según Serca (2017) la relajación es la disminución de la tensión del cuerpo, permite que se reduzca la presión sanguínea e incluso la frecuencia cerebral, es por esto que se debe de realizar actividades en las cuales los niños y niñas reduzcan su estrés tanto muscular como mental, las técnicas favorecen la concentración al momento de realizar las tareas.

Algunas de las actividades que se pueden realizar es la actividad física esta ayudará a que los niños y niñas tengan un buen estado de bienestar y mucha tranquilidad para poder seguir desarrollando las actividades del día.

A su vez, es una parte esencial en el ámbito educativo porque es una herramienta que les da a los niños más control sobre sus sentimientos y en cuanto a su propio estado general. Cabe mencionar que se debe ir a la par durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

El niño a través de la práctica diaria adquiere un aprendizaje vivencial despertando un interés por el mundo que lo rodea, que está ligado con la realidad actual (Rangel, 2021).

3.5.Sensación

Como menciona Forigua (2018) la sensación puede definirse como la serie de procesos fisiológicos a través de los cuales experimentamos el mundo. La base biológica de la que surgen nuestras experiencias conscientes. Se ocupa de la fisiología o función de las estructuras sensoriales y el procesamiento que tiene lugar en el sistema nervioso. La comprensión de los procesos sensoriales se necesita que se identifiquen y clasifiquen los sentidos de los seres humanos, la vista, la audición, el tacto, el gusto, el olfato.

Es la capacidad que tiene todo ser humano para detectar los cinco sentidos y lo más importante el posicionamiento del cuerpo esto se produce cuando los órganos de cada uno de los sentidos reciben un estímulo de manera inmediata.

3.6. Los sentidos

Los sentidos responden a diferentes tipos de estímulos entre ellos están: la vista, el olfato, el gusto, el tacto y el oído (Rodríguez, 2020).

Son un mecanismo que dispone el ser humano para poder percibir estímulos internos y externos mediante el empleo de los órganos lo que permite desarrollar con normalidad sus actividades.

3.6.1. Visión

La visión es el sentido más importante para el ser humano ya que facilita ver el entorno que nos rodea a través de diversos estímulos que son interpretados y codificados por el cerebro (Rodríguez, 2020).

3.6.2. Tacto

Nos permite identificar y reconocer diferentes texturas a través del dolor y placer siendo una experiencia sensorial que posee la piel del ser humano (Rodríguez, 2020).

3.6.3. Oído

Permite captar diversos sonidos y ondas sonoras, haciendo que toda la información que se receipta sea procesada mediante las orejas (Rodríguez, 2020).

3.6.4. Gusto

Se define como la capacidad de distinguir mediante los receptores situados en la lengua sabores tales como dulce, ácido, amargo y salado. El aparato receptor del gusto lo integran la boca, papilas gustativas, lengua y paladar (Forigua, 2018).

3.6.5. Olfato

Cumple la función de ayudar a que el ser humano se relacione adecuadamente con su entorno y permite identificar distintos tipos de olores (Forigua, 2018).

3.7. Sensopercepción

La sensopercepción permite registrar con claridad y eficacia los diferentes, estímulos y percepciones mediante, los aprendizajes motrices y corporales. También abarca los sentidos de los seres humanos es decir el tacto, el olfato, el gusto, la vista y por último el oído (Matilla et al., 2019).

Además, de ser un proceso en el cual se puede desarrollar diversos estímulos, y percepciones mediante los sentidos y a la vez, es base de los aprendizajes corporales/motrices para generar diferentes calidades de movimiento, comunicación, imágenes y metáforas de movimiento que aporta a la expresión Corporal, el desarrollo de la capacidad de observación y registro de los estímulos; el surgimiento de imágenes más detalladas y precisas.

3.8. Guía didáctica

Por su amplitud, la guía didáctica puede organizar una tarea docente, una clase, múltiples tareas, una unidad, un curso e integrar disciplinas, por lo que puede ser considerada como un sistema didáctico guiado. La estructura funcional de las guías didácticas es variada dependiendo los factores contextuales como las características y niveles de desarrollo. A su vez, se pueden desarrollar pautas de instrucción para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje, la forma en que se organiza la instrucción y la independencia de los estudiantes (Pino, 2020).

3.9. Análisis del currículo de Nivel Inicial

El Currículo

El currículo de Educación Inicial 2014 establece que:

El desarrollo infantil es fundamental ya que nos permite estimular las cinco áreas del desarrollo físicos, afectivos, cognitivos, psicomotrices y sociales, estimulando la exploración en diversos ambientes educativos cuya finalidad es el aprendizaje de calidad y calidez que reciben los niños y niñas en la primera infancia (Ministerio de Educación, 2014).

Se debe recalcar que las actividades que se ejecutan con los niños de 0 a 4 años de edad son planificadas con anterioridad tomando en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos trabajando los diferentes ámbitos de aprendizaje para cumplir con las destrezas del currículo nacional.

3.10. Módulos del laboratorio de Psicomotricidad

El laboratorio de psicomotricidad contiene los 7 módulos los cuales están detallados a continuación:

Circuito de Psicomotricidad

Permite desarrollar y mejorar la motricidad gruesa de los usuarios en especial de los más pequeños ya que, tiene elementos que hace que se mueva todo el cuerpo, lo pueden utilizar los bebés desde 2 meses hasta los niños de 4 años.

Panel de grafomotricidad

Mejora y estimula la motricidad fina con la ayuda de diversas actividades, favoreciendo al futuro proceso de lecto – escritura, en este módulo depende de la actividad para ver si el usuario necesita ayuda o lo puede realizar solo, pero siempre con la supervisión de un adulto.

Péndulo sensorial

Refuerza los temas de los colores primarios y secundarios, además las figuras geométricas tomando en cuenta que es un módulo sensible al tacto la edad de los usuarios va desde los 6 meses hasta los años de edad.

Juegos Kinect (juegos virtuales interactivos para el desarrollo de la motricidad)

Permite reforzar su motricidad gruesa puesto que cada uno de los juegos que se encuentran dentro de este dispositivo se juega a base de los movimientos del cuerpo es recomendable para niños desde 2 a 4 años de edad desarrollando diversas destrezas.

Panel de pictogramas

Capacidad para reconocer diferentes objetos, animales de su entorno en base a los pictogramas para lo cual el niño/a no necesita un lenguaje claro debido a que la consigna principal es que señale la imagen que se le pida por esta razón se puede utilizar desde 1 hasta los 4 años de edad.

Columpio

Fortalece el desarrollo vestibular del niño/a permitiendo controlar movimiento, postura para lo cual la edad adecuada para hacer uso de este dispositivo es desde los 6 meses hasta los 4 años.

Cuchimbol

Controla la fuerza, equilibrio del niño/a además se puede realizar actividades para conocer y reconocer emociones fuertes del usuario tratando de establecer un ambiente de paz y relajación por ello se recomienda para niños desde 1 a 4 años.

3.11. Laboratorio de Sensopercepción

El laboratorio de sensopercepción contiene los 7 módulos los cuales están detallados a continuación:

Iluminación RGB

Permite que los niños y niñas mediante la Iluminación RGB lleguen a tener concentración en este espacio se podrá desarrollar diversas actividades ya que dicho lugar logra captar la atención de los usuarios.

Espacio de relajación

Crea ambientes acogedores, tranquilos para el niño/a pues es el lugar en donde se puede trabajar relajación, concentración mediante diversas actividades que se pueden desarrollar por ello se puede utilizar desde los 6 meses hasta los 4 años pues cuenta con un proyector en el cual se puede presentar diversos videos, películas dependiendo la actividad o lo que se requiera trabajar y reforzar.

Tubo de burbujas

Es un tubo de burbujas de colores que por su funcionamiento permite que los usuarios lleguen a tener momentos de concentración y relajación.

Piano interactivo sensorial

Trabaja en las habilidades visomotoras, de equilibrio y auditiva de los niños, contiene 24 tonos.

Pared de golpes

Es un tablero interactivo para motivar a los niños en juegos basados en secuencias de encendido, en donde el niño tendrá que presionar botones rectangulares que se encenderán de diferentes colores indicando una secuencia lógica.

Cueva de fibra óptica

La cueva de fibra óptica es un espacio envolvente que permite que el niño viva una experiencia inmersiva que estimula de forma muy especial su sentido de la visión.

Vúmetro interactivo sensorial

Este módulo contiene elementos llamativos de estimulación visual y trabaja en la identificación de animales, sonidos y fonemas que ayuden a la estimulación de su lenguaje.

- **Destrezas a desarrollar**

Según el currículo nacional de 0 a 4 años acorde al funcionamiento de cada dispositivo.

Tomado del currículo de educación inicial 2014:

Laboratorio de Psicomotricidad:

Circuito de Psicomotricidad

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Comprender órdenes muy sencillas	Realizar acciones que demuestran	Responder a preguntas sencillas.	Seguir instrucciones sencillas que	No aplica

acompañadas de gestos.	la comprensión de palabras y órdenes sencillas.		involucren una actividad.	
------------------------	---	--	---------------------------	--

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad / Expresión corporal y motricidad

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Realizar movimientos de rotación, flexión, extensión, balanceo y giros con partes de mi cuerpo.	Utilizar alguna forma de desplazamiento como gatear o arrastrarse coordinadamente por diferentes lugares.	Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda.	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de boca arriba a boca abajo y de acostado a sentado.	Pararse con apoyos diversos para lograr bipedestación (ponerse de pie), iniciando el proceso del caminar.	Correr distancias cortas libre de obstáculos.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos sin alturas: caminar por una línea recta trazada en el piso.	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.
No aplica	Subir y bajar escaleras utilizando alguna forma de desplazamiento como gatear, sentarse o arrastrarse.	Subir y bajar escaleras con apoyo a un lado, en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño.	No aplica	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.
No aplica	Gatear, reptar y sentarse indistintamente a diferentes	No aplica	No aplica	Realizar ejercicios que involucran movimientos

	velocidades marcando trayectos diversos evitando obstáculos del entorno.			segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
No aplica	Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.	No aplica	No aplica	No aplica

Ámbito Relaciones lógico - matemáticas				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones

				espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
--	--	--	--	---

Panel de Grafomotricidad

Ámbito Descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.	Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.	Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	No aplica
Reaccionar con acciones de incomodidad ante texturas ásperas y sabores desagradables.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.	Identificar algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando, dulce/salado.	No aplica
Manipular y explorar objetos que le llaman la atención.	Manipular y explorar objetos (juguetes) según	Relacionar objetos similares en función de un criterio que	No aplica	No aplica

	su funcionalidad.	determine el adulto como forma, tamaño, color u otro.		
--	-------------------	---	--	--

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal/Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.	No aplica	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Realizar movimientos de manos como: agarrar objetos, activar el	Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le	Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger

funcionamiento de juguetes con la palma de la mano, entre otros.	exploración de su entorno.	permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.	permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.	objetos utilizando la pinza trípode y digital.
No aplica	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: apilar objetos grandes, meter y sacar, tapar y destapar objetos.	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar, desenroscar y apilar objetos pequeños, entre otros.	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.	No aplica

Ámbito Relaciones lógico - matemáticas				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años

No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.

