

UNIDAD DIDÁCTICA:

" Corre, corre que te pilló "

Ciclo: 1º Curso: 1º y 2º Trimestre: 1º

Contenido: Desplazamientos

Sesión nº: 6/6

Materiales: Bancos, aros, picas, cuerdas, rollitos...

Lugar: Gimnasio

Objetivos:

- Mejorar y afianzar las diferentes formas de desplazamientos vistas hasta el momento.
- Adquirir un mayor control en los desplazamientos no habituales.

Metodología:

- ✓ Estilo de enseñanza descubrimiento guiado
- ✓ Potenciación de las ayudas entre iguales.
- ✓ Cobra importancia los feedbacks

At. Diversidad: Se atenderá a las disposiciones generales de la programación.

Evaluación:

- ✓ Lista de control
- ✓ Diálogo alumno/a-maestro al final de clase

Observaciones:



Parte Previa (5 minutos):

Explicación de la sesión; Desplazamiento al gimnasio/patio

Animación: (10 minutos) "GYMKANA DE DESPLAZAMIENTOS"

-Explicación y organización de la sesión; en cada posta de la Gymkhana estamos jugando hasta que el maestro avisa y nos vamos al siguiente.

-Grupos de 5 o 6 niños que dejarán el puesto como lo hayan encontrado.

Parte Principal: (30 minutos)

POSTA 1. "Juego Las 4 formas de desplazamientos". Situamos un banco longitudinalmente que los niños/as deben pasar andando con el culo pegado a él; luego una fila de aros que pasarán de espaldas; otro banco también situado longitudinalmente que pasarán de rodillas, y una última zona que tendrán que hacerla desplazándose como cangrejos. Ver representación.

POSTA 2. "Juego Las Trincheras". Con ladrillos, picas y cuerdas atadas de manera transversal, formamos un pasillo con muchas cuerdas atravesadas que los niños deberán cruzar desplazándose tumbados boca arriba (con ayuda de manos y pies). Ver gráfico.

POSTA 3. "Juego La Gallina y los gusanos". Por parejas detrás de una línea. Uno de pie, "la gallina", y otro tumbado "el gusano". A la señal, los gusanos salen reptando y se dirigen hacia la línea. Cuando han avanzado un poco, se produce una 2ª señal y salen las gallinas que han de coger a los gusanos por los pies y arrastrarles de nuevo a la línea de salida. Los gusanos han de poner cierta resistencia. Ver gráfico.

POSTA 4. "Juego Rueda, rueda, el rollito". Los niños/as del grupo colocados en la línea de salida con un rollito de cartón en las manos. A la señal, los niños/as se desplazan en cuclillas hacia la línea de meta haciendo rodar el rollito. No vale lanzarlo, sino rodarlo. Ver representación.

Posta 5. "Juego Me arrastro". Los niños situados en fila con las piernas abiertas formando un túnel. A la señal el último de la fila lo atravesará arrastrándose boca abajo y cuando lo haga dará paso al 2º compañero.

Vuelta a la calma: (10 minutos)

- Recogida del material en sus respectivas ubicaciones
- Puesta en común de lo que le ha parecido la sesión

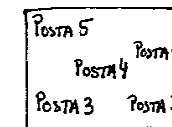
Aseo, beber agua y vuelta al aula.



SESIÓN DE
ED. FÍSICA



Animación:



Parte Principal:

1.
De Espaldas
2. LAS TRINCHERAS
3. LA GALLINA Y...
4. RUEDO, RUEDO...
5. ME ARRASTRO

Vuelta a la calma:

