

MARTÍN PINOS QUÍLEZ

DEL AULA A LA VIDA, DE LA VIDA AL AULA: LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESCUELA



ENTREGA 7

**PREGUNTAS
CLAVE Y
PROPUESTAS
PRÁCTICAS**

10. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA UNIDAD DE TRABAJO

La programación didáctica se concreta en la programación de aula, que no es sino la estructuración coherente y fundamentada de las unidades didácticas de un curso completo. Cada unidad de trabajo contiene los elementos esenciales de la programación que ya hemos visto pero referidos a un periodo temporal que suele oscilar entre 2 y 4 semanas.

La finalidad de estas unidades didácticas no la hallaremos en el tema de cada una: el aire y la atmósfera, los textos narrativos en la tradición oral, unidades de medida del tiempo, la orientación deportiva..., sino en las capacidades, que expresadas a través de los objetivos, criterios de evaluación y competencias básicas, hay que desarrollar y evaluar con estos temas.

Llegados a este punto me parece que la mejor forma de ver como las competencias básicas se integran en una unidad didáctica es presentando ejemplos reales. A continuación mostramos una unidad didáctica para cada uno de los tres ciclos de primaria. La primera se incluye completa, con la redacción de todos los puntos que la integran. En las otras dos, aquellos apartados, que podrían resultar repetitivos, aun a pesar de las obvias diferencias que la edad impone, no se presentan.

Puesto que somos especialistas en Educación Física, ejemplificamos desde esa área y desde nuestra experiencia personal, anticipando al lector, que el diseño no es distinto al de cualquier otra materia. Con matices propios y elementos específicos, sí, pero la base de una unidad de trabajo no tiene porque ser distinta en un área u otra. Deliberadamente mostramos tres unidades de temática muy diferente para apreciar las variaciones que eso puede conllevar, por ejemplo, a nivel de evaluación. En primer ciclo sobre un contenido tradicional del área de clara naturaleza global: el esquema corporal. En segundo ciclo, nos adentramos en la iniciación deportiva a través de la orientación lúdica. Los retos cooperativos, un contenido claramente actitudinal serán el tema de la unidad del tercer ciclo. En los tres casos hemos optado por presentar las unidades ambientadas. Para las tres se ha recreado un escenario de aventura o fantasía que pretende avivar la imaginación del alumnado y su motivación. No significa que haya que hacerlo así forzosamente. De hecho, es más sencillo no hacerlo así. Eso está claro. E incluso hay unidades que difícilmente podrían ambientarse. Pero nos gusta la aventura, la sorpresa, lo fantástico... y a los alumnos también. Por eso lo presentamos así.

Cada unidad muestra deliberadamente también formas de confección diferenciadas. En la primera unidad didáctica, la de primer ciclo de primaria, los indicadores o criterios didácticos de evaluación surgen de los objetivos didácticos y la calificación se establece marcando porcentajes sobre los instrumentos de evaluación elegidos. En esta unidad, los objetivos didácticos están extraídos en su totalidad de los de la programación didáctica, es decir, son una concreción directa para el ciclo, de los objetivos del currículo para primaria. Concreción que se debió hacer en la programación didáctica y que ahora revierte en la de aula facilitando considerablemente su planificación. Esta es una de las formas de trabajo más habituales y sencillas a la hora de programar unidades.

En la unidad de segundo ciclo, la de orientación, los objetivos ya concretados de la programación didáctica son sólo una guía que ha guiado la confección de los objetivos didácticos de la unidad. A

muchos docentes les gusta adaptar los objetivos didácticos del ciclo/curso, al tema que quieren trabajar reformulando o matizando algunos de ellos. Esta unidad es un ejemplo de cómo hacerlo pero sin perder de vista que el referente curricular es siempre el punto de partida de los objetivos que resulten. Como en la anterior, de las capacidades expresadas en los objetivos, emergen los criterios de evaluación didácticos.

En la tercera unidad, la de retos cooperativos, la fórmula empleada para la evaluación es de nuevo distinta a las otras dos con el objetivo de ofrecer un ejemplo alternativo. Los indicadores de evaluación se obtienen a partir de los criterios de evaluación del currículo (no de los objetivos). Si en la programación didáctica se concretaron los criterios de evaluación del currículo en criterios didácticos o indicadores de evaluación para el ciclo/curso, ahora simplemente seleccionamos aquellos que interesan para la unidad de trabajo en cuestión. Una vía muy cómoda y eficiente, por cuanto planificamos justamente a partir de lo que queremos evaluar y por tanto, desarrollar. Además de ello, hemos incorporado otro cambio para diversificar todavía más. La calificación de esa unidad se obtendrá determinando el porcentaje para la misma de cada uno de los indicadores (no de los instrumentos de evaluación). Calificar de esta forma es más complejo y más objetivo, pues permite asignar a la unidad y a las competencias trabajadas una nota con rigor y precisión. Lo que ganamos en objetividad lo pagamos por el esfuerzo añadido que supone. Habrá por tanto que sopesar hasta qué punto merece o no la pena un sistema u otro.

Como reflexión última antes de empezar a verlas, insistimos en una idea: enseñar competencias es sencillo, lo difícil es ser sencillo. Partir de los objetivos o de los criterios de evaluación para planificar es indiferente, aunque la segunda opción puede ser incluso más cómoda.

Quede claro que son lo que son, ejemplos, no modelos. Formas posibles entre otras muchas posibles. Nada más.



10.1. PRIMER CICLO: EL CAPITÁN MALAUVA. ESQUEMA CORPORAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2º DE PRIMARIA

LOS PIRATILLAS DE MIRALBUENO... Y EL CAPITÁN MALAUVA



ESQUEMA CORPORAL

"A todos los niños y niñas que sueñan con piratas, tesoros y princesas... porque existen"

-El pirata Garrapata-

ESQUEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN.

1. TÍTULO.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD.

3. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO.

3.1. Objetivos generales.

3.2. Bloques de contenidos.

3.3. Criterios de evaluación.

4. CONTEXTUALIZACIÓN.

5. OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS.

6. CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

7. CONTENIDOS.

8. RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS.

9. METODOLOGÍA.

9.1. Principios metodológicos y estilos de enseñanza.

9.2. Posibilidades de globalización.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS.

11. EVALUACIÓN.

11.1. Orientaciones para la evaluación de la unidad didáctica.

11.2. Criterios de evaluación e instrumentos de evaluación.

11.3. Criterios de calificación y mínimos

11.4. Evaluación del proceso de enseñanza.

11.5. Información a la comunidad educativa.

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

13. SESIONES.

13.1. Información y presentación al alumnado de la unidad didáctica.

13.2. Organización de las sesiones.

13.3. Desarrollo de las sesiones.

INTRODUCCIÓN

La UD que ahora presentamos se titula: **Los piratillas de... (aquí el nombre del colegio) y el capitán Malauva**. Va a ser desarrollada en el CEIP..., en el área de Educación Física y para el alumnado de 2º nivel de 1º ciclo, es decir 2º de primaria.

1. TÍTULO

Esta unidad es la número 2 y se centra en el desarrollo del esquema corporal en el marco de una divertida ambientación pirata en la que el propio cuerpo se convertirá en objeto y objetivo del juego del niño. El Esquema Corporal *hace referencia a la representación o imagen que el niño tiene de su propio cuerpo, de sus diferentes segmentos corporales, de sus posibilidades de movimiento y acción, de su estructuración, así como de sus diversas limitaciones*. Es la intuición o percepción, más o menos acertada, que cada uno posee de su realidad física y el punto de partida para percibir el resto de la realidad.

Consta de 10 sesiones que se aplicarán en el primer trimestre del curso escolar, durante los meses de septiembre-octubre.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

El esquema corporal no sólo es la primera percepción que el niño tiene sino que es la base para todas las demás por eso de su riqueza, claridad y desarrollo depende la calidad de las nuevas percepciones que se vayan incorporando.

Siendo importante no perder de vista la globalidad del concepto de esquema corporal, parece necesario delimitar en esta unidad didáctica dicho concepto en aras de una mayor claridad y por atender a la misma organización de los contenidos a lo largo del curso escolar. En este sentido, y aun sabiendo que el conocimiento del propio cuerpo y el desarrollo de la lateralidad y de las capacidades perceptivo-motrices son, como ya sabemos, los medios a través de los cuales el niño elabora su esquema corporal, en esta unidad abordamos como factores primarios del esquema corporal principalmente aquellos elementos que se refieren de una forma específica al propio cuerpo: El conocimiento y dominio del cuerpo, la educación de la actitud, la relajación y la educación de la respiración. Por supuesto que las habilidades perceptivo motrices van a estar presentes, al igual que la lateralidad, pero será posteriormente cuando plantearemos unidades específicas para esos elementos.

La unidad tiene también como finalidad contribuir a desarrollar desde la Educación Física valores personales y sociales como la tolerancia, la resolución pacífica de los conflictos, el respeto y la valoración de las diferencias, sean de la índole que sea, etc. La vía elegida es la educación en valores; un modelo de formación preventiva que reconoce en la acción individual el mejor instrumento de ejemplo, cambio y mejora, además de un paso imprescindible para conseguir soluciones globales. El uso en las diferentes sesiones de esta unidad del juego cooperativo, la presencia de juegos de otras culturas o la utilización de materiales reciclados o reutilizados van en esa línea.



3. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO

El currículo vigente, que se constituye en el primer nivel de concreción curricular, que afecta más directamente a esta unidad de trabajo, es el RD 1513/2006 del 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas para primaria, así como la Orden de 9 de mayo de 2007 del currículo aragonés y la Orden de 26 de noviembre de 2007 que regula la evaluación en primaria en Aragón.

Dicho esto señalar, que la unidad didáctica guarda fundamentalmente relación con los diversos elementos del currículo oficial que aparecen en la mencionada legislación. A saber:

3.1. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA

Específicamente se vincularía con los siguientes:

1. Conocer, valorar y utilizar, su cuerpo y la actividad física como medio de exploración, desarrollo y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para aprovechar el tiempo libre.
6. Participar en juegos y actividades físicas compartiendo proyectos comunes, estableciendo relaciones de cooperación, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando, en todo caso, discriminaciones por razones personales, de género, sociales y culturales.
9. Emplear y reconocer los distintos lenguajes expresivos: corporal, plástico, musical y verbal, fomentando en relación a este último, la comprensión lectora y la expresión verbal como medios de búsqueda e intercambio de información relativa a la Educación Física.

3.2. BLOQUES DE CONTENIDOS

El tema central de la unidad guarda una relación directa y prioritaria con el **bloque nº 1: Imagen corporal y habilidades perceptivo motrices**, a través de contenidos vinculados al Esquema corporal como la estructura corporal, el trabajo sensorial, la actitud y el tono muscular o el equilibrio.

Como se expresa en la introducción del área de Educación Física en el currículo aragonés:

“El esquema corporal, como primer componente de la percepción de uno mismo, se convierte en una parte indispensable para construir su propia personalidad y su autonomía, así como para la adquisición de posteriores aprendizajes motores.”

“El dominio del cuerpo –nos sigue diciendo la Orden de 9 de mayo de 2007- se liga desde este ámbito a contenidos tales como el control tónico-postural, el equilibrio, la relajación y el control respiratorio”. Como veremos luego, estos contenidos serán ejes preferenciales de trabajo en las diferentes sesiones de esta unidad didáctica.

No obstante, dado el carácter globalizado de las sesiones, el resto de bloques del currículo también se verán implicados. Por un lado guardará relación con el **bloque nº 2: Habilidades motrices**, ya que las habilidades motrices constituyen el soporte básico del movimiento a estas edades para desarrollar la disponibilidad y la operatividad motriz. Del mismo modo conectamos con el **bloque nº**



3: Habilidades expresivas, al incorporar el ritmo, el baile y el mimo en la propuesta. Con el **bloque nº 4: Actividad física, salud y educación en valores** (en cuanto a la adopción de hábitos y normas de seguridad, así como la consideración transversal de la educación en valores) y con el **nº 5: Juegos y deportes** (al ser el juego y las relaciones que de él derivan, un recurso básico en toda la unidad).

3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El tema tiene especial relación con los criterios de evaluación **número 1, 2, 6, 8 y 12** que dicen textualmente:

- 1. Reaccionar corporalmente ante estímulos visuales, auditivos y táctiles, dando respuestas motrices que se adapten a las características de dichos estímulos.*
- 2. Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes del cuerpo que intervienen en el movimiento.*
- 6. Equilibrar el cuerpo descubriendo y adoptando diferentes posturas, con control de la tensión, la relajación y la respiración.*
8. Participar y disfrutar en los juegos respetando las normas y a los compañeros, aceptando los distintos papeles de juego y el resultado.
12. Verbalizar, escribir y dibujar sobre los juegos y su propia experiencia motriz.

Por último, la vinculación con varias de las **COMPETENCIAS BÁSICAS** es significativa como se verá en el apartado correspondiente.

4. CONTEXTUALIZACION: CENTRO Y ALUMNADO

Especificar aquí las características del centro de trabajo y su entorno, así como del alumnado, que puedan condicionar esta unidad de trabajo.

5. OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS

Reafirmándonos en la línea mantenida hasta ahora de ofrecer propuestas realistas que faciliten la puesta en práctica en el aula, hemos optado, siguiendo a Arreaza (2007) y a Julián y Pinos (2011), por una definición integrada de los objetivos didácticos y los criterios didácticos de evaluación.

Los objetivos didácticos han sido extraídos de la programación didáctica de 1^{er} ciclo de primaria (ver tabla de la página 107). Las competencias básicas a las que aparecen asociadas también fueron ya definidas en aquel documento. Ahora sólo tenemos que aprovechar el esfuerzo programador que se hizo en aquel nivel de concreción curricular.



Tabla 1: Objetivos y criterios didácticos de evaluación formulados conjuntamente y conectados con los elementos curriculares de referencia

| Objetivos generales | Criterios de evaluación | Formulación conjunta de los Objetivos didácticos e Indicadores de Evaluación Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para... | CCBB |
|---------------------|-------------------------|--|-------|
| 1 | CE 1 | 1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos) en situaciones de juego. | 3,8 |
| 1 | CE 2 | 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento. 3- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación. | 3,8 |
| 1 | CE 6 | 4- Mantener el equilibrio sobre el banco sueco y desplazarse por él explorando formas variadas y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario. | 3,8 |
| 6 | CE 8 | 5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | 3,5 |
| 9 | CE 12 | 7- Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en la tarea por competencias que se manda para casa. | 1,6,7 |

6. CÓMO CONTRIBUYE LA UNIDAD DIDÁCTICA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La contribución de la unidad a las competencias básicas la contemplo desde un doble enfoque. En primer lugar resaltando aquellos indicadores de la competencia que van a tener momentos de desarrollo a lo largo de la unidad. Después desde la óptica de los criterios de evaluación como principales referentes para su valoración.

Como indica el propio currículo aragonés, el carácter interdisciplinar, de la Educación Física, permite articular propuestas conjuntas con otras áreas y contribuir al desarrollo de sus objetivos, de los valores democráticos y de las competencias básicas de la etapa. Dado que las competencias se entrelazan, no son independientes, diversas propuestas de trabajo presentes en esta unidad didáctica, pueden contribuir al desarrollo de múltiples competencias básicas.

Competencia lingüística

- ✓ Expresión y comunicación verbal de situaciones y vivencias surgidas en las sesiones.
- ✓ Expresión y comunicación no verbal (sesiones 1, 4, 5 y 8).
- ✓ Extracción, interpretación y reflexión en torno a la información proporcionada en la tarea de la ficha.

Competencia matemática

- ✓ Movimientos en el espacio: giros, rotaciones, translaciones.
- ✓ Uso de las matemáticas: conceptos topológicos (arriba, abajo, delante...), distancias y trayectorias, formas geométricas, orden y sucesión, etc. en contextos de juego variados.
- ✓ Interés y manejo de los elementos matemáticos básicos (números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) que aparecen en los juegos y en las tareas de competencias apreciando su utilidad en la vida cotidiana y la práctica de actividad física.

Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

- ✓ Percepción y orientación en el espacio en el marco de juegos motrices de desplazamiento.
- ✓ Exploración sensorial y perceptiva del espacio aplicando la información obtenida en la práctica lúdica motriz.
- ✓ Interacción con el espacio físico circundante: desplazarse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos, los compañeros y su posición (juegos de persecución, circuitos...).
- ✓ El cuidado del cuerpo. Entender y valorar la actividad física como elemento de salud, poniendo especial atención en el mantenimiento de las medidas de seguridad al jugar.
- ✓ Mostrar actitudes de respeto hacia el cuerpo de los demás y el de uno mismo.
- ✓ Percepción y predicción de algunos cambios fisiológicos que se producen en su cuerpo al realizar actividad física: aumento de la frecuencia respiratoria y cardiaca, aparición de la fatiga, aumento de la temperatura corporal; tal y como se plantea en la sesión de respiración.
- ✓ El consumo y uso responsable de los recursos naturales: el reciclado o la reutilización de materiales para el juego.

Competencia digital

- ✓ Manejo de recursos TIC para el desarrollo de la competencia digital y el conocimiento del cuerpo humano de la mano de “huesitos” un simpático esqueleto parlante. Lo haremos a través del juego del proyecto LUDOS: “Los misterios del cuerpo humano” (se aplica en coordinación con el tutor en el marco del tiempo destinado al Proyecto Ramón y Cajal): <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/00/index.html>
- ✓ Un buen juego para 2º de primaria, de acceso gratuito en la siguiente página: <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?i=El-Cuerpo> O bien podemos recurrir a él,



si el tiempo atmosférico nos impide dar alguna clase con normalidad, o se recomendará el juego como recurso lúdico y de aprendizaje para jugar desde el ordenador de casa.

- ✓ La publicación en el blog del colegio de algunas fotos sacadas durante la unidad y de la copia escaneada de las tareas competenciales que hayan obtenido un 10, servirá de estímulo para la visita de los niños y de las familias de ese foro de información y encuentro.
- ✓ Proyección mediante el cañón del cuento del capitán Malauva en la 1ª sesión.

Competencia social y ciudadana

- ✓ Aceptación y respeto de las normas de juego acordadas.
- ✓ Aceptación y respeto de las diferencias individuales de competencia motriz.
- ✓ Trabajo en equipo, asumiendo responsabilidades y cooperando con el grupo.
- ✓ Valoración del trabajo y las aportaciones de los demás, sin discriminar por razones de sexo, clase, origen o cultura.

Competencia cultural y artística

- ✓ El cuerpo como medio de expresión y comunicación (sesiones 1, 4, 5 y 8).
- ✓ Construcción del móvil del cuerpo humano.
- ✓ El baile y el juego como formas culturales de la motricidad.
- ✓ Desarrollo de la iniciativa, la imaginación y la creatividad, y su expresión mediante códigos artísticos como el dibujo que se propone en la tarea de competencias.

Competencia para aprender a aprender

- ✓ Toma de conciencia de lo que se puede hacer por uno mismo, de nuestras propias posibilidades y carencias, y de lo que necesita de la ayuda de los demás
- ✓ Adquisición de recursos para la cooperación en las actividades físicas y los juegos.
- ✓ Toma racional de decisiones en el marco del juego motriz para el desarrollo de la capacidad decisonal (presente en juegos como *seguir al capitán-a*, *pelota sentada*, etc.).

Competencia para la iniciativa y autonomía personal

- ✓ Desarrollo de las habilidades sociales del respeto a los demás, la cooperación y el trabajo en equipo.
- ✓ Búsqueda de soluciones a los problemas planteados y llevarlas a la práctica, mediante el uso de metodologías de búsqueda y resolución de problemas.
- ✓ Desarrollo de la iniciativa y la creatividad a nivel motriz y expresivo.
- ✓ Esfuerzo por alcanzar resultados creativos, originales y eficaces en las propuestas de búsqueda y exploración libre planteadas en torno a los movimientos de los segmentos corporales o a la expresión corporal.
- ✓ Percibir los retos para cumplir los objetivos de los juegos y otras actividades físicas, y motivarse para lograr el éxito.



Como puede apreciarse las conexiones y contribución de la unidad al desarrollo de las competencias básicas son cuantiosas y cualitativamente significativas. Ahora bien, una cosa es lo que podemos ayudar a desarrollar y otra distinta en qué aspectos vamos a centrar nuestra evaluación.

En el artículo 9, del Real Decreto (1513/2006, 8 diciembre 2006) referido a la *evaluación*, se puede leer que *"los criterios de evaluación de las áreas serán referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas"*. En la Orden de 9 de mayo de 2007 (BOA 1 de junio de 2007) en el punto III sobre la *evaluación y promoción* y en su artículo 13, referido a la *evaluación de los aprendizajes y del proceso de enseñanza*, dice que *"La evaluación se llevará a cabo considerando los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de las áreas serán referente fundamental para valorar el grado de desarrollo de las competencias básicas y la consecución de los objetivos"*. Es por ello que parece oportuno hacer mención a la contribución de las competencias básicas desde los criterios de evaluación que vamos a utilizar en la unidad didáctica que nos ocupa. En la tabla 1 queda plasmada esa conexión.

7. CONTENIDOS.

Los contenidos seleccionados en esta UD. hacen referencia a los Bloques de Contenidos propuestos en el Currículo oficial. Concretamente esta unidad didáctica, como expuse anteriormente, está relacionada prioritariamente con el **bloque nº 1: Imagen corporal y habilidades perceptivo motrices**. Dado el carácter globalizado de las propuestas también se vincula con el **bloque nº 2: Habilidades motrices**, con el **bloque nº 3: Habilidades expresivas**, con el **bloque nº 4: Actividad física, salud y educación en valores** y el **nº 5: Juegos y deportes**.

- **Estructura corporal.** Percepción, identificación y representación del propio cuerpo y de las principales partes que intervienen en el movimiento (articulaciones y segmentos corporales).
- **Posibilidades sensoriales** (vista, oído, tacto). Experimentación, exploración y discriminación de las sensaciones.
- Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con el **tono muscular**: tensión y relajación.
- Vivencia de la **relajación** global como estado de quietud. Toma de conciencia de la **respiración** y sus fases.
- Experimentación y exploración de **posturas corporales** diferentes, a partir de las posibilidades de movimiento de las distintas articulaciones y segmentos corporales.
- Experimentación de situaciones simples de **equilibrio** estático y dinámico sin objetos, sobre bases estables, y portando objetos.



- **Formas y posibilidades del movimiento.** Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, giros, saltos, trepa, suspensión.
- Formas de **desplazamientos habituales y no habituales.** (Marcha, carrera, cuadrupedias, reptaciones...)
- **Resolución de problemas** motores sencillos.
- **Acondicionamiento físico general** en situaciones de juego.
- **Movilidad corporal** orientada a la salud.
- Sincronización del movimiento con **estructuras rítmicas** sencillas a partir de canciones infantiles.
- Aumento de la **autoestima** y la **autonomía personal**.
- **Respeto y valoración de las personas** que participan en el juego sin mostrar discriminaciones de ningún tipo.
- **Confianza en las propias posibilidades** y esfuerzo en los juegos, con aceptación de las limitaciones personales.
- Comprensión de las **normas de juego** y cumplimiento voluntario de las mismas.

8. RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS

El carácter integral del currículo supone que, dentro del desarrollo de las competencias básicas, en torno a la educación en valores democráticos se incorporen en las diferentes áreas de forma transversal contenidos que nuestra sociedad demanda, tales como la educación para la tolerancia, para la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural, para la igualdad entre sexos, la educación ambiental, la educación para la salud, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial.

A lo largo de la unidad **la incorporación de la educación en valores democráticos** se puede vincular a los siguientes aspectos:

1) Educación para la tolerancia y para la convivencia

- Actitud de respeto hacia el propio cuerpo y el del compañero.
- Participación en situaciones de juego con respeto y colaboración con los compañeros sin mostrar rechazo hacia otras personas.
- Adopción de una postura crítica ante las situaciones de juego que originan la exclusión o la eliminación.

2) Educación para la paz

- Mejora de la confianza en sí mismo, la autonomía personal y los sentimientos de autoestima, en el marco del respeto a los demás.
- Participación en situaciones que supongan comunicación con los otros.



- Sensibilidad ante los diferentes niveles de destreza de los demás.
- Creación y participación en situaciones de juego en las que primen los aspectos cooperativos sobre los competitivos, promocionando en clase del uso de estrategias de aprendizaje cooperativo.

3) Educación intercultural

- Conocimiento de las semejanzas y diferencias con sus compañeros, reconociendo y valorando la diversidad existente dentro y fuera del grupo clase.
- Práctica de juegos interculturales como reflejo del carácter universal y unificador del juego.

