

**PRIMER CICLO
UNIDAD DCA. 2**

**“¿PA DONDE
VOY?”**



¿PA DONDE VOY?


1. INTRODUCCIÓN.

En esta unidad vamos a trabajar la lateralidad de los alumnos y el movimiento por el espacio. Saber utilizar bien el espacio le va ayudar al alumno a ser cada vez más autónomo.


| 2. OBJETIVOS |
|---|
| 3. Afirmar la lateralidad en si mismo y en los demás. |
| 4. Reconocer, utilizar y elaborar respuestas en diversas situaciones en el espacio. |
| 10. Mostrar una actitud de respeto y cuidado con su cuerpo y el de los demás. |
| 11. Desarrollar la autonomía personal. |
| 12. Participar de forma activa y espontánea en todas las áreas |


| 3. CONTENIDOS | 4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
|--|--|
| C.3.1. Lateralización sobre si mismo y sobre los demás. P.3.1. Afirmación de la lateralidad sobre sí mismo, la de los demás, relación con los objetos del entorno. C. 4.1. Relaciones espaciales: sentido y dirección, orientación y simetrías con respecto a los demás. Relaciones topológicas, organización de éste. P.4.1. Iniciación en la estructura y percepción del espacio. P.4.2. Desplazamientos y exploración sobre trayectorias son consignas de direccionalidad y opuestas, predeterminadas. P.4.3. Reagrupaciones, localizaciones y evoluciones. A.4.1. Respeto y saber cumplir las normas y compartir los espacios de acción con los demás. | 5. Conoce la derecha y la izquierda de su cuerpo. 8. Sabe cambiar la trayectoria. 9. Se agrupa rápidamente con otros niños. 10. Conoce y practica las distintas formas de desplazamiento en el espacio. 11. Tiene buena coordinación ojo-mano y ojo-pie. |

| | |
|---|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 1</p> | <p>Objetivos de la sesión: Reagrupaciones, localizaciones y evoluciones.</p> <p>Material: Bancos suecos, pulseritas de lana para la mano derecha.</p> |
| <p>Los paquetes: los alumnos van corriendo por el campo y a la señal se agrupan según el número que se diga.</p> <p>Las mariposas pegajosas: los alumnos se desplazan en cuclillas, cuando se cansan se ponen de pie para descansar. Si se encuentran con otro compañero chocan sus manos.</p> <p>Por arriba o por abajo: los alumnos se disponen por parejas, uno se coloca a cuatro patas y el otro debe franquearlo por donde le indique el compañero (por arriba, por abajo por la derecha, ...)</p> <p>Con bancos suecos: colocamos dos filas de dos bancos suecos, los alumnos se colocan en fila en frente de los bancos. A la señal:</p> <ol style="list-style-type: none"> desplazarse por el lado de los bancos, tocándolo con la mano derecha. Ídem izquierda. Ídem con el pie derecho. Ídem con el pie izquierdo. Ahora andaremos por encima de los bancos, cuando llegamos al final saltamos. Ídem corriendo. Hacer algún ejercicio propuesto por los alumnos. <p>A bous: colocamos los bancos formando una plaza, un alumno paga y los demás huyen, la barrera será subirse al banco sueco. Si el toro pilla a alguien, este pasará a ser torero.</p> <p>Vuelta a la calma: juego de las estatuas: por parejas, uno se tumba y se relaja, el otro tiene que moldear la figura.</p> | <p>OBSERVACIONES</p> <p>Colocar las pulseritas antes de iniciar la sesión.</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> | |


| | |
|---|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 2</p> | <p>Objetivos de la sesión: Reconocer el espacio que le rodea y asociarlo a una tarea.</p> <p>Material: aros</p> |
| <p>Juego: “peixets a l’aigua” ponemos aros por el suelo, uno paga que dice peixets a l’aigua, entonces salen todos corriendo de su aro para buscar otro aro diferente, en ese trozo los alumnos pueden ser pillados.</p> <p>Las cuatro esquinas: hacemos 5 equipos. Colocamos 4 esquinas marcadas, de un cuadrado, marcamos también el centro del este, aquí se colocará el equipo que la queda., los otros cuatro equipos se colocan en una esquina, cada uno. A la señal del maestro han de cambiar de esquina, los del centro intentarán pillar una esquina.</p> <p>Los aviones: los niños comienzan de tumbados a calentar motores, después sacan las ruedas (nº: 1 - levantarse) después sacan las alas (nº: 2 - abrir brazos), nº: 3 - volar, nº: 4 – volar como un helicóptero.</p> <p>Estatuas en grupo: se hace un círculo, sale uno al centro y hace una postura, los demás le imitan</p> | <p>OBSERVACIONES</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> <p style="text-align: center;"></p> | |


