

# Unidad didáctica Psicomotricidad

1º Ciclo de Primaria  
Proyecto Ludos

Educación Física  
Educación Primaria  
Ministerio de Educación y Ciencia

## 1) INTRODUCCIÓN

### 1.1 Edades a que va destinada.

Alumnos y alumnas de 1º Ciclo de Educación Primaria (6-8 años)

### 1.2 Duración.

7 sesiones

### 1.3 Propósito general.

Con esta unidad trabajaremos la psicomotricidad a través de los conceptos arriba-abajo, dentro-fuera, delante de-detrás de, delante-detrás, cerca-lejos y derecha-izquierda, mediante diversas actividades que se le presentan al alumnado ambientadas en el mundo del circo.

### 1.4 Proyección social.

La relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea se verá favorecida por el dominio del movimiento corporal, siendo el medio para conseguirlo, el desarrollo de la psicomotricidad.

Con estas sesiones se pretende que el niño desarrolle de forma global las capacidades físicas básicas, propiciando situaciones de ayuda, cooperación, integración, inclusión, socialización, convivencia,... mediante actividades grupales no excluyentes.

### 1.5 Justificación.

La opción psicomotriz se contempla, en el actual sistema educativo, a lo largo de los ciclos de educación primaria.

Está demostrado que en esta etapa hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Por ello las actividades propuestas a lo largo de las sesiones de nuestra unidad didáctica desarrollan a través de la psicomotricidad, los aspectos anteriormente mencionados.

## 2) CONTEXTO CURRICULAR

### 2.1 Prerrequisitos: objetivos y contenidos.

Para un aprovechamiento óptimo de la unidad sería aconsejable que el alumno/a, haya trabajado los siguientes aspectos:

- Conocer los distintos segmentos corporales
- Inicio en desplazamientos básicos
- Utilización de reglas sencillas en situaciones de juego.

### 2.2 Relaciones de interdisciplinariedad con otras áreas.

La relación de interdisciplinariedad con otras áreas es un aspecto clave en la Educación Física. En este caso en concreto podemos hablar de los siguientes aspectos:

- **Lengua:** Al facilitar la adquisición de nuevo vocabulario asociado a la actividad física, y utilización correcta de la lengua para comunicarse.
- **Matemáticas:** Descripción de la situación y posición en el espacio con relación a uno mismo, a los demás y al entorno u objetos.
- **Educación Artística:** Elementos básicos del juego dramático y musical. Interpretación de signos y símbolos sencillos.

### 2.3 Objetivos.

#### 2.3.1 Objetivos de área.

- Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre.
- Utilizar, en la resolución de problemas motrices, las capacidades físicas básicas y las destrezas motrices, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones.
- Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Colaborar en juegos y actividades deportivas, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás, actitudes que favorecen la convivencia y que contribuyen a la resolución de conflictos de forma pacífica.

#### 2.3.2 Objetivos de ciclo.

- Resolver situaciones que exijan una percepción espacio-temporal más compleja mediante la introducción de elementos nuevos y en mayor movimiento.
- Participar en diversos tipos de juegos, aceptando las normas y el hecho de ganar o perder con algo propio de la actividad,

cooperando con sus compañeros u oponiéndose a ellos, en las ocasiones necesarias, de forma no agresiva.

- Desarrollar las cualidades físicas básicas: resistencia, flexibilidad, velocidad y fuerza a través de métodos globales de trabajo.
- Mejora de la espontaneidad y de la creatividad en el movimiento expresivo.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

### **2.3.3 Objetivos didácticos.**

- Participar activamente en situaciones colectivas de juego, con independencia del nivel alcanzado.
- Ser capaz de conocer diferentes tipos de juegos.
- Adquirir una correcta coordinación espacio-temporal.
- Mejorar el dominio del equilibrio, el esquema corporal y orientación espacial.

## **2.4 Contenidos.**

### **2.4.1 Conceptos.**

- Orientación en el espacio y en el tiempo.
- Descubrimiento del esquema corporal.
- Conceptos topológicos y espacio-temporales: arriba-abajo, dentro-fuera, delante-de-trás de, delante-de-trás, cerca-lejos y derecha-izquierda.
- Las TIC's utilización y uso para la adquisición de conceptos.

### **2.4.2 Procedimientos.**

- Aplicación y desarrollo de las habilidades básicas.
- Adquisición de las nociones espaciales y temporales.
- Desarrollo de forma global las habilidades motrices básicas.

### **2.4.3 Actitudes.**

- Cooperar con los compañeros y participar en situaciones colectivas de juego con independencia del nivel alcanzado.
- Participación activa y con interés en el desarrollo de los juegos.
- Respeto a las normas y reglas del juego.
- Aceptación de las propias posibilidades y respeto a los demás.

### 3) Desarrollo de la unidad.

#### 3.1 Orientaciones metodológicas.

Teniendo en cuenta el enfoque globalizador que caracteriza a esta etapa educativa, el juego es una actividad imprescindible para el adecuado desarrollo físico, psíquico y social de los alumnos.

En la aplicación de las sesiones, el alumno no ha de ser un mero realizador de los juegos propuestos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista de su propia acción motriz.

El principal papel del educador es el de proponer objetos, situaciones, sonidos, etc...dejando a los niños explorar todos estos elementos y saber esperar a que en sus búsquedas los niños los necesiten.

