

- Unidad didáctica: “El Canguro”
 - Educación Primaria
 - Ciclo: 2º - Curso: 3º
- Nº de alumnos: 14/18 alumnos.
 - Área: Educación Física

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

➤ **Objetivos didácticos generales:**

- Intentaremos conseguir que los niños realicen actividad física fuera del horario de clase, facilitando para ello las instalaciones del centro.
- Intentar que los niños se conciencien de la importancia que tiene el aseo personal después de realizar cualquier actividad física.
- Intentaremos concienciar a los niños de lo importante que es una dieta equilibrada para su cuerpo y para ello posibilitaremos la adquisición en el propio centro de comida saludable (fruta por ejemplo), en vez de la bollería tradicional.
- Haremos todo lo posible por conseguir la integración de todos y cada uno de nuestros alumnos en las clases de Educación Física.
- Intentaremos conseguir que nuestros alumnos se muestren motivados en las clases de Educación Física mediante actividades educativas, lúdicas y que estén adaptadas a la edad y nivel de los alumnos.
- Intentaremos educar a los alumnos en valores como la igualdad, la tolerancia, la coeducación o la integración de los alumnos con necesidades educativas especiales en nuestras clases de Educación Física.
- Intentaremos educar a los alumnos favoreciendo el desarrollo de su auto-concepto y autoestima, mejorando con ello el desarrollo de la personalidad.
- Intentaremos educar a los alumnos en valores: como la no violencia, la justicia o el respeto mutuo entre los compañeros, y éstos con los profesores, el buen comportamiento, el respeto a los compañeros y adversarios, juego limpio, la autonomía y responsabilidad en sus actuaciones durante la práctica, y también relacionando estos valores con otros como pueden ser la constancia, y el espíritu de trabajo y superación, la democracia, el diálogo y comunicación entre profesores, o la reflexión del espíritu crítico

- Intentaremos educar a los alumnos teniendo en cuenta la actuación no sólo en el ámbito motriz, sino que también la práctica deportiva puede ayudar a mejorar al ámbito cognitivo y la creatividad de los alumnos.
- Intentaremos educar a los alumnos en valores que ayuden a la prevención del consumo de drogas (alcohol, tabaco, y otras sustancias nocivas), higiene personal, hábitos de práctica deportiva, realizar la práctica de forma segura, evitar el sedentarismo o mejorar hábitos alimenticios.

➤ **Objetivos didácticos específicos:**

- Intentar mejorar el bote en los niños por medio de juegos y actividades jugadas.
- Mejorar el golpeo en los niños mediante juegos y actividades jugadas.
- Desarrollar y mejorar los distintos tipos de desplazamientos.
- Mejorar la coordinación en los distintos tipos de saltos, así como sus distintas fases: impulso, vuelo y caída.
- Mejorar la coordinación dinámico- general en el niño.
- Conseguir mejorar con los niños la conducción.
- Mejorar el equilibrio en los niños.
- Afianzamiento de las habilidades trabajadas a lo largo de toda la unidad.

CONTENIDOS

Conceptos:

- Los desplazamientos: marcha, cuadrupedia, carrera, gateo...etc.
- Desarrollar los distintos tipos de bote.
- Desarrollar los distintos tipos de golpeo.
- Desarrollar la coordinación dinámico-general.
- Desarrollar los distintos tipos de saltos.
- Desarrollar las distintas formas de conducir una pelota.
- Desarrollar el equilibrio en los niños.

Procedimientos:

- Realización de carreras y marcha en función de un ritmo marcado por el profesor, un compañero...etc.

- Se realizaran actividades jugadas donde varíe la forma de desplazamiento en función de los objetivos.
- Se realizaran juego de carreras de relevos individuales y por parejas con o sin transporte de objetos.
- Combinación rápida de orientaciones, formas de desplazamientos, saltos, acciones...etc. según señales.
- Práctica de situaciones de desplazamiento y saltos ya conocidas con materiales diferentes.
- Realización de circuitos conteniendo desplazamientos, giros, saltos...etc.

