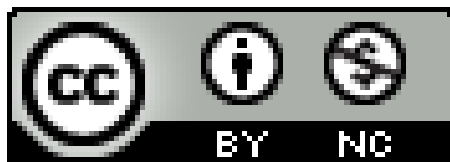




La educación física en el desarrollo de las sensopercepciones

Becerril González Jorge
Coordinación de Área de Educación Física F006 15AOS2135D
Timilpan, México
11 de enero de 2023.



INTRODUCCIÓN

Si deseamos hacer de nuestra labor una auténtica práctica formativa, es necesario reflexionar en el tipo de alternativas que tenemos a la mano y sólo es cuestión de realizarlas.

Siendo el juego parte indispensable de la educación física y sobre todo principal actividad en el niño, es este medio a través del cual logra comunicar y expresar sus deseos, su sentir, sus necesidades, etc. Y lo manifiesta en forma corporal y verbal, de manera natural.

Es por ello que los docentes debemos aprovechar este valioso recurso para hacer de la recreación durante la clase de educación física parte indispensable del proceso educativo ya que enriquecerá el aprendizaje haciéndolo más activo y participativo, con el propósito de que el niño desarrolle su potencialidad creativa, estableciendo relaciones en el mundo en el que interactúa, manteniendo una mayor comunicación afectiva con sus padres, maestros y compañeros, ampliará así su experiencia de conocimiento, además de comprender y utilizar con mayor facilidad su cuerpo en el espacio y tiempo, haciendo que su lenguaje sea más fluido, brindando una comunicación mediante el juego.

El juego es un elemento que al ser usado durante el transcurso de la clase de educación física permite observar en los participantes algunos efectos que los muestran mediante la alegría, entusiasmo, ánimo, interés durante las actividades realizadas.

Todo estudiante al hacerlo partícipe de las clases de educación física logrará beneficios tales como: una gama de aportaciones físicas, cognoscitivas y emocionales, que repercutirán en un equilibrio armónico entre su desarrollo y crecimiento físico, intelectual y emocional, aunado a ello si se trabaja mediante la estimulación de las sensopercepciones se verá incrementada toda una serie de alternativas en las que los niños en la actualidad están tan limitados ya por diversas situaciones como lo son la reducción de espacios en donde se desenvuelven, el uso indiscriminado de los aparatos electrónicos, lo que ha repercutido en sedentarismo y por consecuencia en obesidad en etapas muy tempranas.

Es por ello que el presente trabajo pretende aportar una serie de posibilidades para abordar y desarrollar en los niños sobre todo del nivel preescolar sus sensopercepciones y

sean mayormente conscientes de la importancia que conlleva el tener conciencia plena de lo que implican sus sentidos durante toda su vida.

Se hace mención de la importancia que tienen las sensopercepciones en cuanto al impacto que tienen durante el desarrollo del niño de preescolar, se aborda algunas de las estrategias lúdicas para poder desarrollar dichas sensopercepciones, además de identificar al juego y sus aportes tan indispensables al ser utilizado como un elemento durante las clases de educación física, ya que esta está orientada hacia el desarrollo perceptivo motriz, es decir, es una asignatura que intenta generar acciones que se reflejen durante la vida cotidiana del ser humano, ya que nos movemos y comunicamos mediante el uso de nuestro cuerpo en todo momento de nuestro existir.

SENSOPERCEPCIÓN: Son los procesos mediante los que una persona recibe una serie de estímulos utilizando los sentidos del gusto, tacto, oído, vista y olfato, es la forma en la que los individuos se conectan con el medio externo, interiorizan, analizan y diferencian el tipo de estímulo, dando a este un significado que puede ir desde la obtención de placer y hasta el dolor. Dicha información se codifica y procesa en el cerebro hasta llegar a generar una experiencia perceptiva consciente, es cuando sabemos y/o entendemos que sucede a nuestro alrededor.

Características físico motrices del niño en edad preescolar.

Son muchos y diversos los factores que influyen en el desarrollo físico, pero lo que nos interesa destacar entre éste y la educación del movimiento, mediante el trabajo de las sensopercepciones, es el de comprender el proceso del desarrollo físico y motor que nos permitirá entender un aspecto del desarrollo de la personalidad del niño, así como sus necesidades e intereses durante esa etapa.