No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)

Péndulo sensorial

Ámbito Descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Reconocer la noción grande y pequeño en objetos del entorno	Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.	No aplica
No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	No aplica

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal / Comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.	No aplica	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Comunicarse utilizando en su

				vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad / Expresión corporal y motricidad

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de exploración de su entorno.	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos	Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y

		utilizando la pinza palmar.	utilizando la pinza trípode.	patear objetos y pelotas, entre otros.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.

Ámbito Relaciones lógico - matemáticas

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado,

				dentro/fuera, cerca/lejos.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar objetos de formas similares en el entorno.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)

Juegos Kinect (juegos virtuales interactivos para el desarrollo de la motricidad)

Ámbito Descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Reaccionar ante la presencia de sonidos, efectos sonoros y voces cercanas de su entorno.	Identificar objetos de su entorno que los observa y/o interactúa frecuentemente.	No aplica	No aplica
No aplica	Reconocer objetos personales que habitualmente utiliza.	No aplica	No aplica	No aplica

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a	No aplica

		través de gestos y movimientos.	través de gestos y movimientos identificados.	
No aplica	No aplica	Responder a preguntas sencillas.	No aplica	No aplica

Ámbito Identidad y Autonomía				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer algunas de sus partes físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros como parte del proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Elegir actividades,

				vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Seleccionar prendas de vestir de acuerdo a su preferencia.

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad/ expresión corporal y motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Intentar saltar con dos pies en sentido vertical de manera autónoma sobre el mismo lugar.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante atrás.

No aplica	No aplica	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos sin alturas: caminar por una línea recta trazada en el piso.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.
-----------	-----------	--	--	--

Ámbito relaciones lógico - matemáticas

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar objetos de formas similares en el entorno.

				Identificar objetos de formas similares en el entorno.
				Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.

Panel de pictogramas

Ámbito Descubrimiento natural y cultural / relaciones con el medio natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Realizar modificaciones de las acciones para experimentar la relación causa efecto como pisar un objeto que suena, y luego	Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.	Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.

		obtener el mismo sonido sentándose sobre él.		
No aplica	No aplica	Reconocer por su nombre algunos animales asociándolos con movimientos y sonidos que producen.	No aplica	No aplica

Ámbito manifestación del lenguaje verbal y no verbal / comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Imitar acciones que representan a personas, objetos y animales.	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.

No aplica	No aplica	Responder a preguntas sencillas.	Participa en conversaciones breves mediante preguntas.	Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.
		Intentar seguir canciones y rimas cortas y sencillas.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.
		Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
		Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y	Describir imágenes de diferentes tipos	Relatar cuentos, narrados por el adulto con la

		otros materiales impresos y digitales.	de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	ayuda de los para textos utilizando su propio lenguaje.
				Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.

Columpio

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad / expresión corporal y motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Realizar movimientos de rotación, flexión, extensión, balanceo y giros con partes de mi cuerpo.	Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.	No aplica	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y

				estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.
Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de boca arriba a boca abajo y de acostado a sentado.	No aplica	No aplica	Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba/abajo, dentro/fuera mediante desplazamientos, de acuerdo a consignas dadas.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante atrás.

Saco de boxeo- cuchimbol

Ámbito vinculación emocional y social				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Imitar acciones sencillas de juegos y canciones como respuesta de la interacción con otras personas.	Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.	Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto.	No aplica	Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad / expresión corporal y motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Golpear un objeto sobre una superficie.	Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de exploración de su entorno.	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.	Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.

No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).
-----------	-----------	-----------	-----------	--

Laboratorio de Sensopercepción:

Iluminación RGB

Ámbito Descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Repetir acciones con intencionalidad como: sacudir el sonajero para escuchar el sonido, realizar	Reaccionar ante la presencia de sonidos, efectos sonoros y voces de personas	Reconocer algunos sonidos como de objetos cotidianos y onomatopeyas	Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos	No aplica

un gesto que cause agrado al adulto, entre otros.	cercanas de su entorno.	de animales y acciones.	cotidianos y onomatopeyas.	
Reaccionar ante sonidos y voces que atrae su atención.	Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.	Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	No aplica
Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.	Manipular y explorar objetos (juguetes) según su funcionalidad.	Relacionar objetos similares en función de un criterio que determine el adulto como forma, tamaño, color u otro.	Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/ cerrado en su relación con objetos.	No aplica
Percibir a través de los sentidos la presencia de seres, objetos y acontecimientos	No aplica	No aplica	Identificar nociones de cuantificación como: uno/	No aplica

del entorno que le llaman la atención.			ninguno; mucho/poco.	
No aplica	No aplica	No aplica	Agrupar objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.	No aplica

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal / Comprensión y expresión del lenguaje.

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Realizar gestos de alegría ante los movimientos corporales que realiza el adulto cuando canta o ejecuta alguna acción.	Imitar gestos de movimientos del adulto relacionados con acciones y canciones de cuna e infantiles.	Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.	Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.	Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.

Poner atención al escuchar canciones.	Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.	No aplica	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
No aplica	Reaccionar al escuchar canciones.	No aplica	Participa en conversaciones breves mediante preguntas.	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
No aplica	No aplica	No aplica	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.	Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Percibir las partes del cuerpo mediante masajes que le realiza el adulto.	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas con ayuda.	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas sin orientación.	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
Observarse y reír cuando ve su imagen en el espejo.	Reconocerse en el espejo y realizar movimientos para la percepción global del cuerpo.	Reconocer las partes de la cara y algunas del cuerpo, a través de la exploración sensorial, cuando el adulto le pregunta.	Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial.	Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

No aplica	Reconocer señalándose en su cuerpo algunas partes del mismo, cuándo el adulto le pregunta.	Imitar movimientos para la percepción global del cuerpo como parte del proceso de estructuración de su imagen corporal.	Explorar diferentes formas de movimiento para interiorizar su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal.	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones.
No aplica	No aplica	No aplica	Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba/ abajo, dentro/ fuera mediante desplazamientos, de acuerdo a consignas dadas.	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial
				Realizar ejercicios de

				<p>simetría corporal</p> <p>como: observar</p> <p>en el espejo y en</p> <p>otros materiales</p> <p>las partes</p> <p>semejantes que</p> <p>conforman el</p> <p>lado derecho e</p> <p>izquierdo de la</p> <p>cara.</p>
				<p>Ubicar algunas</p> <p>partes de su</p> <p>cuerpo en</p> <p>función de las</p> <p>nociones de</p> <p>arriba-abajo,</p> <p>adelante- atrás.</p>
				<p>Orientarse en el</p> <p>espacio</p> <p>realizando</p> <p>desplazamientos</p> <p>en función de</p>

				<p>consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.</p>
				<p>Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).</p>
				<p>Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).</p>

Ámbito Convivencia

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Colaborar espontáneamente con los adultos en actividades y situaciones sencillas.

Ámbito Relaciones lógico matemáticas				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones

				espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar objetos de formas similares en los objetos del entorno el entorno.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

Espacio de relajación

Ámbito descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.	Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.	No aplica	No aplica	No aplica
Reaccionar con acciones de incomodidad ante texturas ásperas y sabores desagradables.	Reaccionar ante el contacto con texturas ásperas y suaves; y ante sabores agradables y desagradables.	Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.	Reconocer olores agradables y desagradables de elementos del entorno.	No aplica
Percibir a través de los sentidos la presencia de seres, objetos y acontecimientos del entorno que le llaman la atención.	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad / expresión corporal y motricidad

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de boca arriba a boca abajo y de acostado a sentado.	Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.	Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.

Pared de golpes

Ámbito vinculación emocional y social				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Imitar acciones sencillas de juegos y canciones como respuesta de la interacción con otras personas.	Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.	Participar en espacios comunes de juego donde se encuentran otros niños sin necesariamente interactuar con ellos.	Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.	No aplica

ÁMBITO DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Repetir acciones con intencionalidad como: sacudir el sonajero para escuchar el sonido, realizar un gesto que cause agrado al adulto, entre otros.	Experimentar la relación causa efecto mediante acciones como lanzar objetos, pulsar interruptores, entre otros.	Realizar modificaciones de las acciones para experimentar la relación causa efecto como pisar un objeto que suena, y luego obtener el mismo sonido sentándose sobre él.	Explorar objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.	No aplica

Ámbito manifestación del lenguaje verbal y no verbal/comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Comprender órdenes muy sencillas	Imitar gestos de movimientos del adulto	Comunicar sus deseos, sentimientos y	Seguir instrucciones sencillas que	Reproducir canciones y poemas cortos,

acompañadas de gestos.	relacionados con acciones y canciones de cuna e infantiles.	emociones a través de gestos, movimientos.	involucren una actividad.	incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
------------------------	---	--	---------------------------	--

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Agarrar objetos y mantenerlos en sus manos por un tiempo.	Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de exploración de su entorno.	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.	Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.

