

# 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

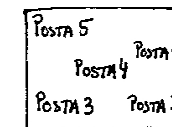
Aseo, beber agua y vuelta al aula.



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:

