

1. Introducción

a. Justificación y descripción de la Unidad Didáctica.

La presente U.D. ha sido desarrollada a través de ocho sesiones de trabajo dentro de los bloques de contenidos, propuestos por el Currículo Oficial, de Imagen y percepción, Habilidades y destrezas, Salud corporal y Juegos.

Está orientada a los alumnos y alumnas del 2º Ciclo de Educación Primaria, segundo nivel, aunque por sus características metodológicas y de aplicación puede ser puesta en práctica por otros ciclos con las convenientes rectificaciones y adaptaciones.

Basada, principalmente, en actividades y tareas con móviles, creemos que da salida a las características del niño o la niña en este ciclo, esto es:

- La adaptación del movimiento a distintas circunstancias y condiciones,
- La asimilación de nuevos esquemas motores,
- El desarrollo global de las capacidades físicas y habilidades motrices básicas, y
- El progreso en su relación con los demás a través del juego.

Además, hemos creído ver en el balón, el utensilio eficaz para llamar la atención del niño o la niña sobre las actividades a realizar, por ser un móvil llamativo para ellos y de fácil adquisición para los centros de enseñanza, al no requerirse de características especiales.

En cuanto a su temporalización, se pondrá en práctica en el segundo trimestre del curso, mes de Marzo (Setiembre en el hemisferio sur).

2. Vinculación de la U.D. con el currículum oficial

a. En relación con las finalidades de la Educación Primaria

Entre los objetivos a alcanzar por los alumnos y alumnas al finalizar la Educación Primaria, destacamos los que consideramos pueden servirnos de puente de unión con los objetivos propuestos en la Unidad:

- *Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de establecer relaciones afectivas.*
- *Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo adoptando hábitos de salud y bienestar y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud y la calidad de vida.*

b. En relación con los objetivos

Podemos determinar que los objetivos didácticos de esta U.D. se fundamentan en todos los objetivos generales del área referidos a:

- **Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.**
- **Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico, manifestando una actitud responsable hacia su propio cuerpo y de respeto a los demás, relacionando estos hábitos con los efectos sobre la salud.**
- **Regular y dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea que se realiza, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.**
- **Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motrices básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.**
- **Utilizar sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para la actividad física y para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.**
- **Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.**

Por otra parte, la U.D. propuesta incide en los siguientes objetivos de ciclo, formulados en el Proyecto Curricular del Centro:

- Tomar conciencia de la movilidad del eje corporal en diferentes posiciones y de los diferentes segmentos.
- Adaptar el movimiento al de los compañeros y a circunstancias determinadas.
- Identificar y valorar las situaciones de juego.
- Valorar el juego como medio de relación con los demás.
- Participar con agrado, sin establecer diferencias con los demás compañeros.
- Utilizar las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal.
- Apreciar las distancias, el sentido y la velocidad de los desplazamientos en los móviles.
- Utilizar correctamente el espacio en que se mueve el alumno.
- Apreciar con corrección trayectorias y velocidades de móviles en situaciones de juego.

Por último, cabe formular los *objetivos didácticos de la U.D.*, que son los siguientes:

- Ejecutar correctamente lanzamientos de una pelota a un compañero o compañera situado a varios metros de distancia, bien con el pie, bien con la mano.
- Recibir correctamente una pelota lanzada por un compañero situado a varios metros de distancia.
- Botar el balón correctamente y con precisión en carrera.
- Ser capaz de golpear el balón con fuerza hacia adelante.
- Experimentar diversos tipos de manipulación con el balón.
- Ser capaz de rodar el balón siguiendo una trayectoria recta.

- Valorar el uso correcto del material.
- Participar con interés en todas las actividades.
- Aceptar las reglas de los juegos propuestos.
- Aceptar y tolerar a todos los compañeros.
- Practicar los hábitos higiénicos, en cuanto a la utilización de ropa y calzado adecuado a la actividad se refiere.

c. En relación con los contenidos

Los contenidos seleccionados en esta U.D. hacen referencia a los Bloques de Contenidos propuestos en el Currículo oficial, del que hemos descartado, por su escasa presencia en la misma, los correspondientes al bloque de "el cuerpo y el movimiento como medios de expresión y comunicación".