#### 3.2 Actividades.

Las sesiones se componen de tres partes:

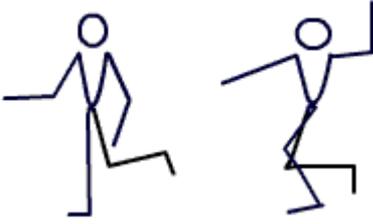
Puesta en acción, con juegos específicos para la toma de contacto y la puesta en funcionamiento del cuerpo que motivará al alumno para el desarrollo de la sesión.

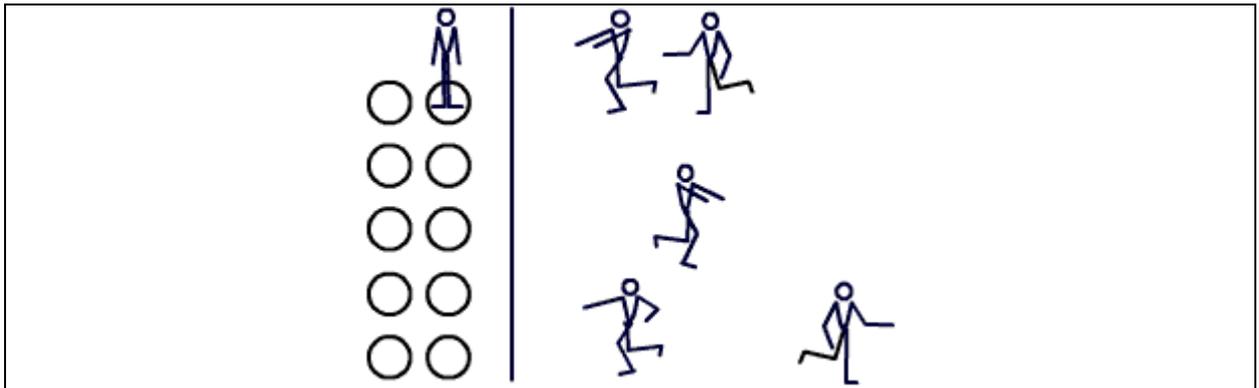
Parte principal, en donde se realizan actividades que desarrollen los conceptos a adquirir para el logro de los objetivos propuestos.

Vuelta a la calma, con juegos que pretenden la relativa normalidad del organismo y la adecuación anímica para una actividad posterior.

##### 3.2.1 Secuencia de sesiones.

Las seis primeras sesiones trabajan por separado cada uno de los conceptos topológicos y espaciales propuestos en los objetivos, mientras que en la séptima sesión se desarrollan conceptos psicomotrices finos mediante el uso de las nuevas tecnologías y que a la vez afianzan y sirven de repaso de los conceptos trabajados en las seis sesiones anteriores.

<b>Sesión:</b>	1ª
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos delante/detrás.
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>El espejo.</b>
Por parejas en frente uno del otro. Uno realiza una acción y el opuesto trata de realizar la misma acción. Pueden usar balones, cuerdas,...	
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>Atención, los mimos en acción!!</b>
<p>Unos son leones y otros domadores (el método de elección de león/domador puede ser por color de pelo, color de chándal, afinidad, o cualquier otro método de fácil comprensión e identificación), todos van corriendo aleatoriamente por el gimnasio, y cuando el profesor da un golpe de pandero, el domador se colocará DETRÁS del león (realizando movimientos de doma para guiarlo) y el león estará DELANTE.</p>	
	
Actividad:	<b>El tren de los payasos</b>
<p>Se organiza la clase en tres grupos, unos son domadores, otros son leones y otros son focas. El juego se desarrolla en la mitad del gimnasio, y en la otra mitad, hay dos filas de aros alineadas. El grupo de domadores irá cazando a las focas y a los leones, que escapan aleatoriamente por la mitad del gimnasio, cuando son pillados por los cazadores, les preguntan si son focas o leones, y tendrán que llevar al animal cazado a una jaula de DELANTE o a una jaula de DETRÁS.</p>	



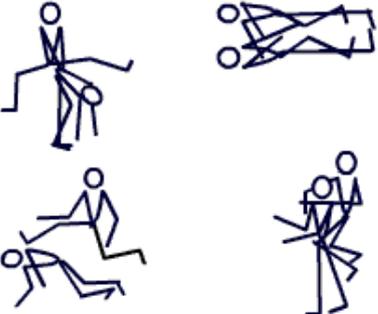
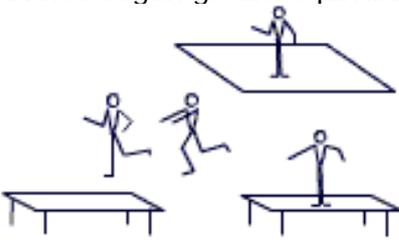
Actividad: **El tren de los payasos**

Se organiza la clase en tres grupos, unos son domadores, otros son leones y otros son focas. El juego se desarrolla en la mitad del gimnasio, y en la otra mitad, hay dos filas de aros alineadas. El grupo de domadores irá cazando a las focas y a los leones, que escapan aleatoriamente por la mitad del gimnasio, cuando son pillados por los cazadores, les preguntan si son focas o leones, y tendrán que llevar al animal cazado a una jaula de DELANTE o a una jaula de DETRÁS.