Al internarnos en el mundo del desarrollo físico del niño, nos encontramos con múltiples conceptos al respecto y que por tal motivo se pretende aclarar en dos puntos importantes como lo son el “crecimiento” y “maduración”, ambos suenan a sinónimos, pero en realidad son totalmente distintos.

La maduración debe entenderse como el desenvolvimiento de las características heredadas y que, por tanto, no son producto del ejercicio, el aprendizaje, la experiencia o la interacción con el medio ambiente. Sino como algo que la naturaleza por sí sola proporcionará a los niños conforme avancen en el tiempo.

En cambio, por crecimiento entendemos al aumento de tamaño, peso y volumen corporal; puede referirse a un segmento o a la totalidad del cuerpo; de ahí que el crecimiento se puede medir en centímetros, kilogramos, pulgadas, etc. Cuando hablamos de desarrollo nos referimos a un cambio más complejo de composición y aumento en la facilidad para poder realizar una función determinada; por ejemplo, el desarrollo neuromuscular, la adquisición de ciertas coordinaciones o destrezas, entre otras.

En los niños evoluciona normalmente, crecimiento y desarrollo marchan coordinados y conforman un aspecto esencial de la personalidad. Ambos factores nos permiten inferir las capacidades, la conducta y la personalidad del niño en etapas diferentes.

Para el educador físico es de suma importancia el considerar y sobre todo de estar consciente de que el trabajo que se realice con los alumnos puede influir de manera positiva y/o negativa hacia los mismos, además de considerar como parte importante de su labor conocer las principales características que presentan tanto en su plano físico-motor como en el psico-social, el trabajo debe ser congruente con sus peculiaridades e intereses que muestran para poder de esta manera alcanzar los resultados esperados y que los alumnos adquieran y puedan desarrollar sus capacidades psicomotrices en general.

El docente tiene la responsabilidad de propiciar en los alumnos el gusto por la realización de dichas actividades, además de tener en cuenta que en caso de no poner en práctica situaciones en donde los alumnos generen y adquieran conocimientos y aprendizajes significativos, solamente estará haciendo que los alumnos se ejerciten de manera intrascendente, generando de esta forma una clase de recreación o de esparcimiento en la cual no tiene un propósito específico, en el que no habrá un efecto de aprendizaje alguno.

En la etapa de preescolar de 3 a 6 años, el niño evoluciona en diferentes aspectos:

- Tiene un mayor dominio de su coordinación neuromuscular.
- Aumenta y/o disminuye su velocidad.
- Es capaz de subir y bajar escaleras sin apoyo.
- Salta con pies juntos y con un pie.
- Su sentido del equilibrio está más perfeccionado.
- Puede rebotar una pelota.
- Señala casi todas las partes del cuerpo.
- Puede lanzar una pelota hacia unos metros de distancia.

Durante la fase de educación preescolar se va finalizando con el surgimiento de las formas motoras básicas, su conducta motriz se va enriqueciendo con el transcurso del tiempo, y por consiguiente el niño va adquiriendo un acervo motor cada vez mayor, en que se podrá observar un dominio corporal más marcado en lo que respecta a su ubicación espacio-temporal, dicho de otra forma, el control o dominio corporal que va adquiriendo el niño conforme se desarrolla, se puede observar claramente ya que este muestra un mejor dominio y control corporal.

Su sentido del equilibrio muestra ciertas carencias en comparación con un adulto, pero al paso del tiempo muestran progresos durante la realización de actividades que demanden tanto equilibrio estático como dinámico.

Durante la etapa de preescolar los niños muestran algunas diferencias de simetría en comportamientos y sobre todo a la hora de ejecutar movimientos, ya que se observa que tienen un lado dominante y eso conlleva a que el alumno refuerce algunos aprendizajes mediante el desarrollo en la movilización de ciertos segmentos corporales, ya que, como tal, perfeccionan y automatizan los mismos, generando un control notorio sobre los diferentes objetos y acciones a realizar.

