



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

“JUEGOS SENSORIALES COMO CONTENIDO”

AUTORIA JAVIER PÉREZ SALAS
TEMÁTICA EDUCACION FÍSICA
ETAPA 2º CICLO DE ED. PRIMARIA

Resumen

Los Juegos Sensoriales como contenido a trabajar se plantea y se justifica porque a través de estos juegos, el niño/a va a conocer mejor las posibilidades y limitaciones propias y las de sus compañeros/as, además de desarrollar las capacidades perceptivo-motrices, siendo estas capacidades (capacidades que se centran en las percepciones relacionadas con el movimiento: percepción del cuerpo, espacio y tiempo), la base para la estructuración del Esquema Corporal, la afirmación de la Lateralidad y la orientación espacio-temporal.

Palabras clave

Juegos sensoriales, desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, esquema corporal y afirmación de la lateralidad.

1. OBJETIVOS.

1.1. Objetivos Didácticos.

- Explorar las capacidades sensoriales como medio de percepción del cuerpo, de sus posibilidades y limitaciones y del entorno.
- Moverse en el espacio teniendo como referencia puntos ajenos al propio cuerpo.
- Reproducir diferentes estructuras rítmicas básicas mediante el movimiento.
- Consolidar el equilibrio estático y mejorar el equilibrio dinámico, de transición y la capacidad de ajuste corporal.
- Conocer y practicar juegos con diferentes materiales haciendo un buen uso de los mismos.
- Conocer y practicar diferentes tipos de juegos mostrando actitudes de cooperación y ayuda hacia los compañeros/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- Respetar las normas de clase y las reglas de los juegos.
- Llevar a la práctica de forma autónoma hábitos higiénicos de cuidado corporal con respecto a la actividad física y al propio cuerpo.
- Mostrar una actitud participativa en la realización de las actividades.

1.2. Relación de los Objetivos Didácticos con los Objetivos Específicos de Área.

Los Objetivos Didácticos planteados en esta Unidad Didáctica se relacionan con los siguientes Objetivos Específicos de Área establecidos en el decreto 105/92 de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Ecuación Primaria en Andalucía (B.O.J.A. 20-6-1992), decreto que este curso escolar todavía está en vigor.

- Conocer y valorar el propio cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de las posibilidades motrices, de relación con otras personas, de interacción con el medio y como recurso para organizar el tiempo libre y posibilitar una mejor calidad de vida, fomentando el respeto y la aceptación de la propia identidad física.
- Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, posturales y de ejercicio físico, comprendiendo los factores que los determinan y relacionando estos hábitos con sus efectos sobre la salud, además de manifestar una actitud responsable hacia el propio cuerpo y de respeto a las demás personas.
- Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y con la naturaleza de la tarea que se realiza, y utilizarlo como criterio fundamental de valoración del esfuerzo y la calidad del movimiento, y no del resultado obtenido.
- Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos, adecuándose a estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos previa evaluación de sus posibilidades.
- Utilizar las capacidades físicas básicas, las destrezas motrices y el conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para la actividad física y para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- Participar en juegos y actividades físicas estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con el grupo, aceptando las limitaciones propias y las ajenas, valorando la riqueza de las diferencias personales y evitando la discriminación en función de características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes violentas en las actividades deportivas y competiciones

2. CONTENIDOS.

Para el desarrollo de estos objetivos, se utilizan como medios los Contenidos, secuenciados en:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Conceptos: que el alumno ha de conocer, identificar. Procedimientos: que el alumno tendrá que realizar, practicar, llevar a cabo... Actitudes: que tendrá que comprender y aceptar.

2.1 Conceptos.

- Conocimiento de juegos sensoriales: título, letras y reglas.
- Conocimiento de los sentidos y sus órganos.
- Conocimiento de las partes del cuerpo.
- Comprensión de las nociones topológicas básicas y proyectivas.
- Conocimiento del espacio próximo: gimnasio y pistas polideportivas.
- Medios materiales: pesado o ligero, texturas, normas de uso.
- Conocimiento de las normas de clase.
- Conocimiento de los principales hábitos higiénicos de aseo y cuidado corporal.

2.2 Procedimientos

- Juegos sensoriales: visuales, acústicos, táctiles, del sentido del equilibrio, de inhibición de sentidos...
- Juegos para el desarrollo de las nociones topológicas.
- Exploración de movimientos desde diferentes posturas corporales.
- Práctica de juegos de ritmo.
- Manipulación y exploración de distintos medios materiales, textura, color...
- Lavado de manos y cara tras el término de la sesión.
- Hidratación durante la clase.

2.3 Actitudes.

- Normas de clase: buen uso de las instalaciones y de los medios materiales.
- Respeto y ayuda a los compañeros/as.
- Normas relacionadas con la salud: ropa y calzado deportivo; aseo de manos y cara tras la clase; muda de camiseta.
- Actitud participativa.
- Respeto por las reglas de los juegos.