Actitudes:

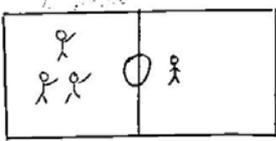
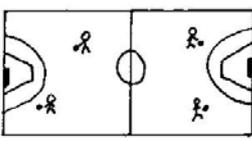
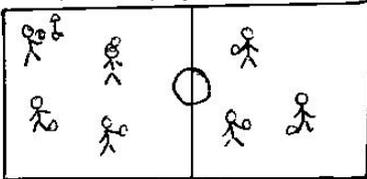
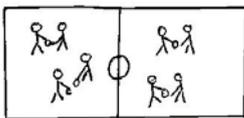
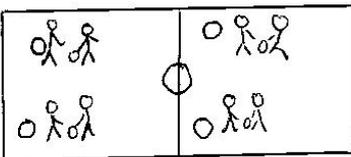
- Respeto y aceptación de las posibilidades y limitaciones de los/as compañeros/as y de si mismo en el desarrollo del juego.
- Valoración y aceptación de sus funciones dentro del desarrollo del juego colectivo.
- Respeto a las reglas del juego y de las personas que ayudan a que se cumplan.
- Identificación y asunción como valores fundamentales: el esfuerzo personal, la relación con el grupo y la aceptación del resultado.
- Valoración de las posibilidades de riesgo dentro de la actividad física.
- Tener confianza y seguridad ante situaciones que impliquen ciertos riesgos.

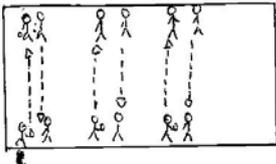
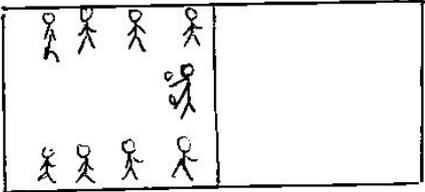
Sesión I

<p>Objetivo: - Conseguir mejorar el bote en los niños por medio de juegos y actividades jugadas</p>	<p>N° de alumnos: 14(3°A) y 18(3°B)</p> <p>Tiempo de clase: 1h y 30min.</p> <p>Materiales: pelotas y aros.</p>
--	---

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

N°	Desarrollo	Representación	Temp.
1	Director de orquesta. El que se la queda tiene que adivinar quien comienza el movimiento.		5'
2	Libre exploración del material.		2'
3	Botar con las diferentes partes del cuerpo: manos, codos, sentados, en cuclillas, tendidos, parados, andando, corriendo...		3'
<u>Parte fundamental</u>			
4	Todos botan, todos roban. Var.: eliminar algunos balones, achicar el espacio.		7'
5	Por parejas, uno tiene que intentar introducir la pelota en el aro y el otro impedirlo. Los desplazamientos se harán botando la pelota. Var. : en grupos de cuatro 2 contra 2		10'

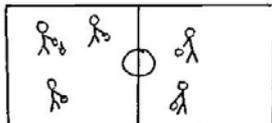
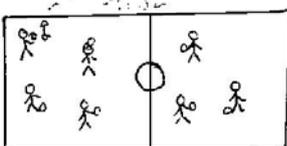
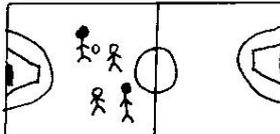
6	Carreras de relevo en grupos de cuatro		10'
<u>Parte final</u>			
7	El pañuelo con balón. El maestro se coloca una pelota en cada mano y tendrá que decir un número, el niño irá por la pelota y volverá botando.		5'
8	Evaluación final de la sesión, reunión del grupo en círculo y comentario de la sesión con los alumnos.		
9	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		

Sesión II

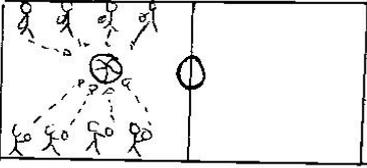
<p>Objetivo:</p> <p>Mejorar el golpeo en los niños.</p>	<p>Nº de alumnos: 14(3ºA) y 18(3ºB)</p> <p>Tiempo de clase: 1h y 30min</p> <p>Materiales:</p> <p>Pelotas, aros y una pelota grande.</p>
--	--