Los niños entre los 3 y 5 años de edad manifiestan ciertas preferencias por las actividades de motricidad gruesa, sobre todo los varones, a quienes les gustan las prácticas de gran movimiento y despliegue de energía. Los preescolares son muy inquietos y dinámicos: son pródigos en movimiento, utilizan más energía de la requerida, exhiben un afán natural por la actividad, esta condición se invierte conforme se avanza en la etapa, al incrementar la corteza cerebral su función reguladora, favoreciendo que el movimiento sea más económico, preciso y diferenciado, generándose una mejoría global en el desarrollo motor. (Sep. 2009).

En términos generales, al final de la etapa preescolar el niño exhibe un notable dominio corporal, muestra mayor seguridad y soltura, lo que, aunado a la maduración del equilibrio, aumenta la facilidad y la eficiencia en la esfera motriz; de esta forma, al concluir esta fase los movimientos se afinan y se presentan más integrados, puede decirse que es el inicio una etapa de consolidación y perfeccionamiento motriz. (Sep. 2009).

Debemos considerar que la motricidad gruesa es aquella en la que mueven grandes segmentos corporales, tales como cabeza, brazos, piernas y tronco, por lo cual se trabajan una gran cantidad de músculos, y por el contrario la motricidad fina mueve pequeños grupos musculares y los movimientos deberán ser más delicados orientados a la precisión.

En la etapa escolar el desarrollo psicomotor tiene relevante importancia ya que existe una maduración de la neuro musculatura del niño y esta le permite realizar todo un cúmulo de diversas actividades motrices; si se logra un desarrollo neuromuscular adecuado y se brindan suficientes estímulos a los alumnos podrán obtener mejores aprendizajes logrando de esta forma la mejor realización de sus actividades tanto escolares como cotidianas.

Mucho va a depender en los alumnos para que puedan lograr aprendizajes significativos y uno de los elementos indispensables para su logro es la motivación, misma que va a incentivar el gusto por su realización, que el alumno muestre emoción, así como también el uso de diversos materiales didácticos o elaborados en la escuela o en casa, todo esto ayudará al alumno en su desempeño motriz, y le brindará satisfacción y confianza.

¿Qué es juego? Y sus características

El juego

“El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de” “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (Posada, 2014, como se cita en Tamayo y Restrepo, p. 108).

Hoy en día ya no se cuestiona tanto la importancia del juego en el ámbito educativo, pues jugar ya no es una forma de perder el tiempo, sino de ganarlo, ya que es importante para el crecimiento, aprendizaje y desarrollo del educando.

En el alumno la imaginación es la parte fundamental de su desarrollo, es un proceso donde entra en juego la imitación, una situación fantástica entre lo real y lo imaginario, donde el alumno puede ser padre de familia e hijo al mismo tiempo, ser el rey de una comarca, doctor, granjero, cirquero, y tantas situaciones más, a partir de este contexto es como se prepara indirectamente para la vida a partir de imitar patrones de conducta de los demás.

El juego siempre ha existido, desde la antigüedad hasta nuestros días. El ser humano juega porque con ello se distrae, por que goza del ejercicio, porque está contento; el juego es una manifestación alegre, optimista y plena de alegría vital, que cuando es practicado en común, fomenta la amistad y la sana convivencia.

El juego es reconocido como una actividad de placer y de aprendizaje, es la actividad más habitual en el niño, la más propia de la infancia, los niños y niñas juegan más que las personas adultas, pero mientras que los primeros lo realizan como una actividad relativamente libre de objetivos concretos, los adultos tienden fácilmente a convertirlo en una actividad competitiva.

El juego es toda actividad que se realiza con el fin de divertirse, sin consideración del resultado final, en el niño se caracteriza por la espontaneidad, le proporciona satisfacción, no juega para alcanzar un premio o una victoria, sino que juega por placer que lo lleva al aprendizaje, porque aquí el juego lo puede realizar por múltiples situaciones, tales como:

- Por tradición, porque toda la vida los niños lo han jugado, ya que puede ser un legado que viene de nuestros ancestros.
- Para descansar, ya que el juego es una actividad que se contrapone al trabajo obligatorio, a la tarea cotidiana.
- Para descargar impulsos y tensiones internas como: la agresividad, la venganza, el menosprecio, etc.
- Para imitar las tareas de los adultos como actividad preparatoria para la vida.