**VUELTA A LA CALMA**

Actividad: **Bomba**

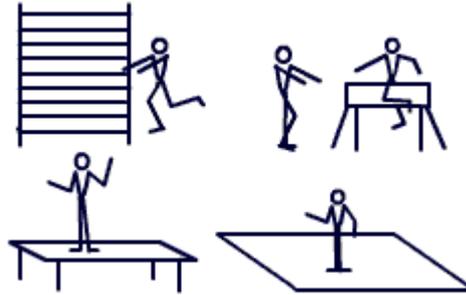
En corro menos uno que está en el centro. Los que están en el corro se van pasando una pelota en sentido contrario a las agujas del reloj. Mientras se va pasando la pelota, el del centro va contando hasta 30. Cuando llega hasta 10 levanta un brazo, cuando llega hasta 20 el otro, cuando llega hasta 30 da una palmada encima de su cabeza y grita ¡Bomba!. El jugador que tenga la pelota en ese momento pierde y se pone en el centro

<b>Sesión:</b>	2ª
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos arriba/abajo.
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo. Todo tipo de material de gimnasio: espalderas, colchonetas, plinton, bancos suecos, cuerdas, etc.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>¿Dónde estamos? Arriba o abajo</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Se colocan los niños distribuidos por todo el gimnasio en pareja. Y utilizamos una pareja de ejemplo para explicar lo que tiene que hacer cada pareja.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Nos colocamos por parejas y trabajamos diversas formas de colocarnos en clase <b>arriba o abajo</b> de nuestro/a compañera. Cuando estemos arriba, diremos nuestro nombre y estamos arriba. Lo mismo cuando estemos abajo. Utilizamos los ejemplos del esquema gráfico para desarrollar la actividad.</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> Colocarse según los compañeros que utilice el profesor. Atentos a las posiciones.</p>	
	
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>“El lobo y las cabritillas”</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Se sitúan las cabritas (niños/as) aleatoriamente esparcidos por el espacio situación de en el gimnasio.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Explicamos el cuento a los niños/as de “El lobo y las cabritillas” para introducirnos en este juego disponemos de varios bancos y colchonetas distribuidos por el gimnasio para que se puedan subir las cabritillas y no se las coma el fiero lobo.</p> <p>Para defenderse del lobo, las cabras se suben a los bancos o colchonetas a la vez que gritan: ¡arriba, arriba!. De este modo están a salvo.</p> <p>Si embargo, si el lobo grita: ¡abajo, abajo! no tienen más remedio que bajarse de los bancos y colchonetas y buscar corriendo otra donde subirse para huir del lobo.</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> Moverse según gritan: : ¡arriba, arriba!</p>	
	
Actividad:	<b>¡Cuando deja de sonar, todos arriba!!</b>
<p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Nos desplazamos por el espacio mientras suena música: un pandero y a una orden del profesor cuando se pare de sonar, tendremos que</p>	

subirnos a los elementos colocados por el gimnasio, colchonetas, bancos, espalderas...

Cada niño/a no podrá repetir de sitio en el que se subió.

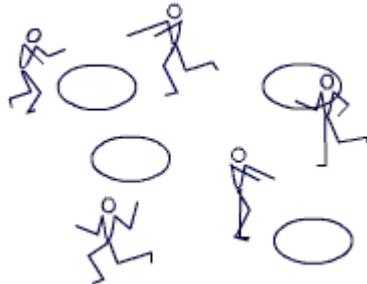
**Consignas a los alumnos:** Moverse según la pulsación del pandero. Atentos a las pausas.

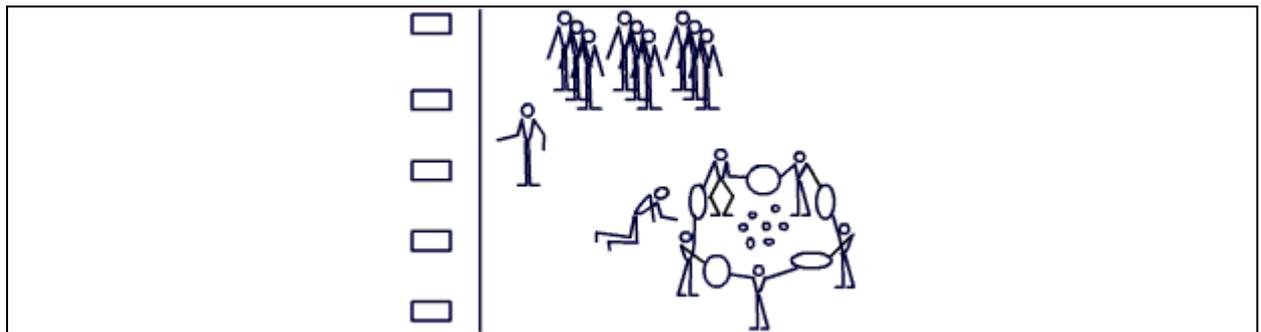


### VUELTA A LA CALMA

Actividad: **¡Pobre gatito!**

Nos colocamos sentados en corro situándose en el medio el que juega como gato. Se desplaza a cuadrupedia teniendo libertad para realizar gestos y sonidos propios de los gatos. Cuando quiera buscar una casa se parará delante de algún compañero y le saludará con tres "miau", éste deberá responderle acariciándole a la vez que le dice "pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito" procurando no reírse ni sonreír, pues si lo hace pasará a ser el gatito y el gatito ocupará su casa. Si no se ríe el gatito deberá ir a buscar otra casa.