Así los bloques restantes: "Imagen y percepción", "Habilidades y destrezas", "Salud corporal" y "Juegos", han sido tomados en sus tres aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales como queda reflejado en el siguiente cuadro:

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDACTICA

	IMAGEN Y PERCEPCION	HABILIDADES Y DESTREZAS	SALUD CORPORAL	JUEGOS
C O N C E P T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos propioceptivos, independizand o miembros superiores e inferiores. • Relaciones espaciales: sentido y dirección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades básicas. • Formas y posibilidades de movimiento. • Coordinaciones y habilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Factores del juego: espacio y movimiento.
P R O C E D I M I E N T O S	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción e interiorización de la independencia de los segmentos corporales. • Relajación. • Respiración en situaciones que impliquen movimiento. • Coordinación viso-motora 	<ul style="list-style-type: none"> • Control y dominio motor. • Experimentación de habilidades básicas. • Destreza en el manejo de objetos y en su manipulación. • Acondicionamient o físico global. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento global y relajación. • Adecuación de sus posibilidades a la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de reglas que supongan mayor dificultad en factores de delimitación de espacios de acción. • Aplicación de habilidades básicas en

	<p>utilizando cualquier parte del cuerpo respecto a otro elemento móvil o inmóvil, ya sea persona u objeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica general: <ul style="list-style-type: none"> • marcha • carrera. • Apreciación de distancias respecto a otros y a los objetos en movimiento. • Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo (trayectorias, intercepción) de los desplazamiento propios, con móviles y con los demás. 			<p>situaciones de juego.</p>
<p>A C T I T U D E S</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de respeto y responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los otros. • Confianza en sí mismo y en los movimientos de los otros, aumentando su independencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices. • Interés por la superación de sus habilidades motrices. • Participación en todas las actividades, aceptando las diferencias en cuanto a nivel de destreza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de conciencia de los propios límites y posibilidades para evitar peligros en la actividad. • Responsabilidad hacia el propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación de sí mismo y de los demás por encima de su destreza motriz. • Confianza en sus propias posibilidades. • Aceptación dentro del equipo del papel que le corresponde como jugador, y necesidad de cambiar de roles para

que todos
experimenten
esa situación

d. Relación con otras áreas

Aunque el gran objetivo de esta U.D. hubiera podido ser la elaboración de un trabajo globalizado con respecto a las demás áreas, hemos encontrado dificultades para establecer este criterio globalizador. En base a esta afirmación, detallamos en el cuadro adjunto las áreas que pueden incidir en la U.D., contemplando los contenidos de las mismas que pueden ser susceptibles de tratar con los tutores y especialistas para un desarrollo conjunto de la Unidad.

MATEMATICAS		<ul style="list-style-type: none"> • <u>La esfera en el espacio.</u> -Movimientos en el espacio: giros, rotaciones, translaciones (respecto al eje corporal, ejes ajenos al corporal). • <u>Circunferencia-círculo.</u> -Elementos (radio, diámetro, etc...), propiedades, relaciones, distancias, medidas de los anteriores.Relación de elementos de la circunferencia, círculo con diferentes clases de pelotas y balones.
CONOCIMIENTO DEL MEDIO		<ul style="list-style-type: none"> • <u>La esfera en el espacio (la tierra y los planetas).</u> -Movimientos en el espacio. Giros, rotaciones, traslaciones (respecto al eje corporal y a ejes ajenos al corporal). • <u>Los medios de locomoción.</u> -Relación de la esfera y movimientos circulares en los desplazamientos.
LENGUA CASTELLANA		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Adjetivos.</u> -Grande, pequeña... • <u>Sinónimos.</u> -Bola, pelota, balón... • <u>Adverbios.</u> -Mucho, demasiado, poco... • <u>Verbos.</u> -Infinitivo (lanzar, rodar, manipular...) -Imperativo (lanzad, rodad, manipulad...) • <u>Expresión y comunicación verbal.</u> • <u>Expresión y comunicación no verbal.</u>
EDUCACION ARTISTICA		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Percepción de formas y volúmenes.</u> -Sombreado, textura,... • <u>Uso de la esfera como elemento creativo.</u>
AREAS TRANSVERSALES	Educación para la salud.	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Higiene en el deporte.</u>
	Educación vial	<ul style="list-style-type: none"> • <u>La esfera y las señales de tráfico.</u> -(Circuitos, recorridos...)