Es de suma importancia la determinación que tiene el juego en el nivel preescolar, por ser el medio que conoce y practica el educando en todo momento al llevar a cabo acciones que vive en su entorno cotidianamente y a través de él expresa deseos, conflictos, temores, intereses y necesidades que lo llevan a una serie de situaciones de

búsqueda y experimentación que al mismo tiempo disfruta al realizarlo adquiriendo una estimulación de sus dimensiones, siempre y cuando se enfoque a un fin o a una meta, pues como un ser en desarrollo presenta características propias las cuales se van a ir estimulando paulatinamente al paso del tiempo.

Para que todo esto ocurra favorablemente, el juego debe estar enfocado a un fin determinado, brindando al alumno un aprendizaje real y significativo, de tal manera que pueda este impulsar sus potencialidades y provoque cambios que sean determinantes para poder desenvolverse de mejor manera en su entorno, permitiéndole una serie de mejoras como: relaciones interpersonales más satisfactorias, más fluidez en su lenguaje, estructura y forma en su pensamiento crítico, que sin duda son parte importante de sus dimensiones, físicas, social, afectiva e intelectual del niño y el juego como instrumento pedagógico ayuda a constituir un verdadero dispositivo de desarrollo, no sin antes tener en cuenta por parte del docente la reflexión sobre lo que espera y quiere lograr del juego.

Hablar del juego en el nivel preescolar es introducir al alumno en una serie de alternativas y diversas estrategias que fomenten un desarrollo, por decirlo de alguna forma (integral), de la manera más práctica y dinámica para poder apreciar mediante la observación durante dichas actividades que se planteen una serie de conductas positivas. Hay que tener en cuenta que la aplicación de los juegos, debe responder y adecuarse a las características y ritmos naturales de aprendizaje por parte de los alumnos para poder brindar a los mismos un mayor aprovechamiento y acercamiento a la realidad en la que se desenvuelve.

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y cumple la función educativa de conectar al niño con la realidad por medio de la manipulación de objetos y de la imitación de acciones de la vida cotidiana de las personas adultas, siempre y cuando el juego sea voluntario y deseado.

Si observamos detenidamente a cada niño pequeño, veremos que se entretiene incansablemente en realizar múltiples exploraciones en todo lo que lo rodea, en experimentar, en descubrir. Para él todo es interesante: toca, manosea, mueve, arregla, despedaza, abre, cierra, lanza, chupa, tira, colecciona, compara, etc.

¿Por qué es tan necesario jugar?

Cuando los niños juegan viven esa actividad como algo muy importante, es una situación en la que se encuentran muy a gusto, dispuestos a volcar toda su energía y creatividad, sienten y experimentan capacidad de éxito, de experimentar situaciones agradables y de vivir todas las situaciones posibles e incluso esas tan fantásticas que no se pueden vivir en la vida real.

El docente debe guiar al niño, el objeto de su intervención no debe ser el de imponer, ni servir, sino de atender a la autonomía para que el niño pueda conocer y descifrar lo que le presenta su entorno inmediato por medio de la comunicación verbal, corporal silenciosa, así en el jardín de niños se lleva a cabo una tarea de suma importancia en la satisfacción de esta necesidad del pequeño para mejorar de alguna forma su desenvolvimiento en la vida presente y futura. Es muy importante que se estimule al niño adecuadamente para que logre descifrar esos mensajes que se le van proporcionando y que este recibe por medio de la vista, oído, olfato, tacto y gusto.

“Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción. El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valores las particularidades de los otros”. (Sep. 2017).

“Muchos investigadores han tratado el juego infantil, desde distintas perspectivas científicas, pero todos coinciden en que el juego infantil reúne tres etapas características,

definidas por sus correspondientes formas de juego. Dichas etapas o estadios fueron descritos con gran precisión por Piaget. Este psicólogo estableció tres periodos de juego, los que denominó: juego sensomotor, juego simbólico y juego de reglas” (Sep. 2003).