<b>Sesión:</b>	<b>3ª</b>
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos dentro/fuera.
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo. Todo tipo de material de gimnasio: espalderas, colchonetas, plinton, bancos suecos, cuerdas, aros, etc.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>Animales dentro/fuera</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Se sitúan 10 aros aleatoriamente esparcidos por el espacio. Los alumn@s en situación de espera.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> El profesor golpea el pandero con un pulso constante, los alumn@s caminan a ritmo del pandero por todo el espacio, por fuera de los aros. Cuando el pulso para, el alumnado se tienen que situar dentro de los aros en el menor tiempo posible. Cuando empieza a sonar el pandero salen fuera de los aros y siguen desplazándose a ritmo, esperando la pausa para volverse a meter dentro de los aros. No puede haber más de tres personas dentro del mismo aro.</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> Moverse según la pulsación del pandero. Atentos a las pausas.</p>	
	
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>Operación circo</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Un grupo de 5 alumn@s sostienen los aros de forma que hagan un círculo, es decir niñ@, aro, niñ@... . Dentro del círculo hay pelotitas de pequeño tamaño. En otra zona del aula se colocan 4 cajas, con su correspondiente marca desde la que se harán los lanzamientos. Se agrupa al alumnado restante en cuatro grupos (payasos, malabaristas, domadores, magos). Posición de salida: los alumn@s en fila cada uno en su grupo, sólo saldrá un representante de cada grupo.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Cuando suene la música tienen que ir al centro del círculo a cuatro patas, a través de los aros sin tocarlos para coger las pelotitas que hay dentro, salir e ir a la marca de lanzamiento para intentar meter la pelotita dentro de la caja. Una vez lanzada la pelota saldrá su compañer@ y el se pondrá en la cola de su fila. Si tocan al entrar el aro tienen que colocarse en la cola de su fila. Si tocan al salir tienen que dejar la pelotita en el centro y colocarse en la cola de su grupo.</p>	



Actividad: **Circuito canguril**

**Situación inicial:** Colocamos los aros en fila con una separación aproximada del diámetro del aro. Los alum@s ahora son canguros tienen que superar el circuito.

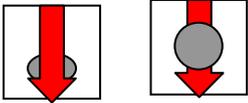
**Desarrollo de la actividad:** Los alum@s tienen que caer dentro del aro con los pies juntos, y con las piernas abiertas fuera del aro hasta completar la serie de aros. Los brazos los pueden llevar flexionados, tipo canguro, o con las manos en la cabeza haciendo de orejas.



### VUELTA A LA CALMA

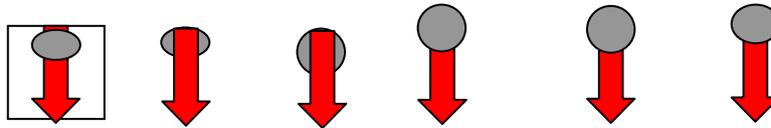
Actividad: **Circuito canguril (continuación)**

**Vuelta a la calma:** Para volver a la calma cada canguro tendrá un aro para irse a dormir dentro de él, mientras suena una música relajante, se estiran, bostezan.... se acurrucan, se duermen.

<b>Sesión:</b>	4ª
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos delante de.../detrás de....
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo. Todo tipo de material de gimnasio: espalderas, colchonetas, plinton, bancos suecos, cuerdas, aros, ladrillos, etc. Cartulinas de distintos colores y gomas.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>Animales del circo</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Se divide la clase en grupos de : jirafas, leones y domadores.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Nos movemos al ritmo de la música: las jirafas de puntillas con el cuello estirado, los leones rugiendo y los domadores en cuclillas como “vigilando”. Cuando pare la música, los domadores se sentarán y los animales se colocarán de pie detrás de los domadores. Al comenzar de nuevo la música, se repetirá lo mismo. Se hará 3 o 4 veces la actividad.</p> <p>Para finalizar la actividad con la música parada y domadores sentados en el suelo y los animales colocados detrás del domador, se le harán preguntas a los alumnos: “ ¿ Quien está delante de Fran?”, “ ¿Quién está delante de Pepe?”, “ ¿ Dónde está Pedro?”....</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> El grupo de jirafas deberá de moverse de puntillas con el cuello estirado, los leones rugiendo, y los domadores en cuclillas. Al parar la música, los domadores se sentarán en el suelo y los animales se colocarán detrás de ellos.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>Los payasetes</b>
<p><b>Situación inicial:</b> Somos payasos y andamos con zapatones muy grandes ( cartulina recortada en forma de zapato y enganchada con una goma al zapato). Con ladrillos se hacen torres de 7 u 8 ladrillos de altura, serán jaulas de animales.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Los niños se moverán al ritmo de un pandero, por entre las jaulas sin tirarlas, ni tocarlas.</p> <p>El pandero va sonando de forma continua y lenta y los niños se moverán a éste ritmo ( pun – pun –pun – pun – pun... ), cuando comience a sonar de forma rápida ( punpunpunpun,punpunpunpun,punpunpunpun ), cada niño cogerá un ladrillo de la torre ( jaula), lo colocará delante de él y cuando el pandero vuelva a sonar de forma continua y lenta comenzará a moverse de nuevo. Cuando el pandero vuelva a sonar de forma rápida, cogerá otro ladrillo, y así hasta 4 o 5 ladrillos por niño.</p> <p>Para volver a la calma, el pandero sonará de forma continua y lenta , como antes, y se dará un golpe fuerte, de vez en cuando, para que en ese momento, cada niño coloque un ladrillo en su sitio ( jaula)así hasta que estén todos colocados.</p> <p>Se repetirá el ejercicio colocando el ladrillo delante del niño o detrás del niño, según la consigna oral que de el profesor al comenzar a sonar el pandero de forma rápida : “delante”/ “detrás”. Sonará de forma rápida unos instantes, lo necesario para que el niño cambie la posición del ladrillo. Cuando el pandero suena de forma rápida el niño no se mueve, sólo cambia la posición del ladrillo.</p> <p>Igual pero la consigna “delante” o “detrás” se mostrará de forma gráfica ( dibujada en cartulinas cuando comience a sonar el pandero de forma rápida.</p>	
	

Delante    Detrás

A continuación se escribirá una secuencia en el encerado con los gráficos de “delante” y “detrás”



Un alumno deberá de leer el gráfico( detrás, delante, delante, detrás, detrás, detrás....) y al mismo tiempo, los compañeros ejecutarán las órdenes, colocando el ladrillo delante de ellos o detrás según corresponda.