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

Nº	Desarrollo	Representación	Temp.
1	Libre exploración del material		1'
2	Golpear la pelota de la manera que mejor sepan.		3'
<u>Parte fundamental</u>			
3	Intentar golpear la pelota con las distintas partes del cuerpo, las cuales serán indicadas por el maestro.		5'
4	En grupos de 4 tendrán que golpear la pelota e intentar que no caiga al suelo.		10'
5	2x2: cada equipo tendrá que meter la pelota en el aro haciendo uso del golpeo, no del pase		10'

Parte final

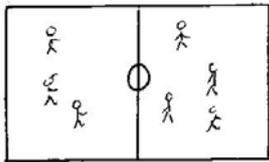
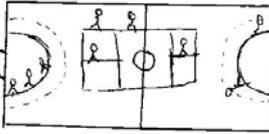
6	El pelotazo: consiste en poner una pelota grande goma en el centro de la pista y con pelotas de goma intentar hacer cruzar la pelota grande la línea del campo contrario		15'
7	Reunión del grupo y puesta en común con todos los alumnos sobre el transcurrir de la sesión		5'
8	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		5'

Sesión III

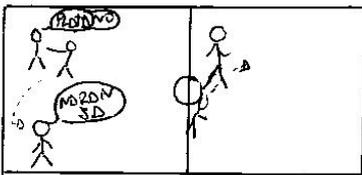
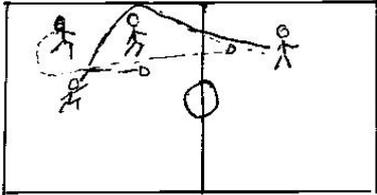
<p>Objetivo: Desarrollar y mejorar los distintos tipos de desplazamientos.</p>	<p>N° de alumnos: 14(3°A) y 18(3°B) Tiempo de clase: 1h y 30min Materiales: no se van a utilizar</p>
---	---

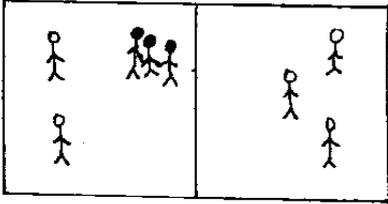
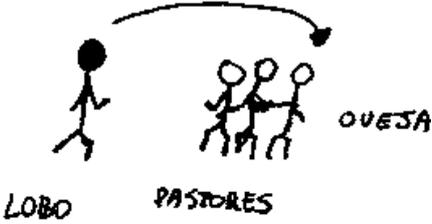
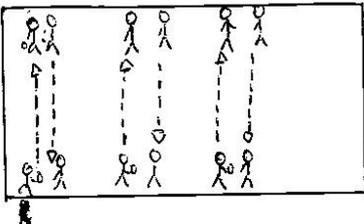
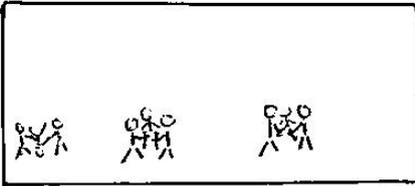
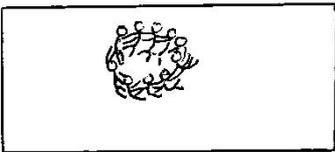
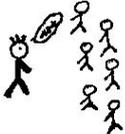
Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

N°	Desarrollo	Representación	Temp.
1	Caminar por todo el espacio, y harán lo que el maestro les indique: caminar a pie cojito, con varios apoyos...		2'
2	Come cocos: irán por las líneas de la pista andando, corriendo, a pie cojito... y uno se la queda y tiene que coger al compañero.		5'

Parte fundamental

3	Tuti-frutis: uno se la queda y tiene que ir a coger a sus compañeros, estos para no ser cogidos tiene que decir el nombre de una fruta y para ser salvados le tendrá que pasar un compañero por debajo de las piernas		6'
4	Corta hilos: un niño es el perseguidor y otro el perseguido, para salvar a este otro niño se tiene que cruzar entre los dos, y cambia así el perseguido que es ahora el que se cruzó.		6'