Cueva de fibra óptica

Ámbito vinculación emocional y social

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Imitar acciones sencillas de juegos y canciones como respuesta de la interacción con otras personas. atención.	Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.	Participar en espacios comunes de juego donde se encuentran otros niños sin necesariamente interactuar con ellos	Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.	No aplica

Ámbito descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.	Disfrutar de la interacción con los diferentes seres vivos y elementos de la naturaleza, mediante la percepción de	Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.

	los mismos y por medio de los sentidos.			
--	---	--	--	--

Ámbito manifestación del lenguaje verbal y no verbal/comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Fijar su atención cuando el adulto relata un cuento acompañado de material gráfico y concreto.	Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y otros materiales impresos y digitales.	Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.	Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Realizar movimientos de rotación, flexión, extensión, balanceo	Utilizar alguna forma de desplazamiento como gatear o arrastrarse	Caminar con mayor estabilidad y confianza por	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes

y giros con partes de mi cuerpo.	coordinadamente por diferentes lugares.	diferentes lugares.		distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.
----------------------------------	---	---------------------	--	---

Tubo de colores

Ámbito Descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.	Explorar objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.	No aplica
No aplica	No aplica	Reconocer la noción grande y pequeño en objetos del entorno	Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.	No aplica
No aplica	No aplica	Identificar a la noción de cuantificación más.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	No aplica

No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/cerrado en su relación con objetos.	No aplica
No aplica	No aplica	No aplica	Identificar nociones de cuantificación como: uno/ ninguno; mucho/ poco.	No aplica

Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal / Comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Comprender órdenes muy sencillas acompañadas de gestos.	Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.	Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos, movimientos.	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y

				acciones conocidas.
Expresarse empleando sílabas para comunicar sus requerimientos.	Expresarse empleando la palabra frase para comunicar sus requerimientos.	Expresar frases sencillas de dos palabras para comunicarse.	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
No aplica	No aplica	No aplica	Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos, pronombres y artículos.	No aplica

Ámbito Relaciones lógico - matemáticas

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Reconocer la ubicación de

				objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	Lanzar objetos intentando orientarlos hacia un punto.	Lanzar objetos direccionados hacia un punto.	No aplica

Piano interactivo sensorial

Ámbito vinculación emocional y social				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Imitar acciones sencillas de juegos y canciones como respuesta de la interacción con otras personas.	Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.	Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto.	No aplica	No aplica

Ámbito descubrimiento natural y cultural				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Reaccionar ante sonidos y voces que atrae su atención	Reaccionar ante la presencia de sonidos, efectos sonoros y voces de personas cercanas de su entorno.	Realizar modificaciones de las acciones para experimentar la relación causa efecto como pisar un objeto que suena, y luego	Participar en algunas prácticas culturales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones artísticas.	No aplica

		obtener el mismo sonido sentándose sobre él		
Manipular y explorar objetos que le llaman la atención.	Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.	No aplica	No aplica	No aplica

Ámbito manifestación del lenguaje verbal y no verbal/comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Reproducir sonidos sencillos y repetir cadenas silábicas espontáneamente.	Manipular y explorar objetos (juguetes) según su funcionalidad.	Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.	Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas con ayuda.	No aplica	No aplica	No aplica

Vúmetro interactivo sensorial

Ámbito vinculación emocional y social				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.	Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto.	Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.	No aplica

Ámbito descubrimiento natural y cultural

Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.	Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.	Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.	Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.

Ámbito manifestación del lenguaje verbal y no verbal/comprensión y expresión del lenguaje				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
Reproducir sonidos sencillos y repetir cadenas silábicas espontáneamente.	Pronunciar sonidos, fonemas, sílabas y palabras pivotes que son básicamente comprendidas por la familia y las	Pronunciar palabras y frases que son básicamente comprendidas por la familia y las personas que lo cuidan.	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos

	personas que lo cuidan.			y acciones conocidas.
--	-------------------------	--	--	-----------------------

Ámbito exploración del cuerpo y motricidad				
Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años	Destrezas de 3 a 4 años
No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.

4. Metodología

La metodología usada para ejecutar esta investigación se apegará mayoritariamente al enfoque de una investigación cualitativa con enfoque descriptivo, porque se utilizará técnicas como la entrevista estructurada al director y los docentes de las Carreras de Educación para recaudar la información necesaria.

El análisis de datos en la investigación es un proceso sistemático destinado a identificar, reconocer y describir los constituyentes de unidades de información específicas, ordenados y sintetizados para darles sentido (Mata, 2019).

Este procedimiento consiste principalmente en analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias generadas por métodos de recopilación de datos cualitativos para obtener una visión más profunda de los problemas de investigación.

4.1. Partes de la propuesta

Se divide en cuatro pasos:

Diagnóstico: En la Universidad Politécnica Salesiana se identificó el problema de la inexistencia de la guía de los módulos de los Laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción, aplicando una entrevista de recaudo de información.

Fundamentación: la investigación se relaciona con documentos en base al tema y sobre los aportes que han realizado autores actuales.

Formulación: planteamiento del modo de uso de los Laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción.

Validación: se determinará la viabilidad de la guía realiza.

4.2. Tipo de propuesta

La propuesta se basa en la elaboración de una guía de uso y aplicación para los laboratorios de la UPS de psicomotricidad y sensopercepción.

4.3. Destinatarios

El presente proyecto de investigación está dirigido a los docentes de las Carreras de Educación Inicial y Básica para orientar y lo más importante para que se dé un óptimo uso a los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción y a los estudiantes para fortalecer su proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.4. Técnicas utilizadas:


Entrevista: Se realizó una serie de preguntas destinadas al director de las Carreras de Educación Básica e Inicial el Dr. Fernando Solórzano.

Encuestas: Se llevó a cabo una encuesta para los docentes de Educación Inicial y Básica, recopilando información mediante un cuestionario elaborado.

4.5. Propuesta metodológica

La propuesta metodológica consta de la elaboración de la guía práctica de uso para dar una funcionalidad de calidad y calidez a los módulos de los laboratorios de Sensopercepción y Psicomotricidad que se encuentra dentro de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca.

La guía práctica abarcará ámbitos y destrezas de acuerdo con las edades de los infantes que están basadas en el currículo educación inicial del Ecuador, esto permitirá desarrollar y fortalecer sus habilidades garantizando una educación dinámica y divertida en los infantes. Las actividades que desarrollarán los infantes permitirán estimular sus sentidos, a identificar emociones, valorar el nivel de estimulación de cada uno y el uso óptimo por los estudiantes y docentes de las Carreras de Educación.



**Guía de uso de los laboratorios
de Psicomotricidad y
Sensopercepción de las
carreras de Educación de la
Universidad Politécnica
Salesiana**


AUTORAS:

ANDREA ARIAS ASMAL
CAROLINA CABRERA MALDONADO
TATIANA LAZO LEÓN



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
LABORATORIO DE PSICOMOTRICIDAD.....	5
CIRCUITO DE PSICOMOTRICIDAD.....	6
PANEL DE GRAFOMOTRICIDAD.....	12
PÉNDULO SENSORIAL.....	17
JUEGOS KINECT.....	20
PANEL DE PICTOGRAMAS.....	23
COLUMPIO.....	25
CUCHIMBOL.....	27
LABORATORIO DE SENSOPERCEPCIÓN.....	30
ESPACIO DE RELAJACIÓN.....	31
CUEVA DE FIBRA ÓPTICA.....	34
PARED DE GOLPES.....	37
ILUMINACIÓN RGB.....	39
TUBO DE COLORES.....	44
PIANO INTERACTIVO DE COLORES.....	47
VÚMETRO INTERACTIVO SENSORIAL.....	50
RECOMENDACIONES GENERALES PARA LOS DOCENTES.....	52
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES GENERALES PARA LOS ESTUDIANTES.....	52
CONCLUSIONES.....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53



Introducción

La educación infantil juega un papel importante dentro de la sociedad, debido a que permite fortalecer las capacidades, destrezas y habilidades físicas, motrices y cognitivas a través de actividades lúdicas y recreativas mediante estrategias metodológicas, con el fin de mejorar el desempeño de los niños y niñas en su autonomía y formar seres críticos reflexivos e independientes para mejorar el desempeño académico.

La siguiente guía tiene como finalidad fortalecer la educación de los niños y niñas por medio de la utilización adecuada de los módulos de los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción, está estructurada de la siguiente manera: nombre del recurso, objetivo, destrezas a desarrollar, edad acorde a utilizar y su función. La educación infantil juega un papel importante dentro de la sociedad, debido a que permite fortalecer las capacidades, destrezas y habilidades físicas, motrices y cognitivas a través de actividades lúdicas y recreativas mediante estrategias metodológicas, con el fin de mejorar el desempeño de los niños y niñas en su autonomía y formar seres críticos reflexivos e independientes para mejorar el desempeño académico.

Los tiempos a trabajar con los niños dependiendo de la edad es:

Edad	Promedio de concentración
0 a 1 año	3 a 5 minutos
1 a 2 años	4 a 10 minutos
2 a 3 años	6 a 15 minutos
3 a 4 años	8 a 20 minutos

Conjuntamente, todas las destrezas citadas fueron encontradas en el currículo de Educación Inicial Ecuador.



Laboratorio de Psicomotricidad

Circuito de Psicomotricidad



Objetivo

Fortalecer los músculos y la motricidad gruesa mediante diversas actividades.

Funcionalidad

El circuito de psicomotricidad es esencial para trabajar y mejorar la motricidad gruesa desde los bebés de 2 meses hasta los 4 años de edad. El módulo de psicomotricidad consta de 4 juegos el túnel, el rodillo, el set de gateo y la barra de equilibrio.

Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta 6 meses

- Comprender órdenes muy sencillas acompañadas de gestos.
- Realizar movimientos de rotación, flexión, extensión, balanceo y giros con partes de mi cuerpo.
- Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de boca arriba a boca abajo y de acostado a sentado.

Actividades

Hora de jugar en el rodillo

- Poner al bebé boca abajo sobre el rodillo y hacer pequeños empujones hacia adelante y atrás.
- Poner algunos juguetes que llamen su atención en frente de él para que intente cogerlos.

Hora de jugar en el túnel

- Pasar el túnel gateando.

Hora de jugar en el set de gateo

- Subir la resbaladera gateando.

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.
- Utilizar alguna forma de desplazamiento como gatear o arrastrarse coordinadamente por diferentes lugares.
- Pararse con apoyos diversos para lograr bipedestación (ponerse de pie), iniciando el proceso del caminar.
- Subir y bajar escaleras utilizando alguna forma de desplazamiento como gatear, sentarse o arrastrarse.
- Gatear, reptar y sentarse indistintamente a diferentes velocidades marcando trayectos diversos evitando obstáculos del entorno.
- Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.

Actividades

Hora de jugar en el rodillo:

- Colocar juguetes al frente para que los alcance haciendo rodar el rodillo.

Hora de jugar en el túnel:

- Pasar el túnel gateando.

Hora de jugar en el set de gateo:

- Subir las escaleras gateando.
- Bajar las escaleras gateando.

Destrezas de 1 a 2 años

- Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.
- Correr distancias cortas libre de obstáculos.
- Subir y bajar escaleras con apoyo a un lado, en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño.

Actividades:

Hora de jugar en el túnel:

- Llevar un juguete empujándolo de extremo a extremo gateando.
- Empujar una pelota mediana o una almohada a través del túnel.