Actividad: **Equilibristas y malabares**

**Desarrollo de la actividad:** Mitad de la clase son equilibristas y la otra mitad malabaristas, se identificarán por una cartulina colgada al cuello, de color rojo para los equilibristas y azul para los malabaristas.

Bailarán libremente al ritmo de la música por todo el espacio.

Cuando la música pare, unos pararán y los otros se colocarán teniendo en cuenta la consigna del profesor. Es decir, si el profe dice:

- “delante de los equilibristas”, los equilibristas quedarán estáticos en posición de pata coja ( de equilibrio), y los malabaristas deberán de colocarse delante de ellos.
- “ detrás de los equilibristas”, los equilibristas se quedarán estáticos y los malabaristas se colocarán detrás de ellos.
- “ delante de los malabaristas”, los malabaristas quedarán estáticos moviendo las manos como haciendo malabares, y los equilibristas se colocarán delante de ellos.
- “detrás de los malabaristas”, los malabaristas estáticos con el movimiento de manos citado y los equilibristas se colocarán detrás de ellos.

**Consignas a los alumnos :** “delante de los equilibristas”, “ detrás de los equilibristas”, “ delante de los malabaristas”, “detrás de los malabaristas”.

Actividad: **El tren del circo**

**Situación inicial:** Formar un tren con las consignas entregadas por escrito a cada alumno-a.

**Desarrollo de la actividad:** Cada alumno recibirá una consigna por escrito para colocarse según ésta ( “María delante de Juan”, “ Juan detrás de María”, “ Pedro detrás de Juan”, “Eva delante de Andrés y detrás de Pedro”...). Cuando suene la música bailaremos en el tren siguiendo el ritmo de ésta. Cuando pare la música, nos soltaremos del tren y haremos uno nuevo de forma aleatoria ( como coincida en ese momento), para volver a bailar.

Cuando pare de nuevo la música, nos sentaremos en el suelo manteniendo la forma del tren y cada niño, en orden, dirá delante y detrás de quién está.

**Consignas a los alumnos:** Cuando suene la música bailaremos en el tren al ritmo de ésta, cuando pare deshacemos el tren y haremos uno aleatoriamente. Al sonar la música volveremos a bailar, al parar de nuevo, nos sentaremos en el suelo manteniendo la forma del tren.

**VUELTA A LA CALMA**Actividad: **Mi payaso me dice**

**Situación inicial:** El profesor será un payaso del circo, con un gorro y con una nariz de payaso. Los alumnos están en situación de espera para comenzar a bailar cuando suene la música.

Desarrollo de la actividad: Los alumnos bailan al son de la música ( el público del circo), cuando ésta pare, el payaso tocará a los niños en la cabeza con su sombrero mágico ( a modo de varita mágica), y les dará de forma oral una consigna:

- " detrás de las colchonetas".
- " delante de las espalderas".
- " detrás de los aros".
- "delante de las cuerdas".
- "delante de la raya roja del suelo"....

Los alumnos a los que se les tocó deberán de colocarse según la consigna dada y una vez colocados el profesor hará preguntas a los otros alumnos sobre la posición que ocupa un determinado compañero:

- "¿ Dónde está colocada Marta?"
- " ¿ María está colocada detrás de los aros?"....

Al comenzar de nuevo la música empiezan otra vez el baile. Así 3 o 4 veces.

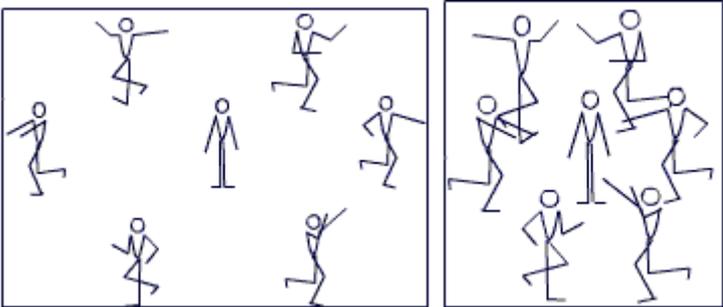
El rol de payaso lo desempeñarán también los alumnos, dando de ese modo ellos las órdenes.

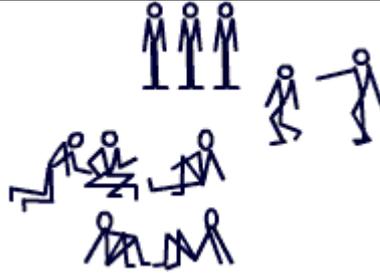
**Consignas a los alumnos:**

- " detrás de las colchonetas".
- " delante de las espalderas".
- " detrás de los aros".
- "delante de las cuerdas".
- "delante de la raya roja del suelo"....6

Vuelta a la calma: Para volver a la calma, ponemos música suave, y lentamente con voz tranquila y susurrada el profesor dirá lo siguiente:

" El público y el payaso están un poquito cansados, trabajaron mucho y se van quedando inmóviles, se sientan en el suelo, se tumban lentamente y van quedando poco a poco dormidos, cierran los ojos. Primero se duerme la cabeza, luego el cuello, luego los hombros, las manos, el tronco, las piernas y los pies.