4) Educación para la igualdad entre hombres y mujeres y educación sexual

- Valoración del propio cuerpo y nuestros progresos, independientemente del sexo a que se pertenezca.
- Participación en el juego evitando cualquier tipo de discriminación por razón del sexo.
- Evitar los estereotipos sociales que asocian los movimientos expresivos a las niñas y los de fuerza y habilidad a los niños programando actividades de interés para ambos.

5) Educación ambiental

- Conocimiento y valoración del cuerpo como medio de exploración y disfrute de sí mismo y de relación con el medio.
- Desarrollo de las nociones espacio-temporales que le ayudan a integrarse en el medio: nociones topológicas, orientación, duración, velocidad, etc.
- Respeto durante el juego del entorno físico escolar.

6) Educación para la salud

- Valoración y aceptación del propio cuerpo: posibilidades y limitaciones.
- Desarrollo de la autoestima y el gusto por la actividad física.
- Adopción de una actitud responsable en relación con el cuidado del propio cuerpo y el respeto de las normas de prevención de accidentes.

7) Educación para el consumidor

- Desarrollo de la capacidad de utilizar los recursos del entorno inmediato para jugar, así como materiales reciclados o reutilizados.
- Diferenciación entre materiales reciclados o convencionales como elementos que nos permiten jugar sin necesidad de consumir.

8) Educación vial

- Desarrollo de las habilidades perceptivas del niño: estímulos acústicos y luminosos, capacidad de observación.
- Desarrollo de las nociones espacio-temporales: distancia, orientación, velocidad; percepción y estructuración espacial.
- Actividades de ritmo, control del movimiento, trayectorias, velocidad de reacción.



9. METODOLOGÍA

9.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y ESTILOS DE ENSEÑANZA

Tengamos presente, como indica el propio currículo, que la metodología para el desarrollo de los contenidos del área se orienta hacia la consecución del objetivo prioritario de generar en el alumnado el gusto por la actividad física y la confianza en sus propias posibilidades motrices.

En consonancia con las indicaciones que nos ofrece el propio currículo, optamos por promover situaciones de interacción y metodologías socializadoras que favorezcan la cooperación, el compañerismo, el trabajo en equipo y el respeto a las normas y a las demás personas.

De acuerdo con los principios metodológicos de la programación didáctica, esta unidad pondrá especial hincapié en los siguientes:

- **PRINCIPIO DE FLEXIBILIDAD:** La intervención educativa debe dar respuesta a la diversidad de intereses, capacidades y motivaciones del alumnado. El **PRINCIPIO DE INDIVIDUALIZACIÓN**, que de ahí se deriva, impone una pedagogía basada en las diferencias, una actitud positiva y constructiva hacia las particularidades personales que permita adaptaciones apropiadas para mejorar el aprendizaje individual.
- **PRINCIPIO DE ACTIVIDAD:** Se da siempre por supuesto en E F, pero conviene matizar. No por realizar un ejercicio o una actividad determinada, se está haciendo metodología activa. Este principio pretende que el alumno/a no se limite a repetir modelos, sino que a partir de una propuesta de trabajo desarrolle su actividad, modifique y reelabore sus esquemas de conocimiento construyendo su propio aprendizaje. El profesor actuará como guía para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y el alumnado actúa con la necesaria **autonomía**.
- **PRINCIPIO DE SIGNIFICACIÓN:** relacionando los nuevos aprendizajes con los que ya se poseen e integrándolos de forma correcta y firme en su bagaje de conocimientos. Para ello debe el alumno conocer el por qué y para qué de las actividades que realiza, de manera que la construcción de su aprendizaje adquiera significación y funcionalidad, como ahora veremos.
- **PRINCIPIO DE FUNCIONALIDAD:** Los aprendizajes deben ser funcionales asegurando que puedan ser utilizados en diferentes circunstancias y para distintas situaciones y actividades. La funcionalidad garantiza la aplicación práctica del conocimiento adquirido y, sobre todo, que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes.
- **PRINCIPIO DE PARTICIPACIÓN:** Este principio se desarrolla a través del trabajo en equipo, el cual debe prevalecer sobre el individual, de este modo fomentaremos el compañerismo y la cooperación. Los equipos deben ser compensados y de constitución heterogénea.
- **PRINCIPIO DE GLOBALIZACIÓN E INTEGRACIÓN:** Considerando las posibilidades de globalizar en torno a contenidos de diversas áreas de modo que el alumnado integre las distintas experiencias y aprendizajes que se dan en la enseñanza. De igual forma, y en respuesta a la demanda del nuevo planteamiento curricular, se integra e incorpora la



convivencia y la educación en valores como aprendizajes esenciales, buscando el equilibrio entre el trabajo personal y el grupal, especialmente cooperativo.

- **PRINCIPIO LÚDICO:** La orientación metodológica de la EF en primaria tendrá un carácter eminentemente lúdico, convirtiendo el juego en el contexto ideal para la mayoría de los aprendizajes. Todo el trabajo está basado en el juego partiendo de que uno de los objetivos principales es que los niños disfruten haciendo actividad física con el fin de crear hábitos de práctica a largo plazo.

En cuanto a los **Estilos de enseñanza**, a los que dedicaremos una especial atención a lo largo de la unidad didáctica están: la asignación de tareas, la libre exploración, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

El reto, como fórmula didáctica, responde a la necesidad que el niño y la niña sienten de demostrarse a sí mismo y a los demás, lo que son capaces de hacer, de afrontar dificultades y superarlas, teniendo como referencia su propio nivel. Las situaciones de aprendizaje han de suponer retos alcanzables para el alumnado; retos que, partiendo de la situación inicial de sus capacidades, estimulen el esfuerzo, la búsqueda y el descubrimiento que conducen a nuevos aprendizajes significativos.

9.2. POSIBILIDADES DE GLOBALIZACIÓN

Desde el nuevo planteamiento de trabajo por competencias, es especialmente relevante la inclusión de estrategias de globalización que ofrezcan una visión integradora del aprendizaje.

La contextualización de los contenidos de esta unidad didáctica en torno al centro de interés, “Los piratillas de... y el capitán Malauva”, además de actuar sobre la motivación del alumnado, facilita un enfoque globalizador acorde con la percepción de la realidad y las características del pensamiento infantil a estas edades.

Las conexiones con el resto de áreas son también abundantes y tienen adecuada expresión en la utilización de las tareas competenciales que a partir de algunas propuestas lúdicas se proponen al final de ciertas sesiones, adaptando el modelo de confección propuesto por PISA. Es decir, incorporando en esa tarea de EF que se manda como actividad para casa, contenidos procedentes de esa área y de otras como Conocimiento del Medio, Lengua y Matemáticas, que reforzarán nuestra contribución a las competencias Lingüísticas, Matemática y del Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico y la comprensión por parte del alumnado de la vinculación real de los contenidos de la EF con el resto de disciplinas escolares.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS

Recursos humanos

En cuanto a los recursos humanos, además de los alumnos y el profesor de Educación Física, contaremos también, con la colaboración de los tutores en la aplicación de la tarea TIC que se propone.

La coordinación con los tutores permitirá también saber qué contenidos de las áreas curriculares antes mencionadas debemos incorporar a nuestras tareas por competencias, así como cuál es el



centro de interés que en Conocimiento del Medio (en este caso, el cuerpo humano) nos permite trabajar de forma globalizada e interdisciplinar integrando contenidos de diversas áreas.

En cualquier caso, no quisieramos olvidar tres recursos que nos parecen *indispensables* para todo docente: **la imaginación** (que nos hace creativos, innovadores...), **la sonrisa y el humor** (que nos hace a nosotros y a los niños más felices mejorando la cohesión del grupo), y por último **el ejemplo de nuestra conducta** (a nivel de la práctica de actividad física, de hábitos saludables, de afrontamiento del conflicto, de respeto a los demás...).

Recursos materiales e instalaciones

Para la presente unidad utilizaremos, tanto material convencional del área de Educación Física, como aros, picas, colchonetas, cuerdas, pelotas, radio CD, como material de desecho (hojas de papel) y material de creación propia (móvil de cartulina, letras y baile de alguna de las canciones).

Se utilizarán los recursos informáticos en la sesión TIC y los impresos a lo largo de la unidad (tareas competenciales para casa).

Utilizaremos tanto la pista polideportiva del patio, como el gimnasio.

Recursos ambientales

Si las circunstancias lo aconsejasen y se decide así, podemos usar como recurso ambiental un parque cercano al centro para realizar una de las sesiones de juego de esta unidad.

11. EVALUACIÓN

11.1. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA UNIDAD

La evaluación podemos entenderla como un proceso global, continuo y formativo que se orienta a valorar la evolución de los alumnos/as, a adecuar nuestra acción educativa a las características y necesidades del alumnado y a mejorar en definitiva los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación, ha de responder a 3 preguntas: **¿Qué, cómo y cuándo evaluar?** En este apartado y el siguiente les daremos respuesta.

■ ¿CUÁNDO EVALUAR?

Distingo 3 momentos:

- **Evaluación inicial.**

Se realizará en base al conocimiento que ya poseo de mi alumnado y la observación en unidades anteriores del nivel de adquisición y madurez que tiene en torno a su esquema corporal.

- **Evaluación continua y formativa.**



Se realizará a lo largo de toda la unidad y me permitirá saber el progreso que siguen mis alumnos a lo largo de todo el proceso, además de reflexionar sobre mi actuación docente y modificar si fuera necesario cualquier componente de la programación.

- **Evaluación final.**

Al finalizar la UD. me va a permitir comprobar el grado de consecución de los objetivos y la eficacia de los elementos del proceso educativo. La observación y registro de las actividades de las últimas sesiones y la corrección de las tareas competenciales me permitirán abordarla.

11.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS

■ ¿QUÉ EVALUAR?

El currículo contesta a esta pregunta al establecer los criterios de evaluación, con carácter prescriptivo, si bien dichos criterios han de contextualizarse y concretarse a nuestro alumnado. La vía elegida en esta unidad ha sido establecer una serie de indicadores de evaluación o criterios de evaluación didácticos.

Dado que la evaluación queda referida en la normativa curricular al desarrollo de las competencias básicas y a la adquisición de las capacidades expresadas en los objetivos generales y en los criterios de evaluación, en la tabla 1 (apartado de competencias básicas) ya vimos la conexión explícita entre esos tres elementos curriculares: criterios de evaluación, objetivos y competencias básicas.

■ ¿CÓMO EVALUAR?

En atención al carácter continuo de mi evaluación, se dispondrá de diversos procedimientos e instrumentos para recoger información relevante acerca del proceso de enseñanza y del proceso de aprendizaje del alumnado. Además de la observación continua del trabajo del alumnado y sus actitudes en clase, tendré en cuenta los diferentes tipos de contenidos:

- **Contendidos conceptuales:**

Serán evaluados a través de las intervenciones orales y de las tareas por competencias que se mandan para casa.

- **Contenidos procedimentales y actitudinales:**

- **Registro anecdótico:** en el que se reflejan determinadas circunstancias o situaciones personales que se den en clase, y que sean significativas para una posterior valoración.
- **Ficha de observación:** admite una valoración gradual y por tanto aporta una mayor valoración cualitativa (ver tabla 3).

En la tabla 2 se especifican ya los instrumentos de evaluación para cada criterio. Nótese que el resto de contenidos de la tabla ya los habíamos visto en la tabla 1.



Tabla 2. Relación de los objetivos generales y criterios de evaluación del currículo, con los instrumentos de evaluación con los que se evalúan. Así mismo se presenta la conexión con los objetivos didácticos, criterios de evaluación didácticos y competencias básicas.

| Objetivos generales | Criterios de evaluación | Instrumentos de evaluación | Formulación conjunta de los Objetivos y Criterios de Evaluación didácticos Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para... | CCBB |
|---------------------|-------------------------|--|--|-------|
| 1 | CE 1 | Ficha de observación | 1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos) en situaciones de juego. | 3,8 |
| 1 | CE 2 | Ficha de observación Tarea competencial (para el 2) Tarea: móvil (para el 2) | 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento. 3- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación. | 3,8 |
| 1 | CE 6 | Ficha de observación | 4- Mantener el equilibrio sobre el banco sueco y desplazarse por él explorando formas variadas y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario. | 3,8 |
| 6 | CE 8 | Ficha de observación | 5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | 3,5 |
| 9 | CE 12 | Tarea competencial | 7- Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en la tarea por competencias que se manda para casa. | 1,6,7 |

Si decidimos que vamos a usar una ficha de observación como instrumento óptimo para valorar los CE 1, 2, 3, 4, 5 y 6, habrá que confeccionar una (ver tabla 3). Y ¿qué vamos a valorar en ella? Lo que indique cada uno de esos criterios. Nada más.