Juego Sensomotor

En esta etapa el alumno siente gran placer al experimentar como va controlando su cuerpo y las acciones que hace a partir del mismo, esta etapa comprende desde el nacimiento y hasta los dos años de edad, lo que hace durante este periodo el alumno es la de repetir frecuentemente sus movimientos y conforme pasa el tiempo va encontrando la manera de variarlos, es por ello que encuentra gran placer sobre todo al experimentar con el gusto, pues casi todo lo que agarran se lo llevan a la boca, ponen en función sus sentidos del tacto, vista y oído al mismo tiempo.

Juego simbólico y/o de representaciones.

Predomina entre los dos y los seis años, en esta etapa el alumno es en la que adquiere la capacidad comunicarse mediante símbolos que ya representan un significado, le es posible expresar sus experiencias mediante el juego en acciones que tienen que ver con la vida cotidiana de las personas tanto en las labores del hogar, oficios y profesiones, con los cuales los puede representar utilizando un simple palo de escoba que puede fungir como un caballo, rifle o hasta una espada para luchar, un lienzo de tela puede ir desde un vestido hasta un paracaídas. Incluso juegan a ser papá o mamá con un muñeco de trapo con el cual realizan las acciones que ven en sus padres y hasta se comportan como ellos lo hacen.

Juego de reglas

En términos generales, la regla será el resultado de valores culturales en el niño, al principio respetará, aunque no logre comprender del todo bien, y mediante el juego será como vaya aceptando y acatando que para poder continuar jugando. Este por lo general inicia alrededor de los 4 años, que es cuando el alumno comienza a comprender símbolos y conceptos que cotidianamente utilizan sus padres y la sociedad que les rodea, comprende lo que significa trabajar con la ayuda de un compañero y con más a la vez,

entiende que debe atenerse a las indicaciones que se deben realizar durante el juego o actividad que se realice.

Metodología del juego

- Delimitar el área para el juego (marcar la zona y tener material didáctico)
- Mencionar nombre y propósito del juego
- Ubicar a los alumnos en la formación que requiere el juego
- Explicar dinámica del juego, las reglas de forma clara, breve, concisa y precisa, además de realizar una pequeña demostración.
- Preguntar si existen dudas, y si las hay, aclararlas
- Durante el juego realizar correcciones y mantener la mayor seguridad posible de los participantes.

Aspectos a considerar para la enseñanza del juego

- El juego debe ser acorde al interés de los niños
- El tiempo de duración del juego deberá responder a las características físicas y emotivas de los alumnos
- Crear un ambiente de interés y suspender el juego antes de que decaiga el ánimo
- Considerar el número de alumnos para que todos participen.
- Si el grupo es muy numeroso, subdividir en varios grupos.
- El profesor debe conocer y dominar el juego.
- Aplicar las reglas de seguridad antes de iniciar el juego.
- Utilizar el juego como un apoyo para la enseñanza de las diferentes asignaturas.

DESARROLLO

Actividades prácticas de juego para desarrollar las sensopercepciones

Sentido de la vista

- Buscar colores

Objetivo: reconocer colores.

Desarrollo: agrupados en el patio, el docente hará mención de algún color y los alumnos deberán ir lo más rápido posible a tocar algún objeto que se encuentre en la escuela que sea del color mencionado, al llegar ahí tendrá que decir una frase que tenga que ver con el objeto y color mencionado.

- Mira y busca

Objetivo. - Observar y localizar objetos del mismo color

Desarrollo: los alumnos dispersos en el patio, el docente muestra una lámina de algún color y los alumnos deberán buscar un objeto en el patio de igual color y correrán a tocarlo y regresarán con el docente.

- A ver si encuentran lo que yo veo

Objetivo: Reconocer colores

Desarrollo: los alumnos dispersos en el patio, el docente mencionará “observo algo de color” y los alumnos localizarán los objetos de ese color y el docente les irá diciendo si es o no el objeto que él tiene marcado.

- Corriendo y viendo

Objetivo: Diferenciar colores

Desarrollo: Se coloca en un extremo del patio una caja con bastantes pelotas de diferentes colores y en el otro extremo se colocan unos aros con una pelota de diferente color dentro de cada uno, los alumnos deberán ir hacia la caja y tomar una pelota y correr a colocarla dentro del aro con la pelota del mismo color, así hasta terminar de acarrear todas las pelotas que haya en la caja.