<b>Sesión:</b>	5ª
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos cerca/lejos.
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo. Todo tipo de material de gimnasio: espalderas, colchonetas, plinton, bancos suecos, cuerdas, aros, ladrillos, etc.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>Guiar al burrito</b>
<b>Materiales:</b>	Aros y pañuelos para vendar los ojos.
<b>Organización inicial:</b>	Por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos vendados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.
<b>Desarrollo:</b>	El que está situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con otros burritos.
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>¡¡Somos globos!!</b>
<b>Desarrollo de la actividad:</b>	Un gran vendaval amenaza el circo, fuertes vientos que alcanzan los 200 kilómetros por hora, y nosotros somos simples globos mecidos por su imponente fuerza. Viene una ráfaga de viento y hace que los globos se ALEJEN del profesor. (Deben alejarse lo más posible del profesor). Otra ráfaga hace que los globos se ACERQUEN al profesor (deben acercarse al profesor). Se pueden variar las instrucciones poniendo objetos de referencia diferentes: alejarse/acercarse de las espalderas, bancos..
	
Actividad:	<b>Domadores de pulgas.</b>
<b>Desarrollo de la actividad:</b>	4 niños dispersos por el espacio. Los demás sentados todos juntos donde el profesor indique. Uno a uno el profesor va dando órdenes de dónde deben situarse:
<b>Consignas a los alumnos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• " Lucas cógete del brazo del niño más alejado de la puerta"</li> <li>• "María siéntate al lado del niño más cercano a las espalderas"</li> <li>• ...</li> </ul>



Opciones: Posteriormente los niños pueden indicar dónde se encuentran situados.

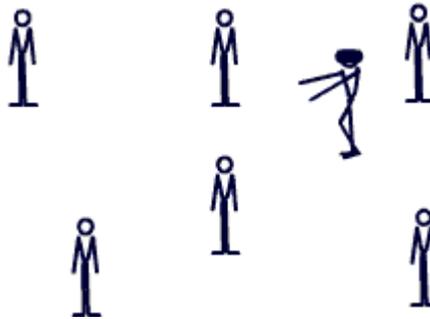
Actividad:

**¡¡Se ha perdido un niño en el circo!!**

**Desarrollo de la actividad:** Se distribuyen los niños por el espacio y un niño panda con los ojos vendados.

El profesor da el nombre de un niño y el que tiene los ojos vendados tiene que encontrarlo bajo las indicaciones de sus compañeros que solo pueden decir "cerca" o "lejos". Los demás niños no pueden moverse.

Panda el niño encontrado.



**VUELTA A LA CALMA**

Actividad:

**El pozo de mi casa**

**Organización inicial:** En corro. El profesor entre ellos.

**Desarrollo:** Se colocan una mano frente a sí con los dedos en la posición que tendrían si sujetaran un tubo. Esto representa "el pozo de mi casa". La nariz es "la azotea de mi casa". Las dos orejas son "la ventana derecha" y la "ventana izquierda de mi casa". El profesor va nombrando rápidamente cada uno de los lugares descritos de forma que los alumnos deben ir colocando el dedo índice donde corresponda. También se pueden nombrar dichos lugares en el compañero de la derecha y en el compañero de la izquierda. Así, la orden puede ser: "En la ventana izquierda del vecino de la derecha".

<b>Sesión:</b>	<b>6ª</b>
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos izquierda/derecha.
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Gimnasio o polideportivo. Todo tipo de material de gimnasio: espalderas, colchonetas, plinton, bancos suecos, cuerdas, aros, ladrillos, etc.
<b>PUESTA EN ACCIÓN</b>	
Actividad:	<b>Atención, los mimos en acción!!</b>
<p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Test de detección de la lateralidad. Mandamos realizar distintas acciones a todos los niños y vamos apuntando aquellos que la realizan con distinta mano lo que indicará en principio que son zurdos o ambidiestros.</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> Somos mimos. En el circo aparecen los mimos en la pista y realizamos las acciones sin utilizar objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abrimos la puerta de la nevera;</li> <li>- Cogemos un yogurt de fresa;</li> <li>- Le quitamos la tapa;</li> <li>- Cogemos una cuchara;</li> <li>- Lo comemos;</li> <li>- Pisamos el pedal del cubo de basura;</li> <li>- Tiramos el vaso vacío del yogurt;</li> <li>- Lavamos las manos;</li> <li>- Cogemos el cepillo de dientes;</li> <li>- Le echamos pasta dentífrica;</li> <li>- Nos lavamos los dientes;</li> <li>- Enjuagamos cogiendo agua en la mano;</li> <li>- Saludamos al público de la carpa.</li> </ul>	
<b>PARTE PRINCIPAL DE LA SESIÓN (LOGRO DE OBJETIVOS)</b>	
Actividad:	<b>El tren de los payasos</b>
<p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Aparecen los payasos en la pista montados en un tren. Todos los niños en una o en dos filas sentados en el suelo situados entre las piernas del niño de atrás.</p> <p>El tren va a circular por la pista esquivando a los elefantes, gorilas, cocodrilos, leones...</p> <p><b>Consignas a los alumnos:</b> El profesor da las indicaciones: "Atención un elefante, torcemos a la derecha...cuidado se ha escapado un oso polar, torcemos a la izquierda, cuidado que una jirafa está pasando con sus jirafitas, frenamos...aceleramos..."</p>	
	
Actividad:	<b>Los leones siameses.</b>
<p><b>Desarrollo de la actividad:</b> Nos desplazamos por el espacio mientras suena un pandero, unas palmas o música y a una orden del profesor formamos parejas unidos</p>	

por donde nos indiquen:

**Consignas a los alumnos:** "Juntos por parejas las manos/pies/rodillas/codos/hombros/talones /codos /muñecas) derechas/izquierdas."