Tabla 3: Ficha de observación del alumnado

| UNIDAD DIDÁCTICA ESQUEMA CORPORAL | | | | | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|--|--|---|-------|
| Valoración | 1= NUNCA; 2 = A VECES; 3= A MENUDO; 4= SIEMPRE | | | | | Ciclo 1º Curso 2º | |
| Indicador de evaluación Alumno/a | 1. Reconoce y reacciona de la forma acordada ante estímulos visuales, auditivos y táctiles en situaciones de juego | 2 y 3. Identifica, en juegos y bailes, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) | 4. Reconoce y experimenta las fases respiratorias, vías e intensidad, en situaciones de juego y relajación | 5. Mantiene el equilibrio sobre el banco y se desplaza por él explorando formas y adoptando posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario | 6. Participa en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego | 7. Disfruta con el juego y reconoce que con él se hace actividad física | Total |
| 1. | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | |
| 14. | | | | | | | |
| 15. | | | | | | | |
| 16. | | | | | | | |
| 17. | | | | | | | |
| 18. | | | | | | | |
| 19. | | | | | | | |
| 20. | | | | | | | |
| 21. | | | | | | | |
| 22. | | | | | | | |
| 23. | | | | | | | |
| 24. | | | | | | | |

Por último hemos recurrido a la **autoevaluación** de los alumnos a través de los indicadores de evaluación antes mencionados, mediante una ficha de autoevaluación que recoge los mismos ítems pero adaptados al alumnado. Se han formulados en primera persona y con una gradación en las respuestas, como puede verse en la tabla 4. A través de los últimos ítems el alumnado participa en la evaluación de la unidad didáctica y lo empezamos a introducir en la evaluación compartida. La ficha tal y como se le presenta al alumnado figura recogida en el anexo 1.

Tabla 4: Ficha de autoevaluación del alumnado

| | | | | |
|---|------------------|----------|----------|----------|
| Alumno/a: | | | | |
| CICLO 1º | Curso: 2º | | | |
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS DE... Y EL CAPITÁN MALAIVA | | | | |
| ESQUEMA CORPORAL | | | | |
| 1= NUNCA; 2 = A VECES; 3= A MENUDO; 4= SIEMPRE | | | | |
| FICHA DE AUTOEVALUACIÓN | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. En juegos como <i>la isla de los colores</i> , <i>el código pirata</i> o el empujón reconozco los diferentes sonidos y colores o cuando me toca el compañero y reacciono de la forma acordada. | | | | |
| 2. Reconozco y señalo el cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos en los juegos o durante los bailes que hemos hecho. | | | | |
| 3. Me doy cuenta cuando inspiro y cuando espiro, si lo hago por la boca o por la nariz y si respiro fuerte o suave, en los juegos de respiración o durante las relajaciones. | | | | |
| 4. Mantengo el equilibrio sobre el banco sueco y me desplazo por él de formas variadas y en diferentes posturas sin caerme. | | | | |
| 5. Participo en los juegos respetando las normas y a los compañeros. | | | | |
| 6. Me he divertido con los juegos y me doy cuenta de que con ellos se hace actividad física. | | | | |
| 7. Me he esforzado en realizar bien las tareas para casa. | | | | |
| 8. Puntúa de 1 a 10 la unidad que acabamos de hacer siendo 1 la peor nota y 10 la mejor. | | | | |
| 9. Escribe la nota de 1 a 10 que tú te pondrías en esta unidad según tu esfuerzo, interés, comportamiento y resultados. | | | | |

11.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y MÍNIMOS

Toda vez que los criterios de evaluación ya han sido vinculados a los instrumentos de evaluación, queda por definir el porcentaje y los criterios de calificación de cada instrumento en la unidad didáctica, incluyendo el mínimo exigible para considerar superados los objetivos. La tabla 5 y la tabla 6 muestran y aclaran esta información.

Para superar la unidad didáctica el alumnado, en función de los porcentajes asignados a cada instrumento tiene que tener una puntuación de suficiente en la ficha de observación.

Tabla 5. Relación entre los diferentes elementos de la evaluación de la unidad. Nótese que respecto a la tabla 2, sólo se añade el porcentaje de calificación del instrumento y los criterios de calificación y mínimo exigible para superarlos.

| Criterios de evaluación | Instrumentos de evaluación | Porcentaje para la calificación | Criterios didácticos de evaluación | Criterios de calificación y mínimo exigible |
|-------------------------|----------------------------|---------------------------------|---|--|
| 1 2 6 8 | Ficha de observación | 70% | <p>1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos) en situaciones de juego.</p> <p>2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento.</p> <p>3- Señalar bailando y nombrar al cantar las partes del cuerpo y las nociones topológicas que van apareciendo en algunas canciones.</p> <p>4- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación.</p> <p>5- Mantener el equilibrio sobre el banco sueco y desplazarse por él explorando formas variadas y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario.</p> <p>6- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego.</p> <p>7- Disfruta con el juego y reconoce que con él se hace actividad física.</p> | <p>Con el instrumento obtenemos por alumno una valoración que va desde 6 a 24 puntos, resultado de la suma de la valoración de cada uno de los 6 indicadores: 1: <i>NUNCA</i>; 2: <i>A VECES</i>; 3: <i>A MENUDO</i>; 4: <i>SIEMPRE</i>.</p> <p>- Para obtener un 5 (suficiente) en el instrumento, el alumnado debe obtener una puntuación de 14 puntos y necesariamente en el ítem 6, tener al menos 2 puntos.</p> <p>- Para obtener un bien (6): 15-17</p> <p>- Para obtener un notable (7-8): 18-21</p> <p>- Para obtener un sobresaliente (9-10): 22-24</p> <p>Con el instrumento obtendremos por alumno una valoración que va desde 0 a 10 puntos.</p> |

| | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----|---|--|
| 2 12 | Tarea competencial | 25% | 2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos). 8- Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en la tarea por competencias que se manda para casa. | Para tener suficiente el alumnado debe obtener una puntuación de 5 sobre 10. |
| 2 | Tarea: móvil | 5% | 2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento. | En el móvil se valorará con 3 puntos los aspectos de tipo plástico y con 7 puntos más la correcta ubicación de las 7 zonas corporales que se les indica. Para tener suficiente el alumnado debe obtener una puntuación de 5 sobre 10. |

Tabla 6: Correspondencia de las puntuaciones obtenidas en cada instrumento, en función del porcentaje para la calificación con la nota final de alumnado en esta unidad.

| | PUNTUACIÓN OBTENIDA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------------|----------------------------|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|
| Ficha de observación 70% | PUNTUACIÓN REAL EN BASE 10 | 0,7 | 1,4 | 2,1 | 2,8 | 3,5 | 4,2 | 4,9 | 5,6 | 6,3 | 7 |
| Tarea competencial 25% | PUNTUACIÓN REAL EN BASE 10 | 0,25 | 0,5 | 0,75 | 1 | 1,25 | 1,5 | 1,75 | 2 | 2,25 | 2,5 |
| Tarea: móvil 5% | PUNTUACIÓN REAL EN BASE 10 | 0,05 | 0,1 | 0,15 | 0,2 | 0,25 | 0,3 | 0,35 | 0,4 | 0,45 | 0,5 |

11.4. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

La evaluación del proceso de enseñanza permite al profesor comprobar la idoneidad de su planificación y su propia acción docente para proceder a los ajustes pertinentes.

La normativa de evaluación nos recuerda que junto al aprendizaje del alumnado en relación con el logro de las competencias básicas y de los objetivos educativos del currículo, el profesorado valorará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, adoptando las medidas pertinentes para su mejora.

La autoevaluación y valoración de la unidad didáctica por parte del docente supone analizar la adecuación al propósito de la misma y al grupo concreto de alumnos, de los distintos elementos

que la integran: objetivos, contenidos, competencias básicas, línea metodológica, secuencia de situaciones de aprendizaje, criterios de evaluación, instrumentos y procedimientos de evaluación.

Como resultado de esta evaluación del proceso de enseñanza debemos concluir qué aspectos de la planificación de esta unidad (o de las próximas unidades) y de la actuación del maestro son susceptibles de mejora.

Durante el desarrollo de la unidad didáctica, podemos emplear diversos instrumentos de evaluación como, por ejemplo el cuaderno del profesor o registro de la sesión en el que anotamos sobre la marcha datos, juicios y sugerencias sobre el desarrollo de la unidad que luego se someten a una reflexión más profunda al final del proceso. O la opinión del alumnado sobre las tareas y actividades realizadas en relación a su atractivo, dificultad, motivación... Dicha opinión la pueden reflejar en fichas de autoevaluación y evaluación compartida, o bien en la vuelta a la calma a través de las reflexiones finales de la sesión.

Al final de la unidad didáctica, con los datos obtenidos en la fase anterior y con los resultados del alumnado por otra parte, empezamos a tener una visión global de cómo ha ido la unidad que nos permite efectuar una evaluación más completa de la misma.

La ficha de evaluación de la programación didáctica que vimos en el capítulo de evaluación puede con algunas adaptaciones ser un buen instrumento también para evaluar nuestra unidad didáctica. Su cumplimentación se realizaría al finalizar la programación de la unidad y al concluir su implementación en el colegio.

11.5. INFORMACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

El artículo 19 de la Orden de 26 de noviembre de 2007 de evaluación en primaria, referido a la *objetividad de la evaluación*, insta a informar a las familias y a la comunidad educativa del procedimiento de evaluación y calificación. Aunque esta información no es prescriptivo llevarla a efecto en cada unidad de trabajo, si hemos seguido todo el proceso de construcción de la unidad propuesto hasta ahora, resulta muy fácil preparar la ficha. Contamos ya con toda la información a incluir y las familias (y el alumnado de más edad) agradecerán sin duda saber lo que queremos conseguir, cómo lo haremos y cómo se evaluará. Para ello, a partir de la ficha elaborada por Belenguer, Ibor, Julián y López (2009), hemos diseñado una propuesta en la que además, a modo de sugerencias, se solicita la colaboración de la familia para ahondar en los aprendizajes de la unidad (ver tabla 7).

Tabla 7. Ficha de información a las familias de los objetivos, del procedimiento de evaluación y calificación de la unidad didáctica

| Unidad didáctica | LOS PIRATILLAS DE... Y EL CAPITÁN MALAUVA. ESQUEMA CORPORAL | | |
|-------------------------------|---|-------|----------------|
| Periodo de aplicación | Septiembre-Octubre | Lugar | Centro escolar |
| Finalidad de unidad didáctica | Desarrollar el Esquema Corporal, es decir la representación o imagen que el niño tiene de su propio cuerpo, de sus diferentes segmentos corporales, de sus posibilidades de movimiento y acción, de su estructuración, así como de sus diversas limitaciones. | | |
| Contenidos básicos | Conocimiento y dominio del cuerpo, educación de la actitud, relajación y respiración. Respeto a las normas y compañeros. | | |

| Formulación conjunta de los Objetivos didácticos y Criterios de Evaluación Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para... | Instrumento de evaluación | Porcentaje instrumento | Criterio de calificación y mínimo exigible |
|--|---|------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos) en situaciones de juego. - Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento. - Señalar bailando y nombrar al cantar las partes del cuerpo y las nociones topológicas que van apareciendo en algunas canciones que bailamos. - Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación.- Mantener el equilibrio sobre el banco sueco y desplazarse por él explorando formas variadas y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario. - Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. - Disfruta con el juego y reconoce que con él se hace actividad física. | Ficha de observación | 70% | <p>Con el instrumento obtenemos por alumno una valoración que va desde 6 a 24 puntos.</p> <p>Para obtener un 5 (suficiente) en el instrumento, el alumnado debe obtener una puntuación de 14 puntos y necesariamente en el 5º ítem tener al menos 2 puntos sobre 4</p> <p>Con el instrumento obtendremos por alumno una valoración que va desde 0 a 10 puntos.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos). - Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en las tareas por competencias que se mandan para casa. | Tarea competencial | 25% | Para tener suficiente el alumnado debe obtener una puntuación de 5 sobre 10. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos). | Tarea: móvil | 5% | Para tener suficiente el alumnado debe obtener una puntuación de 5 sobre 10. |
| Para superar con suficiente la U.D. el alumno ha de ser capaz de: | Superar la ficha de observación con un suficiente | | |
| Sugerencias para casa | Aprovechar cualquier ocasión (vestirse, el baño...) para incorporar a la conversación las distintas partes y articulaciones corporales (cuello, hombros, codos, muñecas, columna, cadera, rodillas, tobillos, etc.). Conviene reforzar continuamente su lateralidad haciendo mención de la derecha o izquierda en las tareas cotidianas. Cuando el niño se sienta nervioso recordarle que respire profundamente por la nariz y espire lentamente por la boca. | | |

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La diversidad es un aspecto que afecta a todos los alumnos, lo que exige un tratamiento individualizado para cada niño, prestando especial atención a aquel alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo.