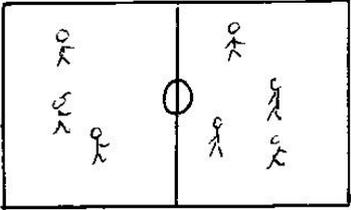
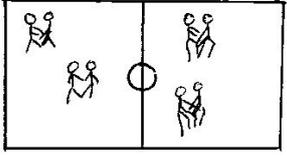
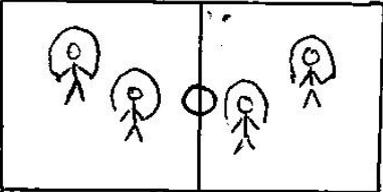
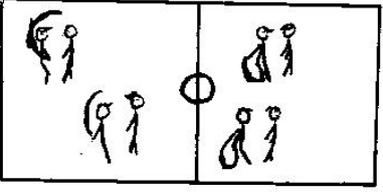
5	La cadena: uno se la queda en y tiene que ir cogiendo a los demás compañeros, los cuales se irán agarrando de las manos hasta que estén todos cogidos		7'
6	El lobo y la oveja: en grupos de cuatro, un niño hace de lobo y otro de oveja y los otros dos hacen de pastores los cuales tienen que intentar que el lobo no se coma a la oveja.		7'
Parte final			
8	Carreras de relevos en cuadrupedia: en grupos de cuatro. Cada pareja se coloca una enfrente de la otra y hasta que no llegue una no puede salir la otra.		3 rep.
9	Los transportes: los mismos grupos de cuatro. Cada niño tendrá que ser transportado por sus compañeros.		3 rep.
10	Para la vuelta a la calma los niños se pondrán en círculos para que se realicen unos masajitos		5'
11	Todos en círculo evaluación de la sesión, preguntando a los niños que juego le han gustado más, si se lo han pasado bien...		2'
12	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		

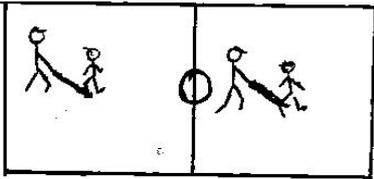
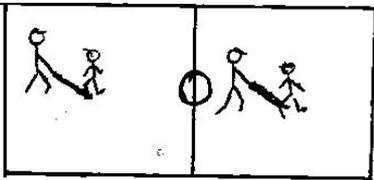
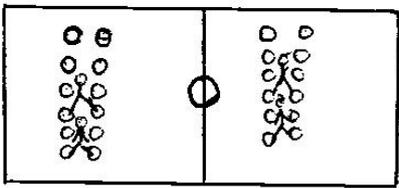
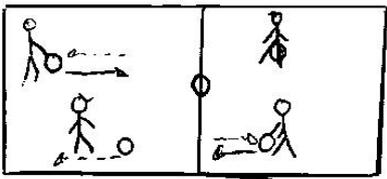
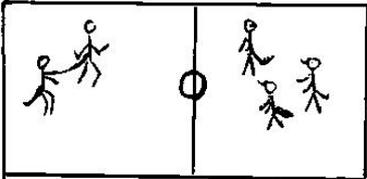
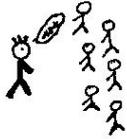
Sesión IV

<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad de saltar en los niños</p>	<p>N° de alumnos: 14(3°A) y 18(3°B) Tiempo de clase: 1h y 30min Materiales: Aros, cuerdas y pañuelos.</p>
---	--

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

N°	Descripción	Representación	Temp.
1	Los niños irán corriendo por el espacio realizando lo siguientes movimientos. Saltar con los pies juntos, a pie cojito, hacia delante, atrás...		3'
2	Por parejas tienen que intentar tocarse las rodillas y después pisarse los pies.		3' - 4'
<u>Parte fundamental</u>			
3	Cada niño con una cuerda y se pondrán a saltar de la siguiente manera: en el mismo sitio, con desplazamiento hacia delante y atrás. Esto se realizara con los pies juntos.		8'
4	En parejas saltar dos juntos, cantando canciones tradicionales de la comba		5'

5	Uno arrastra la cuerda y el otro se la tiene que intentar pisar.		6'
6	Uno gira en círculo con la cuerda y el otro cuando pase por su sitio la tiene que intentar saltar		6'
7	Ejercicios con aros: Saltar de aro en aro con los pies juntos. Alternando los pies. Saltar los aros del mismo color, de distinto color, en zig-zag...etc.		15'
8	Tirar el aro y cuando retroceda saltarlo.		6'
Parte final			
9	Colitas de conejo: Se le repartirá a los niños un pañuelo que se lo colocaran atrás y tiene que intentar quitárselo a los demás niños sin que le quiten el suyo		8'
10	La fotografía.		6'
11	Todos en círculo. Evaluación de la sesión, preguntando a los niños que juego le han gustado más, si se lo han pasado bien...		2'