| | |
|---|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 3</p> | <p>Objetivos de la sesión: Elaborar respuestas frente a un estímulo.</p> <p>Material:</p> |
| <p>Caminamos:</p> <ul style="list-style-type: none">i. Con pasos cortos,j. Con pasos largos,k. De lado,l. De puntillas,m. Medir el patio con pasos muy largos. <p>El flautista de Hammelin: cuando suena el pito, los alumnos se mueven al ritmo del silbato.</p> <p>Torito en alto: uno paga que intenta pillar a los demás, estos para estar en barrera, se tiran al suelo levantando brazos y piernas.</p> <p>Pegar figuras (por parejas). Uno persigue al otro, si el delante se queda parado, el detrás se ha de quedar parado también. Así hasta que se vuelve a poner en marcha.</p> <p>El perro y los conejos: los alumnos por parejas, forman un círculo, uno de la pareja se coloca delante y el otro detrás, en el centro del círculo, colocamos un cazador. Los jugadores de delante se pondrán con las piernas abiertas, los de detrás agachados, se asomarán por debajo de las piernas, el perro ha de intentar cazarlos, tocándoles la cabeza, al que toque pasa a ser perro.</p> | <p>OBSERVACIONES</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 4</p> | <p>Objetivos de la sesión: Respetar las normas de los juegos. Utilizar ambos lados del cuerpo de manera coordinada</p> <p>Material: Una pelota de plástico por alumno. Bancos suecos</p> |
| <p>Tocapelotas: varios alumnos con una pelota (4), deberán ir a tocar a los demás, cuando pillen a alguien este deberá sentarse en el suelo, los últimos cuatro jugadores pillados serán los que pagarán, a la siguiente partida.</p> <p>Repartimos una pelota por jugador, experimentación, observamos que hacen los alumnos.</p> <p>Lluvia de pelotas: dejamos las pelotas por el gimnasio, los alumnos se colocan en un extremo. A la señal, todos corren a por las pelotas y las lanzan hacia arriba, una tras otra sin parar.</p> <p>Vaciar el campo: hacemos dos equipos, colocamos unos bancos que van a servir de red, a la señal los alumnos lanzan balones hacia el otro campo. A la siguiente señal, hay que parar de lanzar, el equipo que menos pelotas tiene en su campo gana.</p> <p>Apnea: todos sentados alrededor del maestro, cuando éste dice “ya”, hay que aguantar la respiración, hasta la siguiente señal.</p> | <p>OBSERVACIONES Para incentivar a los alumnos para que no se dejen pillar, ya que mis alumnos de primer ciclo, les gusta pagar y se dejan coger</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> <p style="text-align: center;"></p> | |

| | |
|---|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 5</p> | <p>Objetivos de la sesión: Experimentación de la lateralidad</p> <p>Material: Aros, 4 pelotas</p> |
| <p>Tocapelotas I: varios alumnos con una pelota (4), deberán ir a tocar a los demás, cuando pillen a alguien este deberá sentarse en el suelo, habrá un jugador que llevará un pañuelo en la mano y que irá salvando a los demás.</p> <p>El rodeo: cuatro alumnos con un aro, intentarán cazar a los demás, al que pillen paga.</p> <p>El atasco: se colocan formando un círculo tantos aros, como alumnos hay. Cada alumno se coloca dentro de un aro. El maestro irá indicando la dirección en que han de ir: derecha, todos cambian un aro hacia la derecha; izquierda, todos cambian un aro hacia la izquierda. Si el maestro dice atasco, entonces cada alumno se dirigirá al aro que quiera.</p> <p>Somos globos: todos los alumnos tumbados en el suelo, el maestro hace como si inflara un globo, los alumnos van imitando al globo, el maestro mantiene la boquilla del globo cerrada y de repente la suelta, entonces los alumnos también deben imitar este movimiento</p> <p style="text-align: center;"></p> | <p>OBSERVACIONES</p> <p>Variantes: saltar a la pata coja, a cuatro patas, apoyando solo la mano derecha,...</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> | |

| | |
|--|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 6</p> | <p>Objetivos de la sesión: Control de los movimientos en el espacio</p> <p>Material: Tizas.</p> |
| <p>A bous.</p> <p>Dos grupos: un grupo en un extremo del campo y otro en el otro extremo, a la señal ambos equipos pasan de un extremo al otro, el equipo que primero llega completo al otro extremo se anota un punto.</p> <p>Bombilla: uno se tumba en la línea de penalti, los demás se colocan en el centro del campo. El tumbado grita el nombre de un compañero, este va corriendo, salta al tumbado y dice el nombre de otro compañero, se coloca dentro de la portería, así hasta que saltan todos, el último dice la palabra bombilla, entonces todos salen corriendo hasta el centro, el tumbado se levanta y persigue a todos los demás para coger a alguien antes de que lleguen al centro.</p> <p>El museo: por parejas uno se tumba y el otro dibuja su silueta.</p> | <p>OBSERVACIONES</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> <div data-bbox="614 1131 938 1272" data-label="Image">The logo for 'efprimaria.com' features a stylized lowercase 'ef' in a rounded, bubbly font. To the right of the 'ef', the word 'primaria.' is written in a similar rounded font, with 'com' in a smaller, simpler font below it.</div> | |

| | |
|---|--|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 7</p> | <p>Objetivos de la sesión:</p> <p>Material: Un pañuelito</p> |
| <p>El hombre de hielo y la dama de fuego: tres alumnos/as pagan son los hombres de hielo y uno/a es la dama de fuego. Los que pagan cuando tocan a alguien los dejan congelados y se quedarán en esa posición hasta que los salve la dama de fuego.</p> <p>El pañuelito: explicar el juego y jugar.</p> <p>El perro y los conejos: los alumnos por parejas, forman un círculo, uno de la pareja se coloca delante y el otro detrás, en el centro del círculo, colocamos un cazador. Los jugadores de delante se pondrán con las piernas abiertas, los de detrás agachados, se asomarán por debajo de las piernas, el perro ha de intentar cazarlos, tocándoles la cabeza, al que toque pasa a ser perro.</p> | <p>OBSERVACIONES</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> <div style="text-align: center;"></div> | |

| | |
|---|---|
| <p>Ciclo: Primero</p> <p>Nivel: 1º y 2º.</p> <p>Nº de sesión: 8</p> | <p>Objetivos de la sesión: Repaso</p> <p>Material: Opcional</p> |
| <p>Hacemos aquellos juegos que creemos que se han quedado más colgados, por los diferentes motivos</p> <p style="text-align: center;"></p> | <p>OBSERVACIONES</p> |
| <p>Registro anecdótico:</p> | |