En este apartado incorporaríamos las medidas previstas para atender esa diversidad, partiendo del nivel de cada alumno y alumna.

13. SESIONES

13.1. INFORMACIÓN Y PRESENTACIÓN AL ALUMNADO DE LA UNIDAD

Para la presente unidad didáctica sobre el esquema corporal hemos buscado un título y una ambientación sugerente para el alumnado: **“LOS PIRATILLAS DE... Y EL CAPITÁN MALAUVA”**

La presentación de la unidad al alumnado parte de la proyección mediante el cañón digital del cuento del Capitán Malauva que hemos realizado con la técnica de los pictogramas. La reflexión grupal en torno a los problemas que el pirata ha tenido por no conocer bien las partes de su cuerpo y dedicarse a fastidiar a los demás, nos guiará hacia la conclusión de que es realmente importante conocer nuestro cuerpo, aprender sus partes y qué podemos hacer o no con él. Ese será nuestro reto y nuestra diversión.

13.2. ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES

Esta unidad consta de **10 sesiones de trabajo**. Veámoslas:

| SESIONES | SITUACIONES DE APRENDIZAJE-ACTIVIDADES |
|--|--|
| 1. Presentación de la unidad y motivación: ¡Bienvenidos a bordo! | <ul style="list-style-type: none"> ■ Proyección del cuento. Presentación del tema. Los barcos piratas. Piratas vs corsarios. ■ Lucha cosquillera pirata. El corro chirimbolo pirata. ■ Ficha de tarea competencial. |
| 2. Los 5 sentidos | <ul style="list-style-type: none"> ■ Seguir al capitán. ■ El código pirata. La isla de los colores. No te fíes del capitán. ■ El empujón a los tiburones. |
| 3- Las partes del cuerpo | <ul style="list-style-type: none"> ■ Pillao del garfio. ■ Los piratas garrapatas: desplazamientos agarrándose o agarrando al otro las partes que diga el profe. Tocar al otro en... Dibujar el alma pirata. ■ Los dibujantes: dibujar en el aire con las partes del cuerpo que diga el profe. |
| 4- Juego con mi cuerpo | <ul style="list-style-type: none"> ■ El tiburón. |

5- Mi cuerpo tiene ritmo y lo meneo

- *Transformer* (cañón, tormenta...). La arcilla: Moldeamos al compañero (retrete, caja...). Persecución pirata.
- Curando las heridas. Entrega de la ficha del móvil para realizar en casa. Construir un móvil del cuerpo humano identificando y escribiendo sus principales partes y articulaciones. Colorearlo.
- Baile de la bandera pirata.
- El baile del triángulo de las Bermudas. Ritmos piratas: sigo el ritmo del pandero con mis palmas, con mis pies... El baile de las bolas de cañón (globos). Cantamos y bailamos nuestra versión del “todo el mundo en esta fiesta” (En la fiesta del pirata).
- Relajación segmentaria con música de fondo marina.

6- Jugamos por los suelos

- El pirata Fortachón y las verduras.
- Carreras de toneles. Toneles emparejados. Pelota sentada pirata
- Relajación tumbados moviendo la barriguita al respirar.

7- Equilibristas a bordo

- Stop pata palo.
- Equilibrios estáticos (un pie, puntillas, el árbol...). Desplazamientos diversos en torno o sobre los bancos suecos (estilo gorila, Shin Chan...). Circuito Pirata de equilibrios con bancos, maromas y ladrillos.
- El hechizo de los congelados.

8- Gelatina versus piedra: Control tónico.

- La perla Negra: nos movemos como si fuéramos de piedra, espuma... hierro-algodón.
- Las perlas mágicas. La tortilla. Campeonato de sumo por equipos.
- El baile del rey del sumo.

9- Jugamos con el aire: La Respiración

- Baile: En la fiesta del pirata. Somos un globo.
- El abecedario con globo. Respiramos por la nariz, las orejas... Jugamos a lucha pirata de pañuelos. ¿Cómo es ahora nuestra respiración? Fútbolín de soplidos.
- Relajación basada en la respiración. Recogida del móvil del cuerpo humano.

10- El tesoro pirata

- Los piratas rojos.
- La Búsqueda del tesoro (juegos de orientación con plano tridimensionalizado).
- El código pirata (ficha de autoevaluación de la U.D.).

13.3. DESARROLLO DE LAS SESIONES

| | | | |
|--|---|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD. ¡BIENVENIDOS A BORDO! | | | Nº: 1/10 |
| OBJETIVOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• Conseguir un ambiente de trabajo motivante y suscitar el interés del alumnado.• 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento.• 7- Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en la tarea por competencias que se manda para casa. | | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: Proyector, 2 pelotas azules, cuento en Power point, petos de colores y pañuelos, fotocopias de la ficha de tarea de ccbb | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y mando directo. | | | |

P. INICIAL:

AMBIENTAR LA HISTORIA: “PP DEL PIRATA MALAUVA” (GRAN GRUPO)

¡Hola piratillas!

Hoy comenzamos una gran aventura en Educación Física. Vamos a convertirnos en auténticos piratas. Descubriréis el código pirata que sólo se revela a los auténticos piratillas. Conoceréis mejor cada una de las partes de vuestro cuerpo para que no os pase como al capitán Malauva. ¡Ah! Y también insistiremos en cuál es el lado derecho y cuál es el izquierdo para que no os confundáis si en vuestras andanzas de piratería os tienen que poner un garfio o una pata de palo. Pero basta de charla. ¿Queréis conocer la historia de Malauva? Prestad mucha atención... (Proyección del cuento con el cañón).

¡Vaya! Parece que Malauva, además de mal carácter también era un poco ignorante.

Ahora os toca a vosotros-as, demostrar que sois los mejores piratillas del cole.

LOS BARCOS PIRATAS (GRAN GRUPO)

A ver qué tal navegáis. Cada pirata se coloca con las 2 velas hinchadas a sus lados (sus brazos abiertos), y navega a toda velocidad sin chocar con los otros barcos. Cada vez que chocan entre sí, ambos barcos pierden una vela y continúan navegando pero más lentamente, andando. Si pierden las dos velas naufragan y se quedan inmóviles. Cualquier barco que todavía conserve sus 2 velas puede salvar a un naufragado cogiéndole de las dos manos para arreglarle las velas.

P.CENTRAL:

LUCHA COSQUILLERA PIRATA (GRAN GRUPO)

Es un juego para los ratos de ocio pirata. Todos contra todos hay que tocar para hacer cosquillas en las partes del cuerpo que el capitán vaya diciendo: barriga, axilas, espalda, rodillas y... culete.

PIRATAS vs CORSARIOS (2 EQUIPOS)

Dos equipos diferenciados por el color de los petos. El objetivo es robar las colas (pañuelos) que los miembros de equipo contrario llevan sujetas en la parte de atrás del pantalón (igual que la cola del zorro) con unas reglas claras: no se quita de la mano, ni se protege agarrándolo o contra la pared, quien se queda sin cola se va al barco del capitán rápidamente para que algún compañero de su equipo le salve entregándole la cola que haya robado a un contrario.

Preguntas para la reflexión: ¿Hay alguna forma de ayudar a un compañero antes de que le quiten su pañuelo?, ¿y después? ¿Qué es más importante en el juego, quitar pañuelos o salvar a los compañeros?

V. CALMA:

EL CORRO CHIRIMBOLO PIRATA (GRAN GRUPO)

Ahora formamos un corro y cantamos **el corro chirimbolo pirata** a la vez que repetimos los gestos que hace el profesor durante el baile.

“El corro del pirata que bonito es -repetir 2 veces-, (de la mano el corro gira con salticado)

Una mano, un garfio, (ya parados abrimos y cerramos manos al frente)

Una muñeca, otra muñeca, (mover muñecas girándolas)

Un codo, otro, otro codo, (flexionando los codos)

Un hombro, otro hombro, (giros con los hombros)

Y giro lleno de asombro (un giro a izquierda con cara de sorpresa morrocotuda)

El corro del pirata que bonito es -repetir 2 veces-, (de la mano el corro gira con salticado)

Una cadera, otra cadera (flexión lateral de cintura)

Una rodilla, otra rodilla (flexión de la rodilla)

Un tobillo, otro tobillo (movemos los pies en giro)

Un pie, una pata de palo (damos un pisotón al suelo con cada pie)

Y pongo cara de malo (ponemos nuestra cara más malvada)

El corro del pirata que bonito es -repetir 2 veces-, (de la mano el corro gira con salticado)

Un ojo, un parche (guiñándolo y señalándolo con el dedo)

Una nariz y una boca (movimiento y señalar)

Una oreja, un pendiente de plata (movemos una y otra oreja con las manos)

Y el culo del pirata” (gran salto con giro para quedarnos de espaldas al interior del círculo, sacando el culo y moviéndolo de un lado a otro).

Entrega: FICHA TAREA COMPETENCIAL (INDIVIDUAL)

Las palabras en rojo, en la presentación digital de cuento aparecen sustituidas por pictogramas en cada diapositiva.

EL CAPITÁN MALAUVA

El **capitán** Malauva tenía mal genio y muy mala suerte. De **niño** no quería ir a la escuela y aprender ni siquiera las cosas más importantes. Quizá por eso, todo le salía mal.

Cuando en una batalla un **pirata** le advirtió: ¡Cuidado capitán, le atacan por la derecha!, como no sabía ni cuál era la izquierda ni la derecha, no se enteró y acabó sin una mano, y con el ojo tuerto. ¡Qué mala suerte!



Una vez se fue de viaje con su hermano el **pirata** Malaleche y los dos cogieron el escorbuto por no comer nada de fruta. ¡Qué mala suerte!

Un día de mucho calor, metió los pies en el agua para refrescarse. Un **pirata** le aconsejó: - "No debería meter los tobillos en el agua. Aquí hay muchos **tiburones**". - ¿Los tobiqué?, preguntó Malauva que no sabía ni qué era eso.

Y así le fue. Un **tiburón** de un bocado se le comió un pie. ¡Qué mala suerte!

Otro día secuestró a un **príncipe** pero, cuando se disponía a huir con su **barco**, la **pirata** Elisabeth le disparó con un **cañón**. Hundió su **barco** y rescató al **príncipe**. ¡Qué mala suerte! Creo que el **príncipe** y Elisabeth se casaron.

En otra ocasión, nuestro amigo el **pirata** estaba al **timón** de su **barco**. Navegaba muy contento porque tenía un gran **tesoro**. Pronto, llegó a una **isla** desierta y se puso a **cavar** un hoyo para esconder el **tesoro**.

Cuando se alejaba de la isla en su **barco** una tremenda explosión hizo desaparecer la **isla** y el **tesoro**. ¡Qué mala suerte! Si hubiera sabido leer el cartel que había en la playa: "¡Peligro, **volcán** muy peligroso!"...

Harto de tan mala suerte y de las consecuencias de su ignorancia, Malauva arrió la **bandera pirata**. Vendió el **barco**, y se apuntó a una escuela.

Dicen que se echó de novia a la maestra y montó un negocio de paseos en barca para turistas. Por cierto, le va genial.

Y colorín, colorado, la mala suerte de Malapata se había acabado.



¡ALABORDAJE!

100

Piratilla: _____ Grupo: 2º A

Ya has conocido la historia del capitán Malaúva. Fíjate bien y responde:



1-. ¿En qué mano tiene el garfio?

¿En qué ojo lleva el parche?

¿Qué tiene en la pierna izquierda?

2-. ¿Por qué crees que Malaúva tenía tan mala suerte?