	Educación para la paz	<ul style="list-style-type: none"> • <u>El círculo como símbolo de unidad.</u>
	Igualdad de oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Ejercicios combinados, cooperativos, sin discriminación...</u>
	Educación moral y cívica	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Conocimiento y respeto de símbolos relacionados con el círculo.</u> • <u>Actividades que exigen respeto, ayuda, cooperación.</u>
	Educación ambiental	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Relación de cadenas circulares en el medio ambiente. (cadena alimenticia).</u>
	Educación para el consumidor	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Presencia del círculo en los mensajes publicitarios.</u>

3. Actividades de enseñanza-aprendizaje

Las distintas actividades de enseñanza-aprendizaje están encuadradas en ocho sesiones, recogidas en fichas. Cada ficha, especifica los objetivos de la sesión, el material a utilizar y la organización de los alumnos. La sesión propiamente dicha consta de tres partes:

- **Animación:** actividades de puesta en marcha.
- **Parte principal:** actividades específicas.
- **Vuelta a la calma:** actividades finales de la sesión.

A ambos lados de cada ficha de sesión se han dejado unos espacios reservados a dibujos, que puedan ayudar a la comprensión de las actividades, cuando éstas lo requieran, y a observaciones, tales como si la actividad propuesta ha sido bien acogida, si ha sido demasiado extensa, si se ha variado en función del grupo, etc. Las ocho sesiones programadas se incluyen en el Anexo.

4. Metodología

Partimos de los principios básicos del D.C.B., referidos a la forma de intervención educativa en la Etapa Primaria, resumidos en:

- Partir del desarrollo del alumno.
- Construir aprendizajes significativos.
- Lograr aprendizajes autónomos.
- Desarrollar y modificar las capacidades y los esquemas del conocimiento.
- Lograr una actividad intensa protagonizada por los alumnos/as.

Utilizamos una metodología basada en los procesos naturales del aprendizaje. Una metodología activa, no directiva, basada en la actividad explorativa, de descubrimiento del propio alumno o alumna, y con una intervención docente de ayuda y guía.

Con los métodos *inductivos* utilizados queremos generar situaciones pedagógicas, que partiendo de lo espontáneo, se van enriqueciendo con las variables que aporta el propio desarrollo de las tareas.

En otro momento de las sesiones utilizaremos el método deductivo, donde la intervención del profesor es total, favoreciendo la consecución de técnicas y modelos a través de una actividad dirigida y codificada. Todos los pasos a seguir están programados.

Otras veces, las actividades serán libres, sin delimitar procesos y resultados, pues será el propio alumno el que las irá determinando. Posteriormente, y a medida que éstas se compliquen, el profesor, desde la observación que está continuamente realizando, podrá empezar a sugerir formas de realizar una actividad.

El saber cuándo intervenir será una de las tareas más complicadas, y a la vez más ricas, desde el punto de vista pedagógico. Esta intervención estará dirigida a corregir los desequilibrios que se puedan producir en el proceso de enseñanza.

5. Evaluación

Partimos de los criterios de evaluación, elaborados en consonancia con los objetivos propuestos para la U.D. Estos criterios de evaluación, referidos todos a tareas y actitudes observables están reflejados en el Cuadro N°1.

Evaluación del alumno

La ficha anterior (c.1) nos servirá como evaluación inicial de nuestros alumnos, punto de inicio de nuestra labor, averiguaremos así la situación de partida de alumnos y alumnas ante la nueva U.D. planteada.

Del mismo modo, al terminar la U.D. la misma ficha la utilizaremos como evaluación final del proceso realizado. Las diferencias entre la primera observación realizada y la segunda, nos darán el grado de aprendizaje o de asimilación del trabajo.