- El tendedero de colores

Objetivo: Seleccionar colores.

Desarrollo: Se coloca un lazo en un extremo del patio en el cual se divide en zonas pintadas de colores, en unos cestos estarán recortes de papel de diversos colores, los alumnos deberán tomar un papel y deberán colgarlo en la zona del tendedero donde está pintado del color de cada papel.

Sentido del oído.

- ¿Quién habla?

Objetivo: Descubra quien de sus compañeros es.

Desarrollo: Colocar a todos los alumnos en círculo. Se pone a uno al centro de pie y con ojos cerrados o tapados. Se escoge a un compañero sin que este lo haya visto y le hablará para que el que tiene tapados los ojos intente reconocer quien es el que le está hablando. Se irán cambiando lugares y turnos.

- Escucha atentamente

Objetivo: identifique el objeto del que se trata.

Desarrollo: con la ayuda de un aparato de sonido, se les pondrán diferentes sonidos de: animales, oficios, del medio ambiente, instrumentos musicales, etc. y que ellos determinende que se trata.

- El sonido me guía

Objetivo: Orientarse por medio del sonido.

Desarrollo: los alumnos estarán dispersos en el patio con los ojos tapados, el docente se irá colocando en diferentes puntos del patio y emitirá sonidos que los alumnos deberán seguir y dirigirse hacia donde escuchen.

- Voy por donde escucho.

Objetivo: seguir indicaciones.

Desarrollo: Por parejas, uno con los ojos tapados, el otro lo ira guiando por el espacio dando indicaciones solamente y sin tocarlo. (Adelante, atrás, alto, hacia la derecha, izquierda, da la vuelta, etc.).

- Adivina quién soy.

Objetivo: Reconocer sonidos y voces de los compañeros.

Desarrollo: Los alumnos con los ojos tapados y se desplazarán gateando por el espacio, al encontrarse con alguien tratarán de adivinar quién es por medio de la voz, no se puede decir quien es personalmente, al adivinar con quién se estuvo seguir gateando y volver a repetir la acción.

Sentido del tacto

- Adivina quién es

Objetivo: Estimular el sentido del tacto

Desarrollo: Actividad dentro o fuera del salón. Se designa a un alumno, se le tapa los ojos y se colocará a otro compañero frente a este. El que tiene los ojos tapados tratará de

adivinar de quien se trata únicamente utilizando las manos para tocar la cabeza y el cuerpo de su compañero.

- Dibuja la línea que sientes.

Objetivo: Reproducir líneas

Desarrollo: Por parejas sentados uno detrás de otro, el de adelante con un lápiz o crayola y una hoja, el de atrás le marcará en la espalda alguna línea utilizando su dedo como lápiz y el de adelante deberá pintar y/o reproducir en la hoja el tipo de línea que le marcaron en la espalda. (Recta, curva, quebrada, círculo).

- Me tocan y voy

Objetivo: Guiar por medio del tacto.

Desarrollo: Por parejas, uno con los ojos tapados, el otro deberá llevar o guiar por todo el espacio a su compañero por medio de toques con las manos o dedos, ejemplo: si le toca en la espalda=moverse hacia adelante, tocar en la panza=alto, hombro =vuelta derecha o izquierda.

- El tren de toques.

Objetivo: Dirigir por medio de toques de dedos.

Desarrollo: Formar hileras de 4 o 5 integrantes, todos con los ojos tapados excepto el del final de la hilera, tomados de los hombros, el juego consiste en no emitir sonidos ni palabra alguna, el del final deberá tratar de guiar a sus compañeros con toques de dedos en los hombros, espalda o cabeza según establezcan sus códigos de comunicación.

- ¿Qué estoy tocando?

Objetivo: Desarrollar el sentido del tacto.

Desarrollo: se designa a un alumno del grupo, se le tapa los ojos y se le da algún objeto, éste a su vez deberá tratar de ir diciendo las características del mismo: si está frío, caliente, grande, pequeño, áspero, suave, etc. Y al final tratar de decir de que se trata dicho objeto.

Sentido del olfato

- Selección de flores

Objetivo: Discriminar olores agradables y desagradables.