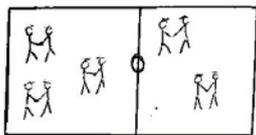
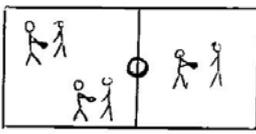
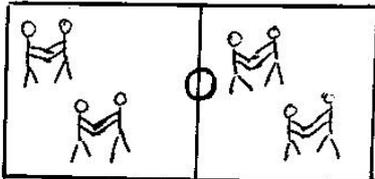
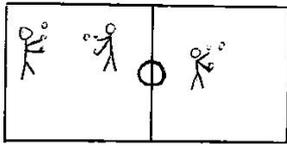
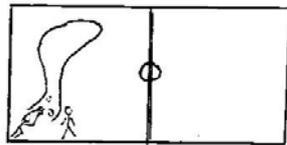
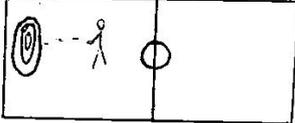
12	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		Restante
----	---	--	----------

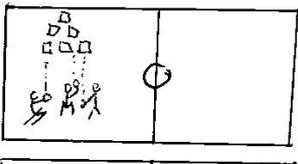
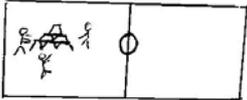
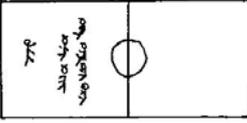
Sesión V

<p>Objetivo:</p> <p>Mejorar la coordinación dinámico-general en el niño</p>	<p>N° de alumnos: 14(3°A) y 18(3°B)</p> <p>Tiempo de clase: 1h y 30min</p> <p>Materiales: Pelotas pequeñas, chapas, botellas, tizas, papelera, cartas.</p>
--	---

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

N°	Descripción	Representación	Temp.
1	Pulso chino: Dos agarrados de las manos tienen que intentar atrapar el dedo pulgar de la mano del compañero		5'
2	Cruzamos los brazos con las manos unidas movemos el dedo que nos indique el compañero.		5'
3	Torcacito en las manos		5'
Circuito (en grupos de 4)			
4	1ª estación: Malabares		6'-7'
5	2ª estación: Carreras de chapas		6'-7'
6	3ª estación: Dardos. La diana se dibujará en la pizarra y los dardos son las tizas.		6'-7'

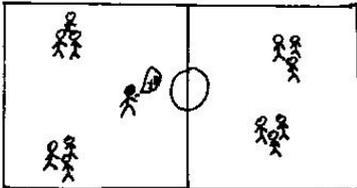
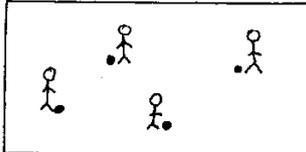
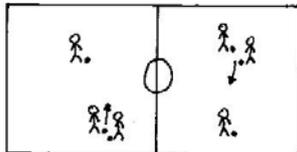
7	4ª estación: Los bolos con botellas de plástico.		6'-7'
8	5ª estación: La canasta. Las bolas de papel las tiene que meter en la papelera		6'-7'
9	6ª estación: Construcción de de torres con naipes.		6'-7'
10	Adivinar personajes, películas, profesiones...		6'-7'
11	Todos en círculo. Evaluación de la sesión, preguntando a los niños que juego le han gustado más, si se lo han pasado bien...		2'
12	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		

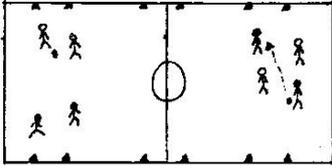
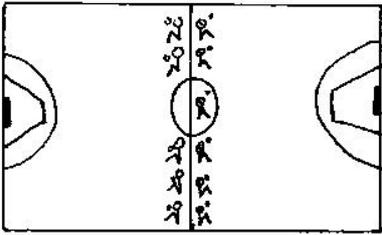
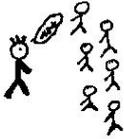
Sesión VI