Si exceptuamos la 1ª y 8ª sesión, que dedicaremos a contrastar y comparar la consecución de los objetivos programados en la U.D., en las sesiones restantes, los alumnos son evaluados en base a una lista de control (Cuadro N°2), donde únicamente se recogen dos conductas observables: la actitud ante la sesión y la adquisición de las Habilidades Motrices propuestas.

Además, mediante el cuestionario reseñado posteriormente, el alumno o alumna dará sus impresiones ante aspectos del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por último, y aunque aquí no se ha utilizado, es factible la autoevaluación de los alumnos a través de los criterios de evaluación antes expuestos, mediante una ficha de autoevaluación que recoja los mismos formulados en primera persona y con una gradación en las respuestas. (Ejemplo, "Boto el balón con precisión en carrera" R: Sí - No - A veces).

Evaluación del profesor y de la Unidad Didáctica

El profesor, como responsable de todo el proceso programador, también ha de ser evaluado, al igual que la misma U.D. Proponemos dos clases de evaluación al profesor y a la U.D.

La primera, que parte de la reflexión del profesor sobre su práctica docente, y que una vez concluida la U.D. es necesaria como medida de control sobre el trabajo realizado y los resultados obtenidos por los alumnos, es decir como evaluación del proceso. Es la ficha que llamamos evaluación del funcionamiento de la U.D.

El segundo tipo de evaluación, tanto del profesor, como de la U.D., parte del propio alumno a través del cuestionario antes citado.

Conjuntamente, mediante estos dos instrumentos de evaluación, podremos tener una visión sobre el proceso realizado y los posibles ajustes requeridos.

6. Anexo: Sesiones

Sesión N° 1		"Contacto con el balón"
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">• Tomar contacto y adaptarse al balón.• Crear situaciones de aprendizaje a través del descubrimiento.• Adaptar los aprendizajes a situaciones jugadas.	
Material:	<ul style="list-style-type: none">• Balones y pelotas de distintos tamaños, colores y texturas.	
Organización:	<ul style="list-style-type: none">• Gran grupo.	
Animación	<p><i>¿Qué podemos hacer con el balón?</i> -Carrera por el espacio, a la señal:</p> <ul style="list-style-type: none">• botarlo• tirarlo y cogerlo• rodarlo• conducirlo con el pie• manipularlo• pasarlo por las distintas partes del cuerpo	
Parte Principal	<p>1. <u>"Salvesé quien pueda"</u> La clase se divide en tres grupos. Un equipo al fondo de la pista, los otros dos en los laterales. Los jugadores de los equipos laterales tendrán un balón cada uno. A la señal, el equipo del fondo de la pista debe atravesar ésta evitando los balones lanzados/rodados/chutados, por los demás compañeros.</p> <p>2. <u>"El dao botando"</u> La mitad de la clase con pelota, la otra mitad sin ella. Botando la pelota intentarán dar a los que no la tienen. El que es tocado se quedará con la pelota y continuará el juego.</p> <p>3. <u>"Persiguiendo al balón"</u> A la señal del profesor, que dirá un tipo de balón, los demás persiguen a los alumnos/as que tienen ese balón. Se puede realizar botando, rodando o conduciendo.</p>	
Vuelta a la Calma	<ul style="list-style-type: none">• Tumbados en tendido supino, con la palma de la mano sobre el balón o pelota, rodarlo alrededor de nuestro cuerpo o el del compañero.	

- Idem, pero adoptando distintas posiciones.

Sesión N° 2

"Lanzo y recibo"

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades básicas en situaciones variables. • Utilizar correctamente habilidades en situaciones de juego. • Aprender trayectorias, frecuencias e intensidades.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas de distintos tamaños, colores y texturas.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, filas, parejas.
Animación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada alumno o alumna coge un balón o una pelota. 2. Desplazarse por el espacio llevando el balón libremente. A la señal, cambio de balón a distinto formato, color, etc. 3. Desplazarse por el espacio. A la señal, a la señal, tocar a los compañeros que tengan un determinado balón (color, forma, material). 4. Por parejas, transportar los balones sin utilizar las manos. 5. Idem. pero aumentando el nº de componentes del grupo: tríos, de cuatro en cuatro...hasta hacerlo con todo el grupo.
Parte Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocados frente a la pared, en dos filas, lanzar el balón y recibirlo de distintas maneras. 2. Las dos filas, una frente a otra, una lanza el balón a la otra con la mano, que recibe y viceversa (utilizando distintos tipos de pases, ¿De cuántas formas podemos pasar el balón?). 3. Lanzar el balón contra la pared con desplazamientos laterales. 4. Botar el balón y cogerlo en alto sin dejarlo caer. 5. Lanzar el balón arriba y cogerlo antes de que bote. 6. Con dos balones, parejas, uno pasa el balón rodando y el otro por arriba, a la vez. 7. Idem, pasar el balón de formas diversas.
Vuelta a la Calma	<ul style="list-style-type: none"> • Con la clase dividida en dos o más grupos, lanzar las pelotas para intentar meterlas en un cajón del plinto. • Recogida del material.

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Manipular con habilidad diferentes tipos de balones y pelotas. • Crear situaciones de aprendizaje a través del descubrimiento. • Transportar y conducir balones con distintos segmentos.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas, picas, cuerdas.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, parejas, equipos.
Animación	<p>- <i>¿A que no me coges?</i> Una pareja contra otra, cogidos de la mano con un balón. La pareja intenta pasarse el balón con la mano libre, procurando que nos sea interceptado por la pareja contraria.</p> <p>-<i>El dao por parejas con el balón en el pie.</i> Distribuidos por toda la pista, por parejas, conducir el balón e intentar dar al compañero golpeando el balón con el pie (el balón siempre irá rodando).</p>
Parte Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se forman caminos con picas o cuerdas en diferentes direcciones. Los niños/as en parejas, realizarán el recorrido transportando la pelota con la frente y volveran a dar el relevo a la pareja siguiente (como mínimo tres grupos de tres parejas cada uno). 2. Siguiendo el mismo camino, transportar la pelota entre los dos, colocada en el pecho, volviendo a dar el relevo a la siguiente pareja. 3. El mismo recorrido pero transportando la pelota espalda con espalda. 4. Buscar nuevas formas de transporte. 5. Todos juntos formamos un gusano de la siguiente manera: en grupos de seis transportaremos la pelota como si fuéramos un gusano, la pelota entre unos y otros, de tal forma que toque la espalda del primero con el pecho del segundo, y así sucesivamente. (Se puede seguir el recorrido antes planteado). 6. Igual que el anterior, pero el gusano se sienta y, ayudados por las manos, se va arrastrando. 7. <i>¡Quién me la roba!</i>. Todos en parejas, con los balones entre los pechos, tenemos que intentar robar la pelota a otra pareja, si lo conseguimos esta pareja queda eliminada. Así hasta que sólo quede una pareja en juego.
Vuelta a la Calma	<p>-<i>El ratón y el gato.</i> Sentados en un círculo, con dos balones que se van pasando de uno a otro en el mismo sentido. Hay que intentar que un balón dé caza al otro. Al alumno que le lleguen los dos balones se le penaliza con una vuelta corriendo alrededor del círculo</p>

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar formas de bote y desplazamientos. • Adaptar su mov. al de los compañeros y a circunstancias diversas. • Desarrollar las habilidades básicas en situaciones variables.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y bancos suecos.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, individualmente, equipos.
Animación	<p><i>-Botamos el balón:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Botamos y lo cogemos. • Botamos lo más alto posible. • Botamos alternativamente con una mano y la otra. • Botamos el balón por donde queramos. • Idem, quitando el balón al compañero. • Botamos el balón lo más rápido posible - lo más lento.
Parte Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sin dejar de botar, mover los pies. 2. Botes con desplazamientos: adelante, atrás, izquierda, derecha. 3. Sin dejar de botar, apoyar alternativamente la rodilla en el suelo, poniéndose de pie. 4. Poner varios bancos paralelos y cuatro niños en cada uno. Sin dejar de botar, sentarse y ponerse de pie. 5. Idem. subirse y bajarse del banco sin dejar de botar (izq.-der.). 6. Idem. andar por encima de los bancos botando, bien en el suelo, bien en el banco. 7. Botar el balón haciendo un círculo alrededor de uno mismo (de pie, sentado, de rodillas, etc).
Vuelta a la Calma	<ul style="list-style-type: none"> • Cadena de bomberos de un cesto lleno de balones a otro vacío: por equipos "a ver quien ha llevado más balones".

Sesión N° 5

"Salto y lanzo"

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Efectuar lanzamientos precisos en situaciones diversas. • Diferenciar los impulsos y las caídas al efectuar saltos. • Adaptar los aprendizajes a situaciones jugadas.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas, aros, minitramp, colchonetas.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, equipos, parejas, individualmente.
Animación	<p>- Juegos: <i>"La caza del zorro"</i> <i>"El marco"</i></p>
Parte Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos/as con una pelota, lanzarla al aire con las manos, la rodilla, el pie, la cabeza, y cogerla en el aire. 2. Sujetando la pelota con los tobillos, lanzarla al aire, por delante y por detrás y cogerla sin que caiga al suelo. 3. Por parejas, agarrados de las manos, con 1 ó 2 pelotas encima de los brazos, lanzarlas al aire y cogerlas. 4. Saltar en el minitramp, llevando una pelota, lanzarla al aire en la fase de caída (con una o dos manos). 5. Idem, procurando introducir la pelota dentro de un aro. 6. Idem, lanzando a un compañero colocado detrás del minitramp. 7. Saltar en el minitramp y lanzar una pelota contra la pared y recogerla en la fase de caída.
Vuelta a la Calma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>El blanco móvil.</i> Dos grupos, separados por una banda de 5 m.; en medio de ésta una pelota de cierto peso; cada grupo, lanzando pelotas deben llevar a aquella al campo contrario.

Sesión N° 6

"Juego con el balón"

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el bote, el lanzamiento y las manipulaciones de balón. • Crear situaciones de aprendizaje a través del descubrimiento. • Adaptar los aprendizajes a situaciones jugadas.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas de distintos tamaños, colores y texturas.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, equipos, parejas, individualmente.

<p><i>Animación</i></p>	<p>- <i>Tocar sin ser tocado:</i> Cada alumno con un balón de distinta tamaño, color, textura. Conducir el balón y al mismo tiempo intentar desplazar al del compañero. Variante: en lugar de conducir el balón con las manos, botarlo o conducirlo con los pies.</p> <p>- <i>Tulipán botando:</i> Cinco alumnos con balón tratan de dar a los demás. El que es dado se queda tulipán. Para ser liberado otro compañero deberá pasar por entre las piernas. Al conseguir cinco tulipanes éstos se quedarán con las pelotas y continuará el juego.</p>
<p><i>Parte Principal</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La cabra:</i> Equipos dispuestos en columnas. El primero de cada columna, en cuadrupedia, empuja el balón con la cabeza y lo deja dentro de un aro, una vez que introduzca el balón sale su compañero, así hasta que el grupo termine. 2. <i>El canguro:</i> Juego de relevos llevando un balón entre los pies. Se colocan los jugadores detrás de la línea de salida. A la señal comienzan a salir con el balón entre los pies. Se anota un tanto el equipo que termine antes. 3. <i>Relevo arriba y abajo:</i> En hilera y de pie, separados por un metro y piernas abiertas. El primero de cada hilera tendrá delante de él tantos balones como componentes del grupo hay. A una voz, se entrega el balón al siguiente por encima de la cabeza y éste al siguiente por entre las piernas. Cuando se pasen todos los balones se da por finalizada la serie. (Variantes: pasar el balón por el lado derecho, por el izquierdo). 4. <i>Tiro al blanco:</i> Se coloca un banco sueco en medio de la pista (con pelotas pequeñas u otros objetos encima) y se forman dos equipos, cada componente con un balón intentará derribar los objetos o pelotas a base de lanzamientos. Ganará el equipo que derribe más pelotas u objetos.
<p><i>Vuelta a la Calma</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Busca tu pelota:</i> Todos los niños se distribuirán por el terreno de juego con los ojos vendados, esparcidas por el suelo, tantas pelotas como niños haya. Cada alumno, cuando coja una pelota, podrá quitarse el pañuelo y salir fuera de la pista. El juego termina cuando el último jugador recoge la última pelota.

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer actividades físicas regladas y practicarlas. • Utilizar las estrategias básicas del juego. • Respetar las reglas y normas de los juegos.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas, 4 ó 5 cajas de cartón, cintas, botellas.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos de 5 ó 6 componentes, grupo mediano, parejas.
Animación	<p><i>-Juegos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Los diez pases:</i> Dos grupos, uno intenta llevar el balón al otro lado del campo realizando pases, el otro lo impide. • <i>Ganar la caja:</i> Igual que el anterior, llevando la pelota dentro de una caja, librando la oposición del otro grupo.
Parte Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El mareo:</i> Por grupos, 4 se pasan el balón con la mano o el pie y los otros intentan impedirlo. 2. <i>A llenar la caja:</i> Dos cajas de cartón por grupo. Colocados en filas detrás de ellas, llenas de pelotas, el 2º pasará al 1º, que está a cierta distancia, quien lanzará la pelota a la otra caja vacía, luego el 3º pasa al 2º, etc. 3. Media clase jugará a encestar el balón, pudiendo dar hasta 6 pasos sin botar. 4. La otra mitad jugará al minivoley, con una pelota blanda, pudiendo dar hasta 5 toques seguidos. Pasado un tiempo se intercambiarán las funciones los dos grupos.
Vuelta a la Calma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La pelota cometa:</i> Por parejas, uno con una pelota lanza al compañero, que tiene una botella de plástico cortada a la mitad, que la recoge. • <i>Balón volante:</i> Dos grupos separados por una línea o red. Un grupo lanza pelotas con el pie, y el otro trata de cogerlas antes de que caigan al suelo (cambiar).

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar habilidades conocidas en nuevas situaciones. • Crear situaciones de aprendizaje a través del descubrimiento. • Adaptar los aprendizajes a situaciones jugadas.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Balones y pelotas de distintos tamaños, material diverso.
Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo, grupos medianos, parejas.
<i>Animación</i>	<p>Distribuirse por parejas uno delante del otro con un balón colocado en el suelo en medio de los dos, dentro de un aro. A la señal, intentar coger el balón lo más rápidamente posible e intentar que éste no sea arrebatado por el compañero.</p> <p>Variaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al coger el balón, salir botando. • Al coger el balón salir corriendo con el balón entre los brazos. • Sacar el balón del aro con el pie y salir conduciéndolo. <p>El compañero intentará arrebatar el balón con todos los medios disponibles, adaptándose cada vez a la acción que se pida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo nos colocamos para proteger el balón? • ¿Qué hacéis para detener a vuestro compañero?
<i>Parte Principal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar pases por parejas con el pie, primero haciendo rodar el balón y, después lanzándolo con el pie. 2. Pasarse el balón utilizando en cada caso una parte diferente del pie. 3. Pasarse el balón utilizando sólo el pie izquierdo/derecho. 4. Relevos de balón: se colocan grupos de 6 u 8 niños/as en filas, delante de cada fila se colocan obstáculos (conos, banderas, etc); hay que intentar sortearlos botando el balón con las manos. Primero con una mano, después con la otra. 5. Relevos completos: Se divide la clase en dos grupos. Cada grupo debe inventar un recorrido, utilizando cualquier material, en el que aparezcan los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> • lanzamiento a un objeto. • autopase por encima de un objeto. • botes con desplazamiento. • conducción de un balón. <p>Cada grupo debe establecer su sistema de puntuación, una vez preparado el circuito, cada equipo explica al contrario cómo debe realizarse.</p>

***Vuelta a
la Calma***

- *Balón en la jaula:*
Se situán 6 u 8 jugadores/as en círculo, pie con pie con las piernas separadas. Deben golpear el balón con la mano para hacerlo pasar entre las piernas de un compañero. El que deje escapar el balón tiene un punto de penalización.