### VUELTA A LA CALMA

Actividad: **Los fieros tigres de Bengala**

#### Desarrollo de la actividad:

Se colocan los niños en frente del profesor con un aro en el suelo y el domador va indicando lo que los fieros tigres tiene que hacer:

- Saltar dentro del aro.
- Saltar delante del aro.
- Saltar detrás del aro.
- Saltar a la derecha del aro.
- Saltar a la izquierda del aro.
- Poner la mano derecha a la izquierda del aro y el pie derecho dentro del aro.
- Poner la mano izquierda dentro del aro y la rodilla derecha a la izquierda del aro.

Todos los niños deben estar mirando al profesor para poder tomar bien las referencias espaciales.

<b>Sesión:</b>	<b>6ª</b>
<b>Objetivo específico de la sesión:</b>	Desarrollar la psicomotricidad fina utilizando las nuevas tecnologías, repasando los distintos conceptos topológicos y espaciales aprendidos
<b>Materiales e instalaciones:</b>	Sala de ordenadores.
<p>Actividad: <b>¡A la sala de ordenadores!</b></p> <p>Siguiendo las indicaciones del profesor, trabajan los conceptos espaciales y topológicos aprendidos en el gimnasio, a través de las diferentes interacciones informáticas de DIVERLAND..</p>	

### 3.3 Actividades complementarias: ampliación y recuperación.

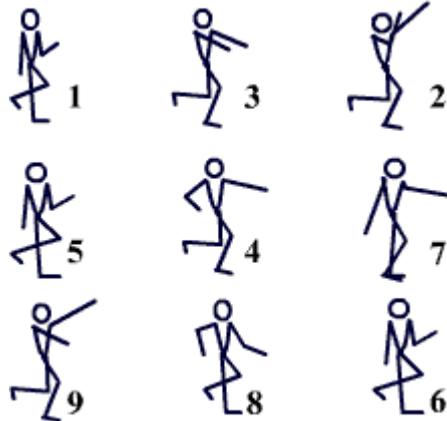
El desarrollo de la psicomotricidad a través de los conceptos espaciales y topológicos está íntimamente ligado a la mayoría de los juegos que para el desarrollo de las distintos bloques de contenidos de educación primaria existen, lo que nos permite disponer de una gama ingente de actividades y juegos que desarrollen, profundicen y amplíen los aspectos curriculares en esta unidad tratados.

**3.4 Evaluación de alumnos:**

La evaluación se puede realizar mediante técnicas directas de observación-conversación y de fichas escritas como la siguiente:

**Ficha de Evaluación. Ludos: Psicomotricidad**

<i>Nombre:</i>	<i>Curso:</i>



<b>Responde:</b>
Que atleta va delante del número 9?
Que atleta va detrás del número 2?
Que atleta está situado a la derecha del número 3?
Que atleta está situado a la izquierda del número 7?
Que atleta está delante a la izquierda?
Que atleta está situado detrás a la derecha?
Que atleta está delante en el centro?
Que atleta está a la izquierda en el centro?
Que atletas están en la fila de la derecha?
Que atletas están en la fila de la izquierda?