3-. Si Malaúva hubiera aprendido de niño las principales articulaciones de su cuerpo, qué parte no hubiera perdido:

A. La mano B. El pie C. La cabeza

4-. ¿Cuántas patas de palo, parches, garfios, pistolas y espadas suman entre Malaúva y todos estos piratas? _____

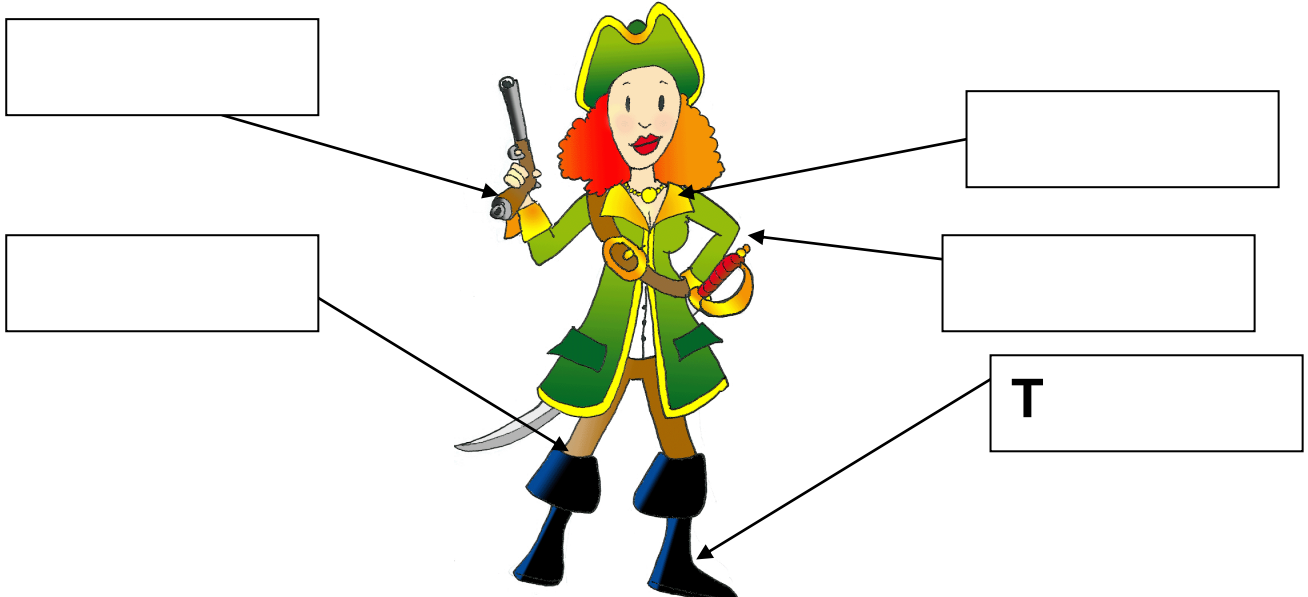


Martín Pinos Quílez

5-. Como todos los piratas, el capitán Malauva también tenía un barco.

Dibuja y colorea su barco tal y como te lo imagines. Hazlo despacio y bien.

6-. Escribe cómo se llama cada una de las articulaciones del cuerpo de la pirata Elisabeth que te señalo



| | | | |
|--|--|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: LOS 5 SENTIDOS. Educación sensorial. Reconocimiento de estímulos. | | | Nº: 2/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | 1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos) en situaciones de juego. | | |
| ESPACIO: Patio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: Banderas piratas fotocopiadas en papel de color (3 colores diferentes). un pañuelo | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, asignación de tareas. | | | |

P. INICIAL:

¿Cuántos sentidos tenemos?, ¿cuáles son?, ¿son todos igualmente importantes para los juegos de EF y los deportes? ¿Por qué?

SEGUIR AL CAPITÁN/A (PEQUEÑOS GRUPOS)

Grupos mixtos de 5-6 personas. El primero, el capitán dirige la tripulación y la lleva por donde quiera haciendo los movimientos que le apetezca: correr, pata coja, mover brazos, gatear... El resto de piratas imita al capitán. A cada toque de silbato del príncipe de los piratas (el profesor toca cada 2 minutos aproximadamente) el capitán se pone el último y quien queda en cabeza se convierte en el nuevo capitán que dirige el barco pirata.

P. CENTRAL:

EL CÓDIGO PIRATA (GRAN GRUPO)

El profesor lleva tres banderas piratas de diferente color. Si saca la blanca todos los piratas se quedan inmóviles como estatuas, petrificados en alguna divertida postura. Si saca la roja nos desplazamos a 4 patas, agachados y en silencio por la cubierta del barco, para que no nos vea el enemigo. Si saca la negra, atacamos al abordaje corriendo y gritando en todas direcciones. Hay que estar muy atento a las banderas y al silbato pues cada vez que suene un pitido habrá un cambio de bandera.

¿Qué sentidos hemos necesitado fundamentalmente en este juego?

LA ISLA DE LOS COLORES (GRAN GRUPO)

En el centro del campo de juego con el profesor. Tocar rápidamente algo del color que nombre el capitán y volver al centro de la isla. No vale ropa ni las líneas del suelo. Si nombramos dos colores seguidos tocan, en el mismo orden que se nombran, algún elemento de cada uno de los colores.

¿Qué 3 sentidos nos hacen falta para este juego? En primer lugar...

NO TE FIES DEL CAPITÁN (GRAN GRUPO)

Todos los piratas sobre la línea de medio campo que representa nuestro barco. Enfrente, a un lado está la isla de las vocales y justo al contrario la de las consonantes. A la voz del capitán los niños corren hacia una u otra isla, según la letra nombrada sea o empiece por vocal o consonante. Quien se equivoca, duda mucho o no se mueve pierde vida. Les advertimos que vamos a intentar

engañarles. Por algo el juego se llama “No te fíes del capitán”. Deben hacer caso siempre al sentido del oído, a la voz, porque la vista les puede engañar ya que mis manos o mis gestos pueden inducirles a error mandando mensajes contradictorios.

V. CALMA:

EL EMPUJÓN A LOS TIBURONES (PAREJAS)

En parejas, en cuclillas uno tras el otro sin apoyar las manos en el suelo. El que está delante debe estar muy atento porque cuando su pareja quiera, le empujará por la espalda con fuerza para lanzarlo a los tiburones. Para evitarlo, al notar el empujón debe ponerse muy rápidamente en pie y evitar así caer de bruces y ser devorado por los escualos. Atención... y reflejos.

¿Qué sentidos hemos necesitado fundamentalmente en este juego?

| | | | |
|--|---|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: LAS PARTES DEL CUERPO | | | Nº: 3/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento.• 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | | |
| ESPACIO: Gimnasio o patio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: 2 pañuelos, tizas. | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y asignación de tareas. | | | |

P. INICIAL:

PLLAO DEL GARFIO (GRAN GRUPO)

Pillao es el que quien la lleva (dos personas) cuando toca a alguien con su garfio le hiere en la parte tocada cambiando los papeles con ella. Además debe nombrar en alto esa parte del cuerpo (rodilla, hombro, cabeza...). La tocada se tapa la zona herida con un pañuelo para que no sangre la herida y persigue para tocar a alguien con la otra mano, la del garfio. Si un niño no se acuerda del nombre de la parte en que ha tocado al otro, el grupo le refresca la memoria.

P. CENTRAL:

LOS PIRATAS GARRAPATAS (INDIVIDUAL - PAREJAS)

Corremos agarrándonos con la mano derecha la nariz para que no se nos caiga y a la vez vamos diciendo: “¡qué mal huele este barco!”. Ahora agarramos con la mano derecha la oreja izquierda “para oír bien” (“no quiero ver ninguna oreja por el suelo así que agarrarla bien”). Con las manos hacemos un “catalejo” y corremos mirando a través de él. Corremos agarrándonos los hombros, mano derecha a hombro derecho y viceversa, sacando “bola”, como si fuéramos forzudos. Ídem pero ahora mano derecha a hombro izquierdo y viceversa, dándonos un gran abrazo mientras corremos. Nos agarramos los codos y corremos como danzarinés rusos. Nos agarramos las

muñecas y corremos como chinitos. Agarramos las rodillas y corremos como dinosaurios (velociraptors). Los tobillos y corremos como pollos. Las caderas y corremos como modelos. El cuello, y fingimos que no estrangularnos a nosotros mismos.

Ahora corremos agarrando la parte nombrada pero a nuestra pareja: oreja, hombro, cadera, culete...

TOCAR AL OTRO EN... (PAREJAS – GRAN GRUPO)

Nos entrenamos para la lucha cuerpo a cuerpo en los abordajes. Tocar al compañero en la parte del cuerpo que indique el capitán. Cada vez que tocamos sumamos un punto en voz alta. Hay que evitar esquivando y moviéndose rápido que nos toquen a nosotros. No vale agarrar ni escapar corriendo. Partes: rodilla, caderas, tripita, culete.

Última partida. En el culete y todos contra todos.

DIBUJAR EL ALMA PIRATA DEL COMPAÑERO... (PAREJAS – GRAN GRUPO)

Con tizas, en el suelo, debemos de dibujar el alma del compañero pirata en la postura que desee. Una vez pintada haremos lo siguiente:

Dibujar un garfio en la izquierda, una pata de palo en la derecha, una cicatriz en el brazo derecho, un parche en el ojo izquierdo, un pañuelo pirata, un pendiente en la oreja derecha, barba, etc. con tizas de colores.

...Ahora vamos a pisar... 3 manos piratas y volvemos a nuestra alma, 6 rodillas piratas, 5 cabezas...

V. CALMA:

LOS DIBUJANTES (INDIVIDUAL)

Ya he visto que sois buenos dibujantes. Lo malo es que el mar enseguida se acaban las tizas. Pero para un pirata eso no es problema. Vamos a pintar en el aire con las partes del cuerpo que indica el capitán: con el codo, con la nariz, con la punta del pie, con el culo. ¿Con qué otras partes puedo pintar? Pintamos: una moneda de oro, una calavera, una nube, un caracol, la primera letra de nuestro nombre, nuestro nombre entero, el número 8, algunas vocales y consonantes...

¿Hemos disfrutado jugando?

| | | |
|---|--|-------------------------------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º 2º curso |
| SESIÓN: JUEGO CON MI CUERPO | | Nº: 4/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento.• 5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego las distintas partes del cuerpo.• 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | |
| ESPACIO: Gimnasio o patio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA |
| MATERIAL: Bancos suecos, colchoneta, pañuelos, fichas en cartulina del móvil. | | |
| METODOLOGÍA: Asignación de tareas, resolución de problemas, creatividad. | | |

P. INICIAL: **EL TIBURÓN** (GRAN GRUPO)

Parece que Malauva tuvo problemas con los tiburones. Escapad vosotros de los 2 tiburones (se identifican con pañuelos) porque si os pillan cambiaréis los papeles con ellos. Hay que ser valientes y echarse al agua pero si hace falta os podéis poner a salvo subiéndooos encima de los bancos (barcos) o de la isla (colchoneta).

P. CENTRAL: **TRANSFORMER** (INDIVIDUAL)

La nave de Malauva ha chocado contra una extraña máquina flotante: un transformer. Ahora sois auténticos transformer, robots capaces de transformarse en cualquier cosa y nos transformamos en: La vela de un barco, en un cañón, en un fiero pirata, en un delfín, en una gran tormenta, en una sirena-o, en lo que os apetezca...

 **LA ARCILLA** (PAREJAS)

El barco de Malauva necesita algunos arreglos. En parejas. Modelamos al compañero para construir lo que nos indique el capitán: un ancla, una caja, un banco, un catalejo, un tobogán... Cambio de papeles y ahora toca modelar un retrete, una papelera, unas tijeras, una silla, una barca...En todos los casos, tras modelarlo, probamos qué tal funciona.

 **PERSECUCIÓN PIRATA** (GRAN GRUPO)

Hay 4 alumnos que persiguen a todos los piratas (cazapiratas); los pillados están capturados en una cárcel donde deberán resolver un enigma como cuál es su brazo derecho, su rodilla, su cuello, su peroné.... Si lo resuelven se podrán escapar (el profesor es el jefe cazapiratas). Cambio de papeles cada 3 ´.

VUELTA A LA CALMA: **CURANDO LAS HERIDAS** (PAREJAS)

Por parejas, uno hace el rol de curandero y el otro de tripulante malherido. El tripulante, tumbado, le irá diciendo a su compañero las distintas heridas que lleva en el cuerpo (brazo derecho, pierna izquierda, cabeza...). El curandero le colocará la venda (el pañuelo) en las partes del cuerpo que le vaya nombrando. Puede terminar la cura con un pequeño masaje (aprovechando las pelotas del juego anterior). Al cabo de un tiempo, se intercambiarán los roles.

