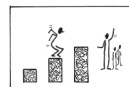


COMPETENCIAS BÁSICAS								
	Competencia en comunicación lingüística.	Competencia matemática.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.	Tratamiento de la información y competencia digital.	Competencia social y ciudadana.	Competencia cultural y artística.	Competencia para aprender a aprender.	Autonomía e iniciativa personal.
UNIDADES DIDÁCTICAS. SEGUNDO CURSO	Empezamos el segundo curso.	X	X		X			X
	Conozco y controlo mi cuerpo.			X	X	X		X
	Esquema corporal.	X		X	X	X		X
	Desarrollo sensorial.	X		X	X	X		X
	Respiración, relajación y actitud postural.	X		X	X	X		X
	Equilibrio.	X		X	X	X		X
	Orientación espacial.	X	X	X	X	X		X
	Percepción espacio – temporal.			X		X	X	X
	Expresión corporal.	X				X	X	X
	Coordinación óculo manual.					X		X
	Coordinación dinámica general.			X		X	X	X
Actividades en la naturaleza y patio.	X		X		X	X	X	

Unidad Didáctica: **IV. Desarrollo sensorial**

Sesión núm.: **5**

Competencias básicas:



Objetivos

- Desarrollar el sentido kinestésico y del equilibrio.

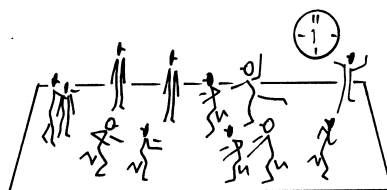
Materiales

- Pañuelos, banco suecos, tizas, colchonetas y espalderas.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

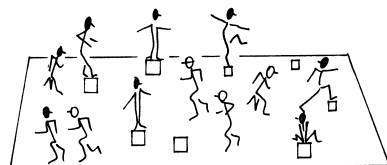
Parte inicial

- **“Congelado”**. El equipo azul “pesca” y a los que toca se han de quedar inmóviles, congelados, firmes. Cualquier compañero que les de un caluroso abrazo, les libera.

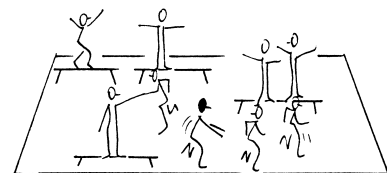


Parte principal

- **“Alturitas”**. Colocamos bancos suecos dispersos por el espacio. Comienza el juego todos situados en una altura, excepto el grupo que “se queda”, que está en el centro del gimnasio.

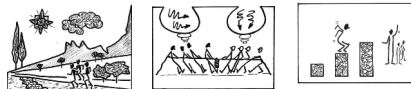


A la señal del profesor hay que bajar de la alturita en un tiempo máximo de 5 segundos (consigna: contar hasta 5) y cambiar de sitio. Los que “pescan” deben identificarse de algún modo (mano en alto, pañuelo, peto, etc.) y el que es tocado pasa a “pescar”, cogiendo la identificación correspondiente. El juego termina cuando todos hayan sido tocados alguna vez.



- **Ejercicios de equilibrio sobre bancos suecos:**

0. Trabajamos sobre diferentes puntos de apoyo: sobre un pie (brazos en alto, brazos en cruz, inclinados adelante, etc.), apoyados en un pie y una mano, apoyados en las dos rodillas, etc. ¿Quién hace otros apoyos? Todos subidos en un banco con un sólo punto de apoyo.
1. Desplazarse: andando, corriendo, de espaldas, a la pata coja.
2. Desplazarse en cuadrupedia.

Unidad Didáctica: **XI. Coordinación dinámica general**Sesión núm.: **2****Competencias básicas:****Objetivos**

- Realizar y mejorar las formas básicas de desplazamientos.
- Coordinar varias posibilidades de desplazamientos.

Materiales

- Cuatro pelotas blandas y una barita mágica (un palito delgado terminado en una estrella plateada).

DESARROLLO DE LA SESIÓN**Parte inicial**

- **“Merlín El Encantador”**. Uno de los alumnos con un peto azul, “Merlín”, persigue a los demás para encantarlos con su varita mágica. Cuando les toca desaparecen, moviéndose en línea recta por el espacio con los pies pegados uno tras otro arrastrándose muy despacio. Si chocan contra una pared u otros “encantados” rebotan y cambian de dirección. Si encanta a todos se comienza otro juego, si no se cambia de “Merlín” cada 3 minutos.
Variante: Si chocan contra una pared u otros “encantados”, se libran volviendo a correr.

**Parte principal**

- Todo el grupo disperso por el gimnasio:
 - Pasead de un lado a otro tranquilamente, sin prisa, cambiando de dirección y sin tocarse.
 - Nos desplazamos dando pasos lo más grandes posibles, como si fuésemos auténticos gigantes.
- ¿Y si fuéramos enanitos?
- Corremos de un lado a otro del gimnasio sin chocarnos con nadie.
- Nos desplazamos dando saltos a derecha e izquierda con el pie correspondiente.