Desarrollo: Se permite a los alumnos desplazarse por todo el patio de la escuela y deberán oler todas y cada una de las flores que se encuentren en su escuela, de acuerdo a ello, que determinen cuales les gusta su aroma y de cuáles no.

- Descubro a mi compañero.

Objetivo: reconocer a sus compañeros por medio de los aromas.

Desarrollo: Se designa a un alumno y se le tapa los ojos, posteriormente se escoge a un compañero de grupo y se acerca al que tiene os ojos tapados, el cual intentará adivinar de quien se trata por medio del aroma corporal.

- Encuentro la prenda de mamá.

Objetivo: Descubrir cuál es la prenda de mamá

Desarrollo: Se coloca una silla al frente del salón, se sienta a un alumno y se le tapan los ojos, se le irán pasando de una en una las prendas para que las huela y trate de descubrir cuál es de su mamá, así se realizará con los demás alumnos.

- ¿Dónde está el limón?

Objetivo: Determinar el aroma de un limón.

Desarrollo: Se muestra a los alumnos un limón y pregunta si saben ¿a qué? huele, se venda los ojos a un alumno y se le van dando a oler algunas frutas diversas sin tocarlas, hasta que el alumno determine cuando se trata del limón.

- ¿Qué verduras son?

Objetivo: Reconozca las verduras por su sabor.

Desarrollo: Se designa un alumno y se le vendan los ojos, se le van a dar pedacitos de verduras a oler y este deberá ir mencionando de que se trata cada una de estas, por cada verdura que adivine se le dará un dulce de premio. (Zanahorias, pepinos, aguacate, brócoli, jitomate, papa, ejote, nopal, etc.).

Sentido del gusto

- Dulce o salado

Objetivo: Reconozca los sabores dulces y salados.

Desarrollo: El maestro deberá tener porciones de diferentes tipos de alimentos y pasará a cada uno de los lugares de los niños a dar una probadita a los mismos de tal manera que ellos puedan determinar cuál esta dulce y cual salado.

- Adivina de que es.

Objetivo: Identificar que alimentos son de acuerdo al sabor.

Desarrollo: Los lonches de los alumnos se dividen en porciones muy pequeñas, se le vendan los ojos a uno y se le dará a probar un pedacito de cada lonche y deberá adivinar de que se trata el lonche.

- ¿Qué verduras son?

Objetivo: Reconozca las verduras por su sabor.

Desarrollo: Se designa un alumno y se le vendan los ojos, se le van a dar pedacitos de verduras a oler y este deberá ir mencionando de que se trata cada una de estas, por cada verdura que adivine se le dará un dulce de premio. (Zanahorias, pepinos, aguacate, brócoli, jitomate, papa, ejote, nopal, etc.).

- ¿Agua de que es?

Objetivo: Descubrir el sabor de la bebida.

Desarrollo: Tener bebidas de diferentes sabores, limón, Jamaica, horchata, tamarindo, fresa, etc., se selecciona a un alumno y se le vendan los ojos, se le dan a beber cada una de las bebidas y tratará de adivinar el sabor.

- ¿De qué golosina se trata?

Objetivo: Reconocer sabores de golosinas.

Desarrollo: seleccionar las 4 golosinas más populares entre los alumnos, tapar o vendar ojos a un alumno y dar a probar una porción de cada dulce y que mencione de que dulce se trata.

Como sugerencia de evaluación se deben considerar los cinco sentidos mediante los cuales se pretenden evaluar, considerando que el formato cuenta con los siguientes apartados:

- Escuela.
- Nombre del (la) docente.
- Grado y grupo.
- Niveles de desempeño.
- Componente pedagógico.
- Aprendizaje esperado.
- Nombres de alumnos (as)

- Reto pedagógico o intención pedagógica.
- Observaciones.
- Rubros donde se hace mención de los parámetros a observar para medir los logros que se obtengan.

Imagen 1

Formato de seguimiento y evaluación.