 **CONSTRUIMOS UN MÓVIL** (INDIVIDUAL)

Entrega de la ficha del móvil del capitán Malauva para que lo coloreen y recorten en casa. Por la parte de atrás deben escribir el nombre de cada segmento corporal y de las articulaciones que ellos ya conocen. Por ejemplo, en la cabeza pondrán: cabeza y cuello en la zona que corresponda. En el tronco, pondrán tronco, cuello, hombros, caderas, etc.



| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º 2º curso |
|--|---|-------------------------------|
| SESIÓN: MI CUERPO TIENE RITMO Y LO MENEÓ | | Nº: 5/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none"> 1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) en situaciones de juego. 2- Reconocer e identificar en juegos y bailes, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo (cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) que intervienen en el movimiento. 3- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación. | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA |
| MATERIAL: Radio CD, música marchosa y relajante. Globos. Esterillas | | |
| METODOLOGÍA: Resolución de problemas, asignación de tareas, creatividad. | | |

P. INICIAL:

- Suena la música y bailamos libremente por todo el espacio con nuestra pareja... la chaqueta del chándal.

- **BAILE DE LA BANDERA PIRATA (INDIVIDUAL)**

Bailamos sujetando un pañuelo (la bandera) sobre la cabeza.

Cuando la música para nos sentamos rápidamente sobre él. El último pierde una de sus cinco vidas. 1º sigue bailando pero tuerto, 2º además manco, 3º cojo, 4º con la lengua fuera, 5º eliminado.

**P. CENTRAL:**

- **EL BAILE DEL TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS (PAREJAS)**

Cuando los barcos atraviesan el triángulo de las Bermudas, en el Caribe, cosas extrañas suceden. Bailamos en parejas al ritmo de la música o el pandero. Cuando deja de sonar paramos y la parte del cuerpo nombrada por el capitán se convierte en imán por lo que pega a la de la pareja. Seguimos bailando pero ahora unidos por esa parte hasta que al volver a parar la música el capitán nombra otras nuevas: codos, rodillas, espalda, barriga, mejilla, culo.

- **RITMOS PIRATAS (INDIVIDUAL)**

Seguimos el ritmo del pandero dando palmas, con los pies pisando el suelo, saltando con pies juntos, con la cabeza, con el movimiento que me apetezca.

- **EL BAILE DE LAS BOLAS DE CAÑÓN (PAREJAS)**

En parejas mixtas bailan sujetando el globo con cuidado para que no reviente, con las partes del cuerpo nombradas por el profesor. Cada vez que cambia la parte del cuerpo las niñas cambian también de pareja. Partes: con el pecho, con la palma de la mano derecha, con los codos, con la tripa, con la espalda, con las rodillas, con la cara. ¿Con qué otras partes podéis sujetarlo mientras bailáis?

BAILE: EN LA FIESTA DEL PIRATA (GRAN GRUPO)

En la fiesta del pirata, te tienes que divertir,
 Todo aquello que yo diga lo tendrás que repetir.
 A saltar, a saltar, todo el mundo a saltar...
 A correr, a correr por cubierta a correr...
 A reir, a reir, a carcajadas a reir...
 A rodar, a rodar por el suelo a rodar...
 A abrazar, a abrazar, todo el mundo a abrazar...
 A culear, a culear, el culete a menear...
 A cosquillear, a cosquillear, todo el mundo a cosquillear...

VUELTA A LA CALMA:

RELAJACIÓN (INDIVIDUAL)

Con música calmada de ambiente marino y tumbados sobre las esterillas proponemos una relajación segmentaria nombrando cada una de las partes del cuerpo.

| | | | |
|---|---|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: JUGAMOS POR LOS SUELOS | | | Nº: 6/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">3- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación.5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego.6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física.. | | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: 4 conos, 1 pelota negra, cd y música relajante, esterillas. | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, asignación de tareas y mando directo. | | | |

P. INICIAL:

EL PIRATA FORTACHÓN-A Y LAS VERDURITAS (GRAN GRUPO)

Si durante los viajes los marineros no toman verduras y frutas enferman de una dolencia muy grave llamada escorbuto, como ya sabéis por el cuento de Malauva. En la nave de Malauva es obligatorio comer a diario frutas y verduras para estar fuertes y sanos. Empezamos jugando en la mitad del gimnasio. El Pirata Fortachón persigue a los demás que representan verduras y frutas sabrosas, que son las que le dan fuerza y salud. Cada vez que atrapa una la lleva a la línea de medio campo que es donde está el profesor. Las verduras comidas van formando en esa línea un túnel abriendo bien las piernas y colocándose, con la ayuda del profesor, una detrás de otra hasta llegar a cinco personas. Luego se forma otro túnel y así sucesivamente hasta que Fortachón pilla a todas. Los túneles sirven para pasar (reptando) de una mitad a la otra mitad del campo de juego y así escapar

o pillar, según el papel. Es decir, a partir de la primera verdura pillada, como se forma el túnel ya se puede jugar en ambas mitades del campo, ahora eso sí, siempre pasando por los túneles.

Al acabar la partida, comprobamos lo fuerte que está Fortachón-a al haberse comido tantas verduritas y frutas y les comentamos lo importante que es para la salud este tipo de alimentos.

P. CENTRAL:

TONELES EMPAREJADOS (PAREJAS)

En parejas. A ver de cuántas maneras sois capaces de rodar por el suelo unidos por alguna parte del cuerpo. ¿Cómo se llama la parte del cuerpo por la que estáis unidos? Las formas más originales y divertidas las ponemos en común para practicarlas todos.

CARRERAS DE TONELES (PEQUEÑOS GRUPOS)

Participan de cuatro en cuatro, marcando las posiciones de salida con conos. Rodando como rollitos deben llegar a la línea de meta en la que está el profesor.

PELOTA SENTADA PIRATA (GRAN GRUPO)

Igual que pelota sentada pero con una pelota o bien de color negro o más grande de lo habitual para que represente la bola de cañón. Los piratillas intentan dar a los demás mediante lanzamiento desde el sitio, sin movernos. Quien es tocado se sienta en el mismo lugar en que le dan. Para salvarse debe atrapar una pelota que pase junto a él. En ese momento todos los sentados podrán levantarse. En caso de pillar un lanzamiento al aire, el atacante es el que se sienta.

VUELTA A LA CALMA:

RELAJACIÓN (INDIVIDUAL)

Relajación tumbados boca arriba sobre la esterilla. La música de fondo nos ayudará a relajar todo el cuerpo de forma global. Para ello buscaremos que centren su atención en la respiración, haciéndola cada vez más lenta y profunda, pero sin forzarla. Al inspirar sube la barriguita, al espirar baja.

Usaremos imágenes mentales que asocien el estado de relajación con elementos conocidos por el alumnado: nuestro cuerpo está blando, muy blando, como si fuera de algodón. Notamos nuestro cuerpo como si fuera el de un suave y blandito peluche....

| | | | |
|---|--|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: EQUILIBRISTAS A BORDO | | | Nº: 7/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">4- Mantener el equilibrio sobre el banco sueco y desplazarse por él explorando formas variadas y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario.5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. | | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: Zancos. Bancos suecos, maromas, ladrillos de psicomotricidad. | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y asignación de tareas. | | | |


P. INICIAL:

Moverse por la cubierta de un barco, trepar por los mástiles... requiere un gran equilibrio, así que hoy toca entrenar a los piratillas para mejorarlo.

STOP PATA PALO (GRAN GRUPO)

El clásico juego de Stop pero ahora para estar a salvo de quien persigue puedo adoptar la postura de estatua con brazos abiertos y a la pata coja (la pata de palo no apoya). Si me desequilibro y apoyo la pata de palo me pueden pillar en ese momento. Se salva con un abrazo de un compañero libre.

P. CENTRAL:

-  Equilibrios estáticos en diferentes posturas: A ver quien se pone usando 4 apoyos en la postura más estable posible; ¿de qué dependía que fuera más o menos estable? Ahora equilibrio sobre el pie derecho, el izquierdo; sobre las puntas de los dos pies separados, ahora unidos ("¿es más fácil o difícil cuando juntamos los pies? ¿por qué?"); la postura del árbol (la asana de yoga simplificada), a ver quién consigue hacer el ángel (sobre una pierna estirada, el tronco flexionado adelante y brazos en cruz).

LAS PASARELAS DEL BARCO (GRUPOS DE UNOS 5-6)

La clase dividida en varios grupos pasan con estilos variados:

Corriendo con una pierna a cada lado del banco sin tocarlo.

A estilo gorila: piernas por fuera del banco, a los lados y apoyo de manos sobre él para impulsarnos como un gorila.

Etilo Shin Chan (culete, culete): avanzar sentados sobre el banco impulsándonos sólo con el movimiento del culo y las piernas.

Andamos de frente, de lado, de espaldas, sobre el banco.

Estilo modelo: andando y en la mitad del banco un giro completo imitando a un/a modelo.

CIRCUITO PIRATA DE EQUILIBRIOS (INDIVIDUAL)

Con los bancos suecos, unas maromas tendidas en el suelo de forma ondulada y varios ladrillos formamos un circuito de equilibristas. Uno de los bancos se apoya en un barrote de las espalderas para darle cierta inclinación. En ese punto se sitúa el profesor como medida de apoyo. Sobre las

maromas se camina pisando con punta y talón como si estuvieran tendidas a 20m de altura (¡Jo qué miedo!)

VUELTA A LA CALMA:

EL HECHIZO DE LOS CONGELADOS (GRAN GRUPO)

Si tenemos tiempo acabamos la sesión jugando a equilibrar sobre la cabeza, sin ayuda de las manos, los zancos bajos, u otros materiales, según el nivel de habilidad. Algunos barcos piratas están hechizados, como la Perla negra. Quien se mueve por la cubierta sin el gorro de las sirenas quedará congelado. A quien se le cae queda congelado hasta que un compañero se lo entregue y, por supuesto, sin que se le caiga el suyo.

| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
|--|---|-------------------------------|----------|
| SESIÓN: GELATINA VERSUS PIEDRA. Control tónico | | | Nº: 8/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• 4- Explorar formas variadas y adoptar diferentes posturas globales o segmentarias con control del tono muscular necesario.• 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: 2 pelotas de colores. Colchonetas, fotocopias de la ficha de tarea de ccbb | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas y mando directo. | | | |

P. INICIAL:

LA PERLA NEGRA (INDIVIDUAL)

¿Recordáis la Perla Negra, el barco hechizado? Andamos por su cubierta y nuestro cuerpo se va transformando. Ahora andamos como si fuéramos de: espuma, de hierro; de algodón, de madera; de gelatina, de piedra. ¿En qué se diferencian nuestros músculos y articulaciones cuando somos de gelatina o de piedra? Ahora lo mismo pero corriendo.

LAS PERLAS MÁGICAS (GRAN GRUPO)

Un pillao. Dos persiguen. El pirata que lleva la perla amarilla (una pelota en la mano) a quien le da, sin lanzarla, le convierte en un ser gelatinoso, en calamar. El calamar debe representar con su movimiento cómo se derrite hasta llegar al suelo donde permanece inmóvil. El pirata que lleva la perla azul, a quien le da con ella le congela, quedando como un iceberg de hielo. Terreno de juego pequeño para hacer partidas rápidas.

P. CENTRAL:

LA TORTILLA (PAREJAS)

Nuestro cocinero es un desastre, se le pegan las tortillas. La tortilla está pegada en la sartén (el suelo). Deben despegarla y darle la vuelta para que no se queme. Eso sí, con mucho cuidado para no hacerle daño ya que las tortillas si hacemos el bruto se pueden romper.

CAMPEONATO DE SUMO (PAREJAS- EQUIPOS)

Con varias colchonetas formamos un tatami. Dos equipos: Los Calaveras y los Bacalaos, compiten con reglas y ceremonia de sumo, la lucha preferida de los piratas del mar del Japón. Se gana si se saca fuera de la zona de lucha o si se tira al suelo al contrario. Tres combates por niño con diferentes oponentes.

V. CALMA:

EL BAILE DEL SUMO (GRAN GRUPO)

Celebramos el final del campeonato bailando y cantando. Los luchadores-as en corro, de lado para que la pierna derecha quede al exterior del círculo y la izquierda al interior. Se baila entonces en sentido contrario a las agujas del reloj.

En posición de sumo (piernas muy abiertas, rodillas dobladas) se baila avanzando y levantando alternativamente la pierna derecha y la izquierda (y en ese orden) y se canta a la vez:

Soy el rey del sumo

Nací para el combate

Soy el rey del sumo

Del sumo de tomate (esta frase en parado y haciendo el gesto de beber con ambas manos hacia la boca)

Aaaahhhh... (grito a la vez que saltamos para dar media vuelta en el aire y quedar mirando en sentido opuesto).