**Pon una D ou una I sobre cada mano según sean mano Derecha (D) o Izquierda (I).**



**Tacha la palabra incorrecta para que las frases digan la verdad:**

El ratón está (cerca/lejos) y (encima/debajo) del taburete número \_\_\_\_

El domador está (cerca/lejos) y (encima/debajo) del taburete número \_\_\_\_

El conejo está (cerca/lejos) y (encima/debajo) del taburete número \_\_\_\_

El elefante está (cerca/lejos) y (encima/debajo) del taburete número \_\_\_\_

El león está (cerca/lejos) y (encima/debajo) del taburete número \_\_\_\_

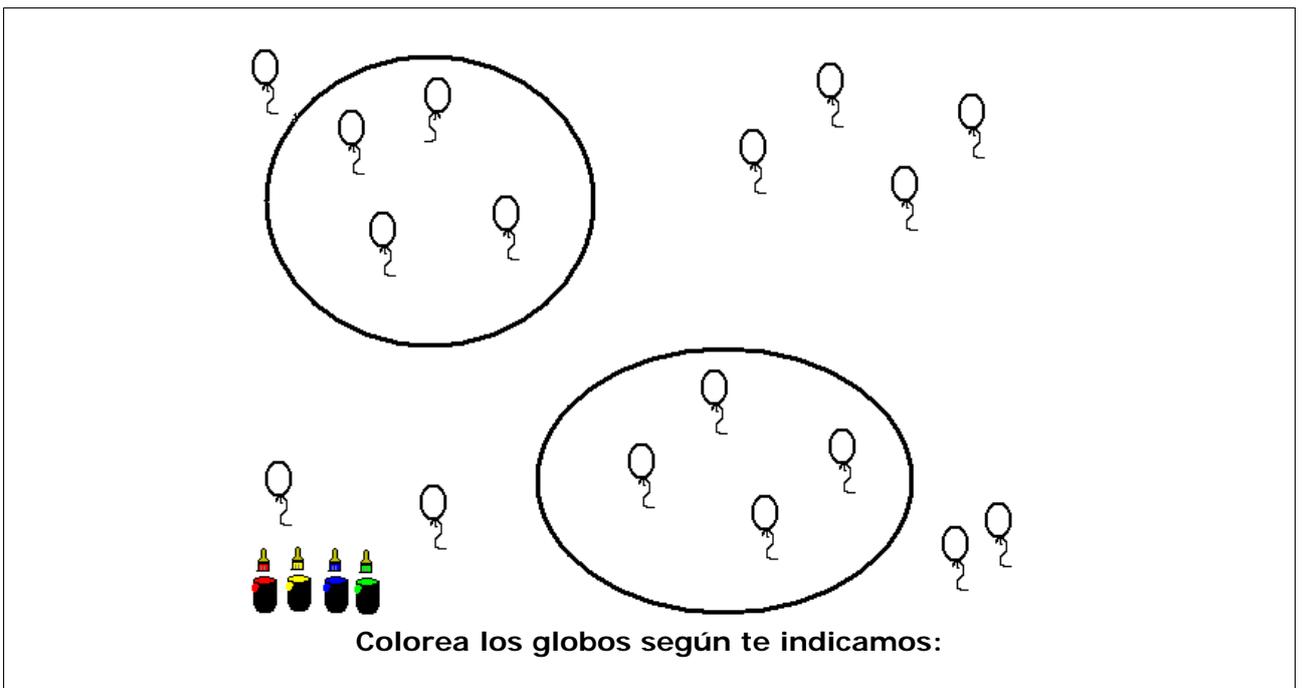
**Señala si las frases siguientes son verdad (V) o mentira (M)**

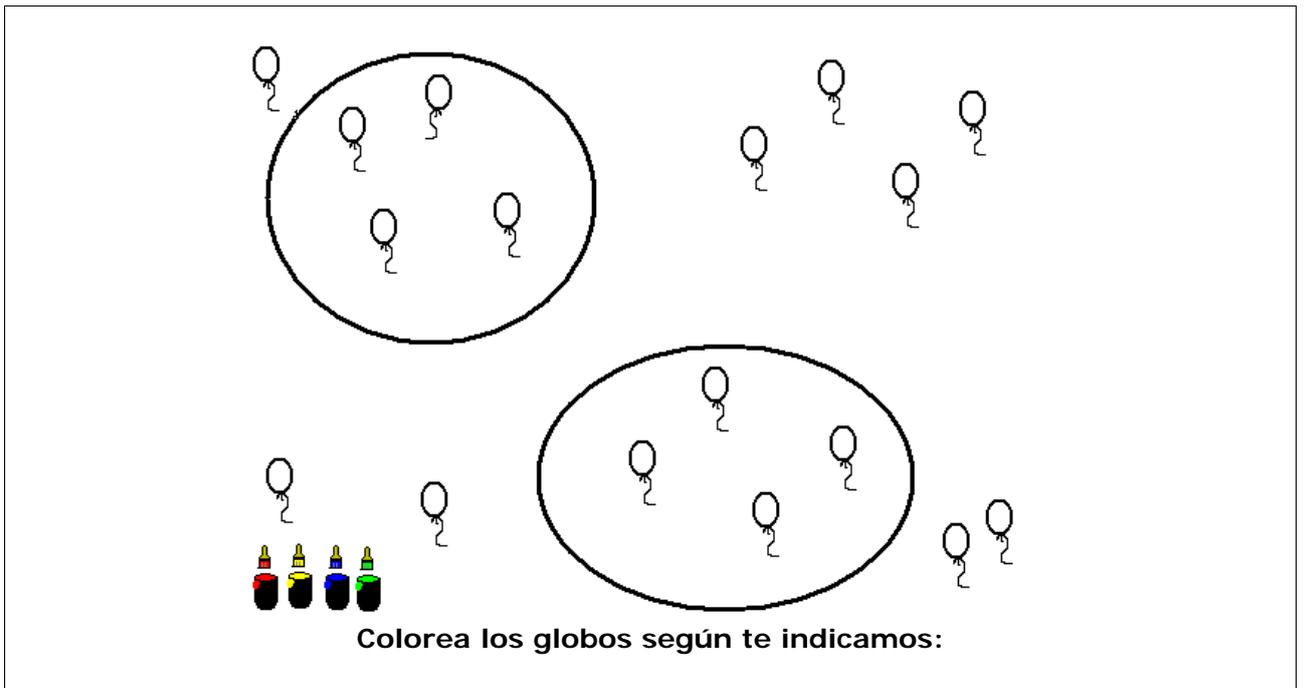
Debajo del taburete 3 hay un conejo pero encima no hay nada:

Encima del taburete 5 hay un ratón y debajo un elefante:

Debajo del taburete 1 está el domador y encima no hay nada:

Encima del taburete 6 está el mago y debajo no hay nada:





<p>Rojo: Los que están dentro del círculo de arriba</p>	<p>Amarillo: los que están arriba fuera del círculo</p>
<p>Azul: los globos que están abajo y fuera del círculo</p>	<p>Verde: los globos que están dentro del círculo y abajo</p>



- Agrupamientos de los alumnos
  - Materiales empleados
  - Criterios de evaluación empleados.
- 
- **Por parte de los alumnos/as (puesta en común):**
    - 
    - Te has divertido?
    - Que juego te ha gustado más?
    - Prefieres actividades en equipo o solo/a.
    - Con que material te lo pasaste mejor