Objetivo: Conseguir mejorar con los niños la conducción	Nº de alumnos: 14(3ºA) y 18(3ºB) Tiempo de clase: 1h y 30min Materiales: Pelotas de goma y conos.
---	---

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

Nº	Descripción.	Representación.	Temp
1	Los niños van corriendo por el espacio y realizarán lo siguiente: la estatua, desplazarse con un nº de apoyos determinados, y todos a un lugar ...		5'
2	Libre exploración del material.		5'
<u>Parte fundamental</u>			
3	Conducir la pelota de la forma que se les indique: con el interior, el exterior, con la derecha y con la izquierda.		6'
4	Todos conducen, todos roban: todos van conduciendo su pelota y cuando se encuentren a un compañero de frente se tienen que quitar.		6'
5	Por parejas, uno conduce la pelota y el otro con los dedos le marca un nº el cual tiene que ser leído por el otro en voz alta.		6'

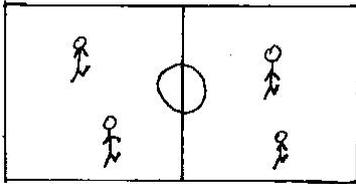
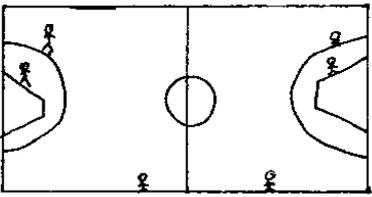
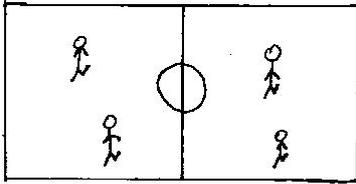
7	1x1. Tiene que pasar la pelota conduciéndola entre dos conos.		7'
8	2x2. Tienen que intentar pasar la pelota conduciéndola entre los dos conos, pero antes cada pareja se la tienen que pasar 5 veces.		8'
<u>Parte final</u>			
9	Carreras de relevos en grupos de cuatro: los niños tendrán que ir conduciendo la pelota hasta donde se encuentre el compañero que tiene enfrente de él		8'
10	Cara y cruz: los niños se situarán en una línea que divida a la clase en dos grupos, uno serán los cara y los otros los cruz. Cuando el profesor diga cara, éstos irán a por los cruz y viceversa		5'
11	Todos en círculo: Evaluación de la sesión, preguntando a los niños que juego le han gustado más, si se lo han pasado bien...		2'
12	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		

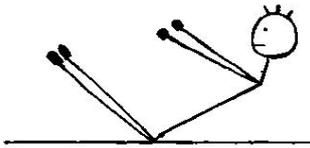
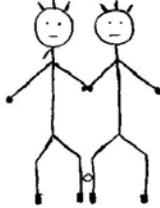
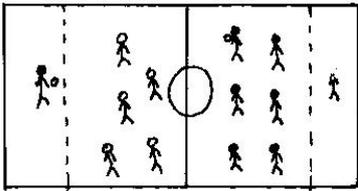
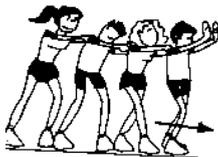
Sesión VII

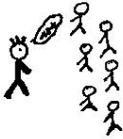
<p>Objetivo: Mejorar el equilibrio en los niños.</p>	<p>Nº de alumnos: 14(3ºA) y 18(3ºB) Tiempo de clase: 1h y 30min Materiales: Pelotas de tenis y dos pelotas de goma.</p>
---	---

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

Nº	Decepción.	Representación.	Temp
1	<p>Vamos corriendo por la pista y a la voz de ya, harán las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Andar a pie cojito. (tres repeticiones) - Tienen que tocarle la parte del cuerpo que se diga al compañero más cercano. - Tienen que ir a buscar al que tenga el chaleco del color que se diga. - Desplazarse con el número de apoyos que se les vaya indicando. 		7'
2	<p>Tendrán que ir por las líneas imaginando que son coches, motos... y reproduciendo su ruido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los coches tendrán que coger a las motos que se convertirán en coches. - Achicar el espacio. 		4'
<u>Parte fundamental</u>			
3	<p>Estamos corriendo por la pista y a la señal nos quedamos como estatuas.</p>		2'