3. GLOBALIZACION.

Estos Contenidos van a ser trabajados, basándonos en el Principio Psicopedagógico de Globalización y tal y como se indica en el Decreto 105/92 de forma global junto con el resto de contenidos de nuestra área, de esta forma, los contenidos expuestos en el punto anterior se relacionan con:

3.1 Bloque de Conocimiento y Desarrollo Corporal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- Esquema Corporal: *“toma de conciencia del cuerpo, de sus posibilidades y sus limitaciones”* (Serra, 1995). Los alumnos/as van a percibir su propio cuerpo en movimiento, sus posibilidades y limitaciones para poder moverse y orientarse en el espacio.
- Espacio: Se trabajará las nociones de orientación, localización,... el alumno/a tendrá que desplazarse y orientarse en su espacio conocido.
- Equilibrio: se trabajará en situaciones de equilibrio estático dinámico y de transición en situaciones sencillas no en planos elevados, como introducción a la UD siguiente cuyo contenido fundamental es el Equilibrio
- Expresión Corporal Habrá actividades en las que tengan que realizar ruidos como animales o instrumentos musicales y moverse de forma creativa adaptando sus movimientos a estructuras rítmicas simples con lo que también se trabaja el contenido del Ritmo.
- Habilidades Motrices Básicas y Habilidades Motrices Genéricas (deslazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones pases, golpes...)

3.2 Bloque de Juegos.

- Juego Simbólico: Habrá ocasiones en la que no seamos niños/as, sino instrumentos musicales o animales.
- Juego Motórico; practicaremos juegos populares, de ritmo etc.

3.2 Bloque de Salud Corporal.

- Hábitos de higiene y aseo corporal.
- Hábitos posturales.

4. TEMPORALIZACIÓN.

La Unidad Didáctica está compuesta por 6 sesiones:

Cada sesión tendrá un tiempo real de clase según Posada Prieto de 50 minutos ya que de la hora que disponemos, tenemos que restarle el tiempo que tardamos en trasladar al alumnado del aula a las pistas polideportivas o al gimnasio y viceversa. Y restarle también el tiempo que emplearán en asearse y beber agua.

Estos 50 minutos de clase se van a dividir en 3 periodos que desde el punto de vista práctico no tienen porque diferenciarse, estos periodos son:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

- Período de animación, realizaremos animación mediante juegos.
- Parte Principal, donde vamos a tratar el contenido principal de la sesión.
- Parte Final, vuelta a la calma.

La última sesión se llevará a cabo en el gimnasio y en ella, el alumnado evaluará al docente mediante una ficha de evaluación en forma de tela de araña que se expondrá en el punto número 5.2.B de esta Unidad Didáctica. También en esta sesión se recogerán las fichas para evaluar conceptos que el alumnado no haya entregado previamente.

4.1 Sesión 1. Juegos de Vista: juegos de inhibición visual y de percepción visual.

Animación.

-Juego de la Gallinita Ciega. En grupos de 8, formando un círculo, un niño/a se la queda con una venda o trapo tapándole los ojos. El resto de compañeros/as dan vueltas a quién se la queda a la vez que cantan “Gallinita, Gallinita, ¿qué se te ha perdido?, un agujero en un pajar. Da tres vueltas y las encontraras: una, dos y tres”. A quién toque el niño/a que se la queda, se convertirá en gallinita.

Parte Principal.

Juego del Lazarillo: por parejas, uno/a detrás del compañero/a es el lazarillo. Quién está delante con los ojos vendados es el ciego. Quién está detrás indica en que dirección tiene que desplazarse quién está delante dándole toques en el hombro. Si golpea el hombro derecho, deberá desplazarse hacia la derecha. Si se golpea en el centro de la espalda, se desplazará en línea recta. Si apoya las dos manos en los hombros del compañero/a, éste/a deberá detenerse. Hay que evitar chocarse con los compañeros/as y llevar al “ciego” dentro de los aros colocados en el suelo. Cambio de rol.

Juego del Director/a de Orquesta: agrupados en cuartetos, uno cuarteto se la queda y otro cuarteto es el director/a de orquesta (se ponen de acuerdo para seguir el mismo orden de desplazamientos o gestos, paradas... cada alumno/a propone uno y van cambiando). Los otros cuartetos siguen al director/a de orquesta imitando los movimientos que los componentes de este cuarteto realicen. El cuarteto que se la queda debe adivinar qué cuarteto es el director/a de orquesta. Mientras el cuarteto director de orquesta decide en un minuto que movimientos va a realizar, el docente estará con el cuarteto que se la queda, colocado de espaldas al resto para que no vean cual es el cuarteto director de orquesta.