Hora de jugar en la barra de equilibrio:

- Pasar caminando la barra de equilibrio con ayuda de la docente.
- Gatear por encima de barra hasta llegar al otro extremo.

Hora de jugar en el set de gateo:

- Bajar por la resbaladera, sentado, acostado o gateando.
- Subir y bajar las escaleras caminando.

Destrezas de 2 a 3 años

- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda.
- Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos sin alturas: caminar por una línea recta trazada en el piso.

Actividades

Hora de jugar en el túnel:

- Empujar un carrito de juguete por el túnel para conducirlo y llevarlo al otro extremo.
- Atravesar el túnel gateando para adelante o de reversa.(como el cangrejo).

Hora de jugar en la barra de equilibrio:

- Pasar la barra en puntillas con ayuda de la docente.

Destrezas de 3 a 4 años

- Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.
- Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.
- Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.

Actividades

Hora de jugar en el rodillo:

- Jugar a esquivar los obstáculos entre ellos el rodillo.

Actividades

- Soplar un globo o una pelota de algodón a través del túnel.
- Deslízate por el túnel (balanceando el cuerpo a la izquierda y a la derecha) para ir de un extremo a otro (movimiento de la serpiente).

Actividades

- Pasar caminando en un solo pie hasta llegar al otro extremo.
- Llevar un objeto en las manos hasta el final de la barra.

Advertencias

- El adulto siempre estar cerca del usuario del módulo.
- No usar el módulo con más de dos usuarios a la vez.

Recomendaciones

- Después de usar los juegos dejarlos en su lugar.
- Tener todo listo antes de usar el módulo.

Panel de Grafomotricidad



Objetivo

Mejorar y estimular la motricidad fina con el uso de diversos juegos.

Funcionalidad

El panel de grafomotricidad es un módulo que cuenta con 8 juegos, cada uno tiene un grado de dificultad dependiendo de la edad del usuario. Este módulo funciona para que los usuarios vayan mejorando la motricidad fina para en un futuro empezar con el proceso de lecto – escritura.

Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta 6 meses

- Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.
- Reaccionar con acciones de incomodidad ante texturas ásperas.
- Manipular y explorar objetos que le llaman la atención.
- Realizar movimientos de manos como: agarrar objetos, activar el funcionamiento de juguetes con la palma de la mano, entre otros.

Actividades

- Hora de jugar con las texturas
- Colocar las figuras de las texturas en el suelo y dejar que los bebés manipulen.

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.
- Manipular y explorar objetos (juguetes) según su funcionalidad.
- Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.
- Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de exploración de su entorno.
- Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: apilar objetos grandes, meter y sacar, tapar y destapar objetos.

Actividades

Hora de jugar con las texturas

- Colocar las figuras en el suelo y receptor las sensaciones de los bebés al momento del tocarlas.

Destrezas de 1 a 2 años

- Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.
- Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.
- Relacionar objetos similares en función de un criterio que determine el adulto como forma, tamaño, color u otro.
- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.

Actividades

Hora de jugar con las texturas

- Reaccionar a las diferentes texturas.
- Hora de jugar con los laberintos u y v
- Llevar las fichas de izquierda a derecha.
- Hora de jugar con la casita de colores
- Colocar las bolitas en el agujero del techo una por una, haciendo uso del dedo índice y pulgar.

Destrezas de 2 a 3 años

- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
- Identificar algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.
- Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con-orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.

Actividades

Hora de jugar con las figuras y colores

- Tocar todas las figuras de color: amarillo, azul, rojo y verde.
- Encajar las figuras grandes, medianas y pequeñas.

Hora de jugar con las texturas

- Mediante el tacto diferenciar las texturas.
- Nombrar el nombre de las figuras.

Hora de jugar con los laberintos u y v

- Llevar las fichas de izquierda a derecha con el uso de la pinza trípode.
- Llevar las fichas de derecha a izquierda.
- Identificar colores primarios y secundarios.

Hora de jugar con las puertas

- Abrir y cerrar las puertas.
- Reconocer colores primarios y secundarios.

Destrezas de 3 a 4 años

- Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
- Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
- Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
- Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
- Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).
- Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño).

Actividades

Hora de jugar con las figuras y colores:

- Preguntar el nombre de cada figura geométrica.
- Clasificar las figuras por colores.
- Clasificar las figuras por tamaños.
- Contar cuántas figuras geométricas hay.

Hora de jugar con las texturas:

- Diferenciar texturas, colores.
- Identificar las figuras gruesas y delgadas.
- Ensartar de manera correcta las figuras con su lugar correspondiente.

Hora de jugar con las puertas:

- Preguntar si las puertas están cerradas o abiertas.
- Abrir las puertas que tengan colores primarios, cerrar las puertas que tengan colores secundarios o viceversa.
- Contar los números del 1 al 6.
- Preguntar si los números se encuentran dentro o fuera de las puertas.
- Jugar al juego de la memoria: en que puerta está el número 2, la puerta de color rojo que número tiene.

Hora de jugar con laberintos en u y v:

- Identificar colores.
- Identificar formas.
- Manipular las fichas de izquierda a derecha y viceversa.

Hora de jugar con el laberinto mariposa:

- Identificar colores amarillo y rojo.
- Mover la ficha roja de izquierda a derecha.
- Mover la ficha amarilla de derecha a izquierda.

Hora de jugar con el laberinto de formas

- Mover todas las fichas amarillas, rojas, verde y azules.
- Seguir los trazos con las fichas.

Hora de jugar con la casita de colores

- Poner la bolita de color azul, amarilla, roja y verde en el techo una por una y observar el recorrido que hacen.

Hora de jugar con el elefante de hilo

- Ensartar el hilo desde la trompa hasta las patas del elefante.

Advertencias

Después de utilizar el juego de las puertas siempre dejarlas cerradas para evitar incidentes.
Tener cuidado al momento de manipular y sacar las figuras.

Recomendaciones

Se recomienda usar el módulo 1 o 2 usuarios, utilizando juegos diferentes, siempre tomando en cuenta el tiempo de acorde a su edad.
Al terminar de jugar colocar todas las figuras en su lugar.

Péndulo sensorial



Objetivo

Reconocer figuras geométricas y colores primarios y secundarios.

Funcionalidad

El péndulo sensorial es un juego que nos permite hacer un reconocimiento de figuras geométricas, colores primarios e incluso colores secundarios, seguir constricciones sencillas.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.
- Coger con las manos objetos grandes y pequeños como medio de exploración de su entorno.

Actividades

- Con la ayuda de la docente tocar las figuras y observar lo que pasa después de tocar las figuras.

Destrezas de 1 a 2 años

- Reconocer la noción grande y pequeño en objetos del entorno
- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.

Actividades

- Tocar figuras de color amarillo, rojo, azul y verde con ayuda de la docente.

Destrezas de 2 a 3 años

- Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.

Actividades

- Discriminar colores.
- Reconocer formas.

Destrezas de 3 a 4 años

- Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.
- Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
- Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.
- Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza tripode y digital.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
- Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
- Identificar objetos de formas similares en el entorno.
- Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
- Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño).

Actividades

- Tocar todas las piezas de color amarillo, azul, rojo y verde.
- Tocar el rombo, etc.

Advertencias

- Tocar suave las piezas.
- Tocar la siguiente pieza hasta que la luz del péndulo se encienda.

Recomendaciones

- Una vez que toque la ficha alejarse un poco para no ser golpeado.
- No halar las fichas.

Juegos Kinect



Objetivo

Permitir al niño/a reforzar su motricidad gruesa debido a que los juegos que incluyen se necesita el movimiento de las partes gruesas del cuerpo pues incluye un total de 6 juegos cada uno con diferentes actividades que realizar.

Funcionalidad

Interviene en la ejecución de diferentes movimientos de las partes gruesas del cuerpo, lateralidad, está compuesto por 6 juegos cada uno con ciertos niveles y la complejidad acorde a la edad del niño/a.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 1 a 2 años

- Identificar objetos de su entorno que los observa y/o interactúa frecuentemente.
- Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos movimientos.
- Responder a preguntas sencillas.

- Intentar saltar con dos pies en sentido vertical de manera autónoma sobre el mismo lugar.
- Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos sin alturas: caminar por una línea recta trazada en el piso.

Actividades

- Jugar "BosColorealo" pintando a Don Bosco médico.
- Jugar "Bosquito Globos".

Destrezas de 2 a 3 años

- Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.
- Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.
- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Actividades

- Jugar "Al Oratorio Salesiano" nivel 1 y 2.
- Jugar "El camino de Don Bosco" nivel 1 y 2.

Destrezas de 3 a 4 años

- Reconocer algunas de sus partes físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros como parte del proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.
- Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.
- Seleccionar prendas de vestir de acuerdo a su preferencia.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

- Identificar objetos de formas similares en el entorno.
- Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.
- Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante atrás.
- Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.

Actividades

- Jugar "El Cole" nivel 1 del rompecabezas colocar las prendas de vestir a Don Bosco
- Jugar "El camino de Don Bosco" nivel 6 llevar al perrito hacia su plato de comida.

Advertencias

- No tocar o golpear la pantalla porque todos los juegos se realizan mediante los movimientos del cuerpo gracias al sensor.
- No cruzarse delante de la pantalla debido a que el sensor capta todos los movimientos.

Recomendaciones

- Ubicarse a cierta distancia dependiendo el tamaño del usuario para que el sensor pueda tomar los movimientos correctamente.
- El docente debe mantenerse al lado izquierdo/derecho de la pantalla para que el sensor no reciba otro movimiento sino solo el del usuario.

Panel de pictogramas



Objetivo

Diferenciar los elementos de cada categoría en el panel verificando el tamaño del tablero de acuerdo a la edad del niño/a reforzando la coordinación óculo manual.

Funcionalidad

Habilidad de reconocimiento de los objetos de su entorno mediante imágenes gráficas digitales reforzando vocalización y cumpliendo consignas sencillas.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 1 a 2 años

- Realizar modificaciones de las acciones para experimentar la relación causa efecto como pisar un objeto que suena, y luego obtener el mismo sonido sentándose sobre él.
- Reconocer por su nombre algunos animales asociándolos con movimientos y sonidos que producen.
- Imitar acciones que representan a personas, objetos y animales.
- Responder a preguntas sencillas.
- Intentar seguir canciones y rimas cortas y sencillas.

- Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal.
- Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y otros materiales impresos y digitales.

Actividades

- Imitar los sonidos del perrito, gatito, gallina.
- Repetir el nombre de algunas frutas como: manzana, pera, uva.