4	Vamos corriendo por la pista y a la señal los niños se quedan apoyados con el culo en el suelo y con las piernas abiertas, estiradas y elevadas una cuarta aprox.		3'
5	Por parejas, nos colocamos espalda con espalda e intentamos agacharnos los dos a la vez.		2'
6	Juegos de equilibrio con pelotas de tenis: Cada niño tendrá que proponer una forma de transportar una pelota de tenis, sin que se les caiga.		8'
7	Grupos de cuatro, transportar la pelota de tenis con carreras de relevos.		5'
8	El balón tiro: se divide la clase en dos equipos, un niño de cada equipo se pondrá en el cementerio. El juego consiste en lanzar con la mano una pelota a un miembro del equipo contrario y darle en cualquier parte del cuerpo. Para que un jugador vaya al cementerio la pelota tiene que haber impactado en él, sin haber botado anteriormente, y así sucesivamente hasta que un equipo se quede sin jugador.		15'
<u>Parte final</u>			
9	Trenecito ciego: en grupos de cuatro y dispuestos tal y como indica el dibujo, los niños cerrarán los ojos a excepción del último, el cual será el guía del grupo mediante toques en los hombros al compañero.		7'

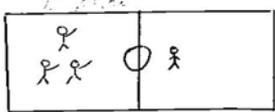
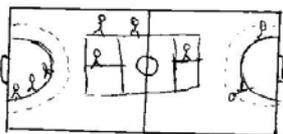
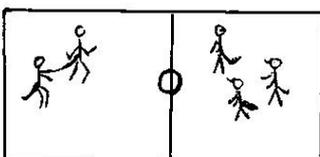
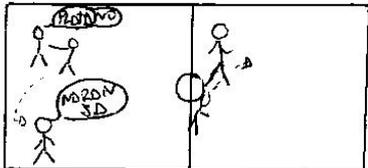
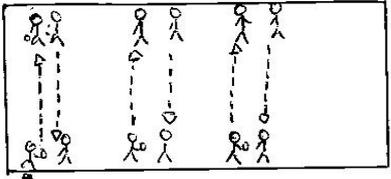
10	Todos en círculo: Evaluación de la sesión, preguntando a los niños que juego le han gustado más, si se lo han pasado bien...		2-3'
11	Normas de aseo: cambiarse la camiseta, lavarse la cara, las manos y cambiarse los calcetines.		Resto

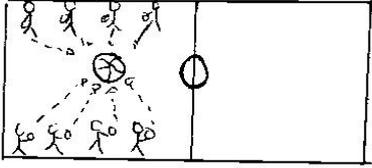
Sesión VIII

<p>Objetivo: Afianzamiento de las habilidades trabajadas a lo largo de toda la unidad.</p>	<p>N° de alumnos: 14(3°A) y 18(3°B) Tiempo de clase: 1h y 30min Materiales: pelotas y pañuelos.</p>
---	--

Parte inicial

Información inicial: se le recuerda a los niños las normas de conducta, los sistemas de señales y se le hace una breve introducción sobre el objetivo de la sesión y sus actividades.

N°	Descripción.	Representación.	Temp.
1	Director de orquesta. El que se la queda tiene que adivinar quien comienza el movimiento.		6'
2	Come cocos: irán por las líneas de la pista andando, corriendo, a pie cojito... y uno se la queda y tiene que coger al compañero.		6'
<u>Parte fundamental</u>			
3	Colitas de conejo: Se le repartirá a los niños un pañuelo que se lo colocaran atrás y tiene que intentar quitárselo a los demás niños sin que le quiten el suyo		
4	Tuti-frutis: uno se la queda y tiene que ir a coger a sus compañeros, estos para no ser cogidos tiene que decir el nombre de una fruta y para ser salvados le tendrá que pasar un compañero por debajo de las piernas		
5	Se realizaran carreras de relevos en cuadrupedia, transportes, botando la pelota y conduciéndola.		

7	El pelotazo: consiste en poner una pelota grande goma en el centro de la pista y con pelotas de goma intentar hacer cruzar la pelota grande la línea del campo contrario		
<u>Parte final</u>			
8	La fotografía:		
9	Masajitos: los niños se pondrán en círculo uno detrás de otro y le se harán unos a otros masajes en las partes donde se les indique.		