Escuela:			Docente:			Grado:						
NIVELES DE DESEMPEÑO			COMPONENTE PEDAGÓGICO:									
LOGRADO	EN PROCESO		REQUIERE APOYO		APRENDIZAJE ESPERADO:							
NIÑAS:		NIÑOS:		RETO PEDAGÓGICO						NIVEL		
No.	NOMBRE DEL ALUMNO											
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
OBSERVACIONES:												
LOGRADO: El alumno reconoce e identifica sin ninguna dificultad y de forma SOBRESALIENTE las características de los estímulos experimentados además se observa fluidez de movimiento que le permite realizar eficientemente su acción motriz.				EN PROCESO: El alumno reconoce e identifica con un dominio SATISFACTORIO , las características de los estímulos experimentados, muestra fluidez de movimiento, sin embargo, se observa que aún puede mejorar su desempeño				REQUIERE APOYO: El alumno NO reconoce ni identifica las características de los estímulos experimentados al realizar la actividad. Requiere apoyo personalizado y se observa un dominio INSUFICIENTE en su desempeño.				

CONCLUSIONES

La presente guía de orientación pedagógica titulada “La educación física en el desarrollo de las sensopercepciones”, sin duda representa un reto para los profesionales de la educación física para poder desarrollar en los alumnos el uso de sus sentidos.

Cabe destacar que la educación física tiene como sustento teórico los múltiples programas tanto de educación general, así como de educación física en específico, sin olvidar diversos autores que permitieron dar forma a los comentarios emitidos mediante este documento, el cual podrá ser utilizado como un referente y/o apoyo para dar variantes a la gran labor que es la de ser educador, recordando que las personas son seres con gran sensibilidad y en nuestras manos está el poder proporcionar satisfactores que les permita desenvolverse de una mejor manera dentro de su medio natural y social.

Las estrategias que se presentan, permitirán a los docentes llevar a cabo la implementación de diversas acciones tendientes a desarrollar las sensopercepciones en los alumnos, mismas que tienen gran relación con las neurociencias, destacando que al interior de nuestro cuerpo se llevan a cabo gran número de movilizaciones neuronales que permiten al ser humano realizar el milagro de moverse y realizar diversas acciones, las cuales mediante la práctica continua de las mismas, logrará mejorar y perfeccionar sus movimientos para tener mejores resultados.

Las aplicaciones de las diversas estrategias representarán un éxito, además de ser una serie de alternativas de trabajo, en beneficio de la educación de los niños, niñas y adolescentes, favoreciendo en ellos el ser más competentes.

Por ello es que se concluye este trabajo mediante la aplicación de una serie de estrategias empleadas y aplicándolas dentro del campo laboral, en cada una de las escuelas y con los diferentes alumnos, atendiendo de esta manera a toda la diversidad de la comunidad escolar. No hay que olvidar que cada uno de nosotros como docentes y especialistas del área educativa somos quien dará las variantes según las características de nuestros alumnos para poder de esta manera satisfacer sus necesidades. Formando seres humanos íntegros en sus diferentes esferas de formación.

FUENTES DE CONSULTA

- Aznar, P; Morte, J; Serrano, R. y Torralba J. (1999). *La educación Física en la educación infantil de 3 a 6 años*. España: INDE.
- Benavides, J. (2017) Importancia del desarrollo sensorperceptivo en los niños y niñas del nivel inicial dos. *ROCA. Revista científico-educacional de la provincia Granma*. 13 (4). P 107-116. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/442812068/Dialnet-ImportanciaDelDesarrolloSensorperceptivoEnLosNinosY-6759709>
- Fuenmayor, G., y Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de artes y humanidades única*, vol. 9, (22), p 187-202. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/238089280/La-percepcion-la-atencion-y-la-memoria-como-procesos-cognitivos-utilizad>
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Educación Física. Educación Básica*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (s/f). *Guía Metodológica de Educación Física. Lactantes y Maternales*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2010). *Guía de Psicomotricidad y Educación Física en la Educación Preescolar*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2003). *Antología de Educación Física*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Educación Física en educación Básica: actualidad didáctica y formación continua de docentes*. México: SEP.
- Tamayo, A. y Restrepo, J. (enero-junio 2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13 (1), p. 105 - 128. Recuperado de: [http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana.13\(1\)_6.pdf](http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana.13(1)_6.pdf).
- Vargas, L. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4 (8), p. 47-53. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74711353004>