Destrezas de 2 a 3 años

- Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.
- Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.
- Participa en conversaciones breves mediante preguntas.
- Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.
- Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.
- Describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Actividades

- Responder preguntas sencillas
¿Qué nos da la vaca?
¿Qué pone la gallina?
- Describir algunas de las prendas de vestir.

Destrezas de 3 a 4 años

- Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.
- Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.
- Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.
- Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.
- Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
- Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los para textos utilizando su propio lenguaje.
- Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.

Actividades

- Reconocer los personajes del cuento "Los animales"
- Visualizar y señalar 4 medios de transporte.

Advertencias

- No golpear la pantalla porque se encuentra con un acrílico como protección.
- No manipular los cables conectados al dispositivo.

Recomendaciones

- El docente y usuario deben colocarse los cubre zapatos desechables o ingresar sin zapatos debido a que el módulo se encuentra cerca del circuito de psicomotricidad.
- Escoger el tamaño del tablero dependiendo la edad del niño/a.

Columpio- cuenca



Objetivo

Controlar la estabilidad del sujeto que haga uso de esta herramienta además mejorar y regular el movimiento, equilibrio.

Funcionalidad

Permitir que el usuario desarrolle su sensorialidad, el sistema vestibular adquiriendo la habilidad de controlar correctamente su postura.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 6 meses a 1 año:

- Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.

Actividades

- Sentar al niño/a en el columpio para observar su reacción.
- Empujar suavemente el columpio 3 veces.

Destrezas de 1 a 2 años

- Imitar movimientos para la percepción global del cuerpo como parte del proceso de estructuración de su imagen corporal.

Actividades

- Imitar empujar el columpio.
- Balancearse por 3 veces.

Destrezas de 2 a 3 años

- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.
- Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba/ abajo, dentro/ fuera mediante desplazamientos, de acuerdo a consignas dadas.

Actividades

- Jugar a colocarse atrás, adelante etc. del columpio.
- Columpiarse imitando ser un ave.

Destrezas de 3 a 4 años

- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando matricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.
- Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
- Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante atrás.

Actividades

- Balancearse en el columpio con las piernas separadas.
- Ubicarse arriba del columpio, atrás, adelante y después balancearse.

Advertencias:

- Retirarse de la zona cuando el columpio este en movimiento para evitar cualquier accidente.
- No dejar al niño/a solo/a para evitar un accidente.

Recomendaciones:

- Cubrir cualquier perno o tornillo.
- Utilizar un solo niño/a.

Cuchimbol



Objetivo

Controlar la fuerza y el equilibrio de esta forma el individuo va a expresar cada una de sus emociones permitiendo conocer al adulto su estado de ánimo al realizar actividades además de ejecutar la acción -reacción.

Funcionalidad

Contribuir en el sentido de la vista, el sistema vestibular creando distintos ambientes de relajación

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 1 a 2 años

- Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto.
- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza palmar.

Actividades

- Realizar un breve calentamiento para luego golpear el cuchimbol.
- Imitar los movimientos que realiza la docente como patear el cuchimbol.

Destrezas de 2 a 3 años

- Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza tripode.

Actividades

- Realizar un skipping bunches por 2 minutos (imitar movimientos de golpes con las manos).
- Golpear ligeramente el cuchimbol 2 veces.

Destrezas de 3 a 4 años

- Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

Actividades

- Golpear el cuchimbol con las manos 3 veces.
- Patear el cuchimbol 4 veces.

Advertencias

- No colgarse del módulo.
- Al terminar de realizar las actividades propuestas por lo docente es necesario que el niño/a se retire de la zona donde está el cushimbol para evitar cualquier tipo de golpe o lesión.

Recomendaciones

- Es necesario contar con guantes de boxeo para niños para utilizar el módulo.
- Es fundamental su uso para expresar y controlar emociones.
- El peso adecuado del cushimbol dependerá del usuario.



Laboratorio de Sensopercepción

Espacio de relajación



Objetivo

Proporcionar al niño/a la habilidad para afrontar situaciones cotidianas favoreciendo la regulación de mecanismos que ayuden a mantenerse en un estado de tranquilidad.

Funcionalidad

Contribuye en el sentido de la vista, el sistema vestibular creando distintos ambientes de relajación porque cuenta con un proyector, esfera de colores.

Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta 6 meses

- Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.
- Reaccionar con acciones de incomodidad ante texturas ásperas y sabores desagradables.
- Percibir a través de los sentidos la presencia de seres, objetos y acontecimientos del entorno que le llaman la atención.
- Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de boca arriba a boca abajo y de acostado a sentado.

Actividades

- Observar y escuchar el video canción de baby Mozart.
- Observar y escuchar el video de melodías para bebés en el cual se podrá trabajar colores y la concentración.

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.
- Reaccionar ante el contacto con texturas ásperas y suaves; y ante sabores agradables y desagradables.
- Mantener el equilibrio en los diferentes cambios de posición del cuerpo: de sentado a parado.

Actividades

- Observar videos de mándalas por 2 minutos
- Realizar diferentes posturas como: sentado, acostado, giros.

Destrezas de 1 a 2 años

- Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.
- Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.

Actividades

- Observar la película "Los animales de la selva"
- Jugar y escuchar la canción "congelados"

Destrezas de 2 a 3 años

- Reconocer olores agradables y desagradables de elementos del entorno.
- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Actividades

- Imitar la postura del gato (video yoga para niños).
- Realizar una bailoterapia.

Destrezas de 3 a 4 años

- Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.

Actividades

- Realizar una zumba kids con canciones del movimiento del cuerpo.
- Caminar sobre el espacio manteniendo el equilibrio y concentración para lo cual se va a colocar canciones de relajación para niños.

Advertencias

- No saltar sobre los asientos.
- No correr dentro del espacio.

Recomendaciones

- Mantener la luz apagada del laboratorio de sensopercepción para que se visibilice el material proyectado.
- En la Tablet del espacio de relajación es importante tener descargado ciertos videos que se requieran proyectar como: películas, canciones y videos de relajación.

Cueva de fibra óptica



Objetivo

Brindar estímulos de relajación como de estimulación en función de los colores que se activen por cientos de haces de luz que envuelven al usuario.

Funcionalidad

Funciona con una Tablet en donde se puede configurar los colores de las cuatro hileras a trabajar, cuenta con 6 colores (amarillo, azul, rojo, verde, blanco, celeste) y se puede configurar dependiendo del gusto del docente.


Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta los 6 meses

- Imitar acciones sencillas de juegos y canciones como respuesta de la interacción con otras personas.
- Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.
- Realizar movimientos de rotación, flexión, extensión, balanceo y giros con partes de mi cuerpo.

Actividades

- Movimientos con música esta técnica nos ayuda a estimular su desarrollo sensoriomotor.



- **Destrezas de 6 meses a 1 año**

- Interactuar con el adulto a través de juegos sencillos con acciones y objetos que llamen su atención.
- Disfrutar de la interacción con los diferentes seres vivos y elementos de la naturaleza, mediante la percepción de los mismos y por medio de los sentidos.
- Utilizar alguna forma de desplazamiento como gatear o arrastrarse coordinadamente por diferentes lugares.

Actividades

- Colocar al final de la cueva juguetes de plástico y llamar al niño para que se desplace hacia él.



Destrezas de 1 a 2 años

- Participar en espacios comunes de juego donde se encuentran otros niños sin necesariamente interactuar con ellos.
- Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.
- Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y otros materiales impresos y digitales.
- Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.

Actividades

- Leer una poesía corta de los colores:
El cielo es azul, la sangre es roja, el sol es amarillo y la hoja es verde.
- Asociar con diferentes objetos mediante colores.

Destrezas de 2 a 3 años

- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
 - Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
 - Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
- 
- 

Actividades

- Se puede trabajar la técnica de Colorterapia al visualizar las luces ayuda a cambiar el estado de ánimo afectando la mente y cuerpo. Dentro de esta técnica se puede trabajar:
- Técnicas de relajación.
- Yoga.

Destrezas de 3 a 4 años

- Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.
- Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.
- Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

Actividades

- Jugar "El rey dice"
- Identificar colores primarios y secundarios, antes de ingresar a la cueva a través del uso de flash cards. El niño/a ingresa a la primera hilera.
- Seguir dando consignas sencillas (nombra un animal de color azul) y continúa ingresando a la segunda hilera y así sucesivamente hasta llegar a la hilera final.

Advertencias

- No halar duro.
- No colgarse de las fibras.

Recomendaciones

- Entrar gateando dependiendo de la talla de cada niño.
- Utilizar el espacio sin luz para mayor concentración.

Pared de golpes



Objetivo

Permitir al niño desarrollar habilidades de coordinación óculo-manual, capacidad de reacción, movimiento, fuerza reactiva y fuerza velocidad.

Funcionalidad

Es un tablero interactivo para motivar a los niños en juegos basados en secuencias de encendido, en donde el niño tendrá que presionar botones rectangulares que se encenderán de diferentes colores indicando una secuencia lógica.

- Posee cinco modos de funcionamiento:
- Un jugador
- Dos jugadores
- Un jugador (medio tablero)
- Dos jugadores (medio tablero)
- Simón dice siendo el juego más completo que posee 15 interacciones.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 2 a 3 años

- Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.
- Explorar objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

Actividades

- Realizar el juego "los animales" a través de preguntas sencillas como se llama este animal, que come, que alimentos nos da e ir golpeando el módulo cuando las respuestas son correctas.

Destrezas de 3 a 4 años

- Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
- Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.

Actividades

- El niño pulsa los botones rectangulares, ya sea con la mano o pie a través, de estas pulsaciones debe tener concentración y seguir una secuencia lógica. Durante esta actividad se debe mantener el equilibrio cuando se trabaja con óculo-pedal. Además, observar si respetan las diferencias individuales que existe entre compañero.

Advertencias

- No hay un sistema de climatización.
- Mantener el equilibrio al momento de realizar las actividades.

Recomendaciones

- Señalar la ubicación de los niños y el uso de la luz, esto depende de la edad de cada uno.
- Se recomienda seguir las consignas propuestas por la docente.

Iluminación RGB



Objetivo

Mejorar la coordinación visomotora, y el movimiento del cuerpo.

Funcionalidad

El módulo de iluminación RGB crea distintos ambientes y actividades visuales, las cuales mejorara la eficacia visual.

Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta 6 meses:

- Repetir acciones con intencionalidad como: sacudir el sonajero para escuchar el sonido, realizar un gesto que cause agrado al adulto, entre otros.
- Reaccionar ante sonidos y voces que atrae su atención.
- Centrar la mirada hacia objetos móviles que tienen luces y brillos.
- Percibir a través de los sentidos la presencia de seres, objetos y acontecimientos del entorno que le llaman la atención.
- Realizar gestos de alegría ante los movimientos corporales que realiza el adulto cuando canta o ejecuta alguna acción.
- Poner atención al escuchar canciones.
- Percibir las partes del cuerpo mediante masajes que le realiza el adulto.
- Observarse y reír cuándo ve su imagen en el espejo.

Actividades

- Observar los colores y estar pendiente de las reacciones del bebe.

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Reaccionar ante la presencia de sonidos, efectos sonoros y voces de personas cercanas de su entorno.
- Seguir con la mirada objetos que tienen colores fuertes luces y brillos.
- Manipular y explorar objetos (juguetes) según su funcionalidad
- Imitar gestos de movimientos del adulto relacionados con acciones y canciones de cuna e infantiles.
- Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.
- Reaccionar al escuchar canciones.
- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas con ayuda.
- Reconocerse en el espejo y realizar movimientos para la percepción global del cuerpo.
- Reconocer señalándose en su cuerpo algunas partes del mismo, cuando el adulto le pregunta.

Actividades

- Poner música y ver la atención y concentración del usuario.
- Intentar patear el cubo.

Destrezas de 1 a 2 años

- Reconocer algunos sonidos como de objetos cotidianos y onomatopeyas de animales y acciones.
- Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.
- Relacionar objetos similares en función de un criterio que determine el adulto como forma, tamaño, color u otro.
- Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.
- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas sin orientación.
- Reconocer las partes de la cara y algunas del cuerpo, a través de la exploración sensorial, cuando el adulto le pregunta.
- Imitar movimientos para la percepción global del cuerpo como parte del proceso de estructuración de su imagen corporal.

Actividades

- Patear el cubo y ver qué color se refleja en la iluminación.
- Escuchar la canción "cabeza, hombros, rodillos y pies" y bailar.

Destrezas de 2 a 3 años

- Diferenciar algunos sonidos como los de elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.
- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

- Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/ cerrado en su relación con objetos.
- Identificar nociones de cuantificación como: uno/ ninguno; mucho/ poco.
- Agrupar objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.
- Realizar movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Participa en conversaciones breves mediante preguntas.
- Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.
- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.
- Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial.
- Explorar diferentes formas de movimiento para interiorizar su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal.
- Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba/ abajo, dentro/ fuera mediante desplazamientos, de acuerdo a consignas dadas.

Actividades

- Lanzar el cubo y ver los colores que salen.
- Ballar una canción infantil.

Destrezas de 3 a 4 años

- Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.
- Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
- Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.
- Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
- Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones.
- Identificar en su cuerpo y en el de las demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial
- Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.
- Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante- atrás.
- Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.
- Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).
- Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).

- Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
- Colaborar espontáneamente con los adultos en actividades y situaciones sencillas.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
- Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
- Identificar objetos de formas similares en los objetos del entorno el entorno.
- Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).

Actividades

- Identificar si las luces están arriba o abajo, cerca o lejos de ellos.
- Identificar colores.
- Seguir los pasos de baile que realiza la docente.

Advertencias

- No dejar que los niños toquen el dispositivo electrónico (Tablet)
- No abrir los cierres del cubo.

Recomendaciones

- El módulo de la iluminación RGB, funciona con la Tablet estar al pendiente que durante el juego este encendido.
- Al terminar de jugar dejar apagando todas las luces.
- Llevar un parlante para poder colocar las músicas y trabajar.

Tubo de colores



Objetivo

Mejorar y estimular los periodos de concentración y atención.

Funcionalidad

El tubo de colores permite tener momentos de relajación, teniendo que reconocer colores y nociones que mejoran las destrezas.

Destrezas a desarrollar

Destrezas hasta 6 meses

- Comprender órdenes muy sencillas acompañadas de gestos.
- Expresarse empleando sílabas para comunicar sus requerimientos.

Actividades

- Observar las reacciones del bebe cuando el tubo de colores se enciende.

Destrezas de 6 meses a 1 año

- Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.
- Expresarse empleando palabras para comunicar sus requerimientos.

Actividades

- Observar que las burbujas cambian de color cuando se lanza el cubo.
- Observar el gusto o disgusto del usuario.

Destrezas de 1 a 2 años

- Asociar objetos de su entorno que tienen igual color.
- Reconocer la noción grande y pequeña en objetos del entorno
- Identificar a la noción de cuantificación más.
- Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos, movimientos.
- Expresar frases sencillas de dos palabras para comunicarse.
- Lanzar objetos intentando orientarlos hacia un punto.

Actividades

- Lanzar el dado.
- Reconocer el color de las burbujas.

Destrezas de 2 a 3 años

- Explorar objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.
- Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
- Reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
- Reconocer las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/ cerrado en su relación con objetos.
- Identificar nociones de cuantificación como: uno/ ninguno; mucho/ poco.

- Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos, pronombres y artículos.
- Lanzar objetos direccionados hacia un punto.

Actividades

- Abrazar el tubo para sentir relajación.
- Tocar el tubo con las manos, pies.

Destrezas de 3 a 4 años

- Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.
- Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
- Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.

Actividades

- Preguntar si las burbujas están dentro o fuera del tubo.
- Pararse a lado del tubo.
- Acostarse al frente del tubo.
- Identificar colores.

Advertencias

- Cuando termine de usar el módulo siempre sacar el agua.
- Respetar la señalización del tubo para colocar el agua.

Recomendaciones

- Tener una jarra para llevar el agua al tubo.
- Siempre tener una bandeja para que salga el agua.
- No pisar la tapa del módulo.

Piano interactivo de colores



Objetivo

Mejorar las capacidades para procesar e identificar correctamente los diferentes sonidos a través, de la coordinación visomotora.


Funcionalidad

Los tonos del piano se activarán al acercarse un anillo magnético que estará alrededor del pie o de la mano del usuario y se posiciona sobre el centro de cada tecla. Trabaja en las habilidades visomotoras, de equilibrio y auditiva de los niños, contiene 24 tonos.

Destrezas a desarrollar

Destrezas de 1 a 2 años

- Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto.
- Realizar modificaciones de las acciones para experimentar la relación causa efecto como pisar un objeto que suena, y luego obtener el mismo sonido sentándose sobre él.
- Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.



- **Actividades**

- Diferenciar los tipos de sonidos que emite el piano al pisar o tocar con el anillo magnético.
- Realizar movimientos que sigan el ritmo de canciones.

Destrezas de 2 a 3 años

- Participar en algunas prácticas culturales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones artísticas.
- Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.
- Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.
- Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.


Actividades

- Colocar adhesivos de animales y pedir al niño que toque con el anillo donde están ubicados y que siga un ritmo.

Destrezas de 3 a 4 años

- Reproducir canciones y poemas cortos, incrementado su vocabulario y capacidad retentiva.

Actividades

- Identificar las notas musicales en el piano.
 - Entonar la melodía "Estrellita donde estás" o "La cucaracha"
- 



Estrellita dónde estás ☆

Sol Sol Re Re Mi Mi Re

Ea - ee - e - e - la, púñ - ñee - ñee?

Do Do Si Si La La Sol

Re pre - gun - te oññ ee - ñee

Re Re Do Do Si Si La

En - al - ce - le - stan al mar

Re Re Do Do Si Si La

En - ee - ee - ee - ee - ee - ee

Sol Sol Re Re Mi Mi Re

Ea - ee - e - e - la, púñ - ñee - ñee?

Do Do Si Si La La Sol

Re pre - gun - te oññ ee - ñee



La Cucaracha

Re Re Re Sol Si Re Re Re Sol Si

Re - ee - ee - ee - ee, ee - ee - ee - ee - ee

Sol Sol Fa# Fa# Mi Mi Re

Re - ee - ee - ee - ee, ee - ee - ee - ee

Re Re Re Fa# La Re Re Re Fa# La

Re - ee - ee - ee - ee, ee - ee - ee - ee - ee

Re Mi Re Do Si La Sol

Re - ee - ee - ee - ee, ee - ee - ee - ee

DorothyGale.com

Advertencias

- No utilizar sin la supervisión de un adulto.
- Tener cuidado con el uso de los imanes por su fuerza magnética.

Recomendaciones

- Colocar sellos de figuras donde se encuentran los sensores para tocar con el imán con mayor facilidad.
- La duración de la actividad depende de la edad del niño que va a utilizar.

Vúmetro interactivo sensorial



Objetivo

Brindar soporte en el desarrollo fonético de los usuarios a través de la experimentación y desarrollo proporcionando un estímulo visual.

Funcionalidad

Depende de la intensidad del sonido que se capta a través de un micrófono se activará una escalera de luces que estarán incrustadas en un tablero mixto con imágenes y luces esto puede llegar hasta el numeral 20. Este módulo contiene elementos llamativos de estimulación visual y trabaja en la identificación de animales, sonidos y fonemas que ayuden a la estimulación de su lenguaje.


Destrezas a desarrollar

Destrezas de 1 a 2 años:

- Cumplir consignas sencillas que apoyan las actividades realizadas por el adulto,
- Pronunciar palabras y frases que son básicamente comprendidas por la familia y las personas que lo cuidan.

Actividades:

- Imitar sonidos, vocalizar palabras y luego colocar el micrófono.



- **Destrezas de 2 a 3 años:**

- Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.
- Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.

Actividades:

- Vocalizar los sonidos que emiten los animales que están en el tablero.

Destrezas de 3 a 4 años:

- Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.
- Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.
- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.

Actividades:

- Mencionar los animales que se encuentran en el tablero y describirlos.
- Hablar sobre el hábitat de los mismos.

Recomendaciones

- No meterse el micrófono a la boca.
- Llevar pilas 2AA para la utilización del módulo.



Recomendaciones generales para los docentes

- Es necesario tomar en cuenta cada una de las indicaciones que se encuentran en la guía para que se realice un uso adecuado de los módulos.
- En el laboratorio de Sensopercepción específicamente en el espacio de relajación es necesario que el docente lleve su parlante para realizar las actividades.
- Siempre tomar en cuenta y supervisar que no se puede ingresar con comida ni bebidas a los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción
- Antes de cerrar los laboratorios revisar que los módulos estén apagados y en sus respectivos lugares.