Juego El Fotógrafo/a: en grupos de 8, (se juntan 2 grupos de 4 del juego anterior). Un niño/a hace una foto imaginaria a sus compañeros/as de grupo. Se da la vuelta y dos compañeros/as deben cambiarse de posición. Después el fotógrafo/a deberá adivinar quiénes se han cambiado de posición. Variante: toda la clase. Pueden ser más de un fotógrafo/a.

Vuelta a la calma

Juego El Telegrama: todos/as sentados en círculo, (recordar la forma correcta de sentarse, espalda erguida y piernas flexionadas) se la quedan dos que están en el centro del círculo también sentados y con los ojos tapados. El alumnado que está sentado debe estarlo muy cerca y con las manos hacia



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

atrás ya que deberán pasarse dos pelotas (los telegramas) sin que los compañeros/as que están en el centro vean quién tiene el telegrama. Los que se la quedan tiene 4 oportunidades para saber quién tiene o pasa el telegrama. Cuando adivinan quien tiene los telegramas cambio de roles.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Al concluir esta sesión, en el aula se le entregará al alumnado un par de fichas para su realización.

Nombre y apellidos _____ Fecha _____

Curso _____

Busca el nombre de los cinco sentidos en la sopa de letras y escríbelos.

J	O	L	F	A	T	O
G	I	K	Q	T	I	Y
D	D	R	U	A	C	T
B	O	P	H	C	U	R
F	V	I	S	T	A	E
G	U	S	T	O	Z	S
A	F	M	I	G	H	J

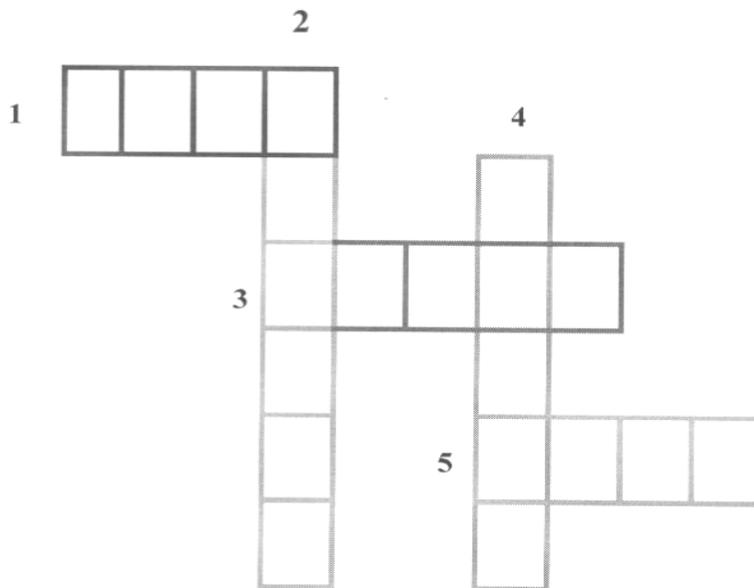
Sentidos:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Nombre y apellidos _____ Fecha _____

Curso _____

Resuelve este crucigrama.



1. Órgano del tacto.
2. Órgano del gusto.
3. Órgano de los olores.
4. Con ellos escuchamos los sonidos.
5. Con ellos vemos como son las cosas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

4.2 Sesión 2. Juegos de Percepción Auditiva. (Gimnasio).

Animación

Juego Yo soy un instrumento musical: en este juego se le plantea al alumno/a un problema en forma de pregunta que ellos/as tendrán que dar solución ¿Cómo puedes hacer ruido con tu cuerpo? Hablando, cantando, con las palmas, con los pies. Todos/as se desplazan por el espacio de forma libre tocando su instrumento. Podemos hacer que se desplacen tocando el instrumento que indique un compañero/a.

Parte Principal.

Juego El Corral de los animales: cada niño/a deberá representar mediante movimientos y sonidos el animal que esté escrito en el papelito que el maestro/a le ha dado al principio de la sesión en clase cuando estaban en fila antes de bajar al gimnasio (perro, gato, pollito) y encontrar a los mismo animales y así se juntarán todos los perros, los gatos y pollitos.

Aprovechando los tres grupos que se han formado con el juego anterior se puede plantear:

Juego La Interferencia: la clase dividida en 3 grupos. 1 Grupo en un extremo del gimnasio, otro en el otro extremo y el tercero en medio. El primero debe de transmitir al 2º un mensaje, por ejemplo una provincia de Andalucía. El 2º grupo ha de adivinarlo pero como dificultad, el grupo del medio chillará haciendo interferencias para que el mensaje no llegue a su destino. Lógicamente los 3 grupos pasarán por todas las posiciones Además podemos aprovechar que este juegos es muy motivante para los alumnos/as para dejar las reglas del mismo un poco abiertas, para que surjan problemas como “maestro/a este hace trampas porque esta muy cerca y no deja oír nada, debería estar más lejos” de esta forma podemos parar la clase y crear entre todos las reglas del juego, trabajado así las relaciones sociales entre los alumnos/as

Juego Romeo y Julieta. En círculo, se la quedan dos en medio del círculo, un niño (Romeo) y una niña (Julieta). Los dos tienen los ojos vendados y deben encontrarse para darse un abrazo. Los compañeros/as, sin moverse del sitio, deben indicarles con su voz hacia donde deben desplazarse para poder abrazarse. Cuando lo consigan, el docente elige a otros dos participantes. Con este juego se puede incidir en la necesidad de no chillar, cuanto más se chilla menos se entiende el mensaje, más aún estando en el gimnasio. Se puede recordar que no es necesario elevar el tono de voz y que para que el juego se desarrolle con normalidad, es mejor que solo los compañeros/as que están cerca de Romeo o de Julieta son los que tienen que indicarle hacia dónde deben desplazarse sin chillar.

Vuelta a la calma.

Juego Pato o Pata. Sentado en círculo, uno/a se la queda en medio con los ojos vendados. Sale al centro gateando un compañero/a, quién indique el maestro/a y se coloca en frente de quién se la queda. EL resto de compañeros preguntan: “¿Pato o pata? El niño o niña que ha salido al centro hace el sonido de un pato o pata y quién se la quedaba, deberá adivinar si es un pato (niño) o pata (niña) y después el nombre del pato o pata. Quién ha salido al centro para hacer de pato o pata, a la siguiente ronda es quien se la queda.

4.3 Sesión 3. Juegos de percepción Auditiva. (Pista polideportiva).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Animación.

Juego La Marcha: marchando libremente por todo el espacio haciendo ruido con los pies en cada apoyo. Variante: todos/as en fila. Acentuando fuertemente solo los apoyos del pie derecho, Acentuando fuertemente solo los apoyos del pie izquierdo.

Parte Principal.

Juego Seguir el Ritmo: toda la clase formando un círculo. El docente con un pandero marca un ritmo 2 por 4, el cual, el alumnado debe seguir realizando las siguientes acciones.:

- Abriendo y cerrando la mano.
- Subiendo y bajando el brazo.
- Dando una palmada.

Variante: igual pero marcando un ritmo 4 por 4.

Juego Anda de banda a banda sin que te caigas: toda la clase en una línea lateral de la pista polideportiva. El alumnado deberá desplazarse realizando solamente un apoyo con cada golpe del pandero del docente. El otro pie debe quedar en el aire. El alumno/a que apoyo los dos pies en el suelo vuelve a comenzar desde la línea de salida. El ritmo de los toques del pandero no es uniforme para hacer que los alumnos/as mantengan el equilibrio y no se adelanten a una estructura rítmica establecida.

Variante: realizando pitidos con el silbato.

Juego Gatos y Ratones 1: la clase dividida por parejas y estas enfrentadas en el centro de la pista. Se forman dos grupos. Uno es el grupo de los ratones y otro es el grupo de los gatos. Los gatos solo se desplazan con un apoyo cada vez que suene el pandero. Los ratones solo se desplazan un apoyo cada vez que suene el silbato. El docente intercalará toques de pandero y de silbato, Los gatos deben tocar a su pareja ratón, y estos deberán escapar de los ratones. Cuando los ratones han sido pillados se cambia de rol.

Variante: no hace falta pillar al ratón compañero/a, se puede pillar a cualquier ratón.

Vuelta a la calma.

Juego Hacemos Música: toda la clase sentada en forma de círculo ha de seguir el ritmo que el/la docente realiza haciendo palmadas en el suelo, en sus muslos... Primero lo hace el maestro/as y después lo repiten los alumnos/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

4.4 Sesión 4. Juegos de Tacto.

Animación.

Juego Lluvia de Pelotas: la clase se divide en dos grupos, cada uno en un campo de la pista polideportiva. Cada alumno/a con una pelota (hay diferentes tipos de pelotas: tenis, goma-espuma, plástico, fútbol...) El juego consiste en lanzar las distintas pelotas al campo contrario durante 1 minuto, siendo el objetivo tener el menor número de pelotas en el propio campo. Habrá que dejar claro que no está permitido lanzar las bolas al compañero/a para darle, que no se puede dar patadas a las pelotas, que sólo son lanzadas con las manos y rodando y que después de 1 minuto, cuando el docente indique, ya no se pueden lanzar más pelotas. Se realizan varias rondas, el equipo que menos pelotas tenga en su campo después de un minuto, un punto.

Parte Principal.

Juego de los 10 pases: en grupos de seis, tres contra tres. Con una pelota que cambiará cada cierto tiempo (tenis, plástico...) los componentes de un grupo han de pasarse la pelota. Cuando consigna hacerlo diez veces seguidas, suman un punto. El niño/a que tenga la pelota no puede desplazarse con ella. El otro equipo deberá quitarle la pelota solamente cuando la pelota esté en el aire, no se puede tocar al niño/a que tenga la posesión de la pelota. Si el equipo que no tenía la pelota la recupera, empieza a realizar pases y a contarlos hasta llegar a diez. Variante: la clase dividida en dos grandes grupos.

Juego del Lazarillo: también puede plantearse este juego de inhibición de la vista como juego de percepción táctil. Por parejas, uno/a detrás del compañero/a es el lazarillo. Quién está delante con los ojos vendados es el ciego. Quién está detrás indica en que dirección tiene que desplazarse quién está delante dándole toques en el hombro. Si golpea el hombro derecho, deberá desplazarse hacia la derecha. Si se golpea en el centro de la espalda, se desplazará en línea recta. Si apoya las dos manos en los hombros del compañero/a, éste/a deberá detenerse. Hay que evitar chocarse con los compañeros/as y llevar al "ciego" dentro de los aros colocados en el suelo. Cambio de rol.

Vuelta a la calma.

Juego Recotín Recotán: por parejas, consiste en dar golpecitos en la espalda al compañero/a cantando la canción:

"Recotín, Recotán, de la silla al desván, del palacio a la cocina, ¿cuántos dedos hay encima? y tendrá que adivinar cuantos dedos tiene en la espalda. Varias rondas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

4.5. Sesión 5. Juegos de Equilibrio.

Animación.

Juego Pilla-pilla Flamenco. Se la quedan 2 alumnos/as con pelota. A quién toquen se la queda. Para salvarse el alumnado debe adoptar la postura de estatua, manteniéndose a una pierna como los flamencos. Para liberar a las estatuas, un compañero/a tendrá que darle un abrazo.

Parte Principal.

Equilibrio Estático “Buenos Días”. Mantener la postura en equilibrio. 1. De pies con las manos cruzadas detrás de la espalda. 2. Flexionar el tronco hasta colocarla paralelo al suelo. 3. Elevar los talones manteniéndose en esta posición de puntillas durante 10 segundos.

Juego El Gusano Cojito. En tríos, dispuestos en hilera y colocados en una de las líneas laterales de la pista polideportiva, hay que desplazarse hasta la otra línea. El primero/a flexiona una pierna quedando a la pata coja, el compañero/a colocado detrás, coge la pierna de si compañero/a con una mano y flexiona a su vez una pierna para que el compañero/a en última posición coja su pie con una mano y se coloque también a la pata coja. Se tendrán que desplazar a la pata coja de una línea del campo hasta la otra. Variante: En grupos con mayor número de miembros.

Juego Que no Caiga. En grupos de (dos tríos del juego anterior) .Los niños/as dispersos en el espacio se desplazan libremente, a la señal del docente, se han de paran y tendrán que pasarse el balón de goma espuma (1 por grupo) sin que caiga al suelo pero sin moverse del sitio en el que se encuentran. Deberán contar cuantos pases realizan los miembros de un mismo equipo sin que caiga la pelota.

Vuelta a la Calma.

Juego Balón que Quema. La clase dividida en dos grupos. En círculo, se colocara un niño/a de cada grupo intercalados. Cada grupo tiene una pelota de goma-espuma que deberá pasarse entre sus miembros. El objetivo que es las pelotas nunca llegue a juntarse.

4.6. Sesión 6. Juegos de Equilibrio y evaluación por parte del alumnado.

Animación.

Juego La Enfermedad. En grupos de 5. Un niño/a con pelota es la enfermedad (cada ronda es uno/a diferente,) a quien toque con la pelota enferma y se tiene que sentar a un lado de la sala para que no le pisen. Pillará durante un minuto. Un grupo son los enfermeros/as (con peto) que deben trasladar (ojo como hacerlo, no cogiendo de las muñecas ni de los tobillos) al enfermo a la enfermería (4 colchonetas en un extremo de la sala). Se contabilizan el número de enfermos/as que los enfermeros/as han trasladado a la enfermería. Se cambian los papeles, todos lo grupos serán enfermeros/as.

Parte Principal.

Ejercicios de Equilibrio sobre Banco Sueco. En grupos de 5 ó 6, pasar el banco sueco: Hacia delante.

Hacia delante y en medio del banco un giro de 360 grados.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

Hacia detrás.

Hacia detrás y en medio del banco un giro de 360 grados.

En desplazamiento lateral cruzando la pierna derecha por delante de la izquierda.

En desplazamiento lateral cruzando la pierna izquierda por delante de la derecha.

En desplazamiento lateral cruzando alternativamente las piernas por delante.

Vuelta a la Calma.

Realización de Aracno-evaluación por parte del alumnado y recogida de ficha para evaluar conceptos.

La Aracno-evaluación esta expuesta en el punto 5.2.B.

5. EVALUACION.

5.1 Evaluación del Proceso de Aprendizaje.

En la Evaluación del Proceso de Aprendizaje, la evaluación será continua, aunque la vamos a dividir en tres periodos.

A. Evaluación Inicial.

Nos servirá para conocer las características, capacidades y conocimientos previos de nuestros alumnos y alumnas. En función de éstos, y también de la disposición que muestren ante este tipo de actividades, retocaremos o modificaremos nuestra programación, haciendo énfasis en aquellos contenidos cuestiones o que sean necesarias.

Para conocer las características de nuestros alumnos, a principio de curso repartiremos una ficha a cada alumno/a que para que su padre, madre o tutor/a indique si su hijo/a tiene algún tipo de problema o patología que influya para la practica de actividad física.

Las dos primeras sesiones se les pasará una batería de test, la de Piq y Vayer y Posada Prieto para conocer el punto de partida desde el cual comenzamos.

Los contenidos que vamos a trabajar en esta unidad didáctica, como son las capacidades sensitivas, no serán valoradas en sí mismas como el gusto o la audición puesto que evaluarlas sería difícil, pero si evaluaremos contenidos que paralelamente se relacionen con ellas y que estamos trabajando como, coordinación dinámico general, desplazamientos, equilibrio, percepción del esquema corporal , percepción espacio- temporal, ritmo. Las pruebas relacionadas con los contenidos que se trabaja en esta Unidad Didáctica son las siguientes:

EQUILIBRIO: posición de buenos días durante 10 segundos.

COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL. Impulsar una caja a pata coja hasta una distancia de 5 metros. 3 Intentos con cada pierna.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

ORGANIZACIÓN ESPACIAL (DERECHA IZQUIERDA). Realizar los movimientos que el docente indica, tocarse...

Con la mano derecha la oreja izquierda.
Con la mano izquierda la oreja derecha.
Con la mano izquierda la rodilla izquierda.
Con la mano derecha el pie izquierdo.

Se realizarán 8 combinaciones y debería haber 6 aciertos.

ADECUACIÓN DE MOVIMIENTOS A ESTRUCTURAS RÍTMICAS. Marcar el tempo de un ritmo 2 por 4 con los ojos cerrados...

Abriendo y cerrando la mano.
Subiendo y bajando el brazo.
Dando una palmada.

Comprobar que sigue el ritmo marcado.

B. Evaluación Procesal.

Serán utilizadas las actividades enseñanza-aprendizaje que he presentado anteriormente para realizar la evaluación mediante la observación.

A continuación se presentan los Criterios de Evaluación o indicadores que nos permiten conocer el tipo y grado de aprendizaje que el alumnado ha alcanzado con respecto a los objetivos y contenidos previstos.

- Se mantiene en equilibrio estático (buenos días) durante 10 segundos.
- Se desplaza sobre un banco sueco (hacia delante, detrás, cruzando el pie derecho y el pie izquierdo, realiza un giro de 360º en medio)
- Muestra seguridad ante situaciones inhabituales (inhibición de los sentidos)
- Adapta sus movimientos y desplazamientos a estructuras rítmicas sencillas.
- Respeta las reglas de clase, de los juegos y hace buen uso del material.
- Respeta a sus compañeros/as mostrando actitudes de ayuda y cooperación en los juegos propuestos.

C. Evaluación Sumativa.

Se realizará la final de cada trimestre. Debido a que los documentos de evaluación de vigentes están establecidos en la Orden de 10 de agosto de 2.007, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (B.O.J.A. 23-8-2007), se hace necesario realizar una calificación más cuantitativa para poder reflejar el grado de aprendizaje que el alumnado ha conseguido con respecto a los objetivos propuestos, ya que la calificación final debe reflejarse de la siguiente manera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

INSUFICEINTE Menos de 5 de calificación media.
SUFICIENTE Desde 5 de calificación media hasta 5.99.
BIEN Desde 6 de calificación media hasta 6.99.
NOTABLE Desde 7 de calificación media hasta 9.99.
SOBRESALIENTE Desde 9 de calificación media hasta 10

A continuación propongo la siguiente forma de evaluar.

- 1- Valoración diaria de la actitud. 40% hasta 4 puntos.
- 2- Superación de los criterios de evaluación 30% hasta 3 puntos.
- 3- Interés, motivación, afán de superación, gusto por la actividad física... (20%) hasta 2 puntos.
- 4- Realización de las actividades conceptuales en la libreta. 10% hasta 1 punto.

5.2 Evaluación del Proceso de Enseñanza.

Además de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje, también se evalúa el propio Proceso de Enseñanza del maestro/a.

A. Evaluación por parte del maestro/a.

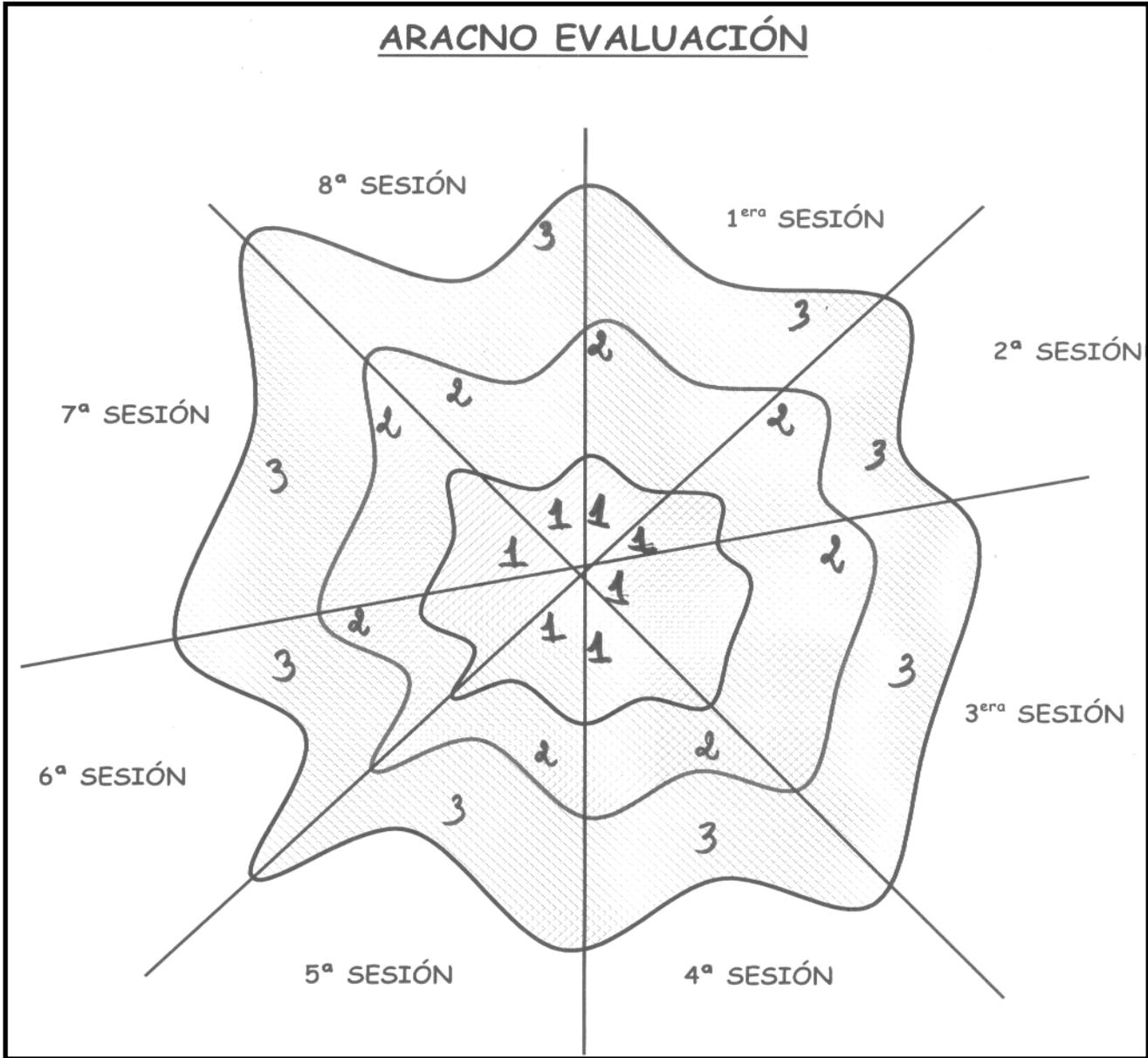
Cada sesión será objeto de evaluación mediante una Tela de Araña.

Se evaluará si se han alcanzado los objetivos previstos, si la metodología empleada ha sido la correcta (agrupamiento, clima de aula...) si las actividades han sido atractivas para los alumnos/as, si el nivel de riego de las actividades ha sido escaso...

Si todo lo anterior es correcto, la sesión es positiva, y se coloreará el cachito que tiene el número 3 de la parte de la tela de araña correspondiente a esa sesión.

Si algunos aspectos son mejorables, por ejemplo, algunas actividades no están adaptadas al nivel de los alumnos/os, se coloreará el cachito del número 2, y en el apartado de observaciones de esa sesión por detrás de la Tela de Araña, se describirá aquellos puntos a mejorar.

Por el contrario, si la sesión no ha respondido en absoluto a lo que pretendíamos, se coloreará el cachito del número 1, y significará que la sesión se deberá modificar en los aspectos que se indiquen en el apartado de observaciones y se volverá a diseñar.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

OBSERVACIONES:

1^{era} SESIÓN: _____

2^a SESIÓN: _____

3^{era} SESIÓN: _____

4^a SESIÓN: _____

5^{era} SESIÓN: _____

6^a SESIÓN: _____



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

B. Evaluación por parte del alumnado.

Otra manera de evaluar el propio proceso de enseñanza es mediante una evaluación por parte del alumno/a.

Se le pasará a cada alumno/a en la última sesión, un cuestionario también en forma de Tela de Araña en el que se recogen preguntas valoradas de forma simple. Estas cuestiones, serán contestadas coloreando en la parte de la Tela de Araña correspondiente a esa pregunta, la respuesta que crea el niño/a correspondiente, para facilitar el proceso de contestación se realizará una demostración. También se recogerán otras preguntas abiertas, de contestación sencilla.

La información relativa a esta Unidad Didáctica que los alumnos/as le han proporcionado, le servirá al maestro/a para mejorar su actuación didáctica, proponer juegos o actividades más motivantes, saber si tiene que ofrecer más feedback y a quién.

ARACNO EVALUACIÓN

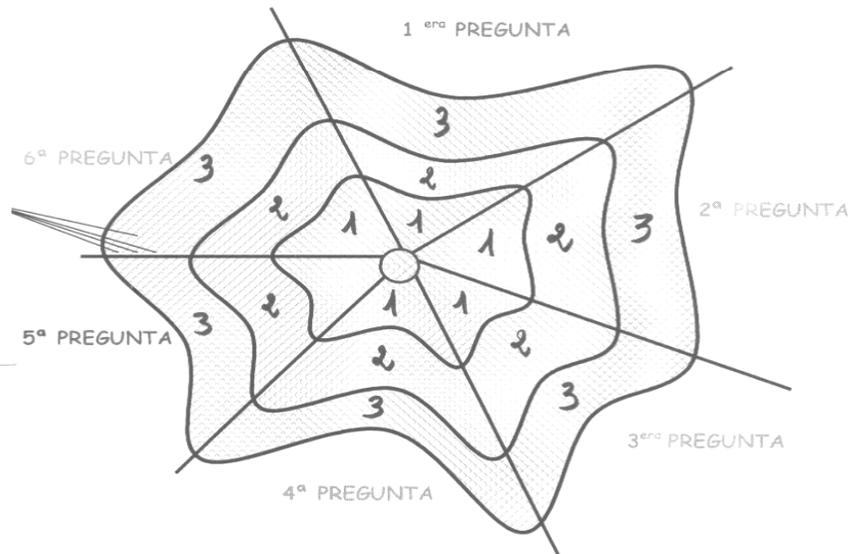
Quiero mejorar la forma de dar clases. Para mi, tu opinión es de gran valor para saber qué hago bien y qué necesito mejorar. Evalúame coloreando la tela de araña

RECUERDA LO QUE SIGNIFICA CADA PARTE DE LA TELA DE ARAÑA, Y COLOREA EL TROCITO QUE CORRESPONDA A CADA PREGUNTA.

3 significa: si, siempre. 2 significa: si, a veces. 1 significa: no, casi nunca.

Las preguntas que están debajo son para que las respondas

- 1^{era} Me divierto en clase.
- 2^o Me entero de las explicaciones que el maestro/a hace de los juegos.
- 3^{era} El maestro/a está atento a mí en las clases diciéndome qué hago bien y qué hago mal.
- 4^a El maestro/a está atento a los problemas de mis compañeros/as y les ayuda cuando se da cuenta.
- 5^a El maestro/a se preocupa de que nos llevemos bien todos los compañeros/as.
- 6^o Cuando he tenido algún problema con un compañero/a el maestro/a lo ha solucionado justamente.



¿Con qué juegos me he divertido más? _____

¿A qué juegos te hubiese gustado jugar en clase? _____

+ Si quieres escribir algo más para que las clases sean más divertidas, puedes hacerlo en la parte de atrás de este folio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 5 – ABRIL DE 2008

6. BIBLIOGRAFIA.

Delgado Noguera, MA. (1.991). “*Los Estilos de Enseñanza en al Ed. Física*”. Granada: Ed ICE.

Posada Prieto, F. (2000). “*Ideas Prácticas para al Enseñanza de la Ed. Física*”. Lérida: Ed Agonós.

Serra, E y Martín Llaudes, N.(1.995). “*Programa de habilidades, destrezas y desarrollo motor 1*”. Granada: FCCAFD..

Decreto 105/92 del 9 de junio de 1992 por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.

Orden de 10 de agosto de 2.007, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (B.O.J.A. 23-8-2007),

Autoría

- Javier Pérez Salas
- C.E.I.P La Paloma, Arroyo de la Miel (Benalmádena), Málaga.
- E-MAIL: jabysalas@hotmail.com