



<b>UDI. N° 4:</b> Somos equilibristas	<b>CICLO:</b> 1º <b>NIVEL:</b> 1º y 2º	<b>CONTENIDO:</b> Equilibrio estático y dinámico. <b>Nº SESIONES:</b> 6
---------------------------------------	---	--

### UBICACIÓN EN LA PD: TEMPORIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En esta unidad queremos que el alumno trabaje y afiance el equilibrio estático y dinámico a través de diferentes juegos y ejercicios.



OBJETIVOS CON LOS QUE SE RELACIONA		BLOQUES	CONTENIDOS
NORMATIVOS	DIDÁCTICOS		
Ver los objetivos generales de etapa  K, b, c, d y m.  Ver los objetivos generales de área  1, 2, 4, 6 y 7.	1. Dominar el equilibrio tanto estático como en movimiento. 2. Adaptarse a las diferentes situaciones del juego. 3. Conocer otras posibilidades motrices. 4. Realizar reequilibrios con diversos materiales. 5. Mantener unas correctas normas de seguridad para evitar accidentes.	II. La Educación física como favorecedora de salud.  IV. El juego y el deporte escolar.	1. El movimiento asociado a distintas estructuras rítmicas. 2. Participación activa, desinhibida y espontánea en todas las tareas del movimiento corporal con intencionalidad expresiva. 3. Valorización del esfuerzo de uno mismo y de los demás, disfrutando del uso expresivo del cuerpo. 4. Descubrimiento y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento. 6. Disfrute mediante la expresión y comunicación a través del propio cuerpo. 7. Los desplazamientos y saltos. 8. Lateralidad.

CONTENIDOS INTERDISCIPLINARES	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS TRANSVERSALES
Ciencias naturales. Ciencias sociales. Inglés. Educación artística.	Aprender a aprender. Social y cívica. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia digital. C. En comunicación lingüística.	Educación para la igualdad. Educación para la salud. Educación vial. Educación para el consumidor. Educación medio ambiental. TAC y fomento de la lectura.





VALORACIÓN DE LO APRENDIDO		
INDICADORES DE LOGRO/ESTÁNDARES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS
1. Valora el esfuerzo individual y el de sus compañeros. 2. Mantiene el equilibrio estático y en movimiento con diferentes apoyos. 3. Realiza correctamente los ejercicios propuestos. 4. Es capaz de reequilibrarse adecuadamente. 5. Respeta a sus compañeros y las reglas de juego. 6. Respeta las normas de seguridad de las diferentes actividades.	Ver Criterios de evaluación. Primer Ciclo  1 3 10	Observación directa Registro anecdótico Rúbricas Lista de control Escala de valoración.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
O. METODOLÓGICAS	MATERIALES	ESPACIOS
Estilos: Estilos participativos, socializadores y asignación de tareas. Estrategia: global y analítica. Organización: individual y grupos reducidos. Circuitos y stand con diferentes postas.	Bancos suecos, cuerdas, bandejas, copas de plástico, conos, pelotas, picas, bicicletas, patinetes, monopatines, zancos, aros. Espalderas del gimnasio. Bicicletas, monopatines, patinetes, casco. Videos, carnet conducir fotocopiado.	Pista exterior de uso polivalente. Gimnasio. Pueblo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<p><b>SESIÓN 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción a la unidad. Explicamos qué es el equilibrio y los reequilibrios y cómo los vamos a trabajar.</b></li> <li>• <b>En gran grupo:</b> Corremos y frenamos en seco a pata coja cuando suena el silbato, alternando pies. Variante: corremos y frenamos en seco.</li> <li>• <b>Pillapilla a pata coja:</b> Los flamencos: Un niño la queda y tiene que pillar a sus compañeros, cuando van a ser pillados pueden quedarse en estatua a la pata coja y evitar que los pillen. Deberán permanecer en esa posición hasta que algún compañero/a lo rescate tocándole. Si son pillados antes de ponerse a la pata coja, se la quedarán.</li> <li>• <b>Come cocos:</b> Es un juego en gran grupo donde uno de los niños la queda a pillar. Sólo se puede correr por las líneas que forman el campo de fútbol y baloncesto. Quien se salga de esas líneas la quedará. El que la queda es el come cocos y debe ir corriendo con los brazos abiertos y diciendo ¡ñan, ñan!</li> <li>• <b>Cruzar el río:</b> Se hacen cuatro equipos y se colocan en fila india y en paralelo al resto de equipos. Cada equipo tendrá cinco aros, ladrillos, picas, etc. El juego consiste en hacer un recorrido desde un extremo del campo a otro, pasándose los aros, ladrillos. . . unos a otros para formar un río y llegar hasta la orilla. A la señal de ¡ya!, el primer niño de la fila colocará en línea resta un aro, ladrillo. . . y se meterá dentro de él. El segundo niño de la fila le pasará al primero otro material, éste lo colocará más allá del otro, de manera que el segundo niño pueda colocarse encima de otro material. Así los niños que aún están en la orilla, seguirán pasando materiales hasta que todos puedan subirse encima de alguno. No podrán salirse ni caerse porque si no deberán volver a empezar el recorrido. Para ir avanzando, el último niño deberá ir recogiendo materiales e ir pasándoselos al primero para que los vuelva a colocar. Éste lo colocará y todos se desplazarán un puesto más adelante. Y así sucesivamente hasta llegar a la orilla contraria del río. Ganará el equipo que antes lo consiga.</li> </ul>