Conclusiones:

- El docente será quien guíe a sus estudiantes para que se dé un uso óptimo a los módulos de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción.
- Mediante el uso de los módulos se reforzará la Psicomotricidad y Sensopercepción incluyendo las áreas del desarrollo.
- Dentro de las planificaciones realizadas se podrá evidenciar mejoría en la coordinación óculo-manual gracias a la manipulación de los módulos.
- Los usuarios que utilicen los diferentes módulos fortalecerán y mejoraran su concentración y atención.

Recomendaciones generales para los estudiantes

- Realizar las actividades que se incluyen en la guía por cada módulo de los laboratorios.
- Considerar las advertencias que cada módulo contiene para evitar cualquier inconveniente.
- Evitar ingresar con cualquier tipo de alimento a los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción.
- Al ingresar se debe utilizar los cubre zapatos (desechables) antes de hacer uso de cualquier módulo.

Conclusiones:

- Los estudiantes conocerán acerca de las destrezas que pueden desarrollar los niño/as con el uso de los módulos.
- Con la guía se dará un uso correcto de los módulos además de tener frecuentemente la presencia de los estudiantes dentro de estos espacios.
- Reforzaran su componente práctico en diversas asignaturas con cada uno de los módulos el cual le permitirá realizar diferentes actividades.
- Conocerán el beneficio que contiene cada módulo con su uso correcto.

Referencias Bibliográficas

- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., Tovar Vera, L. G., León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., y Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Matilla González, M., Feria Avila, H., & Mantecón Licea, S. (2019). La sensoripercepción como procedimiento evaluativo del estado del problema científico. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(4), 1-16.
- Matilde, M., y Matilde, M. (2019, agosto 23). Características de las salas de psicomotricidad. *Eres Mamá*. <https://eresmama.com/caracteristicas-de-las-salas-de-psicomotricidad/>.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial. En M. d. Educación, *Currículo de Educación Inicial* (pág. 37). Quito-Ecuador.

5. Resultados

Para la validación de la guía de uso de los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción de las carreras de educación de la Universidad Politécnica Salesiana, se aplicó una encuesta, conformada por dos partes, la primera contiene los datos demográficos de los encuestados (nombres y apellidos, edad, lugar de trabajo, profesión, años de experiencia como profesional) y la segunda compuesta por 28 preguntas, mismas que se encuentran en escala de Likert de 3 parámetros, los cuales son: No cumple equivale a 1, Cumple poco equivale a 2, Si cumple equivale a 3.

El grupo de validadores expertos estuvo compuesto por tres docentes de las carreras de Educación Básica e Inicial, quienes tiene experiencia con el trabajo con los estudiantes de educación superior, como se indica en la siguiente Tabla

Experto	Género	Edad	Lugar de trabajo	Profesión	Experiencia profesional
1	M	52	Universidad Politécnica Salesiana	Docente universitario	29
2	F	33	Universidad Politécnica Salesiana	Docente	11
3	M	54	Universidad Politécnica Salesiana	Docente universitario	34

Tabla 1. Perfiles de los expertos, quienes participaron de este proceso de validación

En la Figura 2, se puede apreciar los resultados promediados de cada una de las respuestas brindadas por los expertos, en donde se puede verificar que las actividades planteadas **si cumplen** con el rango de edad propuesta para esta investigación

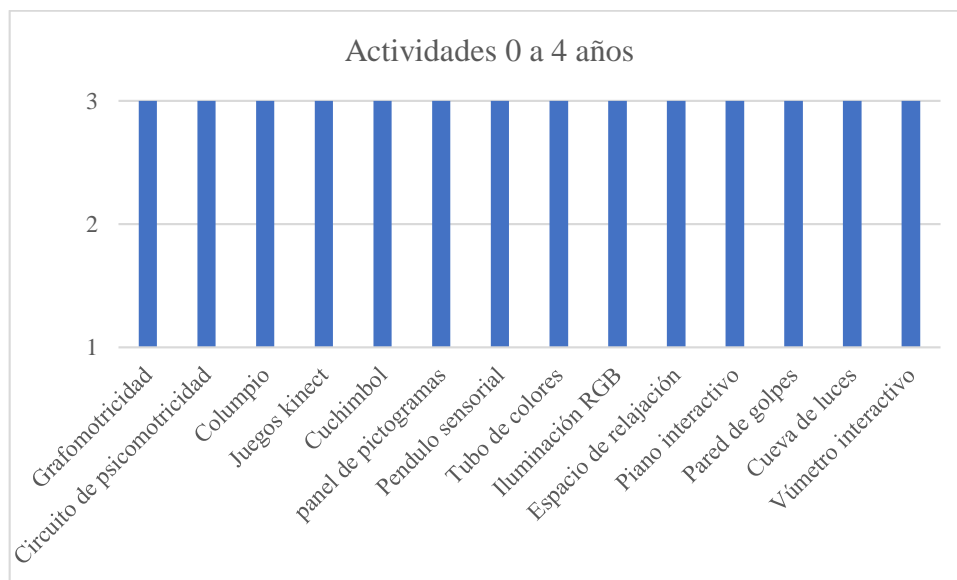


Figura 2. Diagrama de barras del promedio de la percepción de los expertos pregunta 1

En la figura 3, se puede apreciar mediante el promedio de las respuestas de los expertos que las actividades planteadas en esta guía facilitan el trabajo de los docentes o personas que la utilicen, debido a que la respuesta fue **si cumple**.

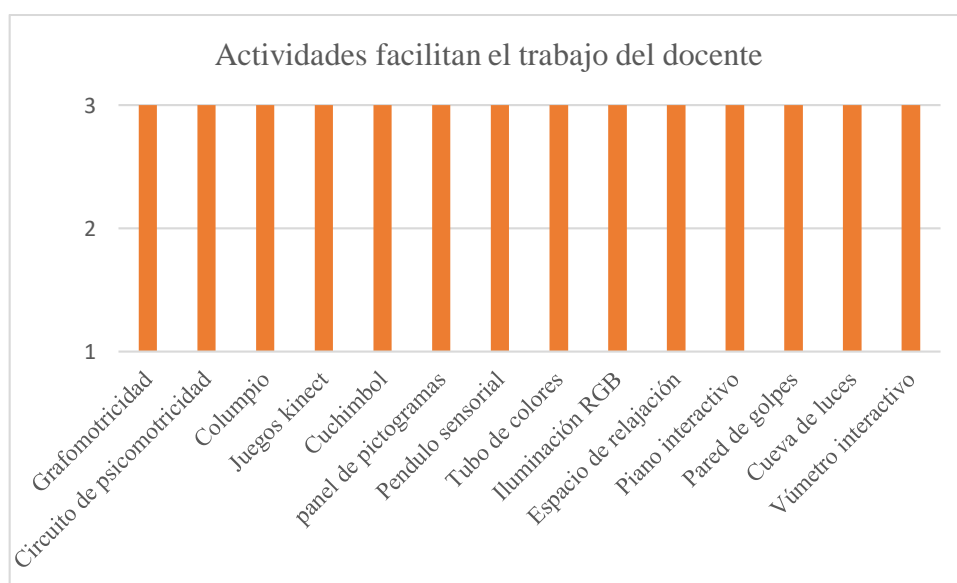


Figura 3. Diagrama de barras del promedio de la percepción de los expertos pregunta 2

6. Conclusiones

La presente investigación se desarrolló con los estudiantes de las carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca lográndose cumplir el objetivo de elaborar la guía práctica para el uso correcto de los módulos de los laboratorios de sensopercepción y psicomotricidad UPS- sede Cuenca.

Es un recurso que ayuda a un adecuado y óptimo uso de los recursos existentes en los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción.

La utilización de los módulos del laboratorio de Psicomotricidad y Sensopercepción mejora la concentración, atención e imaginación en los infantes a través de las actividades desarrolladas.

Es una guía práctica que considera la edad de cada infante y las destrezas del Currículo de Educación Inicial.

7. Recomendaciones

El uso de docentes y estudiantes de la guía de aplicación de los módulos que integran el laboratorio de sensopercepción y psicomotricidad ayudando a mejorar el aprendizaje sobre estos ámbitos.

Incluir la información correspondiente cuando se incorpore un nuevo dispositivo en los laboratorios de psicomotricidad y sensopercepción.

Se recomienda utilizar la guía práctica para una mayor optimización de los recursos en los distintos módulos del laboratorio de sensopercepción.



- Cada docente deberá seleccionar los módulos y actividades para un trabajo que favorezca al proceso de aprendizaje del estudiante.
- Considerar el factor tiempo en el uso de los módulos de acuerdo con la edad del estudiante, para que sea más satisfactorio para el mismo.

8. Referencias Bibliográficas

- Forigua. (2018). Atención, sensación y percepción. Apreandina Fundación universitaria del área Andina, 22.
- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., Tovar Vera, L. G., León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., y Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 9(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Mamani, D., Casa, M., Cusi, L., y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. Revista Innova Educación, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.010>
- Mata. (2019). El enfoque cualitativo de investigación. investigalia, 1.
- Matilla, M; Feria, H; Mantecón, S. (2019). La sensopercepción como procedimiento evaluativo del estado del problema científico. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 2.
- Ministerio de Educación del Ecuador . (2014). Currículo de Educación Inicial . En M. d. Educación, Currículo de Educación Inicial (pág. 37). Quito-Ecuador .
- Parra-Astudillo, A., Robles-Bykbaev, V., Torres-Peña, P., Vásquez, M. O., & Almeida-Soliz, E. (2023). Estimulación multisensorial para niños con discapacidad: una plataforma basada en sistemas expertos y módulos educativos sensorizados. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E57), 286-298.
- Pino, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Scientific*, 5(18), 371-392, e-ISSN: 2542-2987.
- Serca. (2017). La importancia de la relajación en los niños. Blog instituto Serca.
- Serrano, P., y Luque, C. de. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación. Narcea Ediciones
- Rangel, M; Reyes, F; Ríos, I; Sámano K. (2021). La importancia de la relajación en la educación inicial. 5.
- Rodríguez, N. (2020). Los sentidos, generalidades. Fisiología y anatomía de los órganos relacionados . *Universidad de Málaga*, 15.

- Rodríguez, M; Gómez, I; Prieto, A y Gil, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia* , 7(1), 89-106.
- Rubio, J; Gleason M. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 20.
- Santizo, V. (2018). *Manual de Psicomotricidad fina y gruesa "Ver, tocar y aprender" para la Fundación Amigos de San Nicolas*.
- Valles, G. Y. J., y Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>

9. Anexos



Cuenca, 14 de julio de 2023


Magister
María Elisa Ordoñez Vásquez
DOCENTE TUTORA
Su despacho

De mi consideración:


Reciba un atento y cordial saludo, por medio del presente informo a usted, que se ha procedido a realizar la validación de la propuesta Metodológica, intitulado: "Guía de uso de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de las Carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana" elaborado por las estudiantes Andrea Karina Arias Asmal, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado y Tatiana Elizabeth Lazo León.