Levanto la rodilla izquierda (se levanta mucho esa pierna que ahora queda al exterior del círculo)

Levanto la derecha (idem)

Doy tres saltitos: un, dos, tres (damos esos saltos en posición de sumo)

Y ahora media vuelta

Aaaahhhh.... (saltamos para dar media vuelta en el aire y quedar mirando en sentido opuesto)

-Se repite toda la canción (*Soy el rey del sumo...*) pero tras la segunda tanda de saltitos en lugar de “*Y ahora media vuelta*” decimos: *Y casi media vuelta*.

Aaaahhhh... (salto y un cuarto de giro para acabar el baile mirando hacia el interior del círculo con cara y brazos tensos y fieros, como auténticos luchadores de sumo).

| | | | |
|---|---|-------------------------------|----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: JUGAMOS CON EL AIRE. La respiración | | | Nº: 9/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• 3- Reconocer y experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación.• 5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. | | |
| ESPACIO: Gimnasio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: Globos, pañuelos, hojas de papel usadas. Música relajante. | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, asignación de tareas y mando directo. | | | |

P. INICIAL:

- Sentados frente al profesor. ¿Quién sabe para qué respiramos? Nos fijamos en nuestra propia respiración. ¿Está tranquila o va muy rápida? ¿Es siempre igual o a veces va rápida y a veces lenta?

■ JUEGO-BAILE: EN LA FIESTA PIRATA (GRAN GRUPO)

Cantamos y bailamos al son de la canción que aprendimos en la sesión 5 realizando las acciones que nos indica.

¿Cómo está ahora nuestra respiración? ¿Qué ha cambiado?

P. CENTRAL:

■ SOMOS UN GLOBO (INDIVIDUAL)

Tomamos aire por la nariz (inspiramos) y nos inflamamos realizando el gesto con todo el cuerpo (mofletes incluidos). Ahora nos desinflamamos soltando el aire (espirando) por la boca haciendo pedorretas. Repetimos varias veces.

■ EL ABECEDARIO CON GLOBO (PEQUEÑOS GRUPOS)

Ser pirata no significa ser analfabeto como Malauva. A ver hasta qué letra consigue cada equipo llegar tocando el globo con las partes del cuerpo que indique el capitán. Los 4 jugadores de cada equipo numerados para tocar alternativamente en orden. Nadie puede dar 2 veces seguidas. Cada vez que se hace un toque se va cantando en voz alta la letra del abecedario que corresponde. Si el globo toca el suelo o se incumple una norma se empieza de nuevo. Partes del cuerpo: manos, muñecas y cabeza, pies y rodillas.

Preguntas para la reflexión: ¿Da igual cómo se golpee el globo para que los compañeros puedan darle mejor? ¿Os habéis organizado de alguna manera para darle mejor al globo?

- Vamos a respirar sólo por la nariz. ¿Podemos hacerlo sólo por la boca? ¿y por las orejas? ¿Quién sabe por dónde es mejor tomar el aire, por la nariz o por la boca? Nuestra respiración se ha vuelto a calmar, pero por poco tiempo

■ LUCHA PIRATA DE PAÑUELOS (PAREJAS)

En parejas, quitar el pañuelo que el compañero lleva enganchado en la parte de atrás del pantalón a nivel de la cintura. Hacer cambios de parejas frecuentes.

■ FUTBOLÍN DE SOPLIDOS (PAREJAS)

Con pelotitas de papel. Uno hace la portería con las manos y el otro con 5 soplidos intenta marcar gol desde cierta distancia. Una jugada de ataque cada uno cuidando de tomar el aire por la nariz y soplando fuerte pero dirigiendo el chorro de aire hacia la bola. ¿Qué era mejor, soplar suave o fuerte? ¿Por qué a algunas personas, a pesar de soplar fuerte, casi no le avanzaba la pelota?

VUELTA A LA CALMA:

RELAJACIÓN (INDIVIDUAL)

Sentados en el suelo al estilo indio. Cerramos los ojos y centramos nuestra atención en la respiración notando como el aire entra y sale por la nariz. A ver quién es capaz de notar el fresquito del aire al pasar por la nariz.

Ahora respiramos en colores. Igual que antes pero imagino y veo en mi mente que el aire que entra por mi nariz es de color blanco, azul, verde, amarillo, naranja, rojo,

| | | | |
|--|---|-------------------------------|-----------|
| UNIDAD DIDÁCTICA: LOS PIRATILLAS... ESQUEMA CORPORAL | | CICLO 1º | 2º curso |
| SESIÓN: LA BÚSQUEDA DEL TESORO | | | Nº: 10/10 |
| OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS | <ul style="list-style-type: none">• Mejorar su capacidad de orientación a partir de la lectura de un plano-croquis.• Autoevaluar su trabajo y la unidad didáctica.• 5- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego.• 6- Disfrutar con el juego y reconocer que con él se hace actividad física. | | |
| ESPACIO: Patio | | DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA | |
| MATERIAL: Fotocopias del plano, balizas y tesoro de perlas o monedas de chocolate. Fichas de autoevaluación. | | | |
| METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado y mando directo. | | | |

P. INICIAL:

LOS PIRATAS... ROJOS (PAREJAS – GRAN GRUPO)

Todos en parejas. Cada pareja, unidos de la mano, forma un barco. El barco de los piratas... rojos (u otro color elegido por el peto o la ropa de los miembros de la pareja), persigue a los demás. Cuando tocan a otro barco lo dejan inmóvil en la posición de cogidos con las dos manos en alto como si formaran un puente. El resto de barcos libres pueden salvar a los destruidos pasando una pareja bajo el puente. El objetivo de los piratas destruir todos los barcos inmovilizándolos; el de los barcos ayudarse para sobrevivir. Varios cambios.

P. CENTRAL:

BÚSQUEDA DEL TESORO (PEQUEÑOS GRUPOS)

De todos es conocida la afición de los piratas por encontrar tesoros escondidos. Para ello utilizaban mapas como los que tengo aquí. En ellos se ha representado el patio del colegio de una forma sencilla, marcando con círculos y números los lugares dónde se han escondido 6 piratas.

Jugamos en equipo de unos 4-5 niños. El/la capitana/a lleva el plano y un lápiz para anotar el nombre del pirata encontrado en la hoja de control que hay dibujada. Respetamos las reglas de los buscadores de tesoros: Todo el equipo va junto, nadie se separa, y no se toca ninguna baliza.

Si consiguen descubrir a los 6 piratas, les daré la pista del lugar dónde se oculta el cofre del tesoro.

V. CALMA:

- ¿Cómo repartimos el tesoro?, ¿Todos debemos recibir al menos una moneda o una perla?, ¿Quién lo repartiría?, ¿Quién se lo quedaría todo para él?, ¿Sería justo? ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO CON ESTA AVENTURA?
- **Para comprobar si es cierto que hemos aprendido a respetarnos os voy a entregar la ficha del PIRATA para que evaluéis vuestro trabajo de piratillas y la unidad.**

ANEXO 1: ADAPTACIÓN DE LA FICHA DE AUTOEVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO

LOS PIRATAS NOS EVALUAMOS

Piratilla:

CICLO 1º

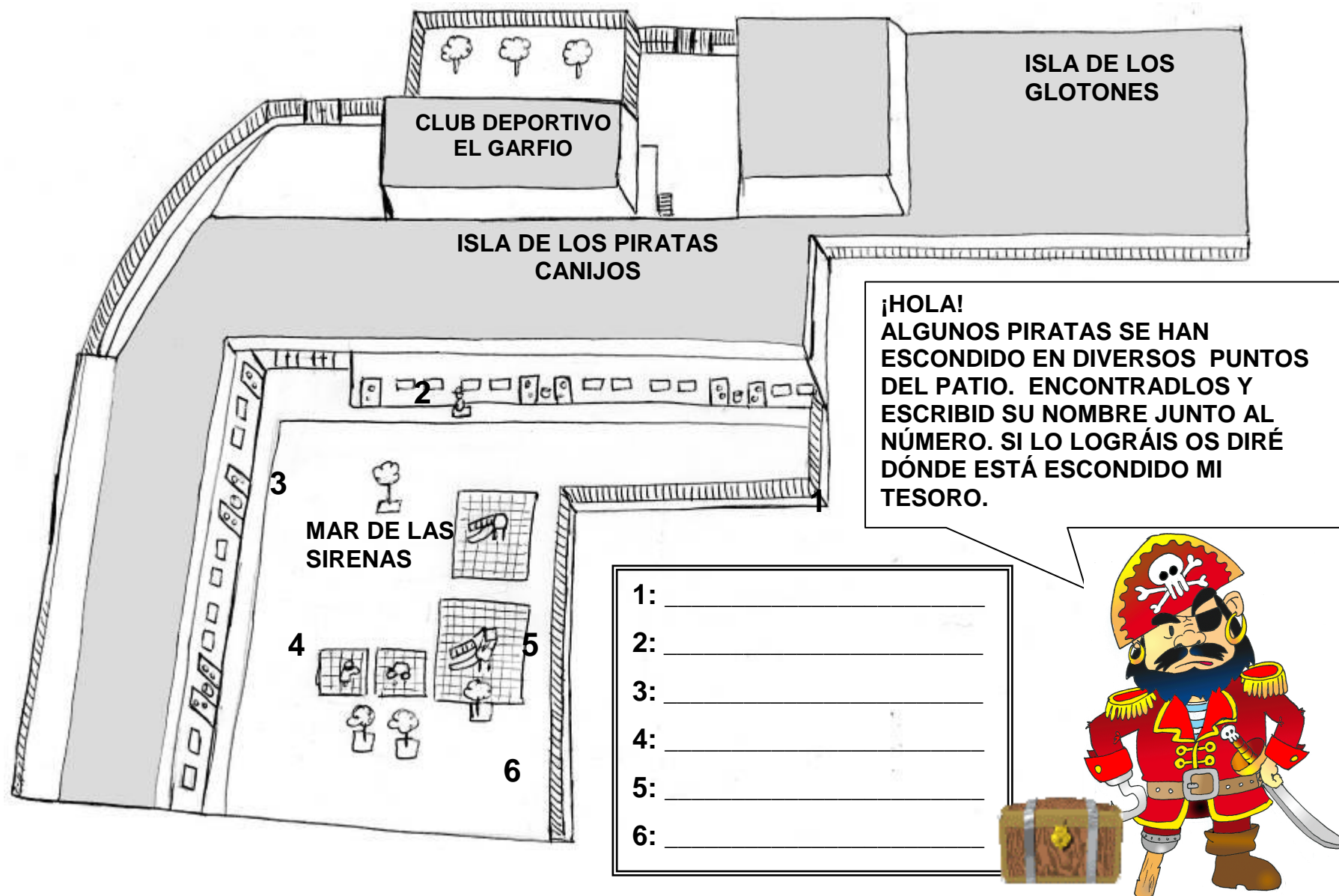
Curso: 2º

1= NUNCA; 2 = A VECES; 3= A MENUDO; 4= SIEMPRE

| FICHA DE AUTOEVALUACIÓN | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| 1. En juegos como <i>la isla de los colores</i> , <i>el código pirata</i> o el empujón reconozco los diferentes sonidos y colores o cuando me toca el compañero y reacciono de la forma acordada. | | | | |
| 2. Reconozco y señalo el cuello, columna vertebral, hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos en los juegos o durante los bailes que hemos hecho. | | | | |
| 3. Me doy cuenta cuando inspiro y cuando espiro, si lo hago por la boca o por la nariz y si respiro fuerte o suave, en los juegos de respiración o durante las relajaciones. | | | | |
| 4. Mantengo el equilibrio sobre el banco sueco y me desplazo por él de formas variadas y en diferentes posturas sin caerme. | | | | |
| 5. Participo en los juegos respetando las normas y a los compañeros. | | | | |
| 6. Me he divertido con los juegos y me doy cuenta de que con ellos se hace actividad física. | | | | |
| 7. Me he esforzado en realizar bien las tareas para casa. | | | | |
| 8. Puntúa de 1 a 10 la unidad que acabamos de hacer siendo 1 la peor nota y 10 la mejor. | | | | |
| 9. Escribe la nota de 1 a 10 que tú te pondrías en esta unidad según tu esfuerzo, interés, comportamiento y resultados. | | | | |



ANEXO 2: ADAPTACIÓN TRIDIMENSIONALIZADA DEL PLANO DEL COLEGIO PARA EL JUEGO DE ORIENTACIÓN



Próxima entrega. Ejemplificación de unidad didáctica de 2º ciclo de primaria:

10.2. Ejemplificación de una UD para segundo ciclo.