Luego de revisar el contenido de la guía en mención, considero que la propuesta es favorable de aplicación con los estudiantes y docentes de nuestra Carrera de Educación.

Atentamente,



Dr. Fernando Solórzano Martínez
DIRECTOR CARRERA EDUCACIÓN INICIAL



CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Cuenca: Calle Vieja 12-30 y Ela Lut • Casilla 2074 • Telf: (593 7) 4135250 • Fax: 2869112 • E-mail: educacioninicialcu@ups.edu.ec
Quito: Bloque B, Av. Isabel La Católica N23-52 y Madrid • Casilla: 17-12-536 • Telf: (593 2) 2237159 • Fax: 2527996 • E-mail: educacioninicialq@ups.edu.ec
Guayaquil: Rosa Borja de Icaza 115 y Maracaibo • Casilla: 431 • Telfs: (593 4) 2580447 - 2583391 • Fax: 2583464



Encuesta sobre la validación Guía de uso de los módulos de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, para expertos.

Esta encuesta tiene por objetivo validar el funcionamiento de la guía elaborada mediante las destrezas del currículo de Educación Inicial de 0 a 4 años

- **Apellidos y Nombres:** Fernando Solórzano M.
- **Edad:** 52 años
- **Indique su lugar de trabajo:** Universidad Politécnica Salesiana
- **Indique su profesión:** Docente Universitario
- **Indique sus años de experiencia profesional:** 29 años
- **Indique en qué área de docencia trabaja:** TIC en Educación

*Para contestar, escoja una sola opción y marque con una "X":

1. ¿Las actividades planteadas para el módulo de grafomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

2. ¿Las actividades propuestas en el módulo de grafomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

3. ¿Las actividades planteadas para el módulo del circuito de psicomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

4. ¿Las actividades propuestas en el módulo del circuito de psicomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

5. ¿Las actividades planteadas para el módulo del columpio sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

6. ¿Las actividades propuestas en el módulo del columpio sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

7. ¿Las actividades planteadas para el módulo de los juegos Kinect van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

8. ¿Las actividades propuestas en el módulo de los juegos Kinect facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

9. ¿Las actividades planteadas para el módulo del cuchimbol van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

10. ¿Las actividades propuestas en el módulo del cuchimbol facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

11. ¿Las actividades planteadas para el módulo del panel de pictogramas van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

12. ¿Las actividades propuestas en el módulo del panel de pictogramas facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

13. ¿Las actividades planteadas para el módulo del péndulo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

14. ¿Las actividades propuestas en el módulo del péndulo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

15. ¿Las actividades planteadas para el módulo del tubo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

16. ¿Las actividades propuestas en el módulo del tubo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

17. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la Iluminación RGB van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

18. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la Iluminación RGB facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

19. ¿Las actividades planteadas para el módulo del espacio de relajación van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

20. ¿Las actividades propuestas en el módulo del espacio de relajación facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

21. ¿Las actividades planteadas para el módulo del piano interactivo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

22. ¿Las actividades propuestas en el módulo del piano interactivo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

23. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la pared de golpes van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

24. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la pared de golpes facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

25. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la cueva de luces van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

26. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la cueva de luces facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

27. ¿Las actividades planteadas para el módulo del vúmetro interactivo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

28. ¿Las actividades propuestas en el módulo del vúmetro interactivo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

¡GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN!

Cuenca, 14 de julio de 2023

Lda. María Elisa Ordoñez Vásquez, Mst.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y BÁSICA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Ing. Ana María Parra Astudillo, Mst.

AUXILIAR DEL LABORATORIO
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, por medio del presente informo que se ha procedido a realizar la validación del proyecto de titulación intitulado: "Guía de uso de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de las Carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana" elaborado por las Srtas. Andrea Karina Arias Asmal con C.I. 0106826829, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado con C.I. 0105269567, Tatiana Elizabeth Lazo León con C.I. 0107346694.

Después de dar contenido de la guía se considera que la propuesta es favorable para aplicarlos con los estudiantes y docentes.

Atentamente,



Mst. María Cecilia Cañizares Jarrín

Encuesta sobre la validación Guía de uso de los módulos de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, para expertos.

Esta encuesta tiene por objetivo validar el funcionamiento de la guía elaborada mediante las destrezas del currículo de Educación Inicial de 0 a 4 años

- **Apellidos y Nombres:** Cañizares Jarrín María Cecilia
- **Edad:** 33 años
- **Indique su lugar de trabajo:** Unidad Educativa Santana, Universidad Politécnica Salesiana
- **Indique su profesión:** Docente
- **Indique sus años de experiencia profesional:** 11 años
- **Indique en qué área de docencia trabaja:** Docente educación inicial / educación superior

*Para contestar, escoja una sola opción y marque con una "X":

1. ¿Las actividades planteadas para el módulo de grafomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

2. ¿Las actividades propuestas en el módulo de grafomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

3. ¿Las actividades planteadas para el modulo del circuito de psicomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

4. ¿Las actividades propuestas en el módulo del circuito de psicomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

5. ¿Las actividades planteadas para el módulo del columpio sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

6. ¿Las actividades propuestas en el módulo del columpio sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

7. ¿Las actividades planteadas para el módulo de los juegos Kinect van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

8. ¿Las actividades propuestas en el módulo de los juegos Kinect facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

9. ¿Las actividades planteadas para el módulo del cuchimbol van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

10. ¿Las actividades propuestas en el módulo del cuchimbol facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

11. ¿Las actividades planteadas para el módulo del panel de pictogramas van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

12. ¿Las actividades propuestas en el módulo del panel de pictogramas facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

13. ¿Las actividades planteadas para el módulo del péndulo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

14. ¿Las actividades propuestas en el módulo del péndulo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

15. ¿Las actividades planteadas para el módulo del tubo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

16. ¿Las actividades propuestas en el módulo del tubo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

17. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la Iluminación RGB van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

18. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la Iluminación RGB facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

19. ¿Las actividades planteadas para el módulo del espacio de relajación van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

20. ¿Las actividades propuestas en el módulo del espacio de relajación facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

21. ¿Las actividades planteadas para el módulo del piano interactivo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

22. ¿Las actividades propuestas en el módulo del piano interactivo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

23. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la pared de golpes van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

24. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la pared de golpes facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

25. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la cueva de luces van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

26. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la cueva de luces facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

27. ¿Las actividades planteadas para el módulo del vúmetro interactivo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

28. ¿Las actividades propuestas en el módulo del vúmetro interactivo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
x		

¡GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN!

Cuenca, 14 de julio de 2023

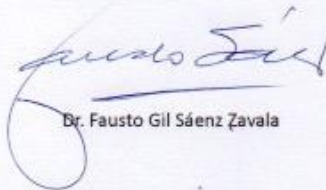
Lcda. Maria Elisa Ordoñez Vásquez, Mst.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y BÁSICA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
Ing. Ana Maria Parra Astudillo, Mst.
AUXILIAR DEL LABORATORIO
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, por medio del presente informo que se ha procedido a realizar la validación del proyecto de titulación titulado: "Guía de uso de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de las Carreras de Educación de la Universidad Politécnica Salesiana" elaborado por las Srtas. Andrea Karina Arias Asmal con C.I. 0106826829, Jennifer Carolina Cabrera Maldonado con C.I. 0105269567, Tatiana Elizabeth Lazo León con C.I. 0107346694.

Después de dar contenido de la guía se considera que la propuesta es favorable para aplicarlos con los estudiantes y docentes.

Atentamente,



Dr. Fausto Gil Sáenz Zavala

Encuesta sobre la validación Guía de uso de los módulos de los laboratorios de Psicomotricidad y Sensopercepción de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, para expertos.

Esta encuesta tiene por objetivo validar el funcionamiento de la guía elaborada mediante las destrezas del currículo de Educación Inicial de 0 a 4 años

- Apellidos y Nombres: Fausto Saenz Zavala
- Edad: 54
- Indique su lugar de trabajo: UPS - Educación
- Indique su profesión: Docente
- Indique sus años de experiencia profesional: 34
- Indique en qué área de docencia trabaja: Educación

*Para contestar, escoja una sola opción y marque con una "X":

1. ¿Las actividades planteadas para el módulo de grafomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

2. ¿Las actividades propuestas en el módulo de grafomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

3. ¿Las actividades planteadas para el modulo del circuito de psicomotricidad van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

4. ¿Las actividades propuestas en el módulo del circuito de psicomotricidad facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

5. ¿Las actividades planteadas para el módulo del columpio sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
X		

6. ¿Las actividades propuestas en el módulo del columpio sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. ¿Las actividades planteadas para el módulo de los juegos Kinect van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. ¿Las actividades propuestas en el módulo de los juegos Kinect facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. ¿Las actividades planteadas para el módulo del cuchimbol van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. ¿Las actividades propuestas en el módulo del cuchimbol facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. ¿Las actividades planteadas para el módulo del panel de pictogramas van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. ¿Las actividades propuestas en el módulo del panel de pictogramas facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. ¿Las actividades planteadas para el módulo del péndulo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. ¿Las actividades propuestas en el módulo del péndulo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. ¿Las actividades planteadas para el módulo del tubo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. ¿Las actividades propuestas en el módulo del tubo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la Iluminación RGB van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la Iluminación RGB facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. ¿Las actividades planteadas para el módulo del espacio de relajación van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. ¿Las actividades propuestas en el módulo del espacio de relajación facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21. ¿Las actividades planteadas para el módulo del piano interactivo de colores van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

22. ¿Las actividades propuestas en el módulo del piano interactivo de colores facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la pared de golpes van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

24. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la pared de golpes facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

25. ¿Las actividades planteadas para el módulo de la cueva de luces van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. ¿Las actividades propuestas en el módulo de la cueva de luces facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

27. ¿Las actividades planteadas para el módulo del vúmetro interactivo sensorial van acorde de 0 a 4 años?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

28. ¿Las actividades propuestas en el módulo del vúmetro interactivo sensorial facilita el trabajo de la docente?

Si cumple	No cumple	Cumple poco
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN!