

GT

El tratamiento de la psicomotricidad en la Educación Infantil



Asesora responsable: Ana Pino.

Coordinadora: Marta Ortiz.

**Participantes: Teresa de las Heras,
Satila Mohamed, Álvaro Martín.**

INDICE:

▶.....	J
JUSTIFICACIÓN.....	1
▶.....	P
PSICOMOTRICIDAD	2
▪.....	I
INTRODUCCIÓN	2
▪.....	D
DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD	2-3
▪.....	Á
ÁMBITOS DE DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	3
▪.....	I
IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD	4-6
▪.....	B
BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD	6-8
▪.....	L
LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA	8-10
▪.....	A
ASPECTOS DIDÁCTICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	10-12
▪.....	T
TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS	13
○.....	U
U D. INFANTIL 3 AÑOS	20-77
-.....	U
.D. 1: conocemos nuestro cuerpo	
-.....	U
.D. 2: nos movemos en el espacio y tiempo	
-.....	U
.D. 3: aprendo con los canta-juegos	
-.....	U
.D. 4: ¡el circuito: cuantas cosas podemos hacer!	

-	U
.D. 5: jugamos con los objetos	
-	U
.D. 6: nuestro cuerpo baila y se expresa	
-	U
.D. 7: juegos de la naturaleza.	
○	U
U.D. INFANTIL 4 Y 5 AÑOS.....	78-135
-	U
.D. 1: conocemos nuestro cuerpo	
-	U
.D. 2: nos movemos en el espacio y tiempo	
-	U
.D. 3: aprendo con los canta-juegos	
-	U
.D. 4: ¡el circuito: cuantas cosas podemos hacer!	
-	U
.D.5: jugamos con los objetos	
-	U
.D. 6: nuestro cuerpo baila y se expresa	
-	U
.D. 7: juegos de la naturaleza.	
■	B
BIBLIOGRAFÍA	136

JUSTIFICACIÓN:

La creación de este grupo de trabajo “Tratamiento de la psicomotricidad en educación infantil: desarrollo de unidades didácticas y sesiones prácticas”, es debido a que una de las finalidades que nos marca la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, es:

que los niños y las niñas consigan una imagen positiva y equilibrada de sí mismos y adquieran autonomía personal, además de facilitar el descubrimiento de las posibilidades del cuerpo, del movimiento y los hábitos de control corporal.

Otro de los motivos de la puesta en práctica del presente grupo, es que investigaciones consultadas (Howard Gardner, autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples), muestran que un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

Según M. García Vela: "Cuántas más oportunidades damos a un niño para que se mueva, más favorecemos el desarrollo global de su inteligencia y más bases sólidas ponemos para futuros aprendizajes. Por otro lado, cuando el niño consigue habilidades en el movimiento, experimenta sensaciones de dominio, de autoestima, etc. Y favorece su equilibrio emocional. También tiene repercusiones positivas en su capacidad para concentrarse en los deberes y para relacionarse con los demás".

Además de lo expuesto anteriormente, y como opinión personal de los componentes del presente grupo, es que nosotros como docentes de educación física no recibimos durante el periodo de formación académica, ningunas pautas ni orientaciones a desarrollar en la educación infantil, por lo que en la realidad educativa (en los diferentes centros de educación infantil y primaria) nos vemos con ciertas dificultades para desempeñar nuestro trabajo en lo que se refiere en la etapa de educación infantil. Por ello hemos decidido llevar a cabo este trabajo desde el área de educación física, para investigar, conocer, aprender y desarrollar el tratamiento de la psicomotricidad creando diferentes unidades didácticas y sesiones en los diferentes ciclos y cursos de infantil.

A modo de resumen lo que queremos mejorar la situación psicomotriz de los alumnos en la educación infantil, para garantizar un desarrollo integral del alumno/a, es decir, una mejora afectiva, social, física e intelectual.

Comentar a modo informativo que el presente grupo de trabajo es intercentro ya que los componentes del mismo estamos de acuerdo con lo expuesto anteriormente y queremos mejorar la situación de nuestra especialidad en los diferentes centros en los que desempeñamos nuestra labor docente.

PSICOMOTRICIDAD

1- INTRODUCCIÓN

Son muchos los autores que se han preguntado y que aún se preguntan: ¿Qué es la Psicomotricidad?, ante esta pregunta podemos decir que su definición todavía está en marcha, ya que a medida que avanza y es aplicada, se va extendiendo a distintos y variados campos. Al principio la psicomotricidad era utilizada a penas en la corrección de alguna debilidad, dificultad o discapacidad. Hoy, va a más: la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

La psicomotricidad es una disciplina que, a partir del movimiento se convierte en un medio de comunicación tan poderoso que no sólo sirve para transmitir sentimientos, sino que también para desinhibir al niño, desarrollar su intelecto y proporcionarle oportunidad de controlar sus desajustes emocionales.

El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. A su vez la psicomotricidad tiene diferentes ámbitos de desarrollo, como pueden ser la educación psicomotriz y la reeducación psicomotriz.

2- DEFINICIONES DE PSICOMOTRICIDAD

- **DEFINICIÓN SEGÚN LAS ASOCIACIONES ESPAÑOLAS DE PSICOMOTRICIDAD:**

Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesionales y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.

- **OTRAS DEFINICIONES DE PSICOMOTRICIDAD:**

“La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995: 52)

“La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.” (Calmels, 2004: 76)

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada. (Mendiara y Gil, 2003: 123):

“La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.” (Zapata, 2001: 89)

3- ÁMBITOS DE DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

- **Estimulación Psicomotriz (Psicomotricidad educativa):**

Nace de la concepción de educación vivenciada iniciada por André Lapierre y Bernard Aucouturier que consideran el movimiento como elemento insustituible en el desarrollo infantil. Autores como Jean Le Boulch o Pierre Vayer consolidan esta tendencia. La práctica psicomotriz se dirige a individuos sanos, en el marco de la escuela ordinaria, trabajando con grupos en un ambiente enriquecido por elementos que estimulen el desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego.

- **Reeducación Psicomotriz (Psicomotricidad clínica):**

Nace con los planteamientos de la neuropsiquiatría infantil francesa de principios de siglo y se desarrolla a partir de las ideas de Wallon, impulsadas por el equipo de Ajuriaguerra, Diatkine, Soubiran y Zazzo, que le dan el carácter clínico que actualmente tiene. Se trabaja con individuos que presentan trastornos o retrasos en su

evolución y se utiliza la vía corporal para el tratamiento de los mismos. La intervención debe ser realizada por un especialista, (psicomotricista) con una formación específica en determinadas técnicas de mediación corporal.

4- IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

- **PSICOMOTRICIDAD Y DESARROLLO NEUROMOTOR**

Dentro de los aprendizajes tempranos, la psicomotricidad ocupa un lugar prioritario.

El niño, hasta los cinco años, se encuentra en un período evolutivo básicamente perceptivomotor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

El objetivo de la psicomotricidad (mejor denominada "desarrollo neuromotor" para diferenciarla del concepto tradicional de "psicomotricidad") es conseguir una correcta organización neurológica: un problema funcional deriva en un problema educativo. Con las actividades de psicomotricidad ayudamos al Sistema Nervioso a madurar correctamente, a formar y consolidar circuitos neuronales.

G. DOMAN: "Estamos totalmente convencidos de que todo niño, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizó Leonardo da Vinci. Esa inteligencia potencial, presente en el nacimiento, incluye y de hecho empieza, con la función física."

También según Glenn Doman, el tiempo que requiere un niño para aprender una nueva función, el grado de dificultad que encuentre, la determinación que tenga que demostrar y el nivel de destreza que logre, serán delineados por el nivel físico que haya alcanzado durante sus primeros seis años de vida: promedio, inferior al promedio o superior al promedio.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

M. GARCÍA VELA: "Cuantas más oportunidades damos a un niño para que se mueva, más favorecemos el desarrollo global de su inteligencia y más bases sólidas ponemos para futuros aprendizajes. Por otro lado, cuando el niño consigue habilidades en el movimiento, experimenta sensaciones de dominio, de autoestima, etc. Y favorece su equilibrio emocional. También tiene repercusiones positivas en su capacidad para concentrarse en los deberes y para relacionarse con los demás".

Los primeros años son cruciales para conseguir el desarrollo motriz. El rendimiento va mejorando de forma progresiva, pero después de los 5 ó 6 años no aparecen habilidades corporales nuevas.

En psicomotricidad existen muchos ejercicios que se pueden hacer que favorezcan el desarrollo de los pequeños. Pero están los llamados "patrones básicos", que serían los más importantes en este sentido. La marcha (tanto andar como correr); los ejercicios vestibulares (que trabajan el sentido del equilibrio) como los saltos, las volteretas y las croquetas; el arrastre y el gateo.

La marcha, pero sobre todo el arrastre y el gateo, tienen una importancia destacada por su realización en patrón de "esquema cruzado", es decir, que mientras se efectúan dichos ejercicios, se están utilizando ambas partes del cuerpo contralateralmente: cuando se mueve la pierna izquierda, se mueve el brazo derecho y viceversa. Esto supone el desarrollo de los dos hemisferios y de las conexiones que se establecen entre ambos.

El gateo es un momento evolutivo muy importante, pues supone una adquisición de autonomía frente a los padres y una oportunidad de descubrir y experimentar el entorno que el niño no había tenido hasta entonces. Cuando comience a andar estará mucho más preocupado por mantener el equilibrio y será más dependiente de los adultos, dejará a su vez durante algún tiempo de explorar el medio en favor del disfrute y perfeccionamiento de su nuevo logro. Mientras dura la fase del gateo, el niño aprenderá a calcular distancias en el espacio y se acostumbrará a observar objetos a una distancia de unos 30 cm., que será casualmente la distancia de enfoque que utilizará más tarde para sus labores de lectoescritura.

G. DOMAN: "Existe una relación muy estrecha entre ser capaz de arrastrarse, de gatear y de converger con la visión en un punto próximo."

M.T. ALDRETE: "El 95% de niños que no gatean tienen problemas de lectoescritura. El 5% restante lo suple trabajando la manualidad. El gateo es un ejercicio preventivo para la lectura."

Debemos dejar a nuestros pequeños gatear, sin temor a que se ensucien. Debemos dejarles correr siempre que esto sea posible y no reñirles por ello. Debemos dejar que se encaramen y suban a todas partes, siempre que no corran peligro. Debemos dejar que lo toquen e investiguen todo, controlando que no puedan hacerse daño. Cada vez que decimos a un niño: "No toques" "No corras" "No te subas ahí" "No te tires por el suelo" "Mira que te pones hecho un cochino" etc. ... si se lo decimos sin un verdadero motivo de evitar lo que consideramos un peligro o una acción totalmente inapropiada a las circunstancias, estaremos limitando el desarrollo del pequeño y por lo tanto, su inteligencia. Estaremos cortando el desarrollo de su autodomio motriz, lo cual no sólo afectará a su destreza motora, sino también a su personalidad y autoestima. También estaremos cortando su curiosidad y ganas de saber, lo cual afectará a su actitud ante el aprendizaje futuro. Muchas veces, los padres enseñamos a nuestros hijos a "no ser inteligentes".

La psicomotricidad puede aplicarse a cualquier edad, aunque es más efectiva cuanto más pequeño es el niño. A los 6 años tendrá que recorrer una distancia mucho

mayor gateando para que se produzca el beneficio buscado. Estos ejercicios ayudan a madurar neurológicamente a cualquier niño y no tienen efectos secundarios, por lo que todos podríamos apuntarnos a sesiones familiares de gateo. Los adultos probablemente precisen de rodilleras (se venden en las tiendas de deporte), y de ilusión y ganas. Con un poco de imaginación se pueden realizar carreras, circuitos por los que habrá que pasar bajo sillas o sobre obstáculos... Es importante que nos involucremos con lo que propongamos a nuestros hijos, si les dejamos solos y se lo ordenamos, no obtendremos ningún éxito. Es preciso motivarles, y lo que más les motiva en el mundo es nuestra compañía.

5- BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Esencialmente, la psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que les rodea. Está dirigido a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años de edad, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

La Psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad. Además de esos beneficios el niño puede también adquirir:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general
- Desarrollo del ritmo
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos: horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.

- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.
- **BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD INFANTIL EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR**

El desarrollo de la actividad motriz, no puede reducirse a hechos puramente biológicos. Se hace por etapas necesarias, teniendo en cuenta que cada etapa de dicha evaluación es el resultado de una fusión donde coinciden las adquisiciones precedentes, el grado de desarrollo neuromuscular y el desarrollo sensitivo-sensorial.

El instrumento básico de la psicomotricidad infantil es el propio cuerpo. Este es utilizado primero como receptor básico a las distintas estimulaciones, y a partir de sus reacciones se debe transformar el trabajo en una movilización activa, utilizando las técnicas psicomotoras, y partiendo de que la psicomotricidad es la educación del control de la expresión motora.

El hombre es psicomotor, esto es: sincronizado entre el tener, ser, querer, poder y hacer. A partir de lograr el conocimiento y la concientización del cuerpo, se consigue la incorporación de los diversos elementos necesarios para alcanzar el aprendizaje.

Existe una estrecha relación entre psicomotricidad infantil y el aprendizaje escolar. Dado que la actividad motora del niño es paralela al desarrollo intelectual, veremos a partir de ejemplos, cómo una actividad puede ayudar y complementar a la otra. Así, en el caso de la escritura, para poder cumplimentarla, el niño debe poseer un normal desarrollo de la motricidad fina, especialmente a nivel manos-dedos y una regulación tónico-postural correcta.

Además necesita una adecuada coordinación entre la vista y las manos y un desarrollo del lenguaje que le permita comprender lo que escribe, así como transmitir su significado. A ello debe agregarse, y es fundamental, un adecuado estado de atención y de discriminación visual, acompañada de una aceptable organización espacio-temporal.

Gracias al protagonismo de la psicomotricidad dentro de la educación, se logran objetivos como: autoestima o autovaloración de relación, organización de patrones básicos para la educación, etc. A medida que aumenta la capacidad intelectual de los alumnos y su maduración motriz, se sigue un camino más cercano a la normalidad, así la maduración motriz va perdiendo progresivamente peso, para convertirse en una ayuda y complemento de las otras áreas, favoreciendo la adquisición de destrezas motrices imprescindibles para los demás aprendizajes, o sea hábitos. Si como afirma Piaget "La inteligencia se desarrolla cuando logra así el medio que lo rodea", con la educación psicomotriz se inicia el camino, para alcanzar este objetivo, partiendo del entorno más próximo que puede haber para cualquier persona: su propio cuerpo. Luego participa en acrecentar el ámbito de experiencias de este, en la medida en que colabora a que este

primer “objeto” descubierto se vaya situando en las coordenadas espacio - temporales y practicando relaciones cada vez más complejas con los objetos que rodean el mundo.

Todos los saberes que el alumno adquiere sólo poseen auténtico valor educativo, cuando se entrelazan entre sí, para convertirse en una realidad vivida y plenamente significativa para él.

El dominio psicomotriz sirve de nexo entre todos ellos. Cualquier habilidad motriz no tiene fin en sí misma, sino que rápidamente encuentra aplicación en multitud de aprendizajes más complejos por ejemplo: una relajación segmentaria, una independencia derecha-izquierda, disociación de los dedos, control de movimientos precisos, se pueden convertir en conductas imprescindibles para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Debemos tener en cuenta que el comportamiento intelectual: memoria, juicio, razonamiento coincida, con el grupo. Esto no es más que un aspecto de la educación en general, y es posible que el nivel psicomotor del niño recién incorporado, se desvíe de la norma del grupo, manifestándose en ciertos aspectos, más atrasado que sus compañeros.

Un niño con capacidad mental suficiente para iniciar el aprendizaje de la escritura puede, sin embargo, presentar dificultad para adquirir su mecanismo. En este caso será necesario trabajar todos los aspectos especialmente fundamentales de la motricidad como la coordinación óculo-manual, manos, dedos, etc., paralelamente a la adquisición de esa técnica.

Un niño que presenta una motricidad perturbada, ve reducido proporcionalmente el campo de sus experiencias, al no poder controlar sus manos o saltar y comer como los demás, no puede recibir toda la información de que se disfruta cualquier otro que no padezca sus alteraciones. Las experiencias tempranas, fuertemente consolidadas, son difícilmente alterables, porque el niño que será más tarde, se construye con carácter relativamente irreversible en la primera y segunda infancia.

El propósito es pues, dotarlos de una comunicación corporal: hacerlos “grandes” en expresiones corporales, desterrar la inexpressión estática y crear formas de comunicación de las que se sirvan para hablar sin palabras.

6- LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA

Si se busca el concepto de inteligencia se verá que es la capacidad del individuo para resolver problemas, adaptarse y competir socialmente. Puede expresar lo que piensa y siente.

Se parte de que todo ser humano es inteligente, que posee las siete inteligencias y que alguna de ellas debe ser desarrollada a lo largo de su vida. En la Inteligencia lingüística los niños piensan en las palabras, les gusta leer, escribir, contar

historias, jugar con las palabras y necesitan libros, elementos para escribir, papel, diarios, diálogos, debates, cuentos, etc.

En la Inteligencia lógico.matemática: piensan por medio del razonamiento, les gusta experimentar, preguntar, resolver rompe cabezas lógicos, calcular y necesitan cosas para explorar y pensar, materiales para ciencias, cosas para manipular, etc.

En la Inteligencia espacial; piensan en imágenes y fotografías, les gusta diseñar, dibujar, visualizar, garabatear y necesitan arte, vídeo, películas, diapositivas, juegos de imaginarios, laberintos, rompe cabezas, libros ilustrados, etc.

En la Inteligencia corporal kinestética: piensan por medio de sensaciones somáticas, les gusta bailar, correr, saltar, construir, tocar, y necesitan juegos de actuación, teatro, movimientos, cosas para construir, deportes, etc.

En la Inteligencia musical: piensan por medio de ritmos y melodías, les gusta silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevan el ritmo con los pies o las manos, oír y necesitan tiempos dedicados al canto, asistir a conciertos, tocar música en la casa y / o escuela, instrumentos musicales, etc.

En la Inteligencia interpersonal; piensan intercambiando ideas con otras, les gusta dirigir, organizar personas, relacionarse, manipular, asistir a fiestas, mediar y necesitan amigos, juegos grupales, reuniones sociales, festividades, clubes, etc.

En la Inteligencia intrapersonal piensan muy íntimamente, les gusta fijarse metas, meditar, soñar, estar callados, planificar y necesitan lugares secretos, tiempo para estar solos, proyectos manejados o su propio ritmo, etc.

La investigación sobre las Inteligencias Múltiples es un camino que lleva a la conclusión de que los programas de enseñanza en las escuelas sólo se concentran en el predominio de inteligencia lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras inteligencias, por eso es que aquellos alumnos que no se destacan en estas inteligencias tradicionales no tienen el reconocimiento y su aporte desde otro ámbito no es considerado viable y se diluye.

Destacar de las 7 inteligencias anteriores que aquella más relacionada con el trabajo que vamos a seguir en la educación física infantil, es La inteligencia corporal-kinética: la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

El tipo de aprendizaje de ésta inteligencia:

Corporal-kinética	Por medio de sensaciones somáticas	Bailar, correr, saltar, construir, tocar, gesticular	Juegos de actuación, <u>teatro</u> , movimientos, cosas para construir, <u>deportes</u> y juegos físicos, experiencias táctiles, experiencias de <u>aprendizaje</u> directas, etc.
-------------------	------------------------------------	--	--

El tema de las Inteligencias Múltiples se ha venido estudiando y desarrollando desde siempre. Por ejemplo:

Rousseau opina que el niño debe aprender a través de la experiencia, allí se ponen en juego las relaciones inter e intra personal y las inclinaciones naturales.

Pestalozzi apuesta a un currículo de integración intelectual basado también en las experiencias.

Freobel (fundador de los jardines de Infantes) habla del aprendizaje a través de experiencias con objetos para manipular, juegos, canciones, trabajos.

John Dewey ve al aula como un microcosmos de la sociedad donde el aprendizaje se da a través de las relaciones y experiencias de sus integrantes.

El lenguaje integral usa la lingüística como centro pero usa otras: inteligencias para lograr sus objetivos como la música, las actividades manuales, la introspección, etc. Las experiencias personales ponen en juego todas o algunas inteligencias de los individuos y es a través de ellas donde logrará la inclinación natural.

A modo de conclusión y teniendo en cuenta toda la información recabada de las inteligencias múltiples en el aula, a lo largo del desarrollo de las unidades y sesiones que realizaremos a lo largo de este grupo de trabajo así como en la puesta en práctica de la misma, tendremos en cuenta todas las aportaciones de las inteligencias múltiples.

7- ASPECTOS DIDÁCTICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD .

Los modos de intervenir en la educación infantil desde la psicomotricidad pueden diferir según el método elegido y el planteamiento adoptado. En cualquier caso, siempre será una forma de actuar a partir del cuerpo y del movimiento, para conseguir una educación integral en el niño.

Las metodologías más conocidas son las siguientes:

Metodología psicopedagógica: Se parte de unos objetivos, contenidos y actividades bien definidas y estructuradas en cada sesión.

La actitud del educador es dirigir y proponer actividades programadas y el objetivo general del método es mejorar el mundo afectivo, el mundo cognitivo y el mundo motriz a través la actividad corporal.

Se utiliza como actividad complementaria en la escuela infantil y se pueden plantear las sesiones a partir de las siguientes fases:

Ritual de entrada	Es el momento del encuentro del saludo, o reconocimiento los niños explican cómo se encuentra, su estado de ánimo, a qué les gustaría jugar, y se recuerdan las normas básicas: respeto a los compañeros, se canta alguna canción.
Desarrollo	Aquí hay que diferenciar entre el tipo de desarrollo de las actividades en las sesiones vivenciadas o sesiones funcionales
Relajación	En esta parte de la sesión (que es igual en sesiones funcionales como en las vivenciadas), los/as alumnos/as toman conciencia de sí mismos/as y de su cuerpo, se relajan, descansan, etc., mediante algunas técnicas específicas.
Representación	En el momento de la representación los alumnos, mediante el dibujo, el modelado, las construcciones, disfraces, música representan experiencias vividas durante la sesión. En ocasiones el dibujo puede ser libre y no se limita a lo vivido en la sesión, para así poder facilitar la representación de aspectos que los/as niños/as necesitan exteriorizar.
Ritual de salida	En ciertas ocasiones, la representación ya se utiliza como ritual de salida, ya que el grupo aprovecha este momento para hablar sobre sus dibujos o representaciones y sobre cosas que se han hecho en la sesión. Otras veces, el ritual de salida puede plantearse con un mismo patrón para todas las sesiones, consistente en la explicación, por parte de cada alumno/a, de algún aspecto que desee comentar, o la respuesta a alguna pregunta en concreto que se les formule: qué les ha gustado más de la sesión, qué han dibujado, etc.

Metodología dinámico- vivencial o relacional: No parte de contenidos específicos ni de actividades estructuradas de un programa de psicomotricidad, sino de situaciones propuestas por el educador o educadora, utilizando materiales específicos de la sala u otros, como máscaras, pintura de dedos, etc...

Los objetivos que se pretenden alcanzar en cada sesión son:

- Favorecer la comunicación corporal más que la verbal, a fin de que el niño exprese sentimientos, emociones y distintas vivencias.

- Desarrollar la creatividad partiendo de un material propuesto para que el niño libere tensiones.

La actitud del educador no será directiva y las sesiones de psicomotricidad serán consideradas como actividades complementarias. Se parte de lo que el niño sabe, puede y quiere hacer, no de objetivos psicomotrices.

Metodología globalizada: Es la más utilizada en la educación infantil, puesto que los contenidos propios de la psicomotricidad figuran como contenidos del currículo, dentro del área de Identidad y Autonomía Personal (el cuerpo, la propia imagen, juego y movimiento) y dentro del área de Comunicación y Representación (expresión corporal).

Los objetivos desde este planteamiento serían:

- Promover el desarrollo integral del niño a través de la acción corporal, integrándola en el currículo.
- Favorecer los aprendizajes significativos mediante la expresión, la comunicación y el conocimiento del propio cuerpo.
- Potenciar las actividades cognitivas, afectivo- sociales y motrices a partir del movimiento y del juego, integrándose éstos en el currículo.
- Prevenir alteraciones y dificultades escolares cuyo origen podría estar en una mala estructuración del esquema corporal o espacial.

Las actividades se realizarán de forma libre o dirigida, partiendo de los objetivos y contenidos que aparecen en el currículo de educación infantil y utilizando materiales disponibles en el centro.

8- TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

En relación a la temporalización, comentar que vamos a realizar solamente una ya que todas las unidades de los tres cursos de educación infantil llevan el mismo nombre, aunque en el desarrollo de las mismas estableceremos las diferencias de objetivos y contenidos para cada curso.

3, 4 y 5 años	NOMBRE UNIDAD DIDÁCTICA (contenido fundamental)	Temporalización	Nº ss
PRIMER TRIMESTRE	<i>Conocemos nuestro cuerpo</i>	semana del 4 de octubre al 5 de noviembre	4
	<i>Nos movemos en el espacio y tiempo</i>	semana del 8 de noviembre al 26 de noviembre	3
	<i>Aprendo con los Cantajuegos</i>	semana del 29 de noviembre al 22 de diciembre	3
SEGUNDO TRIMESTRE	Contenidos del primer trimestre más: <i>¡El circuito: cuantas cosas podemos hacer!</i> Andamos, corremos, lanzamos, golpeamos, saltamos, reptamos, nos equilibramos...	semana del 10 de enero al 11 de marzo	9
	<i>Jugamos con los objetos</i>	semana del 14 de marzo al 14 de abril	5
TERCER TRIMESTRE	Contenidos del primer y segundo trimestre más: <i>Nuestro cuerpo baila y se expresa</i>	semana del 26 de abril al 20 de mayo	4
	<i>Juegos de la naturaleza</i>	semana del 23 de mayo al 17 de junio	4

Para llevar a cabo estas unidades didácticas, hemos tenido en cuenta al igual que todo lo comentado anteriormente, las referencias legislativas actuales en las que se establecen los diferentes objetivos, contenidos...

Tal y como se informa en la **LOE**, la finalidad de la Educación infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas. En ambos ciclos se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, favoreciendo la creación de nuevos vínculos y relaciones, así como a que los niños y las niñas elaboren una imagen positiva y equilibrada de sí mismos y adquieran autonomía personal. Se facilitará el descubrimiento de las posibilidades del cuerpo y del movimiento y los hábitos de control corporal. Se promoverá el desarrollo de la comunicación y de la representación en distintos lenguajes, las pautas elementales de convivencia y relación social, así como el descubrimiento de las características físicas, sociales y culturales del medio.

Así, los **OBJETIVOS GENERALES** a conseguir durante la etapa de Educación Infantil son:

a	Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
b	Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer y apreciar algunas de sus características y costumbres y participar activamente, de forma gradual, en actividades sociales y culturales del entorno.
c	Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales
d	Desarrollar sus capacidades afectivas
e	Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
f	Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
g	Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA ED. PSICOMOTRIZ EN LA ED. INFANTIL.

a	Tomar conciencia del propio cuerpo tanto global como segmentariamente.
b	Dominar la coordinación y el control dinámico general (desplazamientos, carreras, saltos...)
c	Conocer los componentes del esquema corporal: tono muscular, equilibrio, actividad postural, respiración...
d	Controlar los movimientos de comunicación y expresión.
e	Reconocer a través de los sentidos las características y cualidades de los objetos.
f	Descubrir las nociones de dirección, distancia y situación
g	Desarrollar la coordinación visomanual y las posibilidades manipulativas necesarias para realizar tareas relacionadas con las distintas formas de representación (dibujar, rasgar, cortar, engarzar...)

La Educación Física en la psicomotricidad, a través de sus juegos y actividades se centra en trabajar, desarrollar y mejorar en los alumnos:

- El esquema corporal.
- El tono.
- La postura.
- La lateralidad.
- La coordinación motriz.
- El equilibrio.
- La percepción espacial y temporal.
- La expresión corporal libre.

Por todo ello, los **objetivos específicos** que vamos a intentar conseguir a lo largo de toda la etapa de Ed. Infantil, mediante el desarrollo de todas las unidades didácticas con sus respectivas sesiones, son:

• **Desarrollo de los aspectos perceptivo-motrices.**

<u>Esquema corporal</u>	
• <u>Lateralidad:</u>	<ul style="list-style-type: none"> Fijar el dominio de un segmento sobre el otro, mediante un máximo número de vivencias motrices que comprometan el segmento dominante. Tomar conciencia de la simetría corporal. Independizar los segmentos del resto del cuerpo en los movimientos. Experimentar el máximo número de movimientos que requieran la utilización diferenciada de uno y otro lado del cuerpo.
• <u>Respiración</u>	<ul style="list-style-type: none"> Conocer, percibir, interiorizar y controlar las diferentes formas que puede adoptar la acción de respirar.
• <u>Relajación.</u>	<ul style="list-style-type: none"> Incrementar y diversificar las percepciones. Mejorar el control tónico. Para ello las actividades deberán permitir que le niño perciba globalmente el cuerpo en reposo y en movimiento, en tensión y en relajación, manejar objetos con contracciones musculares de diferentes intensidad; pasar rápidamente del reposo a la acción
<u>Coordinación.</u>	
• <u>Coordinación dinámica general.</u>	<ul style="list-style-type: none"> Incrementar sus experiencias motrices: desplazamientos diversos con diferentes tipos de marcha. Iniciar diferentes tipos de giros. Iniciar saltos de arriba abajo, de abajo a arriba, en altura y en profundidad. Ser capaces de mantener relativamente el equilibrio estático y dinámico. Aprender a controlar las caídas.
• <u>Coordinación dinámica específica.</u>	<ul style="list-style-type: none"> Iniciar la realización de ejercicios poco elaborados con diferentes partes del cuerpo. Adaptar las manos a la forma de los objetos que reciben. Iniciar lanzamientos de pelotas y pequeños objetos con precisión y distancia.

Estructura espacial y temporal

- Apreciar el espacio corporal
- Realizar localizaciones espaciales: dentro, fuera; interior y exterior; delante, detrás; arriba, abajo.
- Adquirir nociones de agrupación y dispersión.
- Adquirir nociones de orden.
- Adquirir nociones de proximidad-lejanía, junto-separado.
- Adquirir nociones de antes, durante y después.
- Adquirir nociones de simultaneidad.
- Percibir las duraciones.
- Percibir la pausa y su duración.
- Apreciar las estructuras rítmicas.

- **Desarrollo orgánico y funcional**

Desarrollo orgánico y funcional

- Mantener la flexibilidad.
- Favorecer las estructuras corporales elementales.
- Desarrollar adecuadamente los elementos que configuran la estructura del pie.
- Iniciarse en la adopción de posturas correctas.

- **Desarrollo afectivo-social.**

Desarrollo afectivo-social.

- Iniciarse en la participación en actividades de grupo.
- Iniciarse en los hábitos básicos de limpieza e higiene relacionados con la actividad física.
- Expresar situaciones emotivas con lenguaje corporal.
- Ir desarrollando su propia autonomía.
- Introducirse en juegos y danzas populares adecuados a su edad.

- **Desarrollo cognitivo.**

Desarrollo cognitivo.

- Tomar conciencia de ritmos y movimientos lineales para reforzar el aprendizaje de la lectoescritura.
- Relacionar la Ed. Física con otras materias.

CONTENIDOS.

- El niño y su cuerpo:
 - Lateralidad.
 - Orientación (delante-detrás, arriba-abajo...)
 - Conocimiento (brazo, pie, tronco...)
- El niño descubre el espacio:
 - Con miembros superiores.
 - Con miembros inferiores.
- El niño descubre el tiempo:
 - Con todo el cuerpo.
 - Con diferentes partes (lento-rápido; largo-corto...)
- El niño y los objetos.
 - Con manos
 - Con pie.
 - De pie, rodillas, sentado, acostado...
 - Rugoso, liso, duro, blando, áspero, suave, largo, encogido...
- El niño y los golpes, lanzamientos y recepciones, etc.
 - Con una mano y con las dos.
 - Con el pie.
 - Con diferentes partes del cuerpo.
 - Lejos-cerca, al lado de, delante de, hacia...
- El niño y los saltos
 - Impulso y caída con uno y ambos pies
 - Utilizando diferentes apoyos.
 - En altura, longitud, cerca, lejos, lateral, encadenado saltos, atrás, con giros...
- El niño y los equilibrios

- Mucho, poco tiempo, sobre el suelo, sobre un objeto...
- El niño y los desplazamientos.
 - Andando, corriendo, saltando, reptando, rodando, en cuadrupedia...
 - rápidos, lentos, adelante, atrás, lateral...
- El niño y la respiración.
- El niño y la relajación.
- El niño y los distintos medios.
 - Descubrir, moverse en diferentes medio y con distintas posiciones, con diferentes partes del cuerpo...
- El niño y la expresión corporal libre. Se refiere a aquella forma de expresión que utiliza el cuerpo como medio. Esta forma de expresión, como su nombre indica, debe ser libre y se convierte en una importante vía para manifestar sentimientos o estados anímicos. Los elementos, con relación al cuerpo, más implicados son:
 - los gestos, el rostro y la posición del cuerpo, así como de sus distintos miembros.

A continuación vamos a adjuntar cada una de las unidades elaboras junto con sus sesiones correspondientes.


UNIDADES PARA INFANTIL 3 AÑOS

UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO


Nº de ss: 4

3 años

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Tener una imagen ajustada y positiva de sí mismo (1) - Conocer las partes del cuerpo (2) - Explorar y aceptar las posibilidades y limitaciones del propio cuerpo (3) - Adquirir hábitos de higiene y cuidado del propio cuerpo (4) - Fomentar las relaciones con los compañeros, respetando sus diferencias y rechazando cualquier tipo de discriminación por razón del sexo (5) - Participar en las actividades con gusto e interés (6) - Participar activamente en los juegos, aceptando y respetando sus normas (7) - Percibir y expresar las sensaciones y emociones del propio cuerpo (8)
CONTENIDOS	<p>CONCEPTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las partes del cuerpo. - Desarrollo de habilidades psicomotrices. - Percepción sensorial. - Equilibrio. - Control postural.
	<p>PROCEDIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las partes del cuerpo humano. - Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior. - Exploración de las posibilidades y limitaciones del propio cuerpo. - Coordinación y control corporal en las actividades que implican tanto el movimiento global como segmentario y la adquisición progresiva de habilidades motrices nuevas, en acciones lúdicas y de la vida cotidiana. - Reconocimiento de hábitos de higiene corporal. - Realización de ejercicio de motricidad general. - Realización de juegos colectivos.
	<p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén a su alcance. - Aceptación de las diferencias, de identidad y características de los demás, evitando discriminaciones. - Valoración de las posibilidades que se adquieren con la mejora en la precisión de los movimientos. - Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
EVALUACIÓN	<p>CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Dice el nombre de un juego, lo reconoce y juega con los compañeros. - Se desplaza de diferentes formas, para valorar la coordinación y el control motor.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 5, 6, 7		
Materiales: Música, caset y elementos del aula o espacio		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuuu”.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... <u>¡nos convertimos en ranas!</u> Todos los alumnos se convierten en ranas y empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes donde se van <u>introduciendo partes del cuerpo</u>, por ejemplo <u>“somos enanitos a los que nos pica mucho los pies”</u> y los alumnos se hacen chiquititos como enanos y al mismo tiempo se rascan los pies. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.</p> <p>3- Los numeritos. Se les enseña a los alumnos unas cartulinas numeradas del 1 al 4 y se les explica que cada número va asociado a una acción. Así, por ejemplo, si se levanta la tarjeta n° 1, los alumnos deben pegar su culo al culo de un compañero. Si se les enseña la tarjeta n° 2, deben pegar sus rodillas a una pared; si se les enseña el n° 3 deben apoyar sus codos en el banco; si se les enseña el n° 4, deben tocar los hombros de un compañero. Así, el juego puede continuar asignando a dichas tarjetas diversas acciones que conlleven conocer e identificar determinadas partes del cuerpo, al tiempo que conlleva una acción motriz.</p>		

<p>4- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito. Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Nos relajamos: con una música de relajación, los alumnos están tumbados en el suelo y muy lentamente van moviendo la parte del cuerpo que el profesor/a vaya indicando con su varita mágica.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN N°: 2	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 3, 4, 5, 6 y 7	
Materiales: Música, caset y pompones	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en doctores y nos curamos las rodillas! Todos los alumnos se convierten en doctores y se tocan sus rodillas. Así con varias partes del cuerpo. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.</p> <p>3- El servicio de limpieza: Por parejas. Un pompón por pareja. Se pone música y los alumnos bailan cada uno solo. Cuando la música para, cada alumno busca a su pareja, pues la señorita o el profesor va</p>	

<p>a indicar una parte del cuerpo de nuestro compañero que está muy sucia y debemos limpiar, utilizando el pompón como esponja de la ducha. Cuando la música vuelve a sonar, volvemos a bailar por toda la sala y cuando está se pare, ¡atentos!, buscamos a nuestra pareja para limpiarle otra parte del cuerpo que esta sucia. Luego se cambian los roles y el compañero que llevaba el pompón se lo da a su pareja para que este lo limpie ahora.</p> <p>4- Lluvia de pompones: Por parejas y cada pareja con un pompón. Se colocan uno enfrente del otro y se tienen que ir lanzando el pompón según se les vaya indicando y mostrando. Primero empezamos lanzando con las dos manos (se les muestra como hacerlo y le indicamos las posibilidades de movimiento y lanzamiento). Del mismo modo, se les va introduciendo el lanzamiento con la mano derecha (indicándole cual es y como hacerlo) y con la mano izquierda.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Nos relajamos: Con música de relajación, colocados por parejas y con un pompón por pareja. Uno de la pareja se tumba en el suelo y el otro va haciendo cosquillas y masajeando con el pompón la parte del cuerpo que se vaya nombrando. Luego cambian los papeles.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 3, 5, 6, 7 y 8	
Materiales: Música, caset y globos	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Color-color: La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Los sentimientos de la bruja-piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en perros tristes!, así los alumnos imitan el</p>	

movimiento del animal y expresan el sentimiento de tristeza. Del mismo modo, iremos cambiando de animales y de sentimientos.

3- La patata que baila: Colocados por parejas con un globo. Suena la música y la pareja debe bailar sosteniendo el globo con la parte del cuerpo que se indique: con la frente, con el culo, con las rodillas, con las manos, con la espalda...(así conocen también las posibilidades de movimiento de diferentes partes del cuerpo) Si se nos cae el globo al suelo, debo abrazarme a mi pareja, darle un beso y volver a intentarlo de nuevo.

4- Que no caiga: Por parejas con un globo. Música de fondo. Cada uno colocado enfrente o cerca de su pareja. Nos pasamos el globo golpeándolo con la parte del cuerpo que vaya indicando la señorita o el profesor.

VUELTA A LA CALMA

5- Mi masajista: Con música de relajación, colocados por parejas y con un globo por pareja. Uno de la pareja se tumba en el suelo y el otro va haciendo masajeando con el globo la parte del cuerpo que se vaya nombrando. Luego cambian los papeles.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN Nº: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 3, 5, 6, 7 y 8.	
Materiales: Música, casset y aros	Representación gráfica
<u>CALENTAMIENTO</u> 1- Color-color: 1. Un niño se la queda y es el que trata de pillar. La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color. Mientras, el que se la queda, trata de pillar a aquel niño que aún no haya tocado nada del color citado. En el momento en el que un niño toca algo del color elegido queda a salvo y no puede ser pillado	

PARTE PRINCIPAL

2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en doctores y nos curamos las rodillas! Todos los alumnos se convierten en doctores y se tocan sus rodillas. Así con varias partes del cuerpo. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.

3- El aro musical: Cada alumno con un aro. Suena la música y los alumnos se mueven libremente por la sala moviendo y bailando con su aro. Cuando la música para, cada alumno acude a un puntito de color en el suelo (pegatina) que previamente se le había asignado. Una vez allí, pone el aro a la altura de... (coloca el aro a la altura de la parte del cuerpo que la señorita o el profesor indique. Por ejemplo, a la altura de la cabeza, a la altura del cuello, a la altura de la barriga...). Cuando la música vuelva a sonar, los alumnos vuelven a bailar y a moverse por la sala, esperando la nueva orden.

4- Movemos el aro con...: Cada alumno con su aro. Se les va indicando movimiento y acciones a realizar con su aro: lo lanzamos con las dos manos; lo lanzamos con la derecha (se les muestra como hacerlo y cual es la mano derecha); lo lanzamos con la izquierda; lo hacemos rodar en el suelo; lo giramos con la mano derecha, con la izquierda; lo golpeamos con el pie izquierdo, con el derecho (el aro en el suelo. Este tipo de ejercicio donde el alumno golpea con un pie, nos ayuda a trabajar y mejorar su equilibrio al obligarle a permanecer con un pie mientras golpea con el otro)...

5- Mi pequeña pista de baile: Por parejas, un aro por pareja. Los alumnos están con su pareja dentro de un aro situado en el suelo. Cuando la música suena, tiene que bailar dentro del aro, sin salirse ni caerse. La música para y se les indica una parte del cuerpo que tienen que poner en contacto con su pareja (la frente, los talones, la espalda...) sin salirse del aro. Pero cuidado, pues si el profesor o señorita dice una palabra que no es una parte del cuerpo, se tendrán que abrazar muy fuerte a su pareja y no soltarse hasta que la música vuelva a sonar.

VUELTA A LA CALMA

5- Gatito lindo: Sentados en el suelo en círculo. El profesor o señorita comienza el juego acercándose a gatas a un alumno y diciéndolo “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito”. Luego gatea hacia otro alumno. Hay que hacerlo sin reírse y si un alumno se ríe se la queda y se convierte en gato

UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO


Nº de ss: 3

OBJETIVOS

- Valorar positivamente la propia imagen (1)
- Observar la figura humana, identificando sus partes (2)
- Reconocer las partes móviles del cuerpo y explorar sus posibilidades motrices (3)
- Adquirir progresiva coordinación y control en las actividades que implican tanto el movimiento global como segmentario (4)
- Participar activamente en los juegos, respetando las diferencias entre compañeros (5)

3 años

CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Imagen global y segmentaria del cuerpo humano. - Los segmentos corporales: un lado, el otro. - Nociones básicas de orientación en el espacio: delante-detrás, dentro-fuera. - Ajuste corporal: antes-después. - Control de tono. - Desplazamientos.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Exploración e identificación de las características y cualidades del propio cuerpo, tanto global como segmentariamente. - Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior. - Coordinación y control corporal en las actividades que implican tanto el movimiento global como el segmentario y la adquisición progresiva de habilidades motrices nuevas, en acciones lúdicas y de la vida cotidiana. - Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación. - Realización de juegos colectivos. - Reconocimiento de hábitos de higiene corporal. - Representación de acciones de la vida cotidiana.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad y sus posibilidades y limitaciones. - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén a su alcance. - Valoración de las posibilidades que se adquieren con la mejora en la precisión de los movimientos. - Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Es capaz de realizar sencillas operaciones con objetos, con los dos lados del cuerpo. - Lanza un objeto al aire y lo recoge con las dos manos. - Se desplaza según la forma propuesta.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO
SESIÓN N°: 1	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 3, 4 y 5	
Materiales: Música, caset, conos, aros.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- 1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Que bonitas estatuas: se pone música y los alumnos bailan libremente. Cuando se para la música, los alumnos se convierten en estatuas. Variantes: ir indicando formas para quedarse en estatua. Para ello, al principio es muy importante actuemos como modelos, realizando nosotros las estatuas y ellos nos imitan</p> <p>3- Aviones al aeropuerto: se reparten aros por el suelo. Un aro por alumno. Se dice a los alumnos que son aviones que salen a volar al ritmo de la música. Cuando la música para, los aviones deben aterrizar cada uno en un aeropuerto (cualquier aro), con cuidado de no chocarse con el resto de aviones. Otra variante es que cada avión tiene un aeropuerto asignado, de tal forma que cuando la música para, cada avión debe acordarse donde está su aeropuerto (su aro) y aterrizar en él, con cuidado de no equivocarse de aeropuerto ni de chocar con otros aviones.</p> <p>4- Los vagones: 4 grupos. Cada grupo en fila. Cada grupo es un tren que tiene una estación de tren asignada (estación marcada por dos conos). Suena la música y cada tren, sin romperse, tiene que salir de su estación a pasear y bailar al ritmo de la música. Cuando la música para, cada tren vuelve rápido a su estación, en el mismo orden y sin que se separen los vagones (no se rompan las filas de cada tren). Luego se irán cambiando a los maquinistas del tren (a los primeros de cada tren).</p>	

<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Marionetas: con música de relajación. Cada alumno va moviendo las partes del cuerpo que la señorita o profesor vaya indicando. Se irá indicando la parte del cuerpo y los movimientos que pueden hacer.</p>	
<p style="text-align: center;">PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años</p>	<p style="text-align: center;">SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO</p>
<p>SESIÓN Nº: 2</p>	<p>Duración de la Sesión: 50 min.</p>
<p>Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4 y 5</p>	
<p>Materiales: Música, caset, una linterna, una pelota y una escoba</p>	<p style="text-align: center;">Representación gráfica</p>
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Que bonitas estatuas: se pone música y los alumnos bailan libremente. Cuando se pare la música, los alumnos se convierten en estatuas. Variantes: ir indicando formas para quedarse en estatua. Para ello, al principio es muy importante actuemos como modelos, realizando nosotros las estatuas y ellos nos imitan</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito. Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.</p> <p>3- Un, dos, tres, pollito inglés. Juego de movimiento y parada. Se la queda la señorita o profesor que está con la frente pegada en la pared mientras cuenta “un, dos, tres, pollito inglés”. Mientras los alumnos intentan acercarse a él/ella. Cuando la señorita o profesor deje de contar, se girará y los alumnos deberán quedarse como estatuas. Si se ve a algún alumno en movimiento, se sentará en el suelo en el sitio donde fue visto. Aquel que llegue antes a la pared donde está la señorita o profesor, se la quedará también.</p> <p>4- Juego de la escoba: juego con música. Los alumnos están colocados de pie en círculo. Cuando suene la música, los alumnos se pasan la escoba de uno a otro, bailando al ritmo de la música. Cuando la música para, el alumno que tenga la escoba en la mano tiene que dar un beso a todos sus compañeros.</p>	

<p>5- La bomba: situados los alumnos de pie en círculo. Suena la música y los alumnos se van pasando la pelota de mano en mano. Cuando la música pare, el alumno que tenga la pelota en la mano se sienta en mismo sitio pero en el suelo.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Mi cuerpo lindo: Sentados en el suelo en un puntito. Con música de relajación de fondo. Vamos indicando a los alumnos las diferentes partes del cuerpo, sus movimientos y sus características positivas. Ejemplo: la mano con sus dedos, que bonitas son, con su color...sus dedos nos permiten...</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO
SESIÓN N°: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 4 y 5	
Materiales: Música, caset, sillas, colchonetas, bancos y aros.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito. Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Bailamos el chu-chu-a. Baile donde los alumnos van colocando su cuerpo tal y como va indicando la canción.</p> <p>3- Aviones al aeropuerto: se reparten aros por el suelo. Un aro por alumno. Se dice a los alumnos que son aviones que salen a volar al ritmo de la música. Cuando la música para, los aviones deben aterrizar cada uno en un aeropuerto (cualquier aro), con cuidado de no chocarse con el resto de aviones. Otra variante es que cada avión tiene un aeropuerto asignado, de tal forma que cuando la música para, cada avión debe acordarse donde está su aeropuerto (su aro) y aterrizar en él, con cuidado de no equivocarse de aeropuerto ni de chocar con otros aviones.</p> <p>4- Nos movemos a...: colocamos los bancos en un lado del espacio (esquina 1), sillas colocadas en</p>	

otra esquina (esquina 2); los aros en la otra esquina (esquina 3) y las colchonetas en la esquina sobrante (esquina 4). Suena la música y los alumnos salen a bailar al centro de la pista moviendo la parte del cuerpo que se vaya indicando o ir facilitando formas de bailar. Cuando la música pare, se da una orden, por ejemplo: tocamos las colchonetas con la mano izquierda; pisamos los aros con el pie izquierdo; nos colocamos encima de las colchonetas; nos ponemos encima de los bancos; nos colocamos dentro de los aros; nos colocamos debajo de las sillas; nos colocamos detrás de los bancos; nos colocamos tumbados encima de las colchonetas...Luego suena la música y los alumnos vuelven al centro de la sala a bailar.

VUELTA A LA CALMA

5- Las cosquillas: con música de relajación. Cada alumno sentado en el suelo. Los alumnos se van haciendo cosquillas en la parte del cuerpo que se vaya indicando..

UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS**Nº de ss.: 4**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego (1) - Identificar progresivamente sus posibilidades y limitaciones (2) - Realizar gestos y movimientos sencillos y representativos de las palabras cantadas(3) - Conocer las partes del cuerpo. (4) - Adquirir hábitos de higiene y cuidado del propio cuerpo.(5) - Crear un buen clima para establecer intercambios comunicativos.(6) - Disfrutar y poner interés en las actividades de canciones y expresión corporal (7)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de habilidades psicomotrices - Nociones básicas de orientación en el tiempo - Las propiedades sonoras del cuerpo - Las partes del cuerpo
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento, gestos, sonidos, ruidos), individual o grandes grupos. - Utilización de las nociones espacio-temporales básicas para la ubicación propia durante el juego - Coordinación y control corporal en los juegos y canciones que implican tanto el movimiento global como segmentario. - Realización de juegos de motricidad general - Expresión de sentimientos mediante el lenguaje mímico. - Realización de juegos y canciones colectivas
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Disfrute con la dramatización e interés por expresarse con el propio cuerpo. - Aceptación de las diferencias, de la identidad y características de los demás, evitando discriminaciones. - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar tareas que estén a su alcance.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Desplazarse de diferentes formas imitando a diferentes animales. - Desplazarse surgiendo secuencias rítmicas sencillas y variadas. - Distingue sonidos fuertes y débiles - Representa situaciones sencillas de la vida cotidiana.

3 años

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N °1: LE CANTO A MI CUERPO		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 5 y 6		
Materiales: cassette con música de ópera y con las canciones grabadas como soporte o música de fondo.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-La mané: Que lo baile, quien lo baile (tres veces) doña Pepa y don Manuel. La mane se irá poniendo, donde vaya yo diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner. Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés.</p> <p>Una mane (bis), en la oreja,(bis) y la otra mane(coro) en la otra orejé. (coro)</p> <p>Que lo baile que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés. La mane se va poniendo, donde yo vaya diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner.</p> <p>Una mane (bis), en la narice (bis), la otra mane (coro), en narice de tu pareja. (coro)</p> <p>Que lo baile que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés.</p> <p>Una mané (bis), en la cadere (bis), y la otra mane (coro), rascándose la cabeza. (coro) Que lo baile, que lo baile, que lo baile, doña pepa y don Manuel. La mane se irá poniendo, donde yo vaya diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner. Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con el gata de la Inés.</p> <p>Levantar la rodille, poner el code, abrir la mane en la narice, haciendo burle.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- Hey Bugui-Bugui: Con la mano dentro, con la mano fuera. Con la mano dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir. (plas, plas)</p> <p>Hey, bugui, bugui hey. Hey, bugui, bugui hey Hey, bugui, bugui hey Y ahora vamos a aplaudir (plas, plas)</p>		

<p>Con la pierna dentro, con la pierna fuera. Con la pierna dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.</p> <p>ESTRIBILLO</p> <p>Con la cabeza dentro, con la cabeza fuera. Con la cabeza dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.</p> <p>ESTRIBILLO</p> <p>Con el culete dentro, con el culete fuera. Con el culete dentro y lo hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.</p> <p>ESTRIBILLO</p> <p>Todo el cuerpo dentro, todo el cuerpo fuera. Todo el cuerpo dentro y lo hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.</p> <p>ESTRIBILLO</p> <p>3.- Cabeza, hombro, rodillas y pies: Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis) Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis) Ojos, orejas, boca y nariz; cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis) (Mientras se van nombrando las diferentes partes del cuerpo, se van señalando o gesticulando. También el maestro/a puede ir señalando las diferentes partes del cuerpo, mientras el alumnado las va nombrando y cantando la canción)</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>4- Cantamos ópera: Todos los alumnos se tumban boca-arriba con los ojos cerrados. Cuando escuchen cantar a los músicos de ópera, deberán mover la boca como si fuesen ellos los que cantan.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N° 2: LE CANTO A LOS ANIMALES		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3 y 7		
Materiales: casete con las canciones grabadas como soporte o música de fondo.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-Que viene mamá y papá pato: Se forma una fila india todos cogidos de la mano, el maestro va marcando los pasos y los alumnos deberán repetir. “Que viene mamá pato” (repiten), que viene papa pato (repiten), pachín, pachín pachín (tienen que dar tres pasos fuertes y grandes). <i>Variante:</i> ir cambiando de gesto cada vez que se diga pachín, pachín pachín, por ejemplo dar tres saltos, dar tres giros, rodar por el suelo, aplaudir tres veces, etc...</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- El arca de Noé: El maestro empieza cantando la primera parte de la canción, y los alumnos deberán de imitar a los animales que el maestro/a vaya cantando.</p> <p>Un día Noé a la selva fue puso a los animales alrededor de él, el Señor está enfadado el diluvio va a caer, no os preocupéis, yo os salvaré. (todo esto lo canta el maestro/a)</p> <p>Estando el cocodrilo (mueven los dos brazos haciendo el gesto de una boca) y el orangután (hacen el gesto de un mono), dos pequeñas serpientes (mueven los brazos ondulándolos) y un águila real (hacen el gesto de volar), el gato (colocan las dos manos sobre la cabeza como si fuesen dos orejitas), el topo (se tapan los ojos), el elefante (se ponen el brazo en la nariz como si fuese la trompa) no falta ninguno, solo no se ven los dos icors (se ponen el dedo índice sobre la frente imitando al cuerno del unicornio).</p> <p>3.- Las hormiguitas: El docente va cantando la canción, mientras los alumnos van imitando y reproduciendo lo que el maestro va cantando, como si de un cuento motor se tratara, pero a través de una canción. Si el docente ve que los alumnos al ser pequeños no hacen nada, le da las siguientes pautas:</p> <p>Las hormiguitas son muy trabajadoras, (hacen el gesto de cavar el suelo) Y en el verano trabajan a todas horas, Y en el invierno se quedan dormiditas (hacen el gesto de dormir, y se tumban)</p>		

<p>Y ya no salen más de sus casitas. (hacen con las manos el gesto de una casita)</p> <p>Sus casitas se llaman hormigueros, (con el movimiento del brazo hacen un círculo apuntando al suelo)</p> <p>Y en el fondo tienen un agujero, tienen pasillos y largas galerías (forman con los dos brazos un pasillo y estiran los brazos como si fuese muy largo) como la casa de mi tía María.</p> <p>Lavan la ropa y friegan la cocina (hacen el gesto de limpiar), no se entretienen a hablar con la vecina (hacen el gesto con la mano diciendo que no), y en el invierno se quedan dormiditas, (con las manos hacen el gesto de dormir) y ya no salen más de sus casitas. (Hacen con las manos el gesto de una casita).</p> <p>4.- Cabeza, hombro, rodillas y pies: El docente canta la canción y los alumnos/as van tocándose las partes del cuerpo que se van diciendo.</p> <p>Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies: esto lo repiten los alumnos)</p> <p>Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies: esto lo repiten los alumnos)</p> <p>Ojos, orejas, boca y nariz; cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis)</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Los pollitos: Los pollitos dicen: pío, pío, pío.(abren y cierran la mano como si formaran una boca), Cuando tienen hambre (se tocan la barriga) , cuando tienes frío.(se abrazan así mismos)</p> <p>La gallina busca el maíz y el trigo, les da la comida (hace el gesto de dar de comer) y les da abrigo (se abrazan entre ellos). Bajo sus dos alas están quietecitos, (se quedan como estatuas) y hasta el otro día, duermen calentitos (hacen gesto de dormir)</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N°: 3 DESPLAZAMIENTOS E IMITACIONES	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 6 y 7.	
Materiales: casete con las canciones de los cantajuegos como soporte o música de fondo,	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-Yo me muevo hacia delante:</p> <p>Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar.</p> <p>Ahora soy un coche: pii, pii, pii, Ahora soy pez: glub, glub, glub, Ahora soy la nube: fff, fff, fff</p>	

Ahora soy un tren: chu, chu, chu
Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar.
Variante: ir cambiando los gestos a imitar, combinar con ir despacio, corriendo, a la pata coja, etc.

Ahora voy despacio: mm, mm, mm

Ahora correré: juh, juh, juh

Ahora voy cojeando: cha, cha, cha

Porque me duele un pie: ay, ay, ay

PARTE PRINCIPAL

2.-Me pongo de pie, me vuelvo a sentar:

Me pongo de pie (repiten todos), me vuelvo a sentar (repiten todos) porque a los oficios vamos a jugar. (Todo se repite 2 veces, esto es el estribillo).

- Había una vez un niño carpintero, que golpeaba con martillo a todas horas un tablero (se imita el gesto del golpeo del martillo)
- Había una vez, un niño peluquero, que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos. (se imita el gesto de cortar con las tijeras y peinar el pelo)
- Había una vez un niño barrendero, que barría las tristezas con escoba y con plumero (se imita el gesto de barrer con una escoba)
- Había una vez, un niño camionero, transportando toneladas de cariño al mundo entero (se imita el gesto de ir conduciendo un gran camión)
- Había una vez, dos niñas costureras, que cosían y bordaban bajo un sol de primavera. (se imita el gesto de coser)
- Había una vez, tres niñas planchadoras, que entre planchas y almidones se pasaban muchas horas (se imita el gesto de planchar)

Después de cantar con los alumnos/as cada una de las profesiones, al acabar se repite el estribillo dos veces, y se comienza con la siguiente profesión.

3.- La forma de caminar: El docente empieza cantando el estribillo y los alumnos se limitan a imitar los diferentes animales con su forma de desplazamiento. Como el estribillo siempre es el mismo y es sencillo si lo llegan a cantar pues ayudan al docente a cantarla entera con los diferentes animales.

Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar

Todos poseemos una original, una original forma de caminar. (este es el estribillo)

Una tortuga para caminar, tiene una forma particular
Una tortuga para caminar, tiene una forma muy especial (mientras se canta, se van desplazando muy lentamente)

ESTRIBILLO

Un gusanito para caminar, tiene una forma particular
Un gusanito para caminar, tiene una forma muy especial (Se desplazan arrastrándose por el suelo)

ESTRIBILLO

Un cangrejito para caminar, tiene una forma particular
Un cangrejito para caminar, tiene una forma muy especial (se desplazan ayudándose de manos y piernas y van hacia atrás)

ESTRIBILLO

Un caballito para caminar, tiene una forma particular
Un caballito para caminar, tiene una forma muy especial (Van desplazándose a galope de manera rápida y moviendo los brazos como si fuesen vaqueros)

ESTRIBILLO

Variantes: se puede ir variando forma de desplazamientos, por ejemplo: andar como los gigantes, como los enanitos, etc.

4.- Arramsamsam:

La canción consiste en cantar esta pequeña canción mientras cada palabra corresponde con un gesto sencillo.

Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arami, arami, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arami, arami, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arramsamsam = dar tres palmadas

Guli = hacer girar las manos a la vez como un molinillo.

Arami= hacer el gesto de alabar, levantando los brazos y echándolos hacia delante.

VUELTA A LA CALMA

5.- Saco mis manitas: Saco una manita, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco la otra mano, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco las dos manos las hago bailar, las cierro las abro y las vuelvo a guardar.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN Nº: 4	HÁBITOS DE HIGIENE Y ALIMENTACIÓN	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 3, 4, 5 y 7		
Materiales: casete con las canciones de los cantajuegos como soporte.		Representación gráfica
<p align="center"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- ¡A lavarse los dientes! El docente empieza cantando la canción y los alumnos reproducen e imitan lo que se indica en la canción. Cuando temprano en la mañana, te levantas y una bella sonrisa tu quieres mostrar, tu te lavas (shhh shhh shhh hacer el gesto con sonidos de cepillarse los dientes) los dientes, tu te lavas (repetir el gesto). Cuando temprano en la mañana, te levantas y tienes buenos planes para jugar, tu te lavas (gesto y sonido), los dientes, tu te lavas (gesto y sonido). Cuando temprano en la mañana, te levantas y la bella melodía comenzó a sonar, tu te lavas (hacer gesto y sonido), los dientes, tu te lavas (hacer gesto y sonido). Cuando temprano en la mañana, te levantas y escuchas que en la puerta alguien va a golpear, Cuando temprano en la mañana, si quieres la vida disfrutar, tu te lavas (gesto y sonido) los dientes, tu te lavas (gesto y sonido).</p>		
<p align="center"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- ¡La limpieza que buena es! El docente va cantando y los alumnos van repitiendo., cuando llegan a la parte de la acción de hábitos higiénicos la reproducen mediante un movimiento.</p>		

Me llamo Inés (todos repiten) y como ves (bis), limpio todo uno y otra vez. Prestar atención (bis), me ayuda a ver (bis), que siempre me debo lavar bien.

Lavar las manos antes de comer, los dientes vienen después, y arreglar mi cuarto bien. El agua y jabón limpian a la perfección, la limpieza ¡qué buena es! (ESTRIBILLO)

Me llamo Andrés (bis), me gusta Inés, (bis) si me arreglo bien por eso es, esta canción (bis) me ayuda a ver, (bis) que siempre me debo lavar bien. (bis)

ESTRIBILLO

Y yo también (bis), me lavo bien (bis), por eso es que dice siempre Andrés: que rico hueles, y yo ummm hueles muy bien.

ESTRIBILLO

3.- ¡A comer bien!

Come verduras, frutas y cereales y deja los dulces para días especiales. Carne, pescado, leche y hortalizas, comer variado la salud nos garantiza

Es entretenido cuidar tu salud y haciendo deporte, te diviertes tú, mantener la higiene, y dieta equilibrada hace que cuidarse sea una gozada.

Cepíllate los dientes tres veces al día, porque tener caries no es ninguna tontería, todos los años voy al dentista, y tras su consulta mi sonrisa ya está lista

4.- Yo se cuidar mi cuerpo:

Yo se cuidar mi cuerpo, yo se cuidar mi cuerpo. (ESTRIBILLO)

Si algún desconocido me empieza a llamar, yo no le hago caso y me voy corriendo a casa.

ESTRIBILLO

Y si alguien a la fuerza me quiere tocar, corro y se lo cuento a quien yo más quiero, para que me defienda del que me pueda dañar.

ESTRIBILLO

VUELTA A LA CALMA

5.- ¡Baila el pollito!

Van cantando la canción y van imitando las distintas partes.

Baila el pollito, abre las alas y mueve el pico así así, y grita fuerte “PIO-PIO”, mucho más fuerte “PIO-PIO”, hay que bailar con el pollito.

UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER! N° de ss: 9**3 Años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego (1) - Utilizar las diversas formas de desplazamientos, trepas, reptaciones, giros, equilibrios, lanzamientos y golpes (2) - Percibir espacios abiertos y cerrados (3) - Distinguir los conceptos: dentro, fuera: abierto, cerrado; largo, corto; encima, debajo (4) - Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices adecuadas a las diversas actividades de la vida cotidiana (5) - Reconocer y respetar las diferencias físicas entre las personas (6) - Ser capaz de observar y respetar el sentido de los circuitos (7) - Respetar las limitaciones y ritmos de los demás (8) - Prestar atención y memorizar dos o tres órdenes seguidas (9)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el espacio (dentro-fuera; abierto-cerrado; largo-corto, encima-debajo). - El orden y sucesión. - Sentimientos y emociones propios y de los demás y su expresión corporal. - Reptaciones, desplazamientos, saltos, equilibrios, giros, lanzamientos y golpes.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Afianzamiento de la propia literalidad, desarrollándola en situaciones de la vida cotidiana y de juegos corporales. - Situación y desplazamiento en el espacio real, el niño en relación con los objetos y con los demás. - Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior. - Utilización de las posibilidades motrices del propio cuerpo en situaciones diversas. - Realización de ejercicios de motricidad general. - Expresión de las sensaciones y percepciones del propio cuerpo.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las reglas que rigen los juegos y ajuste a ciertas normas básicas. - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros. - Curiosidad por descubrir la forma y utilidad de algunos objetos de interés en la vida cotidiana. - Respeto a las normas de seguridad.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Responde correctamente a las órdenes: dentro-fuera. - Salta con los pies juntos adelante-atrás. - Diferencia distancias largas-cortas. - Se desplaza a la pata coja, con ambas piernas. - Mantiene el equilibrio sobre diversas superficies y sobre una línea - Respeto las normas establecidas.


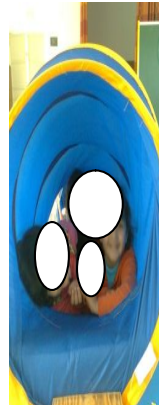

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 4: ¿EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN N°: 1 y 7	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 5, 6, 7 y 8	
Materiales: Música, caset, colchonetas, tobogán infantil, bancos suecos, ladrillos psicomotricidad, montañas de psicomotricidad de equilibrio.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- El patio de mi casa: En un lado del aula o sala. Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: giros, reptaciones y equilibrios sobre distintas superficies sencillas. En primer lugar, se les muestra a los alumnos el orden y forma del circuito (forma circular). Se les explica que deben hacer en cada aparato (sobre los bancos, sobre las colchonetas...). Posteriormente, uno a uno, van realizando el circuito, siempre con las normas presentes de: no poder adelantar al compañero que va delante mía, no correr ni empujar y no cambiar el sentido del circuito.</p> <p style="text-align: center;"><u>Modelo de circuito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El circuito comienza bajando por un mini-tobogán. - Colchonetas en el suelo sobre las que realizar giros longitudinales (la croqueta). - Bancos sobre los que caminar en equilibrio. - Colchonetas sobre las que reptar como una serpiente, con unos conos delimitadores de la altura bajo los cuales deberán pasar reptando. - Colchoneta en forma de triángulo sobre la cual los alumnos giran longitudinalmente, de tal forma que empiezan el giro con altura y bajan la colchoneta girando hasta otra colchonetas situada en el suelo. - Colchonetas rectangulares y de gran grosor (tiene forma de ladrillos gigantes) sobre las que camnar en equilibrio. - Colchonetas semicirculares sobre las que caminar en equilibrio a 4 patas. - Montañas de colores de psicomotricidad sobre las que caminar en equilibrio. 	


VUELTA A LA CALMA


3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito. Todo menos las colchonetas.

4- Nos relajamos: los alumnos, tumbados por las diferentes colchonetas del circuito, se realizan cosquillas en diferentes partes del cuerpo. Para ello nos ayudamos de música de relajación.



PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!	
SESIÓN Nº: 2 y 8		Duración de la Sesión: 50 min.	
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 5, 6, 7 y 8			
Materiales: Música, caset, tobogán infantil, sillas, mesas, ladrillo psicomotricidad, aros, túneles de colores.		Representación gráfica	
CALENTAMIENTO			
1- Color-color: La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color.			
PARTE PRINCIPAL			
2- Circuito: saltos, reptaciones y equilibrios sobre objetos de la vida cotidiana (sillas, mesas) En primer lugar, se les muestra a los alumnos el orden y forma del circuito (forma circular). Se les explica que deben hacer en cada aparato (sobre los bancos, sobre las colchonetas...). Posteriormente, uno a uno, van realizando el circuito, siempre con las normas presentes de: no poder adelantar al compañero que va delante mía, no correr ni empujar y no cambiar el sentido del circuito.		  	
<u>Modelo de circuito</u> - El circuito comienza bajando por un mini-tobogán. - Aros sobre los que saltar a pies juntos. silla de infantil a la que subir y saltar hasta el suelo.			

<ul style="list-style-type: none"> - Sillas bajo las que reptar - Túneles de colores para reptaciones. - Colchonetas rectangulares y de gran grosor (tiene forma de ladrillos gigantes) sobre las que caminar en equilibrio. - ladrillos de psicomotricidad sobre los que caminar. 	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito.</p> <p>4- Canción de higiene corporal. Canción donde se van nombrando las partes del cuerpo y se va mostrando como debemos lavarlas y cuidarlas.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 5, 6 y 8.	
Materiales: Música, caset, colchonetas, bancos y mini-zancos.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- Simón dice: juego donde el docente va dando instrucciones a los alumnos sobre colocarse: cerca-lejos de algo o alguien, juntos-separados unos de otros, en grupos de 4, 5 o solos...</p>	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: zancos con los que caminar sobre el suelo. Iniciamos a los alumnos en el manejo de los zancos. Para ello mostramos como montarse, como tirar de las cuerdas para poder caminar. Primero trabajan por pareja (un compañero agarra por detrás a otro que está montado en los zancos) Luego cambian. Si alguna pareja lo consigue, le daremos unos zancos para cada uno.</p>	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito.</p> <p>4- Canción de derecha-derecha, izquierda-izquierda, delante-detrás, un, dos, tres...</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 5, 6, 7 y 8	
Materiales: Música, caset, diana y saquitos, portería y balón de foam, bolos, ladrillos para derribar y pelota de psicomotricidad para lanzar.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- Simón dice: juego donde el docente va dando instrucciones a los alumnos sobre colocarse: cerca-lejos de algo o alguien, juntos-separados unos de otros, en grupos de 4, 5 o solos...</p>	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: lanzamiento y golpeo de objetos por esquinas de trabajo (4 esquinas):</p> <p>Esquina 1: Lanzamiento de saquitos de arena a una diana de velcros de colores.</p> <p>Esquina 2: lanzamiento de pelota para derribar ladrillos situados en lo alto de un banco.</p> <p>Esquina 3: lanzamiento a los bolos.</p> <p>Esquina 4: golpeo de una pelota con el pie para meterla dentro de una mini-portería</p>	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado e la sesión), recogen el material del circuito. Recogemos con la ayuda de la <u>canción</u> que tiene por letra: a guardar, a guardar, cada cosa en su lugar, sin romper, sin romper, que mañana hay que volver.</p>	

4- Mi cara en el espejo. Juego por parejas. Sentados en el suelo. Uno de la pareja realiza un gesto con su cara y su pareja lo imita. Luego cambian los papeles. Los guiamos para que expresen también estados de ánimo: tristes, alegres, con frío, con calor, cansados...

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años

**SESIONES UD 4: ¿EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS
PODEMOS HACER!**

SESIÓN Nº: 5

Duración de la Sesión: 50 min.

Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 4, 5, 6, 8 y 9.

Materiales: globos.

Representación gráfica

CALENTAMIENTO

1-El patio de mi casa: Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.

2- Los numeritos. Se les enseña a los alumnos unas cartulinas numeradas del 1 al 4 y se les explica que cada número va asociado a una acción. Así, por ejemplo, si se levanta la tarjeta nº 1, los alumnos deben pegar su culo al culo de un compañero. Si se les enseña la tarjeta nº 2, deben pegar sus rodillas a una pared; si se les enseña el nº 3 deben apoyar sus codos en el suelo; si se les enseña el nº 4, deben tocar los hombros de un compañero. Así, el juego puede continuar asignando a dichas tarjetas diversas acciones que conlleven tanto repasar la localización determinadas partes del cuerpo, repasar colores, localizar objetos, obedecer órdenes...



PARTE PRINCIPAL

3- Circuito: golpes y lanzamientos de globos.



Sesión donde cada alumno tiene una pelota. Realizamos diferentes ejercicios con la pelota.

- La botamos con las dos manos, luego con una mano.
- La lanzamos y la cogemos con las dos manos.
- La rodamos, corremos tras ella y la cogemos.
- Carreras con la pelota puesta a la altura de: la cabeza, la barriga.
- Rodamos sobre la pelota.
- En el suelo, por parejas, con las piernas abiertas, se la paso a mi compañero y mi compañero me pasa la suya
- De pie, golpeo fuerte la pelota con una mano.
- Intento golpearla con mi cabeza.
- Golpeamos la pelota con el pie izquierdo, derecho.
- Lanzamos la pelota contra la pared y la recogemos.
- etc.



VUELTA A LA CALMA

4- Gatito lindo: Sentados en el suelo en círculo. El profesor o señorita comienza el juego acercándose a gatas a un alumno y diciéndolo “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito”. Luego gatea hacia otro alumno. Hay que hacerlo sin reírse y si un alumno se ríe se la queda y se convierte en gato

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 4: EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 6	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 4, 5, 8 y 9	
Materiales: aros y pompones.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuu”.</p> <p>2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en ranas! Todos los alumnos se convierten en ranas y empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes de partes del cuerpo y de acciones motrices Saltamos como, bailamos como, corremos como... Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.</p>	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>3- Circuito: lanzamiento de pompones y aros (2 partes de la sesión)</p> <p>1) primera parte de la sesión: lanzamiento de pompones: vamos guiando y mostrando a los alumnos los distintos lanzamientos con pompones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lanzamos y recogemos con dos manos. - lanzamos, damos una palmada y recogemos con dos manos. - lanzamos y recogemos con una mano. - lo pasamos de una mano a otra. - lo lanzo lo más fuerte que pueda hacia arriba. - lo lanzo lo más fuerte que pueda a lo lejos. 	

2) segunda parte de la sesión: lanzamiento de aros y otras acciones (girar, rodar, saltar...)

- lanzamos y recogemos con dos manos.
- lanzamos, damos una palmada y recogemos con dos manos.
- lo giramos en el suelo.
- giramos el aro con el brazo derecho, izquierdo...
- lo hacemos rodar dándole un golpe a la parte trasera del aro y corro a su lado.
- el aro en el suelo: me meto dentro, salto hacia fuera, me coloco delante del aro, me coloco detrás del aro, nos metemos dentro de los aros amarillos, nos metemos dentro de los aros azules...



VUELTA A LA CALMA

4- Pasajeros al tren: Los aros en el suelo en forma de círculo. Cada alumno sentado dentro de un aro. Cada alumno se tumba hacia atrás de tal forma que coloca su cabeza en la barriguita del compañero de detrás. Nos reímos y se contagia la risa. Noto como se mueve la barriguita de mi compañero. Me relajo.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años

**SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS
PODEMOS HACER!**

SESIÓN Nº: 9

Duración de la Sesión: 50 min.

Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 5, 6, 7 y 8

Materiales: conos, picas, triciclos, señales de educación vial. (stop, semáforo con ladrillos rojo y verde).

Representación gráfica

CALENTAMIENTO

1- El patio de mi casa: Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuu”.



PARTE PRINCIPAL

2- Circuito: nos desplazamos en bici. Circuito de educación vial.

Formamos un recorrido señalizado con conos. Es suficiente con disponer de unos 6 triciclos. Cada alumno da una vuelta al recorrido y cuando llega a meta, le entrega el triciclo al siguiente compañero, que lo espera en la parada de autobús (banco sentado). Previamente se les enseñan los colores y significados del semáforo y lo que significa la señal de Stop, la cual colocaremos antes de llegar a la parada de autobús (donde entrega su triciclo a otro compañero).



VUELTA A LA CALMA

3- Recogemos el material con la ayuda de la canción que tiene por letra: a guardar, a guardar, cada cosa en su lugar, sin romper, sin romper, que mañana hay que volver.

4- Nos vamos de viaje: hacemos un tren y cantamos una canción. Vamos realizando diferentes paradas y vamos observando e imaginando los distintos sitios a los que viajamos. Nuestro último destino, la clase.

UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS**Nº de ss: 4****3 años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la coordinación viso-manual para manejar con mayor precisión los objetos. - Adquirir destrezas psicomotrices para la vida cotidiana y el juego. - Progresar en la coordinación de movimientos en acciones motrices. - Desarrollar el control corporal adaptando el tono y la postura a las características del objeto o de la situación. - Diferenciar y clasificar objetos. - Representar acciones de la vida cotidiana. - Cuidar el material.
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Posturas del cuerpo y movimientos en el espacio y en el tiempo. - Desarrollo de habilidades psicomotrices. - Transportar y deslizar. - Lanzar, rodar, golpear... - Nociones de cantidad: todos-ninguno.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Exploración e identificación de las características y cualidades del propio cuerpo, tanto global como segmentariamente. - Coordinación y control corporal en las actividades que implican tanto el movimiento global como el segmentario y la adquisición progresiva de habilidades motrices nuevas, en acciones lúdicas y de la vida cotidiana. - Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación. - Identificación de algunos objetos relacionados con la actividad diaria y de la función de dichos objetos. - Manipulación de materiales: golpeos, lanzamientos, recepciones... - Realización de juegos en grupo.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad y sus posibilidades y limitaciones. - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén a su alcance. - Aceptación de las diferencias, de identidad y características de los demás, evitando discriminaciones. - Iniciativa para aprender habilidades nuevas. - Gusto por el ejercicio físico. - Ayuda y cooperación.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Clasifica objetos por su forma y su color. - Forma series con objetos atendiendo a su tamaño. - Golpea objetos con ambos pies. - Lanza objetos correctamente con la mano dominante. - Recepciona objetos con ambas manos - Tiene interés y gusto por las actividades que realiza. - Ayuda a sus compañeros, comparte y juega en grupo.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN N°: 1	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número: 1, 2, 3, 7	
Materiales: Aros	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “color, color”. Se distribuyen aros de diferentes colores por el suelo, y el maestro dice un color y los alumnos debe meter el pie en el aro de ese color. Variantes: meter una mano, sentarse, meter el codo....</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “aros que te pillan” Se les da a 4 alumnos un aro y con éste en el suelo dándole pequeños golpes debe tocar a los demás, el alumno que sea tocado, se le dará otro aro y también pillarán, gana el alumno que no sea tocado por ningún aro.</p> <p>3.-“metemos y sacamos” cada alumno con un aro realiza diferentes ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meter el aro por la cabeza y sacarlo por los pies - Meter el aro por los pies y sacarlo por la cabeza - Meter un brazo, los dos brazos - Meter una pierna. - Dejar el aro en el suelo y saltar dentro y fuera; delante y detrás... <p>4.-“rodar, pasar y girar el aro” Un aro para cada alumno. Se colocan los alumnos por el espacio, ruedan el aro y tienen que cogerlo antes que caiga al suelo. (10- 15 repeticiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasarse entre los compañeros el aro rodando por el suelo.(10-15 repeticiones) - Girar el aro y contar el tiempo que está sin que caiga al suelo (1, 2, 3,4,...) 	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA.</u></p> <p>5.-“cantamos una canción” Yo tengo una casita que es así y así....</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN N°: 2	Duración de la Sesión: 50 min.

Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 6, 7	
Materiales: Aros	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “buscar casa” Se colocaran los aros distribuidos por todo el gimnasio, cuando el maestro/a toque el silbato los alumnos/as deberán de buscar un aro y sentarse dentro del mismo.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “para que sirve”: Todos los alumnos/as con aro y el maestro/a dirá para que sirve el aro y todos los alumnos/as deberán de imitarlo. Como por ejemplo: Una rueda de un coche, el volante de un coche, realizar equilibrio...</p> <p>3.- “el aro móvil”: Cada alumno con un aro y deberán de desplazarse con el aro como vaya diciendo el maestro/a, como por con los dos pies dentro del aro, un pie solo del aro, las dos manos, una mano...</p> <p>4.- “cruzar el rio”: Se colocarán los aros distribuidos por el gimnasio, donde habrá una zona delimitada simulando un rio, donde los alumnos/as para poder cruzar dicho rio deberán de pisar dentro de los aros para que no se los lleve la corriente.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- “el aro loco” Se colocarán los alumnos/as formando un círculo cogidos de la mano, a uno de los alumno/a se le dará un aro y este deberá de dar la vuelta entera al círculo sin que se suelten la manos ni se mueva del sitio los alumnos/as.</p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1,2, 3, 4, 7	
Materiales: Pelotas	Representación gráfica

<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “miau” Todos los alumnos/as deberá de ir corriendo por el espacio, se introducirá una pelota, el alumno/a que coja la pelota lanzará esta e intentará de dar con la pelota a un compañero. Los demás evitarán que le dé con la pelota. Variante: Introducir durante el juego más pelotas.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- libre exploración del material. Cada alumno con una pelota.</p> <p>Los alumnos deberán de ir con la pelota como vaya diciendo el maestro:</p> <p>1.- Lanzando y recepcionar sin que toque el suelo (con una mano, con la otra, las dos) 2.- Igual que el anterior pero mientras la pelota está en el aire tiene que: Dar palpas, sentarse en el suelo y ponerse de pie, dar un giro. 3.- Deberán de ir botando la pelota 4.- Conduciendo la pelota con los pies (pie hábil y no hábil)</p> <p>3.- “avalancha”: Cada alumno/a con una pelota, se dividirá la clase en dos grupos, cada grupo en un extremo del gimnasio, Cuando el maestro/a toque el silbato se deberán de cambiar de extremo de gimnasio conduciendo la pelota como vaya diciendo el maestro (botándola, con los pies, lanzándola...)</p> <p>4.- “pases”: Se colocarán los alumnos/as por parejas sentados y se deberán de pasar la pelota. Variante: Hacer los pases de pie.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- “la patata caliente”: Se colocarán todos los alumnos sentado formando un círculo, se dará una pelota que deberán de ir pasándosela hacia el lado de la derecha, simulando que la pelota quema, cuando el maestro/a toque el silbato el alumno/a que posea la pelota se deberá de colocar en medio quedándose un turno sin jugar.</p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN N°: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 7	
Materiales: Cuerdas	Representación gráfica

<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- Pilla-Pilla con las cuerdas.: Se colocarán todas las cuerdas por el gimnasio, se la quedará uno y deberá de pillar a los demás sin pisar las cuerdas</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “la serpiente” Se colocará todas las cuerdas cruzadas por el gimnasio y los alumnos/as deberán de pasar sin pisar ninguna cuerda.</p> <p>3.- “la cuerda floja”: Se utilizaran las cuerdas del juego anterior y los alumnos/as deberán de pasar por encima de las cuerdas, realizando equilibrios como si fueran en la cuerda floja.</p> <p>4.- “tocado”: Se elegirán a 4 alumnos que llevarán cada una cuerda, estos intentarán de tocar con la cuerda a algún compañero, el alumno tocado cambiará de roles y cogerá la cuerda.</p> <p>5.- “el reloj”: Todos los alumnos se colocarán alrededor del maestro y este dará vueltas con la cuerda tratando de tocar a algún alumno/a. Los alumnos/as deberán de saltar cuando pase la cuerda.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>6.- “dibujar”: Cada alumno con una cuerda, estos deberán de hacer un dibujo con la cuerda en el suelo.</p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS.</p>	

UD 6: NUESTRO CUERPO, BAILA Y SE EXPRESA **Nº de ss: 4****OBJETIVOS**

- Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego.(1)
- Identificar progresivamente sus posibilidades y limitaciones.(2)
- Utilizar las distintas formas de representación y expresión, para evocar situaciones, acciones deseos y sentimientos que sean de tipo real o imaginario.(3)
- Distinguir sonidos fuertes, débiles.(4)
- Respetar los silencios.(5)
- Utilizar técnicas y recursos básicos de las distintas formas de representación y expresión, para aumentar sus posibilidades comunicativas.(6)
- Disfrutar y poner interés en las actividades de expresión corporal.(7)

3 años

CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el tiempo. - Ajuste motor: antes, después, lento-rápido. - Posibilidades expresivas del propio cuerpo para expresar y comunicar sentimientos, emociones y necesidades. - Desarrollo de habilidades psicomotrices. - Movimiento y pausa.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de los ritmos biológicos propios a las secuencias de la vida cotidiana y del propio ritmo a las necesidades de acción de otros. - Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento, gestos, sonidos, ruidos), individual o por grupos. - Utilización de las nociones espacio-temporales básicas para explicar la ubicación propia, de alguna persona o de algún objeto. - Realización de juegos musicales para la interiorización del paso del movimiento a la pausa. - Control del cuerpo en equilibrio estático.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las reglas que rigen los juegos físicos y ajuste a ciertas normas básicas. - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros. - Curiosidad por descubrir la medida de algunos objetos de interés en la vida cotidiana. - Interés por mejorar y precisar las descripciones de situaciones, orientaciones y relaciones. - Disfrute con la dramatización y el baile e interés por expresarse con el propio cuerpo.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza siguiendo secuencias rítmicas sencillas y variadas. - Distingue sonidos: fuertes y débiles y el movimiento de la pausa. - Disfruta con el baile y el ritmo. - Juega y se mueve con todos sin ningún tipo de discriminación. - Representa situaciones sencillas de la vida cotidiana.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número: 1, 3 y 6		
Materiales: música, caras con expresiones, fichas de animalitos		Representación gráfica
<p align="center"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Las estatuas cobran vida: Se pone música y los alumnos se mueven libremente por el espacio bailando, cuando la música para, deben quedarse como estatuas.</p>		
<p align="center"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Imitamos a los animales: dispondremos de dibujos de animalitos en los que cada animal representa su movimiento, ejemplo: el canguro salta, la liebre: corre, el pez: nada.... Y los alumnos cada vez que mostramos un dibujo deben imitar a ese animal.</p> <p>3- Estoy.... El maestro dinamizará el juego diciendo que cada alumno debe representar con su cara y cuerpo como está, para ello dispondremos de caras alegres, tristes, enfadadas... el maestro mostrará las caras a los alumnos y estos deberán moverse por el espacio en función del sentimiento que representen.</p> <p>4- El espejo y el monigote: colocamos a los alumnos por parejas uno enfrente de otro, uno de los alumnos es el espejo y otro el monigote, cuando suena la música el monigote debe moverse al ritmo de la misma y el espejo debe imitarlo, después cambian los papeles.</p>		
<p align="center"><u>VUELTA A LA CALMA.</u></p> <p>5- Canción del burro: Se colocan todos los alumnos sentados en círculo y junto con el profesor cantarán la canción de “a mi burro” y cuando el profesor vaya haciendo gestos tienen que imitarlos: <u>Canción:</u></p> <p align="center">“A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza, el médico le ha dado una gorrita nueva. A mi burro, a mi burro le duele la garganta, el médico le manda una bufanda blanca. A mi burro, a mi burro, le duele el corazón, el médico le manda jarabe de limón.</p>		

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.	
SESIÓN Nº: 2		Duración de la Sesión: 50 min.	
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2,4,5 y 7			
Materiales: imágenes de profesiones, freesbe, raquetas, música		Representación gráfica	
<u>CALENTAMIENTO</u>			
1- “El mago de oz”: Todos juntos andando por el espacio cuando la profesora diga el mago de oz dice que hay que andar más rápido, tendrán que realizarlo y la profesora con ellos, luego empezarán a ir más rápido, luego realizarán el canguro, para trabajar los saltos.			
<u>PARTE PRINCIPAL</u>			
2- Las profesiones: el maestro dispondrá de imágenes de las diferentes profesiones como: camarero/a, albañil, maestro/a, médico/a, basurero/a... y los alumnos deben imitarlas cuando las muestre el maestro/a.			
3- el día y la noche: el maestro tendrá dos freesbe, uno amarillo y otro azul, si muestra el amarillo es que estamos por el día y por lo tanto los alumnos deben correr y chillar, cuando muestra el azul, deben pararse, tumbarse en el suelo y hacer que duermen.			
4- tocamos la guitarra. El maestro/a dará a cada alumno una raqueta pequeña que hará la función de guitarra. Posteriormente, pondrá música y los alumnos deben hacer que tocan la guitarra al ritmo de la música. -variantes: con música lenta, música rápida, tocar la guitarra con diferentes partes del cuerpo, en diferentes posiciones....			
<u>VUELTA A LA CALMA</u>			
5- Nos relajamos: Se colocarán frente al profesor y el profesor comenzará a cantar la canción que ellos tienen que ir repitiendo: “cu-cu, cantaba la rana, Cu-cu debajo del agua, cu-cu pasó un caballero, cu-cu con capa y sombrero,			

cu-cu pasó una señora,
cu-cu con traje de cola,
cu-cu pasó un marinero,
cu-cu vendiendo romero,
cu-cu le pidió un ramito,
cu-cu no se lo quiso dar,
cu-cu y se echó a llorar.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN N°: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 3,4,5,y 6	
Materiales: freesbe, música la brujita tapita, pañuelos	Representación gráfica
<p><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1-bob esponja y calamaro: Dos alumnos se la quedan y son calamaro y tiene que tocar a los demás que son peces del mar, (le decimos a los niños que calamaro se ha vuelto muy sucio y que a aquel que toque lo pone enfermo) otro alumno con el freesbe o pelota amarilla en bob esponja. Cuando calamaro toca a alguien, este se sienta en el suelo, y entoces tiene que llamar a bob que irá y con su esponja le quitará la suciedad para que pueda volver a nadar.</p>	
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- bailar y bailar con el Dúo del sol: la brujita tapita.: colocamos a los alumnos en círculo y bailamos diferentes canciones:</p> <p>- Nunca dejo de bailar:</p> <p>los brazos para arriba, los brazos para abajo, la cola que se mueva sin parar. la panza para afuera, las piernas que se agitan y yo que nunca dejo de bailar. muevo la cabeza, sacudo el flequillo,</p>	

levanto los hombros marcando el compás.
saco la pancita y me tiro hacia atrás
y abro los brazos queriendo volar.

salto con pies juntos, me siento en el piso,
flexiono las piernas, las vuelvo a estirar.
hago bicicleta, mucho pedalear,
y cuando termino me vuelvo a parar.

los brazos para arriba, los brazos para abajo,
la cola que se mueva sin parar.
la panza para afuera, las piernas que se agitan
y yo que nunca dejo de bailar.

giro como un trompo, levanto vientito,
y freno de golpe, me puedo marear.
muevo la cintura, girar y girar,
y cuando me canso me pongo a cantar.

juego con mis manos, aplaudo en el aire,
las ato muy fuerte, las llevo hacia atrás.
luego las desato, me toco los pies,
me agarro el tobillo y camino al revés.

los brazos para arriba, los brazos para abajo,
la cola que se mueva sin parar.
la panza para afuera, las piernas que se agitan
y yo que nunca dejo de bailar.
y yo que nunca dejo de bailar.

- **un pañuelo tengo yo:** damos un pañuelo a cada alumno y bailamos con él.
un pañuelo tengo yo
cuadradito y volador
que me encanta,
puedo usarlo de sombrero
para irme de paseo

por la plaza.

si lo llevo en la mano
se parece a un helado
de vasito (¡¡mmmmmm!!!)
si lo subo hasta el cielo
y lo sacudo
es igual a un pajarito (pío pío)

si me pica la nariz
el pañuelo pongo así
y estornudo (atchiiiiissss!!!!!!!!!!)
y si sale mi mamá
yo me asomo a la ventana
y la saludo (¡¡chauuuuu!!)

si lo meto en el bolsillo
me parece que es un grillo
y da saltitos (cri cri cri cri)
si lo pongo entre mis brazos
yo lo acuno
como si fuera un bebito (aaá aaá)

cuando a veces mi pañuelo
sin querer se cae al suelo
¡pobrecito! (fiuuuuu)
lo levanto enseguida
y lo sacudo
para que quede limpito (chus chus chus chus)

si lo uso para esconder un ojo
me parezco
a un pirata (jum jum)
y si tapo mi carita
¡ay qué susto!
me convierto en un fantasma (¡¡uuuuuuuuuu!!!)

pero ahora, como yo,
mi pañuelo se cansó
un poquito (bostezo)
yo lo doblo bien prolijo
y lo dejo despacito
en el piso.

igualito que en la almohada
en el pañuelo yo apoyo
mi cabeza (ronquidos)
hasta que un rato después
mi pañuelo vuelve a ser
lo que yo quiera.

- **Cha cha cha del cocodrilo:** en 1º lugar la canción se canta y baila entera y posteriormente se le va omitiendo la letra hasta que sólo se baile la canción sin letra.

Hay un cocodrilo
y un orangután.
una pícara serpiente
y un águila real.
un gato,
un topo,
y un elefante loco
que le patina el coco

VUELTA A LA CALMA

5- cantamos una canción: En círculo sentados en el suelo, los alumnos aprenden y cantan la canción de bob esponja.

¡Estais listos chicosss! Si mi capitán estamos listos

Uuuuuuuuuuhhhhhh!!!!

Vive en una piña debajo del mar

Su cuerpo absorbe y sin estallar

El mejor amigo que puedes tener

Y como a un pez le es facil flotar.

Bob esponja, bob esponja, bob esponjaaaa ya llegoooo

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN Nº: 4		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1,3,6 y 7		
Materiales: casete con las canciones de los canta-juegos		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-Yo me muevo hacia delante: Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar. Ahora soy un coche: pii, pii, pii, Ahora soy pez: glub, glub, glub, Ahora soy la nube: fff, fff, fff Ahora soy un tren: chu, chu, chu Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar. Variante: ir cambiando los gestos a imitar, combinar con ir despacio, corriendo, a la pata coja, etc.</p> <p>Ahora voy despacio: mm, mm, mm Ahora correré: juh, juh, juh Ahora voy cojeando: cha, cha, cha Porque me duele un pie: ay, ay, ay</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.-Me pongo de pie, me vuelvo a sentar: Me pongo de pie (repiten todos), me vuelvo a sentar (repiten todos) porque a los oficios vamos a jugar. (Todo se repite 2 veces, esto es el estribillo).</p> <p>- Había una vez un niño carpintero, que golpeaba con martillo a todas horas un tablero (se imita el gesto del golpeo del martillo) - Había una vez, un niño peluquero, que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos. (se imita el gesto de cortar con las tijeras y peinar el pelo) - Había una vez un niño barrendero, que barría las tristezas con escoba y con plumero (se imita el gesto de barrer con una escoba) - Había una vez, un niño camionero, transportando toneladas de cariño al mundo entero (se imita el gesto de ir conduciendo un gran camión)</p>		

- Había una vez, dos niñas costureras, que cosían y bordaban bajo un sol de primavera. (se imita el gesto de coser)
- Había una vez, tres niñas planchadoras, que entre planchas y almidones se pasaban muchas horas (se imita el gesto de planchar)

Después de cantar con los alumnos/as cada una de las profesiones, al acabar se repite el estribillo dos veces, y se comienza con la siguiente profesión.

3.- La forma de caminar: El docente empieza cantando el estribillo y los alumnos se limitan a imitar los diferentes animales con su forma de desplazamiento. Como el estribillo siempre es el mismo y es sencillo si lo llegan a cantar pues ayudan al docente a cantarla entera con los diferentes animales.

Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar

Todos poseemos una original, una original forma de caminar. (este es el estribillo)

Una tortuga para caminar, tiene una forma particular

Una tortuga para caminar, tiene una forma muy especial (mientras se canta, se van desplazando muy lentamente)

ESTRIBILLO

Un gusanito para caminar, tiene una forma particular

Un gusanito para caminar, tiene una forma muy especial (Se desplazan arrastrándose por el suelo)

ESTRIBILLO

Un cangrejito para caminar, tiene una forma particular

Un cangrejito para caminar, tiene una forma muy especial (se desplazan ayudándose de manos y piernas y van hacia atrás)

ESTRIBILLO

Un caballito para caminar, tiene una forma particular


<p>Un caballito para caminar, tiene una forma muy especial (Van desplazándose a galope de manera rápida y moviendo los brazos como si fuesen vaqueros)</p> <p>ESTRIBILLO</p> <p><u>Variantes:</u> se puede ir variando forma de desplazamientos, por ejemplo: andar como los gigantes, como los enanitos, etc.</p> <p>4.- Arramsamsam:</p> <p>La canción consiste en cantar esta pequeña canción mientras cada palabra corresponde con un gesto sencillo.</p> <p>Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam</p> <p>Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam</p> <p>Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam</p> <p>Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam</p> <p>Arramsamsam = dar tres palmadas</p> <p>Guli = hacer girar las manos a la vez como un molinillo.</p> <p>Arami= hacer el gesto de alabar, levantando los brazos y echándolos hacia delante.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- Saco mis manitas: Saco una manita, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar</p> <p>Saco la otra mano, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar</p> <p>Saco las dos manos las hago bailar, las cierro las abro y las vuelvo a guardar.</p>	

UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA

Nº de ss: 4

3 años

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las capacidades perceptivo-motrices.(1) - Iniciar al alumno en el reciclaje de los materiales(2) - Complementar y ampliar los acontecimientos, experiencias, actitudes y hábitos ya adquirido.(3) - Observar y explorar su entorno físico-social.(4) - Orientarse y actuar autónomamente en los espacios habituales del colegio.(5) - Observar los cambios y modificaciones en los elementos del entorno por la influencia del tiempo.(6) - Participar en los grupos con los que se relaciona, tomando progresivamente en consideración a los otros.(7) - Observar el paisaje y animales en las diferentes estaciones del año.(8) - Ir adquiriendo progresivamente hábitos relacionados con el bienestar y la seguridad personal.(9)
CONTENIDOS	<p>CONCEPTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las estaciones del año: primavera, verano, otoño, invierno. - El reciclaje - Cuidado del entorno. - Los animales del bosque y sus movimientos.
	<p>PROCEDIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de juegos donde el alumno conozca el contenedor de reciclaje de papel. - Realización de juegos enfocados a las diferentes estaciones del año. - Ejecución de movimientos relacionados con los animales. - Práctica de actividades en las que se ponga en juego diferentes habilidades ya conocidas.
	<p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente - Gusto por desarrollar actividades en entornos amplios - Interés por conocer las estaciones del año. - Interés por el reciclaje.
EVALUACIÓN	<p>CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoce las diferentes estaciones del años - Conoce y realiza los movimientos de los animales - Conoce el contenedor de reciclaje de papel. - Mejora en las habilidades ya conocidas. - Desarrolla una actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número: 1,6,8 y 7		
Materiales: imágenes de las estaciones del año, indiacas, saquitos, pañuelos, picas y ladrillos, colchoneta.		Representación gráfica
<p align="center"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1-Explicamos las estaciones del año con las imágenes.</p>		
<p align="center"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- la primavera: contamos a los niños que en la primavera es cuando el bosque llena de flores y mostramos una imagen del campo en primavera. El juego consiste en poner dispersamente por el campo indiacas, saquitos, pañuelos,...les decimos a los alumnos que esos materiales son flores del campo y debemos recoger las flores con cuidado para no hacerles daño, para eso, cada alumno irá cogerá una flor cuidadosamente y la llevará a un lugar indicado por el maestro..</p> <p>3- El verano: en este juego contamos a los alumnos que en el verano hace mucho calor, y es cuando nos vamos a la playa y tomamos el sol. Para ello, iniciamos un minicuento motor de <u>un día de playa</u>: nos levantamos, abrimos la ventana y vemos el sol que nos deslumbra, nos ponemos el bañador, nos echamos cremita (unos a otros), cogemos la toalla, la crema, la sombrilla, el flotador y el agua. Nos vamos a la playa. En la playa clavamos la sombrilla, nos ponemos el flotador, nadamos, tomamos un poquito el sol, nos metemos en la sombrilla y jugamos. Cuando se va el sol, volvemos a casa, nos duchamos, nos ponemos el pijama, cenamos, nos lavamos los dientes y nos acostamos.</p> <p>4- El otoño: volvemos a poner dispersos por el suelo las indiacas, los pañuelos, los saquitos...., contamos a los alumnos que estamos en otoño y que en otoño se caen las hojas de los árboles, por lo que el material del suelo son las hojas. Los alumnos deberán recogerlas con ladrillos de psicomotricidad a los que les enganchamos una pica simulando un cepillo. Los alumnos barrerán las hojas hacia un lugar indicado.</p>		

5- El invierno: ahora llegó el invierno, con el invierno llega el frío y para calentarnos tenemos que encender un gran fuego. Para ello colocamos las picas dispersas por el campo y decimos a los alumnos que son ramas de árboles que las podemos coger para hacer un fuego y calentarnos. Los alumnos cogerán cada uno una pica y la colocan encima de una colchoneta que es donde hacemos el fuego, cuando estén todas las picas, nos sentamos alrededor del fuego y nos calentamos.



VUELTA A LA CALMA.

6- Contamos una cuento: después de ver las estaciones del año y estar sentados alrededor del fuego, contamos a los alumnos el cuento: El bosque encantado

Había una vez, un bosque bellissimo, con muchos árboles y flores de todos colores que alegraban la vista a todos los chicos que pasaban por ahí.

Todas las tardes, los animalitos del bosque se reunían para jugar. Los conejos, hacían una carrera entre ellos para ver quién llegaba a la meta. Las hormiguitas hacían una enorme fila para ir a su hormiguero. Los coloridos pájaros y las brillantes mariposas se posaban en los arbustos. Todo era paz y tranquilidad.

Hasta que... Un día, los animalitos escucharon ruidos, pasos extraños y se asustaron muchísimo, porque la tierra empezaba a temblar.

De pronto, en el bosque apareció un brujo muy feo y malo, encorvado y viejo, que vivía en una casa abandonada, era muy solitario, por eso no tenía ni familiares ni amigos, tenía la cara triste y angustiada, no quería que nadie fuera feliz, por eso... Cuando escuchó la risa de los niños y el canto de los pájaros, se enfureció de tal manera que gritó muy fuerte y fue corriendo en busca de ellos.

Rápidamente, tocó con su varita mágica al árbol, y este, después de varios minutos, empezó a dejar caer sus hojas y luego a perder su color verde pino.

Lo mismo hizo con las flores, el césped, los animales y los niños. Después de hacer su gran y terrible maldad, se fue riendo, y mientras lo hacía repetía: - ¡Nadie tendrá vida mientras yo viva!

Pasaron varios años desde que nadie pisaba ese oscuro y espantoso lugar,

hasta que una paloma llegó volando y cantando alegremente, pero se asombró muchísimo al ver ese bosque, que alguna vez había sido hermoso, lleno de niños que iban y venían, convertido en un espeluznante bosque.

- ¿Qué pasó aquí?... Todos perdieron su color y movimiento... Está muy tenebroso! ¿Cómo si fuera de noche!... Tengo que hacer algo para que éste bosque vuelva a hacer el de antes, con su color, brillo y vida... A ver, ¿Qué puedo hacer? y después de meditar un rato dijo: ¡Ya sé!

La paloma se posó en la rama seca de un árbol, que como por arte de magia, empezó a recobrar su color natural y a moverse muy lentamente. Después se apoyó en el lomo del conejo y empezaron a levantarse sus suaves orejas y, poco a poco, pudo notarse su brillante color gris claro. Y así fue como a todos los habitantes del bosque les fue devolviendo la vida.

Los chicos volvieron a jugar y a reír otra vez, ellos junto a los animalitos les dieron las gracias a la paloma, pues, fue por ella que volvieron a la vida. La palomita, estaba muy feliz y se fue cantando.

¡Y vino el viento y se llevó al brujo y al cuento!

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años	SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN Nº: 2	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1,,3, 4 5 y 8	
Materiales: 8 aros, 10 cuerdas, Vallas, fressbe (tantos como alumnos)	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>Para iniciar esta sesión, empezamos con los alumnos sentados en círculo en el suelo, el maestro/a les explica que hoy van a ir de excursión a un lugar donde nunca jamás ha ido nadie y van a pasarles muchas aventuras. Como no saben lo que se van a encontrar durante el camino, tienen que preparar una maleta (los niños simulan que se hacen la maleta) <i>tenemos que meter comida para no pasar hambre, ropa para el frío, ropa para el calor, bañador, pijama, cosas de aseo,...</i> una vez que todos tiene hecha su maleta se la colocan en la espalda y <i>Los alumnos se dirigen a una zona indicada para montarse en el autobús, se ponen de pie uno detrás de otro formando una fila.</i></p>	

PARTE PRINCIPAL

Una vez montados en el autobús (puestos en fila) se les dice que deben ponerse el cinturón de seguridad y que no se pueden soltar. El maestro/a se coloca el 1º del autobús y dando pasitos pequeños se va desplazando a la vez que va diciendo: ¡Un bache! **Y todos los niños saltan**, ¡curva a la derecha! **Y el autobús gira hacia ese lado** ¡curva a la izquierda!, **el autobús gira hacia ese lado**, ¡semáforo rojo! **Y todos se paran**, ¡verde! **Y siguen....**se van repitiendo las acciones hasta que llegamos a un lugar del patio que el maestro/a vea conveniente y explica a los niños que el autobús no puede seguir avanzando más y que el camino que queda lo tenemos que hacer a pie. Los niños se quitan el cinturón de seguridad, cogen sus mochilas y se colocan en un lugar indicado por el maestro.(en fila).

Una vez que se han bajado del autobús y están colocados en el suelo en fila, les explicamos a los niños que tenemos que ir juntitos y en silencio para ver que nos encontramos en ese lugar desconocido.

De pronto nos encontramos con unos 7-8 aros en el suelo. (colocados previamente) le decimos a los niños: ¡mirad un gran río! pero.... Que veo, que no podemos avanzar por otro sitio, y tenemos que cruzarlo, pero para ello sólo podemos pisar las piedras que sobresalen (los aros) **los niños en fila van saltando de aro en aro y vuelven al inicio de la fila**, nosotros los 1º para mantener un poco el orden. Lo pueden realizar unas 4-5 veces.

Una vez que hemos pasado el río seguimos nuestro camino hasta que de pronto. Mirar, que miedo, hay un gran precipicio y tenemos que pasar por él, (el precipicio puede ser cuerdas puestas en fila o la raya del suelo del patio) **los alumnos en fila india pasan haciendo equilibrio con los brazos en cruz.**

Una vez que decidimos que ya hemos cruzado el precipicio, seguimos caminando y de pronto: ¡mirar, un montón de troncos de árboles (pueden ser cuerdas colocadas estiradas, pueden ser ladrillos, vallas,...) que vamos a tener que pasar saltando! **Los niños en fila saltan los árboles sin pisarlos unas 4-5 veces.**

Cuando pasamos los árboles, los sentamos en círculo porque tenemos hambre **y hacen como si comieran una fruta**, la maestra dice: mientras voy a ir a ver qué nueva aventura nos espera.

La maestra se pone a dar vueltas... y posteriormente se dirige al círculo y cuenta a los niños que ha

visto un gran pantano y que van a tener que pasarlo nadando, para ello deben ponerse el bañador. Los niños simulas como se quitan la ropa y se ponen el bañador y vuelven a hacer la fila.

Se dirigen hacia las colchonetas del suelo y tienen que pasar arrastrándose por ellas como si estuvieran nadando. 4-5 veces.

Cuando cruzan el gran pantano, hacen como si se secan y se vuelven a vestir.

Posteriormente, vuelven a hacer la fila y siguen andando cantando una canción o tarareando.

De pronto, se encuentran con un montón de freesbe en el suelo. ¡Mirar chicos que piedras tan bonitas! ¿quereis jugar un ratito con ellas? Los niños diran ¡siiiii! Y cada uno coge una piedra (freesbe) y jugarán libremente con él.

VUELTA A LA CALMA

Cuando la maestra lo crea necesario, parará el juego y cada uno con su piedra se sentará en círculo colocando la piedra en el culito.

La maestra explicará que se ha hecho de noche y que no pueden seguir avanzando por que no se ve nada y no tienen luz, entonces, elige a 2 alumnos para que recojan las cuerdas que les dirá que son ramas y hará como si encendiera un fuego y todos se calientan mientras aprenden una canción.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años		SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN N°: 3		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2,5 y 9		
Materiales: ladrillos de psicomotricidad (más que alumnos), periódicos, materiales diversos del área.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1-bob esponja y calamaro: Dos alumnos se la quedan y son calamaro y tiene que tocar a los demás que son peces del mar, (le decimos a los niños que calamaro se ha vuelto muy sucio y que a aquel que toque lo pone enfermo) otro alumno con el fressbe o pelota amarilla en bob esponja. Cuando calamaro toca a alguien, este se sienta en el suelo, y entonces tiene que llamar a bob que irá y con su esponja le quitará la suciedad para que pueda volver a nadar.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Transporte de rocas: Se colocarán los ladrillos de psicomotricidad dispersos por el campo, le decimos a los alumnos que son piedras y que tenemos que transportarlas hasta una zona indicada realizando una gran muralla, los alumnos individualmente, cogerán un ladrillo y lo colocarán en la zona indicada uno sobre otro.</p> <p>3.- Cruzar un río: Se le dan los ladrillos a cada alumno y se les explica que deben subirse en uno y el otro colocarlo delante, posteriormente pasan a pisar el ladrillo de delante y sin pisar el suelo coger el de atrás y colocarlo delante...así sucesivamente.</p> <p>4.- Coger hojas secas: Se distribuyen por el campo hojas de papel de periódico (que hemos ido guardando las últimas semanas) y los alumnos deben de recogerlas una a una y llevarlas a una papelera de reciclaje de papel. Para llevarlas deben hacerlo saltando, con la hoja en la cabeza, con la hoja en la barriga....</p> <p>5.- construir una cabaña. se les da a los alumnos multitud de material de educación física, ladrillos, colchonetas, aros, conos... y con este material deben construir una cabaña.</p>		

VUELTA A LA CALMA

6- cantamos una canción: En círculo sentados en el suelo, los alumnos aprenden y cantan la canción de bob esponja.

¡Estais listos chicoss! Si mi capitán estamos listos

Uuuuuuuuuuhhhhhh!!!!

Vive en una piña debajo del mar

Su cuerpo absorbe y sin estallar

El mejor amigo que puedes tener

Y como a un pez le es facil flotar.

Bob esponja, bob esponja, bob esponjaaaa ya llegoooo

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 3 años**SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA****SESIÓN Nº: 4****Duración de la Sesión: 50 min.****Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 4,6,7,y 8****Materiales:** aros, esponjas, cubos, agua, conos**Representación gráfica****CALENTAMIENTO**

2.- El lago helado: En el suelo debemos delimitar un área grande. Dentro de esa área debemos repartir un montón de aros, que no llenen totalmente el espacio pero que no haya muchos huecos libres.

Debemos decir a los niños que el espacio que hemos delimitado es un lago de aguas heladas y que el que cae en él se queda congelado. Los aros son las únicas piedras que hay, y para atravesar el lago es preciso ir pisándolas una a una.

Los niños deben cruzar el lago de piedra en piedra. El niño que caiga en el lago debe esperar a que un niño llegue cerca de él y le dé un beso para descongelarlo.

PARTE PRINCIPAL

2.- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice "magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en ranas! Todos los alumnos se convierten en ranas y

empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes donde se van introduciendo partes del cuerpo, por ejemplo “somos enanitos a los que nos pica mucho los pies” y los alumnos se hacen chiquititos como enanos y al mismo tiempo se rascan los pies. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.

3.- La esponja mágica: se le da a cada alumno una esponja, y se coloca en el fondo del patio 3 recipientes llenos de agua y en otro extremo del patio 3 recipientes vacíos, los alumnos deben ir al agua, empapar la esponja y estrujarla en el recipiente vacío. Cuando los recipientes estén llenos, realizamos el siguiente juego.

4.- Apagar el fuego: explicamos que unos niños han estado en el campo encendiendo un fuego y no lo han apagado bien, por lo que nosotros con el agua recogida en el juego anterior, tenemos que apagarlo, para ello marcaremos la zona del fuego y cada alumno con sus esponja debe mojarla y escurrirla en la zona de fuego, además los alumnos cuando se acerquen al fuego no pueden respirar.


VUELTA A LA CALMA

5.- Nos relajamos: Nos sentamos sentados en círculo y nos relajamos con los ojos cerrados y escuchando música de fondo.


UNIDADES PARA INFANTIL 4 y 5 AÑOS

UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO**Nº de ss: 4****4 y 5 años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las diferentes partes del cuerpo y explorar sus posibilidades y limitaciones (1) - Adquirir control dinámico del propio cuerpo, para desarrollar las acciones de la vida cotidiana: juegos, sentimientos...(2) - Fomentar las relaciones con los compañeros, respetando sus diferencias y rechazando cualquier tipo de discriminación por razón del sexo (3) - Participar activamente en los juegos, aceptando y respetando sus normas (4) - Progresar en la adquisición de hábitos de higiene y cuidado del propio cuerpo (5) - Conocer nociones topológicas básicas: delante-detrás, arriba-abajo, dentro-fuera (6)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Partes del cuerpo: global y segmentariamente. - Desarrollo de habilidades psicomotrices. - Posturas del cuerpo. - Delante, detrás, arriba, abajo, próximo y lejano. - Movimientos del cuerpo, control corporal y equilibrio.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de las posibilidades motrices del propio cuerpo en situaciones diversas. - Identificación de las partes del cuerpo humano. - Exploración de las posibilidades y limitaciones del propio cuerpo. - Adopción de hábitos de higiene corporal. - Realización de ejercicio de motricidad general y juegos colectivos. - Interiorización de la actitud postural. - Coordinación dinámica, estática y vasomotora para el control del propio cuerpo.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad, sus posibilidades y limitaciones. - Actitud de respeto para el propio cuerpo. - Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en diferentes situaciones y medios. - Interés por mejorar la calidad del propio movimiento. - Respeto a las normas establecidas y a los compañeros.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Ha incrementado las capacidades básicas de acuerdo con el momento de su desarrollo motor. - Identifica como nociones saludables las normas básicas de higiene personal. - Se desplaza de diferentes formas, para valorar la coordinación y el control motor.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 3 y 4.		
Materiales: Música, caset y elementos del aula o espacio		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... <u>¡nos convertimos en ranas!</u> Todos los alumnos se convierten en ranas y empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes donde se van <u>introduciendo partes del cuerpo</u>, por ejemplo “<u>somos enanitos a los que nos pica mucho los pies</u>” y los alumnos se hacen chiquititos como enanos y al mismo tiempo se rascan los pies. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.</p> <p>3- Los numeritos. Se les enseña a los alumnos unas cartulinas numeradas del 1 al 4 y se les explica que cada número va asociado a una acción. Así, por ejemplo, si se levanta la tarjeta n° 1, los alumnos deben pegar su culo al culo de un compañero. Si se les enseña la tarjeta n° 2, deben pegar sus rodillas a una pared; si se les enseña el n° 3 deben apoyar sus codos en el banco; si se les enseña el n° 4, deben tocar los hombros de un compañero. Así, el juego puede continuar asignando a dichas tarjetas diversas acciones que conlleven conocer e identificar determinadas partes del cuerpo, al tiempo que conlleva una acción motriz.</p> <p>4- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito.</p>		

Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Nos relajamos: con una música de relajación, los alumnos están tumbados en el suelo y muy lentamente van moviendo la parte del cuerpo que el profesor/a vaya indicando con su varita mágica.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN N°: 2	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 3, 4, 5 y 6	
Materiales: Música, caset, aros, pañuelos y pompones	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuu”</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Me muevo por el espacio: Gran grupo. La señorita o el profesor tiene dos pañuelos. Uno indica que los alumnos se tienen que alejar mucho y el otro que se tiene que acercar mucho al profesor o señorita. Se les muestra a los alumnos lo que es cerca y lo que es lejos y se les indica que, el pañuelo naranja significa que nos debemos alejar de él y el pañuelo lila que nos tenemos que acercar a él. Suena la música y los alumnos bailan libremente. Cuando la música para, el profesor o señorita levanta uno de los pañuelos. Si ha levantado el naranja, todos los alumnos correrán a colocarse lo más lejos posible del pañuelo y si levanta ha levantado el lila, tendrá que correr y ponerse muy cerquita de él. Variantes: asociar a esos pañuelos otras acciones: para ello utilizaremos aros. Cada alumno con un aro. Un pañuelo indicará dentro del aro y otro indicará fuera del aro. Del mismo modo, un pañuelo indicará delante del aro y otro indicará detrás del aro.</p> <p>3- El servicio de limpieza: Por parejas. Un pompón por pareja. Se pone música y los alumnos bailan cada uno solo. Cuando la música para, cada alumno busca a su pareja, pues la señorita o el profesor va a indicar una parte del cuerpo de nuestro compañero que está muy sucia y debemos limpiar, utilizando el pompón como esponja de la ducha. Cuando la música vuelve a sonar, volvemos a bailar por toda la</p>	

<p>sala y cuando está se pare, ¡atentos!, busquemos a nuestra pareja para limpiarle otra parte del cuerpo que esta sucia. Luego se cambian los roles y el compañero que llevaba el pompón se lo da a su pareja para que este lo limpie ahora.</p> <p>4- Lluvia de pompones: Por parejas y cada pareja con un pompón. Se colocan uno enfrente del otro y se tienen que ir lanzando el pompón según se les vaya indicando y mostrando. Primero empezamos lanzando con las dos manos (se les muestra como hacerlo). Del mismo modo, se les va introduciendo el lanzamiento con la mano derecha (indicándole cual es y como hacerlo) y con la mano izquierda.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Nos relajamos: Con música de relajación, colocados por parejas y con un pompón por pareja. Uno de la pareja se tumba en el suelo y el otro va haciendo cosquillas y masajeando con el pompón la parte del cuerpo que se vaya nombrando. Luego cambian los papeles.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3 y 4.	
Materiales: Música, caset y globos	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- Pilla- pilla de colores: Un niño se la queda y es el que trata de pillar. La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color. Mientras, el que se la queda, trata de pillar a aquel niño que aún no haya tocado nada del color citado. En el momento en el que un niño toca algo del color elegido queda a salvo y no puede ser pillado</p>	

PARTE PRINCIPAL

2- Las posturas de mi cuerpo: juego de órdenes igual que el de magia-potagia-bruja-piruja donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que va mostrando e indicando a los diferentes posturas que podemos adoptar con nuestro cuerpo (de pie, sentado, tumbado boca-arriba, tumbado boca-abajo, de lado, como una bolita, como un perro, como una pirámide...Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡la varita nos pone...tumbado en el suelo! Todos los alumnos se tumban en el suelo esperando una nueva acción. Así con varias posturas del cuerpo. Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.

3- La patata que baila: Colocados por parejas con un globo. Suena la música y la pareja debe bailar sosteniendo el globo con la parte del cuerpo que se indique: con la frente, con el culo, con las rodillas, con las manos, con la espalda...Si se nos cae el globo al suelo, debo abrazarme a mi pareja, darle un beso y volver a intentarlo de nuevo.

4- Que no caiga: Por parejas con un globo. Música de fondo. Cada uno colocado enfrente o cerca de su pareja. Nos pasamos el globo golpeándolo con la parte del cuerpo que vaya indicando la señorita o el profesor.

VUELTA A LA CALMA

5- Mi masajista: Con música de relajación, colocados por parejas y con un globo por pareja. Uno de la pareja se tumba en el suelo y el otro va haciendo masajeando con el globo la parte del cuerpo que se vaya nombrando. Luego cambian los papeles.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años**SESIONES UD 1: CONOCEMOS NUESTRO CUERPO****SESIÓN Nº: 4****Duración de la Sesión: 50 min.****Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4 y 6****Materiales:** Música, caset y aros**Representación gráfica****CALENTAMIENTO**

1- Color-color: 1. Un niño se la queda y es el que trata de pillar. La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color. Mientras, el que se la queda, trata de pillar a aquel niño que aún no haya tocado nada del color citado. En el

momento en el que un niño toca algo del color elegido queda a salvo y no puede ser pillado

PARTE PRINCIPAL

2- Los lados de mi cuerpo y Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que va indicando a los alumnos determinados objetos o elementos de la sala que deberán tocar con partes del cuerpo situadas en su lado derecho y con partes el cuerpo situadas en el lado izquierdo. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡tocamos la pared con nuestra mano derecha!! Todos los alumnos corren a tocar la pared con su mano derecha. Es muy importante que con la varita mágica vayamos corrigiendo a aquellos alumnos que se equivocan de mano. Del mismo modo podemos hacerlo con: tocamos las colchonetas con el pie izquierdo; pegamos el oído derecho a la pared; ponemos la rodilla derecha apoyada en el banco... Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.

3- El aro musical: Cada alumno con un aro. Suena la música y los alumnos se mueven libremente por la sala moviendo y bailando con su aro. Cuando la música para, cada alumno acude a un puntito de color en el suelo (pegatina) que previamente se le había asignado. Una vez allí, pone el aro a la altura de... (Coloca el aro a la altura de la parte del cuerpo que la señorita o el profesor indique. Por ejemplo, a la altura de la cabeza, a la altura del cuello, a la altura de la barriga, me coloco dentro del aro, me coloco fuera del aro...). Cuando la música vuelva a sonar, los alumnos vuelven a bailar y a moverse por la sala, esperando la nueva orden.

4- Movemos el aro con...: Cada alumno con su aro. Se les va indicando movimiento y acciones a realizar con su aro: lo lanzamos con las dos manos; lo lanzamos con la derecha (se les muestra como hacerlo y cual es la mano derecha); lo lanzamos con la izquierda; lo hacemos rodar en el suelo; lo giramos con la mano derecha, con la izquierda; lo golpeamos con el pie izquierdo, con el derecho (el aro en el suelo. Este tipo de ejercicio donde el alumno golpea con un pie, nos ayuda a trabajar y mejorar su equilibrio al obligarle a permanecer con un pie mientras golpea con el otro)...

5- Mi pequeña pista de baile: Por parejas, un aro por pareja. Los alumnos están con su pareja dentro de un aro situado en el suelo. Cuando la música suena, tiene que bailar dentro del aro, sin salirse ni caerse. La música para y se les indica una parte del cuerpo que tienen que poner en contacto con su pareja (la frente, los talones, la espalda...) sin salirse del aro. Pero cuidado, pues si el profesor o señorita dice una palabra que no es una parte del cuerpo, se tendrán que abrazar muy fuerte a su pareja y no soltarse hasta que la música vuelva a sonar.

VUELTA A LA CALMA

5- Gatito lindo: Sentados en el suelo en círculo. El profesor o señorita comienza el juego acercándose a gatas a un alumno y diciéndolo “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito”. Luego gatea hacia otro alumno. Hay que hacerlo sin reírse y si un alumno se ríe se la queda y se convierte en gato


UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO **Nº de ss: 3**

OBJETIVOS

- Valorar positivamente la propia imagen (1)
- Conocer segmentariamente las diferentes partes del cuerpo (2)
- Distinguir y manejar los dos lados del cuerpo (3)
- Adquirir nociones asociadas a las relaciones espaciales y temporales (4)
- Participar activamente en los juegos, respetando las diferencias entre compañeros (5)

4 ,5 años

CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Posturas del cuerpo. - Movimientos en el espacio. - Nociones básicas de orientación en el espacio - Ajuste corporal: arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda... - Equilibrio estático. - Combinación de desplazamientos.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Interiorización de la actitud postural - Afianzamiento de la propia literalidad, desarrollándola libremente en situaciones de la vida cotidiana. - Situación y desplazamiento en el espacio real. - Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y la realidad exterior. - Reconocimiento de hábitos de higiene corporal.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad y sus posibilidades y limitaciones. - Confianza en las propias posibilidades de movimiento. - Aceptación de las diferencias y posibilidades de los demás, evitando discriminaciones. - Valoración de las posibilidades que se adquieren con la mejora en la precisión de los movimientos. - Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Lanza un objeto al aire y lo recoge con las dos manos. - Lanza un objeto al aire y lo recoge con una mano. - Golpea objetos con los dos pies. - Se desplaza correctamente según la forma propuesta y combina algunos tipos de desplazamientos.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO
SESIÓN N°: 1	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 4 y 5	
Materiales: Música, caset, cuerdas, conos, aros.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- 1- El patio de mi casa: Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Que bonitas estatuas: se pone música y los alumnos bailan libremente. Cuando se para la música, los alumnos se convierten en estatuas. Variantes: ir indicando formas para quedarse en estatua. Para ello, al principio es muy importante actuemos como modelos, realizando nosotros las estatuas y ellos nos imitan</p> <p>3- Aviones al aeropuerto: se reparten aros por el suelo. Un aro por alumno. Se dice a los alumnos que son aviones que salen a volar al ritmo de la música. Cuando la música para, los aviones deben aterrizar cada uno en un aeropuerto (cualquier aro), con cuidado de no chocarse con el resto de aviones. Otra variante es que cada avión tiene un aeropuerto asignado, de tal forma que cuando la música para, cada avión debe acordarse donde está su aeropuerto (su aro) y aterrizar en él, con cuidado de no equivocarse de aeropuerto ni de chocar con otros aviones.</p> <p>4- Los vagones con cuerdas: 4 grupos. Cada grupo en fila agarrados a una cuerda. Cada grupo es un tren que tiene una estación de tren asignada (estación marcada por dos conos). Suena la música y cada tren, sin romperse, tiene que salir de su estación a pasear y bailar al ritmo de la música. Cuando la música para, cada tren vuelve rápido a su estación, en el mismo orden y sin que se separen los vagones (no se suelten de la cuerda ni se rompan las filas de cada tren). Luego se irán cambiando a los maquinistas del tren (a los primeros de cada tren).</p>	

VUELTA A LA CALMA

5- Títeres: Con música de relajación de fondo. Por parejas. Uno de la pareja esta tumbado en el suelo (marioneta) y el otro alumno maneja su marioneta moviéndole las diferentes partes del cuerpo que se vaya indicando. Variantes: dejar que manejen su marioneta libremente.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años**SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO****SESIÓN Nº: 2****Duración de la Sesión: 50 min.****Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 2, 4 y 5****Materiales:** Música, caset, una linterna, una pelota y una escoba**Representación gráfica****CALENTAMIENTO**

1- Que bonitas estatuas: se pone música y los alumnos bailan libremente. Cuando se para la música, los alumnos se convierten en estatuas. Variantes: ir indicando formas para quedarse en estatua. Para ello, al principio es muy importante actuemos como modelos, realizando nosotros las estatuas y ellos nos imitan

PARTE PRINCIPAL

2- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito. Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.

3- Guardián del museo: juego similar al pollito-ingles pero la frase dice: un, dos tres, soy guardián y te veré. Se les cuenta a los alumnos la historia de que estamos en un museo lleno de estatuas (ellos son las estatuas) que, cuando llega la noche, se mueven a pesar de que hay un vigilante con linterna cuidando del museo. Su misión es llegar hasta la habitación del guardián del museo sin que el vigilante los vea moverse. La estatua que antes llegue, gana y se convierte en guardián. El primer guardián del museo es el profesor o señorita, que lleva una linterna en su mano.

<p>4- Juego de la escoba: juego con música. Los alumnos están colocados de pie en círculo. Cuando suene la música, los alumnos se pasan la escoba de uno a otro, bailando al ritmo de la música. Cuando la música pare, el alumno que tenga la escoba en la mano tiene que dar un beso a todos sus compañeros.</p> <p>5- La bomba: situados los alumnos de pie en círculo. Suena la música y los alumnos se van pasando la pelota de mano en mano. Cuando la música pare, el alumno que tenga la pelota en la mano se sienta en mismo sitio pero en el suelo.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Gatito lindo: Sentados en el suelo en círculo. El profesor o señorita comienza el juego acercándose a gatas a un alumno y diciéndolo “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito”. Luego gatea hacia otro alumno. Hay que hacerlo sin reírse y si un alumno se ríe se la queda y se convierte en gato</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 2: NOS MOVEMOS EN EL ESPACIO Y TIEMPO
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4 y 5	
Materiales: Música, caset, sillas, colchonetas, bancos y aros.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Música, espacio y acción. Se ponen en el suelo distintos puntos de colores (pegatinas). Se coloca a cada niño en un punto y se le dice que ese es su puntito y al cual debe volver siempre. Se pone una música y se les dice a los alumnos que bailen y se muevan por toda la sala, separándose de su puntito. Cuando la música para, todos corren hacia su punto, pues la señorita o el profesor va a decir una parte del cuerpo que deberán tocar estando ya de pie en su puntito.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Bailamos el chu-chu-a. Baile donde los alumnos van colocando su cuerpo tal y como va</p>	

<p>indicando la canción.</p> <p>3- Juego de las sillas: se colocan sillas formando un círculo. Cada alumno se sienta en una silla. Cuando la música suene, los alumnos se levantan y bailan alrededor de las sillas. Cuando la música pare, cada alumno debe sentarse en una silla antes de que se la quiten sus compañeros. Luego se van quitando sillas. Los alumnos que se queden sin sillas se convierten en vigilantes junto con la señorita o profesor y ayudan a controlar que compañero se queda sin silla. Intentar realizar varias veces el juego sin quitar ninguna silla al comenzar.</p> <p>4- Nos movemos a...: colocamos los bancos en un lado del espacio (esquina 1), las sillas del juego anterior están en el otro lado (esquina 2); los aros en la otra esquina (esquina 3) y las colchonetas en la esquina sobrante (esquina 4). Suena la música y los alumnos salen a bailar al centro de la pista moviendo la parte del cuerpo que se vaya indicando o ir facilitando formas de bailar. Cuando la música pare, se da una orden, por ejemplo: tocamos las colchonetas con la mano izquierda; pisamos los aros con el pie izquierdo; nos colocamos encima de las colchonetas; nos ponemos encima de los bancos; nos colocamos dentro de los aros; nos colocamos debajo de las sillas; nos colocamos detrás de los bancos; nos colocamos tumbados encima de las colchonetas...Luego suena la música y los alumnos vuelven al centro de la sala a bailar.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Cosquillas en los lados de mi cuerpo: con música de relajación. Cada alumno sentado en el suelo. Los alumnos se van haciendo cosquillas en el lado del cuerpo que se vaya indicando y con la mano que se vaya indicando.</p>	

UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS**Nº de ss: 4****4 y 5 Años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego(1) - Utilizar técnicas y recursos básicos de las distintas formas de representación y expresión, para aumentar sus posibilidades comunicativas.(2) - Identificar progresivamente sus posibilidades y limitaciones.(3) - Utilizar las diversas formas de representación y expresión para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos reales o imaginarios.(4) - Adquirir hábitos de higiene y cuidado del propio cuerpo.(5) - Apreciar estructuras rítmicas.(6) - Disfrutar y poner interés en las actividades de canciones y expresión corporal(7)
CONTENIDOS	<p>CONCEPTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el tiempo - Las propiedades sonoras del cuerpo - Ruido, silencio, música, canción. - Expresión, mediante canciones, del ritmo con distintas partes del cuerpo.
	<p>PROCEDIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento, gestos, sonidos, ruidos), individual o grandes grupos. - Utilización de las nociones espacio-temporales básicas para explicar la ubicación propia, de alguna persona o de algún objeto. - Estimación de la duración de ciertas rutinas de la vida cotidiana relación con las unidades de tiempo (hora, día). - Coordinación y control corporal en los juegos y canciones que implican tanto el movimiento global como segmentario. - Expresión de sentimientos mediante el lenguaje mímico. - Realización de juegos y canciones colectivas
	<p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disfrute con la dramatización e interés por expresarse con el propio cuerpo. - Aceptación de las diferencias, de la identidad y características de los demás, evitando discriminaciones. - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar tareas que estén a su alcance. - Crear un buen clima para establecer intercambios comunicativos
EVALUACIÓN	<p>CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo y en los otros las diferentes partes del cuerpo. - Desplazarse surgiendo secuencias rítmicas sencillas y variadas. - Distingue sonidos fuertes y débiles - Representar situaciones sencilla de la vida cotidiana.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4 y 5 años		SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N °1: LE CANTO A MI CUERPO		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 3, 4, 5 y 6		
Materiales: cassette con todas las canciones grabadas como soporte al maestro o para utilizarlo como música de fondo.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-La mané: Que lo baile, quien lo baile (tres veces) doña Pepa y don Manuel. La mane se irá poniendo, donde vaya yo diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner. Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés.</p> <p>Una mane (bis), en la oreje,(bis) y la otra mane(coró) en la otra orejé. (coró)</p> <p>Que lo baile que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés. La mane se va poniendo, donde yo vaya diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner.</p> <p>Una mane (bis), en la narice (bis), la otra mane (coró), en narice de tu pareja. (coró)</p> <p>Que lo baile que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés.</p> <p>Una mané (bis), en la cadere (bis), y la otra mane (coró), rascándose la cabece. (coró) Que lo baile, que lo baile, que lo baile, doña pepa y don Manuel. La mane se irá poniendo, donde yo vaya diciendo, donde yo vaya diciendo, la mane se va a poner. Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con el gata de la Inés.</p> <p>Levantar la rodille, poner el code, abrir la mane en la narice, haciendo burle.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- Hey Bugui-Bugui: Todos forman un círculo y cantan la siguiente canción: Con la mano dentro, con la mano fuera. Con la mano dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir. (plas, plas)</p> <p>Hey, bugui, bugui hey. Hey, bugui, bugui hey</p>		

Hey, bugui, bugui hey
Y ahora vamos a aplaudir (plas, plas)

Con la pierna dentro, con la pierna fuera. Con la pierna dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

ESTRIBILLO

Con la cabeza dentro, con la cabeza fuera. Con la cabeza dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

ESTRIBILLO

Con el culete dentro, con el culete fuera. Con el culete dentro y lo hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

ESTRIBILLO

Todo el cuerpo dentro, todo el cuerpo fuera. Todo el cuerpo dentro y lo hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir.

ESTRIBILLO

Variante: el alumno/a podrá proponer la parte del cuerpo que quiera hacerla bailar. También como están en círculo podrán ir desplazándose mientras van cantando la canción.

3.- El baile de los 5 sentidos:

Se va cantando la canción y cada vez que se nombre alguno de los sentidos, los alumnos/as deberán señalarlo en su cuerpo.

5, 4, 3, 2,1. Ven te vas a divertir. Tengo 5 sentidos, 5 sentidos, ¿Cuántos hay? Hay five (todos repiten)

Tengo 5 sentidos, 5 sentidos, ¿Cuántos hay? Hay five (todos repiten). (ESTRIBILLO)

1 es ver, 2 oír, 3 probar, 4 tocar, 5 oler. 5 sentidos, 5 sentidos. (ESTRIBILLO)

5, 4, 3, 2,1 ven te vas a divertir. Con mis ojos puedo ver, con mis oídos puedo escuchar, con mis manos sentir y también puedo tocar, con mi boca saborear, con mi nariz puedo oler. Cantemos la

<p>canción, otra, otra, una vez más. (ESTRIBILLO)</p> <p>Uno, dos, un, dos, tres. Puedo ver la luna llena y la música escuchar, puedo tocar y sentir si hay calor o si hay frío, puedo oler y probar lo que me gusta y lo que no. Cantemos la canción, otra, otra, una vez más. (ESTRIBILLO)</p> <p>4.- El baile de la mano: GRUPO CAPRICHO</p> <p>Se pone la canción y se va bailando siguiendo las pautas del docente. En la canción se va indicando el lado derecho, izquierdo, arriba, abajo, y giros. Todos los alumnos deberán ir reproduciendo lo que vaya marcando la canción.</p> <p>Luego la canción empieza a dificultarse porque va aumentando la velocidad y todos los gestos se deberán de ir haciendo cada vez más rápidos.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5- Cabeza, hombro, rodillas y pies:</p> <p>Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies todos repiten)</p> <p>Cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis)</p> <p>Ojos, orejas, boca y nariz; cabeza, hombro, rodillas y pies (rodillas y pies bis)</p> <p>Mientras se van nombrando las diferentes partes del cuerpo, se van señalando o gesticulando. También el alumnado puede cantar la canción y van a la misma vez gesticulándola.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4 y 5 años		SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N° 2:	LE CANTO A LOS ANIMALES	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 6 y 7		
Materiales: casete con las canciones grabadas como soporte o música de fondo.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.-Que viene mamá y papá pato: Se forma una fila india todos cogidos de la mano, pero éstas están por debajo de las piernas, formando así una cadena que tienen que mantener durante toda la canción. El maestro va cantando a la vez que va marcando los pasos y los alumnos deberán repetir. “Que viene mamá pato”, los alumnos contestan: PACHÍN (y todos a la vez dan un paso), que viene papa pato, los alumnos contestan: PACHÍN (tienen que dar todos a la vez otro paso), El maestro dice: que vienen los patitos, y los alumnos contestan: pachín, pachín pachín (tienen que dar tres pasos fuertes y grandes).</p>		

Variante: ir cambiando la velocidad de los pasos; hacerlo más rápido o más lento, o en vez de dar pasos se agarran de la mano y van dando saltos cada vez que se diga pachín, pachín pachín, o dar tres giros, rodar por el suelo, aplaudir tres veces, etc...

PARTE PRINCIPAL

2.- El arca de Noé:

El docente empieza cantando la primera parte de la canción, y los alumnos deberán imitar a los animales cuando lleguen a esa parte de la canción.

También pueden cantarla todos y antes de llegar a los animales, se va escenificando lo que se va cantando de la canción.

Un día Noé a la selva fue puso a los animales alrededor de él, el Señor está enfadado el diluvio va a caer, no os preocupéis, yo os salvaré.

Estando el cocodrilo (dos brazos se juntan y se separan simulando una boca) y el orangután (hacen el gesto de mono), dos pequeñas serpientes (mueven los brazos ondulándolos) y un águila real (hacen el gesto de volar), el gato (forman dos orejitas con las manos sobre la cabeza), el topo (se tapan los ojos), el elefante (agitan el brazo como una trompa), no falta ninguno, solo no se ven los dos icors, (con el dedo índice lo ponemos en la frente, como si fuese un cuerno de unicornio).

Cuando los animales empezaban a subir, Noé vio en el cielo un gran nubarrón, y gota a gota empezó a llover. ¡Señor que nos mojamos!...

Se repite de nuevo la canción con los animales y haciendo los gesto.

3.-La forma de caminar:

El docente empieza a cantar el estribillo que siempre se repite y luego los alumnos/as deberán imitar a los diferentes animales que se canta en la canción, además de su forma de desplazarse.

Como el estribillo es repetitivo, cuando los alumnos la automaticen la cantarán todos juntos.

Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar

Todos poseemos una original, una original forma de caminar. (ESTRIBILLO)

Una tortuga para caminar, tiene una forma particular

Una tortuga para caminar, tiene una forma muy especial (mientras se canta, se van desplazando muy lentamente)

ESTRIBILLO

Un gusanito para caminar, tiene una forma particular

Un gusanito para caminar, tiene una forma muy especial (Se desplazan arrastrándose por el suelo)

ESTRIBILLO

Un cangrejito para caminar, tiene una forma particular

Un cangrejito para caminar, tiene una forma muy especial (se desplazan ayudándose de manos y piernas y van hacia atrás)

ESTRIBILLO

Un caballito para caminar, tiene una forma particular

Un caballito para caminar, tiene una forma muy especial (Van desplazándose a galope de manera rápida y moviendo los brazos como si fuesen vaqueros)

ESTRIBILLO

Variantes: se puede ir variando forma de desplazamientos, por ejemplo: andar como los gigantes, como los enanitos, etc.

4.- En la granja de mi tío:

El docente va cantando y los alumnos van repitiendo lo que se está señalado de rojo en la canción.

En la granja de mi tío, ia ia ooo hay 10 vacas que hace muuu, ia ia oooo

Una vaca aquí, una vaca allá, un mu-muu aquí, un mu-muu allá, mu, mu, mu, mu.

En la granja de mi tío ia, ia oooo, hay 10 gatos, que hacen miau, ia ia ooo

Un gato aquí, con un gato allá, una vaca aquí, una vaca allá, mia-miau, mu –mu

En la granja de mi tío ia ia ooo hay 10 patos que hacen cuac ia ia oo

Con un pato aquí, con un pato allá, con un gato aquí, con un gato allá, una vaca aquí, una vaca allá, cuac-cuac, miau-miau, mu.

En la granja de mi tío ia ia ooo, hay 10 cabras que hacen beee ia ia ooo,

Una cabra aquí, una cabra allá, con un pato aquí, con un pato allá, con un gato aquí, con un gato allá, una vaca aquí, una vaca allá: bee- cuac, miau- muu

En la granja de mi tío ia ia ooo, hay 10 perros que hacen guauu ia ia oo

Con un perro aquí, con un perro allá, una cabra aquí, una cabra allá, con un pato aquí, con un pato allá, con un gato aquí, con un gato allá, una vaca aquí, una vaca allá: guau- bee- cuac- miau-muu .

VUELTA A LA CALMA

5- Los pollitos: Los pollitos dicen: pío, pío, pío.(abren y cierran la mano como si formaran una boca), Cuando tienen hambre (se tocan la barriga) , cuando tienen frío.(se abrazan así mismos)
La gallina busca el maíz y el trigo, les da la comida (hace el gesto de dar de comer) y les da abrigo (se abrazan entre ellos). Bajo sus dos alas están quietecitos, (se quedan como estatuas) y hasta el otro día, duermen calentitos (hacen gesto de dormir)

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4 y 5 años**SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS****SESIÓN N° 3: DESPLAZAMIENTOS E IMITACIONES****Duración de la Sesión: 50 min.****Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 6 y 7****Materiales:** casete con las canciones grabadas como soporte o música de fondo.**Representación gráfica****CALENTAMIENTO****1.- Ganas de saltar, de correr:**

Se va cantando la canción, ellos la van repitiendo lo que va indicando además de hacer todo lo que pide la canción.

Si tu tienes muchas ganas de pisar (plas, plas, plas),(se repite dos veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de pisar (plas, plas plas) 2 veces, de pisar (plas, plas, plas), de pisar (plas, plas, plas).

Si tu tienes muchas ganas de correr (hacen el gesto de correr rápido en el sitio) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de correr (gesto) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto).

Si tu tienes muchas ganas de saltar (boing-boing) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de saltar (boing-boing)) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto)

Si tu tienes muchas ganas de rodar (gesto) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de rodar (gesto) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto), de saltar (boing-boing), de rodar (gesto).

Variante: el docente podrá ir introduciendo diferentes formas de desplazamientos para hacer más

largo o más corto el calentamiento.

PARTE PRINCIPAL

2.- Ganas de aplaudir, silbar, reír,

Si tu tienes muchas ganas de aplaudir (plas, plas, plas),(se repite dos veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de aplaudir (plas, plas plas) 2 veces, de aplaudir (plas, plas, plas), de aplaudir (plas, plas, plas).

Si tu tienes muchas ganas de silbar (fiu, fiu, fiu) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de silbar (fiu, fiu, fiu) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu).

Si tu tienes muchas ganas de reír (ja, ja, ja) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, (ja, ja, ja) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu)

Si tu tienes muchas ganas de gritar (ahhhh) (2 veces)

Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de gritar (ahhh) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu), de reír (ja, ja, ja), de gritar (ahhhh).

3.- Yo me muevo hacia delante:

Los alumnos van imitando la canción en todo momento, las palabras que están de rojo, son aquellas que los alumnos deberán decir cuando se diga el objeto o la acción a imitar.

Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar. (Estribillo)

Ahora soy un coche: pii, pii, pii, Ahora soy pez: glub, glub, glub, Ahora soy la nube: fff, fff, fff

Ahora soy un tren: chu, chu, chu

ESTRIBILLO

Ahora voy despacio: mm, mm, mm

Ahora correré: juh, juh, juh

Ahora voy cojeando: cha, cha, cha

Porque me duele un pie: ay, ay, ay

<p><i>Variante:</i> ir cambiando los gestos a imitar, combinar con ir despacio, corriendo, a la pata coja, etc. Imitar a los animales, objetos, acciones, etc...</p> <p>4.- Arramsamsam: La canción consiste en cantar esta pequeña canción mientras cada palabra corresponde con un gesto sencillo.</p> <p>Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli arramsamsam Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli arramsamsam</p> <p>Arramsamsam = dar tres palmadas Guli = hacer girar las manos a la vez como un molinillo. Arami= hacer el gesto de alabar, levantando los brazos y echándolos hacia delante.</p> <p><i>Variante:</i> Cantar la canción cada vez más rápido y así tiene que hacer los gestos cada vez más rápidos.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- ¡Baila el pollito! Van cantando la canción y van imitando las distintas partes. Baila el pollito, abre las alas y mueve el pico así así, y grita fuerte “PIO-PIO”, mucho más fuerte “PIO-PIO”, hay que bailar con el pollito.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4 y 5 años	SESIONES UD 3: APRENDO CON LOS CANTAJUEGOS
SESIÓN N° 4: HÁBITOS DE HIGIENE	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	
Materiales: casete con las canciones grabadas como soporte o música de fondo.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- ¡A lavarse los dientes! El docente canta la canción y los alumnos van imitando las acciones tal y como se señala en la canción. Cuando temprano en la mañana, te levantas y una bella sonrisa tu quieres mostrar, tu te lavas (shhh</p>	

shhh shhh hacer el gesto con sonidos de cepillarse los dientes) los dientes, tu te lavas (repetir el gesto).

Cuando temprano en la mañana, te levantas y tienes buenos planes para jugar, tu te lavas (gesto y sonido), los dientes, tu te lavas (gesto y sonido).

Cuando temprano en la mañana, te levantas y la bella melodía comenzó a sonar, tu te lavas (hacer gesto y sonido), los dientes, tu te lavas (hacer gesto y sonido).

Cuando temprano en la mañana, te levantas y escuchas que en la puerta alguien va a golpear,

Cuando temprano en la mañana, si quieres la vida disfrutar, tu te lavas (gesto y sonido) los dientes, tu te lavas (gesto y sonido).

PARTE PRINCIPAL

2.- ¡La limpieza que buena es!

Me llamo Inés y como ves, limpio todo uno y otra vez. Prestar atención, me ayuda a ver, que siempre me debo lavar bien.

Lavar las manos antes de comer, los dientes vienen después, y arreglar mi cuarto bien. El agua y jabón limpian a la perfección, la limpieza ¡qué buena es! (ESTRIBILLO)

Me llamo Andrés, me gusta Inés, si me arreglo bien por eso es, esta canción me ayuda a ver, que siempre me debo lavar bien.

ESTRIBILLO

Y yo también, me lavo bien, por eso es que dice siempre Andrés: que rico hueles, y yo ummm hueles muy bien.

ESTRIBILLO

3.- ¡A comer bien!

Come verduras, frutas y cereales y deja los dulces para días especiales. Carne, pescado, leche y hortalizas, comer variado la salud nos garantiza

Es entretenido cuidar tu salud y haciendo deporte, te diviertes tú, mantener la higiene, y dieta equilibrada hace que cuidarse sea una gozada.

Cepíllate los dientes tres veces al día, porque tener caries no es ninguna tontería, todos los años voy al dentista, y tras su consulta mi sonrisa ya está lista

4.- ¡Pin Pon!

Vamos cantando la canción de Pin pon y vamos haciendo por gestos todas las partes de la canción. La canción la repetimos dos veces.

Pin pon es un muñeco muy guapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón. (Todos los alumnos repiten esta estrofa).

<p>Pin Pon siempre se peina con peina de perfil, y aunque se hace tirones, no llora ni hace así, (todos repiten).</p> <p>Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón, yo quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon. (todos repiten).</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- ¡Baila el pollito!</p> <p>Van cantando la canción y van imitando las distintas partes.</p> <p>Baila el pollito, abre las alas y mueve el pico así así, y grita fuerte “PIO-PIO”, mucho más fuerte “PIO-PIO”, hay que bailar con el pollito.</p>	

UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER! N° de ss: 9

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego (1) - Apreciar el espacio corporal (2) - Realizar localizaciones espaciales: dentro-fuera, delante-detrás, arriba-abajo...(3) - Adquirir nociones de orden y sucesión (4) - Adquirir nociones de proximidad-lejanía, juntos-separados, orden y movimiento...(5) - Utilizar las diversas formas de desplazamientos, trepas, reptaciones, giros, equilibrios, lanzamientos y golpes (6) - Utilizar ambos lados del cuerpo haciendo hincapié en la dominancia lateral. (7) - Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices adecuadas a las diversas actividades de la vida cotidiana. (8) - Reconocer y respetar las diferencias físicas entre las personas. (9) - Ser capaz de observar y respetar el sentido de los circuitos.(10) - Respetar las limitaciones y ritmos de los demás (11)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el espacio (dentro-fuera; abierto-cerrado; largo-corto, encima-debajo) a través del trabajo en circuito. - Reptaciones, desplazamientos, saltos, giros y equilibrios, - Botes, lanzamientos y golpes. - Nociones de agrupamiento y dispersión, orden y sucesión. - Lateralidad
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Afianzamiento de la propia lateralidad, desarrollándola en situaciones de la vida cotidiana y de juegos corporales. - Formas, orientación y representación en el espacio - Utilización de las posibilidades motrices del propio cuerpo en situaciones diversas (desplazamientos, giros, saltos, equilibrios, lanzamientos, goleos...) - Realización de ejercicios de motricidad general y lateralidad - Expresión de las sensaciones y percepciones del propio cuerpo.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las reglas que rigen los juegos y ajuste a ciertas normas básicas. - Responde correctamente a órdenes: dentro-fuera, delante-detrás, lejos-cerca... - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros. - Distingue: agrupamiento y dispersión- - Diferencia y acepta el orden en una tarea o fila - Respeto a las normas de seguridad.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Responde correctamente a las órdenes: dentro-fuera. - Salta con los pies juntos adelante-atrás. - Diferencia distancias largas-cortas. - Se desplaza a la pata coja, con ambas piernas, sobre obstáculos... - Mantiene el equilibrio sobre diversas superficies y sobre una línea - Respeto las normas establecidas.

4 y 5 años

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN N°: 1 y 7	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 4, 6, 8, 10 y 11	
Materiales: Música, caset, colchonetas, tobogán infantil, bancos suecos, ladrillos psicomotricidad, montañas de psicomotricidad de equilibrio.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- El patio de mi casa: En un lado del aula o sala. Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuuu”.</p>	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: giros, reptaciones y equilibrios sobre distintas superficies sencillas. En primer lugar, se les muestra a los alumnos el orden y forma del circuito (forma circular). Se les explica que deben hacer en cada aparato (sobre los bancos, sobre las colchonetas...). Posteriormente, uno a uno, van realizando el circuito, siempre con las normas presentes de: no poder adelantar al compañero que va delante mía, no correr ni empujar y no cambiar el sentido del circuito.</p> <p style="text-align: center;"><u>Modelo de circuito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El circuito comienza bajando por un mini-tobogán. - Colchonetas en el suelo sobre las que realizar giros longitudinales (la croqueta). - Bancos sobre los que caminar en equilibrio. - Colchonetas sobre las que reptar como una serpiente, con unos conos delimitadores de la altura bajo los cuales deberán pasar reptando. - Colchoneta en forma de triángulo sobre la cual los alumnos giran longitudinalmente, de tal forma que empiezan el giro con altura y bajan la colchoneta girando hasta otra colchonetas situada en el suelo. - Colchonetas rectangulares y de gran grosor (tiene forma de ladrillos gigantes) sobre las que camnar en equilibrio. - Colchonetas semicirculares sobre las que caminar en equilibrio a 4 patas. - Montañas de colores de psicomotricidad sobre las que caminar en equilibrio. 	

VUELTA A LA CALMA

3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito. Todo menos las colchonetas.

4- Nos relajamos: los alumnos, tumbados por las diferentes colchonetas del circuito, se realizan cosquillas en diferentes partes del cuerpo. Para ello nos ayudamos de música de relajación.



PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años

SESIONES UD 4: ¿EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS
PODEMOS HACER!

SESIÓN Nº: 2 y 8

Duración de la Sesión: 50 min.

Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10 y 11

Materiales: Música, caset, tobogán infantil, sillas, mesas, ladrillo psicomotricidad, aros, túneles de colores.

Representación gráfica

CALENTAMIENTO

1- Color-color: La señorita o el profesor dice un color y todos los niños corren a tocar algún objeto, material, prenda...que posea dicho color.

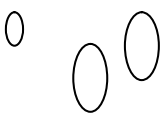
PARTE PRINCIPAL



2- Circuito: saltos, reptaciones y equilibrios sobre objetos de la vida cotidiana (sillas, mesas) En primer lugar, se les muestra a los alumnos el orden y forma del circuito (forma circular). Se les explica que deben hacer en cada aparato (sobre los bancos, sobre las colchonetas...). Posteriormente, uno a uno, van realizando el circuito, siempre con las normas presentes de: no poder adelantar al compañero que va delante mía, no correr ni empujar y no cambiar el sentido del circuito.

Modelo de circuito

- El circuito comienza bajando por un mini-tobogán.
- Aros sobre los que saltar a pies juntos.
- mesas a las que subir y saltar hasta el suelo.




<ul style="list-style-type: none"> - Sillas sobre las que caminar - Túneles de colores para reptaciones. - Colchonetas rectangulares y de gran grosor (tiene forma de ladrillos gigantes) sobre las que caminar en equilibrio. - Sillas bajo las que reptar. - ladrillos de psicomotricidad sobre los que caminar. 	
<p align="center">VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito.</p> <p>4- Canción de higiene corporal. Canción donde se van nombrando las partes del cuerpo y se va mostrando como debemos lavarlas y cuidarlas.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¿EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 3	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11	
Materiales: Música, caset, colchonetas, bancos y mini-zancos.	Representación gráfica
<p align="center">CALENTAMIENTO</p> <p>1- Simón dice: juego donde el docente va dando instrucciones a los alumnos sobre colocarse: cerca-lejos de algo o alguien, juntos-separados unos de otros, en grupos de 4, 5 o solos...</p>	
<p align="center">PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: zancos con los que caminar sobre el suelo, sobre bancos suecos dobles (dos bancos pegados) sobre colchonetas finas y duras y sobre colchonetas finas y blandas</p>	 

<p>VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: con una música de relajación de fondo, los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito.</p> <p>4- Canción de derecha-derecha, izquierda-izquierda, delante-detrás, un, dos, tres...</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 4, 6, 7, 9, 10 y 11	
Materiales: Música, caset, diana y saquitos, portería y balón de foam, bolos, ladrillos para derribar y pelota de psicomotricidad para lanzar.	Representación gráfica
<p>CALENTAMIENTO</p> <p>1- Simón dice: juego donde el docente va dando instrucciones a los alumnos sobre colocarse: cerca-lejos de algo o alguien, juntos-separados unos de otros, en grupos de 4, 5 o solos...</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p> <p>2- Circuito: lanzamiento y golpeo de objetos por esquinas de trabajo (4 esquinas):</p> <p>Esquina 1: Lanzamiento de saquitos de arena a una diana de velcros de colores.</p> <p>Esquina 2: lanzamiento de pelota para derribar ladrillos situados en lo alto de un banco.</p>	   

<p>Esquina 3: lanzamiento a los bolos.</p> <p>Esquina 4: golpeo de una pelota con el pie para meterla dentro de una mini-portería</p>	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>3- Recogemos el material: los alumnos se sientan en las colchonetas mientras la señorita, con la ayuda de algunos compañeros elegidos que serán los ayudantes (los que mejor hayan trabajado en la sesión), recogen el material del circuito. Recogemos con la ayuda de la <u>canción</u> que tiene por letra: a guardar, a guardar, cada cosa en su lugar, sin romper, sin romper, que mañana hay que volver.</p> <p>4- Mi cara en el espejo. Juego por parejas. Sentados en el suelo. Uno de la pareja realiza un gesto con su cara y su pareja lo imita. Luego cambian los papeles. Los guiamos para que expresen también estados de ánimo: tristes, alegres, con frío, con calor, cansado</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 5	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 6, 7, 8, 9 y 11	
<p>Materiales: pelotas.</p> <p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1-El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuuuuuu”.</p> <p>2- Los numeritos. Se les enseña a los alumnos unas cartulinas numeradas del 1 al 4 y se les explica que cada número va asociado a una acción. Así, por ejemplo, si se levanta la tarjeta nº 1, los alumnos deben pegar su culo al culo de un compañero. Si se les enseña la tarjeta nº 2, deben pegar sus rodillas a una pared; si se les enseña el nº 3 deben apoyar sus codos en el</p>	<p style="text-align: center;">Representación gráfica</p> 

suelo; si se les enseña el n° 4, deben tocar los hombros de un compañero. Así, el juego puede continuar asignando a dichas tarjetas diversas acciones que conlleven tanto repasar la localización determinadas partes del cuerpo, repasar colores, localizar objetos, obedecer órdenes...	
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p> <p>3- Circuito: bote, golpes y lanzamientos.</p> <p>Sesión donde cada alumno tiene una pelota. Realizamos diferentes ejercicios con la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La botamos con las dos manos, luego con una mano. - La lanzamos y la cogemos con las dos manos. - La rodamos, corremos tras ella y la cogemos. - Carreras con la pelota puesta a la altura de: la cabeza, la barriga. - Rodamos sobre la pelota. - En el suelo, por parejas, con las piernas abiertas, se la paso a mi compañero y mi compañero me pasa la suya - De pie, golpeo fuerte la pelota con una mano. - Intento golpearla con mi cabeza. - Golpeamos la pelota con el pie izquierdo, derecho. - Lazamos la pelota contra la pared y la recogemos. - etc. 	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>4- Gatito lindo: Sentados en el suelo en círculo. El profesor o señorita comienza el juego acercándose a gatas a un alumno y diciéndolo “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito”. Luego gatea hacia otro alumno. Hay que hacerlo sin reírse y si un alumno se ríe se la queda y se convierte en gato</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN N°: 6	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 3, 6, 7, 8, 9 y 11	
Materiales: aros y pompones.	Representación gráfica

CALENTAMIENTO

1- El patio de mi casa: LOS niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuu”.



2- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en ranas! Todos los alumnos se convierten en ranas y empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes de partes del cuerpo y de acciones motrices Saltamos como, bailamos como, corremos como... Si el profesor/a dice “bruja-piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.

PARTE PRINCIPAL

3- Circuito: lanzamiento de pompones y aros (2 partes de la sesión)

1) primera parte de la sesión: lanzamiento de pompones: vamos guiando y mostrando a los alumnos los distintos lanzamientos con pompones:

- lanzamos y recogemos con dos manos.
- lanzamos, damos una palmada y recogemos con dos manos.
- lanzamos y recogemos con una mano.
- lo pasamos de una mano a otra.
- lo lanzo lo más fuerte que pueda hacia arriba.
- lo lanzo lo más fuerte que pueda a lo lejos.
- Por parejas: se lo lanzo a mi compañero y el me lanza el suyo (cerca y recogemos con dos manos)

2) segunda parte de la sesión: lanzamiento de aros y otras acciones (girar, rodar, saltar...)

- lanzamos y recogemos con dos manos.
- lanzamos, damos una palmada y recogemos con dos manos.
- lanzamos y recogemos con una mano.
- lo giramos en el suelo.
- giramos el aro con el brazo derecho, izquierdo...



<ul style="list-style-type: none"> - lo hacemos rodar dándole un golpe a la parte trasera del aro y corro a su lado. - el aro en el suelo: me meto dentro, salto hacia fuera, me coloco delante del aro, me coloco detrás del aro, nos metemos dentro de los aros amarillos, nos metemos dentro de los aros azules... - salto con el aro como si fuera una comba (pies alternativos). 	
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA</p> <p>4- Pasajeros al tren: Los aros en el suelo en forma de círculo. Cada alumno sentado dentro de un aro. Cada alumno se tumba hacia atrás de tal forma que coloca su cabeza en la barriguita del compañero de detrás. Nos reímos y se contagia la risa. Noto como se mueve la barriguita de mi compañero. Me relajo.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 4: ¡EL CIRCUITO: CUANTAS COSAS PODEMOS HACER!
SESIÓN Nº: 9	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 4, 6, 8, 9, 10 y 11	
Materiales: conos, picas, triciclos, señales de educación vial. (stop, semáforo con ladrillos rojo y verde).	Representación gráfica
<p style="text-align: center;">CALENTAMIENTO</p> <p>1- El patio de mi casa: Los niños se colocan en círculo cogidos de las manos. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir “agáchate” los del círculo se agachan. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. Cuando toca la parte de “chocolate” y “molinillo” dan un salto y se agachan, y en la parte que dice “a estirar, a estirar que el fantasma va a pasar”, todos los niños, agarrados, se echan hacia atrás y corren a unirse en el centro diciendo “uuuu”</p>	

PARTE PRINCIPAL**2- Circuito: nos desplazamos en bici. Circuito de educación vial.**

Formamos un recorrido señalizado con conos. Es suficiente con disponer de unos 6 triciclos. Cada alumno da una vuelta al recorrido y cuando llega a meta, le entrega el triciclo al siguiente compañero, que lo espera en la parada de autobús (banco sentado). Previamente se les enseñan los colores y significados del semáforo y lo que significa la señal de Stop, la cual colocaremos antes de llegar a la parada de autobús (donde entrega su triciclo a otro compañero).

**VUELTA A LA CALMA**

3- Recogemos el material con la ayuda de la canción que tiene por letra: a guardar, a guardar, cada cosa en su lugar, sin romper, sin romper, que mañana hay que volver.

4- Nos vamos de viaje: hacemos un tren y cantamos una canción. Vamos realizando diferentes paradas y vamos observando e imaginando los distintos sitios a los que viajamos. Nuestro último destino, la clase.

UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS**Nº de ss: 5****4 y 5 años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adecuadas a las diversas actividades y objetos. (1) - Adquirir coordinación óculo-manual y óculo-pédica para manejar y explorar objetos con un grado de precisión cada vez mayor. (2) - Progresar en la coordinación de movimientos en acciones motrices. (3) - Adquirir coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino y utilización adecuada de objetos comunes. (4) - Diferenciar y clasificar objetos y cuidar el material (5)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Posturas del cuerpo y movimientos en el espacio y en el tiempo. - Desarrollo de habilidades psicomotrices. - Transportar, deslizar y construir. - Enrollar y desenrollar - Lanzar, rodar, golpear, pasar, recepcionar... - Clasificar.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de los diferentes sentidos para la exploración del propio cuerpo y de los objetos a utilizar. - Planificación secuenciada de las acciones para resolver tareas sencillas y constatación de los efectos producidos. - Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación. - Habilidades psicomotrices: golpes, lanzamientos, recepciones... - Realización de juegos en grupo.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Valoración de las posibilidades que se adquieren con la mejora en la precisión de los movimientos. - Iniciativa para aprender habilidades nuevas. - Actitud de ayuda, colaboración y cooperación, aunado los propios intereses con los de los otros. - Curiosidad por descubrir posibilidades de acción con algunos objetos. - Gusto por el ejercicio físico. - Confianza en las posibilidades propias y en la propia capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén a su alcance.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Controla el bote de la pelota con una mano. - Golpea objetos con ambos pies. - Lanza y recepciona objetos con ambas manos y con una mano (dominante) - Se desplaza por el espacio con objetos diversos: aros, ladrillo, cuerdas, pelotas, pompones... - Curiosidad por descubrir posibilidades de acción con algunos objetos. - Gusto por el juego y la actividad física. - Respeta las normas establecidas y adopta hábitos de higiene personal. - Ayuda a sus compañeros, comparte y juega en grupo.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3		
Materiales:		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “color, color”. Se distribuyes aros de diferentes colores por el suelo, y el maestro dice un color y los alumnos debe meter el pie en el aro de ese color. Variantes: meter una mano, sentarse, meter el codo....</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “aros que te pillan” Se les da a 4 alumnos un aro y con éste en el suelo dándole pequeños golpes debe tocar a los demás, el alumno que sea tocado, se le dará otro aro y también pillarán, gana el alumno que no sea tocado por ningún aro.</p> <p>3.- “metemos y sacamos” cada alumno con un aro realiza diferentes ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meter el aro por la cabeza y sacarlo por los pies - Meter el aro por los pies y sacarlo por la cabeza - Meter un brazo, los dos brazos - Meter una pierna. - Dejar el aro en el suelo y saltar dentro y fuera; delante y detrás... <p>4.-“rodar, pasar y girar el aro” Un aro para cada alumno.</p> <p>Se colocan los alumnos por el espacio, ruedan el aro y tienen que cogerlo antes que caiga al suelo. (10-15 repeticiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasarse entre los compañeros el aro rodando por el suelo.(10-15 repeticiones) - Girar el aro y contar el tiempo que está sin que caiga al suelo (1, 2, 3,4,..) 		
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS.</p>		

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN Nº: 2	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3	
Materiales:	Representación gráfica
<p><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “buscar casa” Se colocaran los aros distribuidos por todo el gimnasio, cuando el maestro/a toque el silbato los alumnos/as deberán de buscar un aro y sentarse dentro del mismo. A medida que vaya pasando el juego lo iremos complicando, es decir cuando toque el silbato los alumnos deberán hacer una figura que diga el maestro dentro del aro.</p> <p>Variante: Hacer el juego con los alumnos/as por parejas cogidos de la mano.</p>	
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “para que sirve”: Todos los alumnos/as con aro y se elegirá a un alumno/a que dirá para que sirve el aro y el resto de alumnos/as deberán de imitarlo. Como por ejemplo: Una rueda de un coche, el volante de un coche...</p> <p>3.- “el aro móvil”: Cada alumno con un aro y deberán de desplazarse con el aro como vaya diciendo el maestro/a, como por con los dos pies dentro del aro, un pie solo del aro, las dos manos, una mano... Realizar juego de relevo.</p> <p>4.- “cruzar el río”: Se colocarán los aros distribuidos por el gimnasio, donde habrá una zona delimitada simulando un río, donde los alumnos/as para poder cruzar dicho río deberán de pisar dentro de los aros para que no se los lleve la corriente. Realizar el juego por relevos. Además se irá complicando el juego separando cada vez mas los aros y se le dirá forma que tienen que pasar (con los pies juntos, a la pata coja...).</p>	
<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- “el aro loco” Se colocarán los alumnos/as formando un círculo cogidos de la mano, a uno de los alumno/a se le dará un aro y este deberá de dar la vuelta entera al círculo sin que se suelten la manos ni se mueva del sitio los alumnos/as.</p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS.</p>	

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN Nº: 3		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número.1, 3, 4, 5		
Materiales: Juego de bolos, pelotas, todo los tipos de colchonetas, ladrillos de psicomotricidad, fresbee, aros, conos, bola de papel y picas.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- Se colocaran todo el material disperso por el gimnasio y los alumnos/as deberán de correr por todo el gimnasio sin tocar nada del material.</p> <p>Variante: Jugar al pilla-pilla sin tocar nada del material, el alumno que toque algún material se la quedará.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- “a ordenar” Se dejará el material como estaba en la sesión anterior y los alumnos deberán de ir desplazándose por el gimnasio, cuando el maestro/a toque el silbato todos los alumnos deberán de ir clasificando el material y llevándolo a una zona que haya dicho el maestro/a. Si vuelve a pitar los alumnos/as dejaran de recoger hasta que vuelva a pita de nuevo.</p> <p>3.- “arquitectos” Una vez ordenado todo el material el maestro hará 5 o 6 grupos dependiendo del número de alumnos/as. A cada grupo le dará todo el material disponible y con dicho material deberán de construir lo que vaya diciendo el maestro/a. Por ejemplo construir un coche, un avión, habitación de la casa.</p> <p>Una vez que hayan construido, un alumno/a del grupo deberá de explicar como lo han hecho y que significa cada material.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>CANCIÓN DE GUARDAR MATERIAL. (Recogida del material)</p>		

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN N°: 4		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número		
Materiales: Pelotas		Representación gráfica
<p align="center"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>“EL DRAGÓN” Se elegirá a tres alumnos, que serán los dragones, a cada uno se le dará una pelota, con esta deberán de intentar dar a sus compañeros. El alumno/a que sea dado por la pelota se tendrá que sentar en el suelo, para salvarse deberá de volver a coger la pelota desde el suelo y se la tendrá que dar de nuevo al dragón para que siga pillando.</p>		
<p align="center"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>LIBRE EXPLORACIÓN DEL MATERIAL. Cada alumno con una pelota.</p> <p>Los alumnos deberán de ir con la pelota como vaya diciendo el maestro:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Lanzando y recepcionar sin que toque el suelo (con una mano, con la otra, las dos) 2.- Igual que el anterior pero mientras la pelota está en el aire tiene que: Dar palpadas, sentarse en el suelo y ponerse de pie, dar un giro. 3.- Deberán de ir botando la pelota 4.- Conduciendo la pelota con los pies (pie hábil y no hábil) <p>Variantes: Se podrá quitar la pelota a un compañero desplazándose para un lado e intentar que no le quiten la suya.</p> <p>“AVALANCHA”: Cada alumno/a con una pelota, se dividirá la clase en dos grupos, cada grupo en un extremo del gimnasio, Cuando el maestro/a toque el silbato se deberán de cambiar de extremo de gimnasio conduciendo la pelota como vaya diciendo el maestro (botándola, con los pies, lanzándola...)</p> <p>“PASES”: Se colocarán los alumnos/as por parejas y se deberán de pasar la pelota como vaya diciendo el maestro (pies, mano hábil, mano no hábil, con bote, sin que bote...)</p>		
<p align="center"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>“LA PATATA CALIENTE”: Se colocarán todos los alumnos sentado formando un círculo, se dará una pelota que deberán de ir pasándosela hacia el lado de la derecha, simulando que la pelota quema, cuando el maestro/a toque el silbato el alumno/a que posea la pelota se deberá de colocar en medio quedándose un turno sin jugar.</p>		

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 5: JUGAMOS CON LOS OBJETOS
SESIÓN Nº: 5		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 3, 4		
Materiales: Juego de bolos, pelotas, ladrillos de psicomotricidad, fresbee, aros, conos, bola de papel y picas.		Representación gráfica
<p><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- “baile de la escoba”: Todos los alumnos/as se colocarán en un círculo, el maestro pondrá música y a un alumno/a se le dará una pica. Todos los alumnos tendrán que estar bailando en el sitio menos el de la pica que lo hará en el medio que deberá de pasar la pica a otro compañero. Cuando el maestro quite le música el alumno/a que posea la pica deberá de salirse del círculo durante un turno.</p>		
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- circuito por postas: “TÓMBOLAS DE LA FERIA”</p> <p>Se dividirá la clase en 6 grupos, cada uno de los grupos irá a una posta donde deberán de realizar la actividad que toque en cada una de las postas. Cuando el maestro toque el silbato se ordenará todo el material y los alumnos cambiarán a la siguiente posta en el sentido de las agujas del reloj. Postas del circuito:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Juegos de bolos 2.- Lanzamiento del fresbee, tratar de dejar el fresbee dentro de unos de los aros. 3.- Lanzar un aro e introducirlo dentro de una pica. 4.- lanzamiento a canasta (pequeña) 5.- Lanzar una pelota con los pies y derribar ladrillos de psicomotricidad. 6.- Lanzar una bola de papel e introducirlo dentro de un cono. <p>Duración: 5 minutos aproximado por posta.</p>		
<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>CANCIÓN DEL CANTAJUEGOS y recogida del material.</p>		

UD 6: NUESTRO CUERPO, BAILA Y SE EXPRESA N° de ss: 4**4 y 5 años**

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir control dinámico del propio cuerpo para la vida cotidiana y el juego.(1) - Identificar progresivamente sus posibilidades y limitaciones.(2) - Adquirir nociones de sucesión y simultaneidad.(3) - Percibir la pausa y su duración.(4) - Apreciar estructuras rítmicas.(5) - Utilizar técnicas y recursos básicos de las distintas formas de representación y expresión, para aumentar sus posibilidades comunicativas.(6) - Disfrutar y poner interés en las actividades de expresión corporal(7)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el tiempo. - Control del cuerpo: actividad y movimiento. - Ruido, silencio, música, canción. - Expresión, mediante canciones, del ritmo con distintas partes del cuerpo. - Posibilidades expresivas del propio cuerpo para expresar y comunicar sentimientos, emociones y necesidades. - Desarrollo de habilidades psicomotrices.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de los ritmos biológicos propios a las secuencias de la vida cotidiana y del propio ritmo a las necesidades de acción de otros. - Interpretación de un repertorio de canciones sencillas mediante el movimiento. - Utilización de las nociones espacio-temporales básicas para explicar la ubicación propia, de alguna persona o de algún objeto. - Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento, gestos, sonidos, ruidos), individual o por grupos. - Control del cuerpo en equilibrio estático y dinámico mediante el ritmo y el movimiento.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las reglas que rigen los juegos físicos y ajuste a ciertas normas básicas. - Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros. - Valoración de las posibilidades que se adquieren con la mejora en la precisión de los movimientos. - Interés por mejorar y precisar las descripciones de situaciones, orientaciones y relaciones. - Disfrute con la dramatización y el baile e interés por expresarse con el propio cuerpo.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Controla el movimiento global y segmentario de distintas partes del cuerpo - Se desplaza siguiendo secuencias rítmicas sencillas y variadas. - Distingue sonidos: el movimiento de la pausa y la música rápida y de relajación. - Disfruta con el baile y el ritmo. - Juega y se mueve con todos sin ningún tipo de discriminación. - Representa situaciones sencillas de la vida cotidiana.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN N°: 1		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1,3,4, y 6		
Materiales: música, dibujos de animalitos, conos y caras expresivas		Representación gráfica
<p align="center"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1- Las estatuas cobran vida: Se pone música y los alumnos se mueven libremente por el espacio bailando, cuando la música para, deben quedarse como estatuas.</p> <p>Les iremos diciendo estatuas a la pata coja, estatuas con un pie y una mano apoyadas...</p>		
<p align="center"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Imitamos a los animales: dispondremos de dibujos de animalitos en los que cada animal representa su movimiento, ejemplo: el canguro salta, la liebre: corre, el pez: nada.... Y los alumnos cada vez que mostramos un dibujo deben imitar a ese animal.</p> <p>- Después diremos los animales sin mostrar el dibujo.</p> <p>3- Las 4 esquinas. Se colocan cuatro conos con una cara que exprese una emoción pegada, cada cono en una esquina del campo.... El maestro dinamizará el juego diciendo que cada alumno debe representar con su cara y cuerpo el estado de ánimo que diga, por ejemplo: alegría, y todos los alumnos deben ir alegres al cono que represente alegría.</p> <p>4- El espejo y el monigote: colocamos a los alumnos por parejas uno enfrente de otro, uno de los alumnos es el espejo y otro el monigote, cuando suena la música el monigote debe moverse al ritmo de la misma y el espejo debe imitarlo, después cambian los papeles.</p>		
<p align="center"><u>VUELTA A LA CALMA.</u></p> <p>5- Canción del burro: Se colocan todos los alumnos sentados en círculo y junto con el profesor cantarán la canción de “a mi burro” y cuando el profesor vaya haciendo gestos tienen que imitarlos: <u>Canción:</u></p>		

“A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza,
el médico le ha dado una gorrita nueva.
A mi burro, a mi burro le duele la garganta,
el médico le manda una bufanda blanca.
A mi burro, ami burro, le duele el corazón,
el médico le manda jarabe de limón.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años

SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.

SESIÓN Nº: 2

Duración de la Sesión: 50 min.

Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 5, y 7

Materiales:

Representación gráfica

CALENTAMIENTO

1-“El mago de oz”: Todos juntos andando por el espacio cuando la profesora diga el mago de oz dice que hay que andar más rápido, tendrán que realizarlo y la profesora con ellos, luego empezarán a ir más rápido, luego realizarán el canguro, para trabajar los saltos.

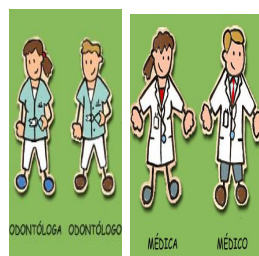
PARTE PRINCIPAL

2- Las profesiones: el maestro dispondrá de imágenes de las diferentes profesiones como: camarero/a, albañil, maestro/a, médico/a, basurero/a... y los alumnos deben imitarlas cuando las muestre el maestro/a.

3- el día y la noche: el maestro tendrá dos freesbe, uno amarillo y otro azul, si muestra el amarillo es que estamos por el día y por lo tanto los alumnos deben correr y chillar, cuando muestra el azul, deben pararse, tumbarse en el suelo y hacer que duermen.

4- tocamos la guitarra. El maestro/a dará a cada alumno una raqueta pequeña que hará la función de guitarra. Posteriormente, pondrá música y los alumnos deben hacer que tocan la guitarra al ritmo de la música.

-variantes: con música lenta, música rápida, tocar la guitarra con diferentes partes del cuerpo, en diferentes posiciones....



VUELTA A LA CALMA

5- Nos relajamos: Se colocarán frente al profesor y el profesor comenzará a cantar la canción que ellos tienen que ir repitiendo:

“cu-cu, cantaba la rana,
Cu-cu debajo del agua,
cu-cu pasó un caballero,
cu-cu con capa y sombrero,
cu-cu pasó una señora,
cu-cu con traje de cola,
cu-cu pasó un marinero,
cu-cu vendiendo romero,
cu-cu le pidió un ramito,
cu-cu no se lo quiso dar,
cu-cu y se echó a llorar.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN N°: 3		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número.2, 3, 4, 6 y 7		
Materiales: música de la bruja tapita, pañuelos.		Representación gráfica
<u>CALENTAMIENTO</u> 1-bob esponja y calamaro: Dos alumnos se la quedan y son calamaro y tiene que tocar a los demás que son peces del mar, (le decimos a los niños que calamaro se ha vuelto muy sucio y que a aquel que toque lo pone enfermo) otro alumno con el fressbe o pelota amarilla en bob esponja. Cuando calamaro toca a alguien, este se sienta en el suelo, y entoces tiene que llamar a bob que irá y con su esponja le quitará la suciedad para que pueda volver a nadar.		

PARTE PRINCIPAL

2- bailar y bailar con el Dúo del sol: la brujita tapita.: colocamos a los alumnos en círculo y bailamos diferentes canciones:

- Nunca dejo de bailar:

los brazos para arriba, los brazos para abajo,
la cola que se mueva sin parar.
la panza para afuera, las piernas que se agitan
y yo que nunca dejo de bailar.

muevo la cabeza, sacudo el flequillo,
levanto los hombros marcando el compás.
saco la pancita y me tiro hacia atrás
y abro los brazos queriendo volar.

salto con pies juntos, me siento en el piso,
flexiono las piernas, las vuelvo a estirar.
hago bicicleta, mucho pedalear,
y cuando termino me vuelvo a parar.

los brazos para arriba, los brazos para abajo,
la cola que se mueva sin parar.
la panza para afuera, las piernas que se agitan
y yo que nunca dejo de bailar.

giro como un trompo, levanto vientito,
y freno de golpe, me puedo marear.
muevo la cintura, girar y girar,
y cuando me canso me pongo a cantar.
juego con mis manos, aplaudo en el aire,
las ato muy fuerte, las llevo hacia atrás.
luego las desato, me toco los pies,
me agarro el tobillo y camino al revés.

los brazos para arriba, los brazos para abajo,
la cola que se mueva sin parar.
la panza para afuera, las piernas que se agitan
y yo que nunca dejo de bailar.
y yo que nunca dejo de bailar.

- **un pañuelo tengo yo:** damos un pañuelo a cada alumno y bailamos con él.

un pañuelo tengo yo
cuadradito y volador
que me encanta,
puedo usarlo de sombrero
para irme de paseo
por la plaza.

si lo llevo en la mano
se parece a un helado
de vasito (¡¡¡mmmmmm!!!)
si lo subo hasta el cielo
y lo sacudo
es igual a un pajarito (pío pío)

si me pica la nariz
el pañuelo pongo así
y estornudo (atchiiiiissss!!!!!!!!!!)
y si sale mi mamá
yo me asomo a la ventana
y la saludo (¡¡chauuuuuu!!)

si lo meto en el bolsillo
me parece que es un grillo
y da saltitos (cri cri cri cri)
si lo pongo entre mis brazos
yo lo acuno
como si fuera un bebito (aaá aaá)

cuando a veces mi pañuelo
sin querer se cae al suelo
¡pobrecito! (fiuuuuu)
lo levanto enseguida
y lo sacudo
para que quede limpito (chus chus chus chus)

si lo uso para esconder un ojo
me parezco
a un pirata (jum jum)
y si tapo mi carita
¡ay qué susto!
me convierto en un fantasma (¡¡¡uuuuuuuuu!!!)

pero ahora, como yo,
mi pañuelo se cansó
un poquito (bostezo)
yo lo doblo bien prolijo
y lo dejo despacito
en el piso.

igualito que en la almohada
en el pañuelo yo apoyo
mi cabeza (ronquidos)
hasta que un rato después
mi pañuelo vuelve a ser
lo que yo quiera.

- **Cha cha cha del cocodrilo:** en 1º lugar la canción se canta y baila entera y posteriormente se le va omitiendo la letra hasta que sólo se baile la canción sin letra pero haremos el sonido de los animales.

Hay un cocodrilo
y un orangután.
una pícara serpiente
y un águila real.

<p>un gato, un topo, y un elefante loco que le patina el coco</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>6- cantamos una canción: En círculo sentados en el suelo, los alumnos aprenden y cantan la canción de bob esponja</p> <p style="padding-left: 40px;">¡Estais listos chicoss! Si mi capitán estamos listos Uuuuuuuuuuhhhhhh!!!! Vive en una piña debajo del mar Su cuerpo absorbe y sin estallar El mejor amigo que puedes tener Y como a un pez le es facil flotar. Bob esponja, bob esponja, bob espoonjaa ya llegoooo</p>	
PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 6: NUESTRO CUERPO BAILA Y SE EXPRESA.
SESIÓN Nº: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 3,6 y 7	
Materiales: casete con los canta-juegos de fondo	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1.- Ganas de saltar, de correr: Se va cantando la canción, ellos la van repitiendo lo que va indicando además de hacer todo lo que pide la canción.</p> <p>Si tu tienes muchas ganas de pisar (plas, plas, plas),(se repite dos veces) Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de pisar (plas, plas plas) 2 veces, de pisar (plas, plas, plas), de pisar (plas, plas, plas).</p> <p>Si tu tienes muchas ganas de correr (hacen el gesto de correr rápido en el sitio) (2 veces) Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de correr (gesto) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto).</p>	

Si tu tienes muchas ganas de saltar (boing-boing) (2 veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de saltar (boing-boing)) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto)

Si tu tienes muchas ganas de rodar (gesto) (2 veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de rodar (gesto) (2 veces), de pisar (plas, plas, plas), de correr (gesto), de saltar (boing-boing), de rodar (gesto).

Variante: el docente podrá ir introduciendo diferentes formas de desplazamientos para hacer más largo o más corto el calentamiento.

PARTE PRINCIPAL

2.- Ganas de aplaudir, silbar, reír,

Si tu tienes muchas ganas de aplaudir (plas, plas, plas),(se repite dos veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de aplaudir (plas, plas plas) 2 veces, de aplaudir (plas, plas, plas), de aplaudir (plas, plas, plas).

Si tu tienes muchas ganas de silbar (fiu, fiu, fiu) (2 veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición no te quedes con las ganas de silbar (fiu, fiu, fiu) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu).

Si tu tienes muchas ganas de reír (ja, ja, ja) (2 veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, (ja, ja, ja) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu)

Si tu tienes muchas ganas de gritar (ahhhh) (2 veces)
 Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de gritar (ahhh) (2 veces), de aplaudir (plas, plas, plas), de silbar (fiu, fiu, fiu), de reír (ja, ja, ja), de gritar (ahhhh).

3.- Yo me muevo hacia delante:

Los alumnos van imitando la canción en todo momento, las palabras que están de rojo, son aquellas que los alumnos deberán decir cuando se diga el objeto o la acción a imitar.

Yo me muevo hacia delante, yo me muevo hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, muevo el cuerpo sin parar. (Estríbillo)

Ahora soy un coche: pii, pii, pii, Ahora soy pez: glub, glub, glub, Ahora soy la nube: fff, fff, fff

Ahora soy un tren: chu, chu, chu

ESTRIBILLO

Ahora voy despacio: mm, mm, mm

Ahora correré: juh, juh, juh

Ahora voy cojeando: cha, cha, cha

Porque me duele un pie: ay, ay, ay

Variante: ir cambiando los gestos a imitar, combinar con ir despacio, corriendo, a la pata coja, etc.
Imitar a los animales, objetos, acciones, etc...

4.- Arramsamsam:

La canción consiste en cantar esta pequeña canción mientras cada palabra corresponde con un gesto sencillo.

Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arramsamsam, arramsamsam, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arami, arami, guli, guli, guli, guli, guli, arramsamsam

Arramsamsam = dar tres palmadas

Guli = hacer girar las manos a la vez como un molinillo.

Arami= hacer el gesto de alabar, levantando los brazos y echándolos hacia delante.

Variante: Cantar la canción cada vez más rápido y así tiene que hacer los gestos cada vez más rápidos.

VUELTA A LA CALMA**5.- ¡Baila el pollito!**


Van cantando la canción y van imitando las distintas partes.

Baila el pollito, abre las alas y mueve el pico así así, y grita fuerte “PIO-PIO”, mucho más fuerte “PIO-PIO”, hay que bailar con el pollito.

UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA N° de ss: 4

4 y 5 años

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices(1) - Aprender a reciclar los materiales.(2) - Las estaciones y sus características (3) - Ampliar y mejorar los acontecimientos, experiencias, actitudes y hábitos ya adquirido.(4) - Mejorar los desplazamientos en diferentes situaciones (5) - Conocer y expresar corporalmente el paisaje de las diferentes estaciones del año.(6) - Ser respetuosos con el medio ambiente y sus cuidados(7) - Ir adquiriendo progresivamente hábitos relacionados con el bienestar y la seguridad personal.(8) - Participar en los grupos con los que se relaciona, tomando progresivamente en consideración a los otros.(9)
CONTENIDOS	CONCEPTOS <ul style="list-style-type: none"> - Las estaciones del año: primavera, verano, otoño, invierno. - El reciclaje - Cuidado del entorno. - Los animales del bosque y sus movimientos.
	PROCEDIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Realización de juegos donde el alumno conozca algún contenedor de reciclaje. - Realización de juegos enfocados a las diferentes estaciones del año. - Ejecución de movimientos relacionados con los animales. - Práctica de actividades en las que se ponga en juego diferentes habilidades ya conocidas en diferentes situaciones.
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> - Actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente - Gusto por desarrollar actividades en entornos amplios - Interés por conocer las estaciones del año. - Interés por el reciclaje.
EVALUACIÓN	CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> - Conoce las diferentes estaciones del años - Conoce y realiza los movimientos de los animales - Reconoce algún contenedor de reciclaje. - Mejora en las habilidades ya conocidas. - Desarrolla una actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN N°: 1	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 3, 6, 7, y 9.	
Materiales: imágenes de las estaciones del año, indiacas, saquitos, pañuelos, picas y ladrillos, colchoneta.	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1-Explicamos las estaciones del año con las imágenes.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- la primavera: contamos a los niños que en la primavera es cuando el bosque llena de flores y mostramos una imagen del campo en primavera. El juego consiste en poner dispersamente por el campo indiacas, saquitos, pañuelos,...les decimos a los alumnos que esos materiales son flores del campo y debemos recoger las flores con cuidado para no hacerles daño, para eso, cada alumno irá cogerá una flor cuidadosamente y la llevará a un lugar indicado por el maestro. En este lugar los alumnos deberán colocar las flores en grupos, es decir, todas las que sean iguales juntas.</p> <p>3- El verano: en este juego contamos a los alumnos que en el verano hace mucho calor, y es cuando nos vamos a la playa y tomamos el sol. Para ello, iniciamos un minicuento motor de <u>un día de playa</u>: nos levantamos, abrimos la ventana y vemos el sol que nos deslumbra, nos ponemos el bañador, nos echamos crema (unos a otros), cogemos la toalla, la crema, la sombrilla, el flotador y el agua. Nos vamos a la playa. En la playa clavamos la sombrilla, nos ponemos el flotador, nadamos, tomamos un poquito el sol, nos metemos en la sombrilla y jugamos. Cuando se va el sol, volvemos a casa, nos duchamos, nos ponemos el pijama, cenamos, nos lavamos los dientes y nos acostamos. Los alumnos pueden participar añadiendo acciones que ellos realicen.</p> <p>4- El otoño: volvemos a poner dispersos por el suelo las indiacas, los pañuelos, los saquitos...., contamos a los alumnos que estamos en otoño y que en otoño se caen las hojas de los árboles, por lo que el material del suelo son las hojas. Los alumnos deberán recogerlas con ladrillos de psicomotricidad a los que les enganchamos una pica simulando un cepillo. Los alumnos barrerán las hojas hacia un lugar indicado.</p>	

5- El invierno: ahora llegó el invierno, con el invierno llega el frío y para calentarnos tenemos que encender un gran fuego. Para ello colocamos las picas dispersas por el campo y decimos a los alumnos que son ramas de árboles que las podemos coger para hacer un fuego y calentarnos. Los alumnos cogerán cada uno una pica y la colocan encima de una colchoneta que es donde hacemos el fuego, cuando estén todas las picas, nos sentamos alrededor del fuego y nos calentamos.



VUELTA A LA CALMA

6- Contamos una cuento: después de ver las estaciones del año y estar sentados alrededor del fuego, contamos a los alumnos el cuento:

El bosque encantado

Había una vez, un bosque bellissimo, con muchos árboles y flores de todos colores que alegraban la vista a todos los chicos que pasaban por ahí.

Todas las tardes, los animalitos del bosque se reunían para jugar. Los conejos, hacían una carrera entre ellos para ver quién llegaba a la meta. Las hormiguitas hacían una enorme fila para ir a su hormiguero. Los coloridos pájaros y las brillantes mariposas se posaban en los arbustos. Todo era paz y tranquilidad.

Hasta que... Un día, los animalitos escucharon ruidos, pasos extraños y se asustaron muchísimo, porque la tierra empezaba a temblar.

De pronto, en el bosque apareció un brujo muy feo y malo, encorvado y viejo, que vivía en una casa abandonada, era muy solitario, por eso no tenía ni familiares ni amigos, tenía la cara triste y angustiada, no quería que nadie fuera feliz, por eso... Cuando escuchó la risa de los niños y el canto de los pájaros, se enfureció de tal manera que gritó muy fuerte y fue corriendo en busca de ellos.

Rápidamente, tocó con su varita mágica al árbol, y este, después de varios minutos, empezó a dejar caer sus hojas y luego a perder su color verde pino. Lo mismo hizo con las flores, el césped, los animales y los niños. Después de hacer su gran y terrible maldad, se fue riendo, y mientras lo hacía repetía: - ¡Nadie tendrá vida mientras yo viva!

Pasaron varios años desde que nadie pisaba ese oscuro y espantoso lugar, hasta que una paloma llegó volando y cantando alegremente, pero se asombró

muchísimo al ver ese bosque, que alguna vez había sido hermoso, lleno de niños que iban y venían, convertido en un espeluznante bosque.

- ¿Qué pasó aquí?... Todos perdieron su color y movimiento... Está muy tenebroso; Cómo si fuera de noche!... Tengo que hacer algo para que éste bosque vuelva a hacer el de antes, con su color, brillo y vida... A ver, ¿Qué puedo hacer?y despues de meditar un rato dijo: ¡Ya sé!

La paloma se posó en la rama seca de un árbol, que como por arte de magia, empezó a recobrar su color natural y a moverse muy lentamente. Después se apoyó en el lomo del conejo y empezaron a levantarse sus suaves orejas y, poco a poco, pudo notarse su brillante color gris claro. Y así fue como a todos los habitantes del bosque les fue devolviendo la vida.

Los chicos volvieron a jugar y a reir otra vez, ellos junto a los animalitos les dieron las gracias a la paloma, pues, fue por ella que volvieron a la vida. La palomita, estaba muy feliz y se fue cantando.

¡Y vino el viento y se llevó al brujo y al cuento!

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN Nº: 2	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1,4,5 y 8	
Materiales: 8 aros, 10 cuerdas, Vallas, fressbe (tantos como alumnos)	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>Para iniciar esta sesión, empezamos con los alumnos sentados en círculo en el suelo, el maestro/a les explica que hoy van a ir de excursión a un lugar donde nunca jamás ha ido nadie y van a pasarles muchas aventuras. Como no saben lo que se van a encontrar durante el camino, tienen que preparar una maleta (los niños simulan que se hacen la maleta) <i>tenemos que meter comida para no pasar hambre, ropa para el frío, ropa para el calor, bañador, pijama, cosas de aseo...</i> una vez que todos tiene hecha su maleta se la colocan en la espalda y <i>Los alumnos se dirigen a una zona indicada para montarse en el autobús, se ponen de pie uno detrás de otro formando una fila.</i></p>	

PARTE PRINCIPAL

Una vez montados en el autobús (puestos en fila) se les dice que deben ponerse el cinturón de seguridad y que no se pueden soltar. El maestro/a se coloca el 1º del autobús y dando pasitos pequeños se va desplazando a la vez que va diciendo: ¡Un bache! **Y todos los niños saltan**, ¡curva a la derecha! **Y el autobús gira hacia ese lado** ¡curva a la izquierda!, **el autobús gira hacia ese lado**, ¡semáforo rojo! **Y todos se paran**, ¡verde! **Y siguen....**se van repitiendo las acciones hasta que llegamos a un lugar del patio que el maestro/a vea conveniente y explica a los niños que el autobús no puede seguir avanzando más y que el camino que queda lo tenemos que hacer a pie. Los niños se quitan el cinturón de seguridad, cogen sus mochilas y se colocan en un lugar indicado por el maestro. (en fila).

Una vez que se han bajado del autobús y están colocados en el suelo en fila, les explicamos a los niños que tenemos que ir juntitos y en silencio para ver que nos encontramos en ese lugar desconocido.

De pronto nos encontramos con unos 7-8 aros en el suelo. (colocados previamente) le decimos a los niños: ¡mirad un gran río! pero.... Que veo, que no podemos avanzar por otro sitio, y tenemos que cruzarlo, pero para ello sólo podemos pisar las piedras que sobresalen (los aros) **los niños en fila van saltando de aro en aro y vuelven al inicio de la fila**, nosotros los 1º para mantener un poco el orden. Lo pueden realizar unas 4-5 veces.

Una vez que hemos pasado el río seguimos nuestro camino hasta que de pronto. Mirar, que miedo, hay un gran precipicio y tenemos que pasar por él, (el precipicio puede ser cuerdas puestas en fila o la raya del suelo del patio) **los alumnos en fila india pasan haciendo equilibrio con los brazos en cruz.**

Una vez que decidimos que ya hemos cruzado el precipicio, seguimos caminando y de pronto: ¡mirar, un montón de troncos de árboles (pueden ser cuerdas colocadas estiradas, pueden ser ladrillos, vallas,...) que vamos a tener que pasar saltando! **Los niños en fila saltan los árboles sin pisarlos unas 4-5 veces.**

Cuando pasamos los árboles, los sentamos en círculo porque tenemos hambre **y hacen como si comieran una fruta**, la maestra dice: mientras voy a ir a ver qué nueva aventura nos espera.

La maestra se pone a dar vueltas... y posteriormente se dirige al círculo y cuenta a los niños que ha

visto un gran pantano y que van a tener que pasarlo nadando, para ello deben ponerse el bañador. **Los niños simulas como se quitan la ropa y se ponen el bañador y vuelven a hacer la fila.**

Se dirigen hacia las colchonetas del suelo y tienen que pasar arrastrándose por ellas como si estuvieran nadando. 4-5 veces.

Cuando cruzan el gran pantano, **hacen como si se secan y se vuelven a vestir.**
Posteriormente, **vuelven a hacer la fila y siguen andando cantando una canción o tarareando.**

De pronto, se encuentran con un montón de freesbe en el suelo. ¡Mirar chicos que piedras tan bonitas!
¿quereis jugar un ratito con ellas? Los niños **diran ¡siiiii! Y cada uno coge una piedra (freesbe) y jugarán libremente con él.**

VUELTA A LA CALMA

Cuando la maestra lo crea necesario, parará el juego y cada uno con su piedra se sentará en círculo colocando la piedra en el culito.

La maestra explicará que se ha hecho de noche y que no pueden seguir avanzando por que no se ve nada y no tienen luz, entonces, elige a 2 alumnos para que recojan las cuerdas que les dirá que son ramas y hará como si encendiera un fuego y todos se calientan mientras aprenden una canción.

PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años		SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN N°: 3		Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número.2,5 y 9		
Materiales: ladrillos de psicomotricidad (más que alumnos), periódicos, recipientes de plástico materiales diversos del área.		Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>1-bob esponja y calamaro: Dos alumnos se la quedan y son calamaro y tiene que tocar a los demás que son peces del mar, (le decimos a los niños que calamaro se ha vuelto muy sucio y que a aquel que toque lo pone enfermo) otro alumno con el fressbe o pelota amarilla en bob esponja. Cuando calamaro toca a alguien, este se sienta en el suelo, y entonces tiene que llamar a bob que irá y con su esponja le quitará la suciedad para que pueda volver a nadar.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2- Transporte de rocas: Se colocarán los ladrillos de psicomotricidad dispersos por el campo, le decimos a los alumnos que son piedras y que tenemos que transportarlas hasta una zona indicada realizando una gran muralla, los alumnos individualmente, cogerán un ladrillo y lo colocarán en la zona indicada uno sobre otro.</p> <p>3.- Cruzar un río: Se le dan los ladrillos a cada alumno y se les explica que deben subirse en uno y el otro colocarlo delante, posteriormente pasan a pisar el ladrillo de delante y sin pisar el suelo coger el de atrás y colocarlo delante...así sucesivamente.</p> <p>4.- Coger hojas secas: Se distribuyen por el campo hojas de papel de periódico (que hemos ido guardando las últimas semanas) y botellas de plástico vacías, los alumnos deben de recogerlas una a una y llevarlas a una papelera de reciclaje el periódico al contenedor de papel y las botellas al contenedor del plástico. Para llevarlas deben hacerlo saltando, con la hoja en la cabeza, con la hoja en la barriga, haciendo equilibrios....</p> <p>5.- construir una cabaña. Se realiza por grupos y a cada grupo se les da a los alumnos multitud de material de educación física, ladrillos, colchonetas, aros, conos...(todos los grupos por igual) y con este material deben construir una cabaña.</p>		

<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>6- cantamos una canción: En círculo sentados en el suelo, un alumno será el director de la canción de bob esponja.</p> <p style="text-align: center;">¡Estais listos chicoss! Si mi capitán estamos listos Uuuuuuuuuuhhhhhh!!!! Vive en una piña debajo del mar Su cuerpo absorbe y sin estallar El mejor amigo que puedes tener Y como a un pez le es facil flotar. Bob esponja, bob esponja, bob espoonjaaa ya llegooooo</p>	
PSICOMOTRICIDAD INFANTIL 4, 5 años	SESIONES UD 7: JUEGOS DE LA NATURALEZA
SESIÓN N°: 4	Duración de la Sesión: 50 min.
Trabajaremos los siguientes objetivos de la UD: número 1, 2, 7 y 9.	
Materiales: aros, esponjas, cubos, agua, conos	Representación gráfica
<p style="text-align: center;"><u>CALENTAMIENTO</u></p> <p>2.- El lago helado: En el suelo debemos delimitar un área grande. Dentro de esa área debemos repartir un montón de aros, que no llenen totalmente el espacio pero que no haya muchos huecos libres.</p> <p>Debemos decir a los niños que el espacio que hemos delimitado es un lago de aguas heladas y que el que cae en él se queda congelado. Los aros son las únicas piedras que hay, y para atravesar el lago es preciso ir pisándolas una a una.</p> <p>Los niños deben cruzar el lago de piedra en piedra. El niño que caiga en el lago debe esperar a que un niño llegue cerca de él y le dé un beso para descongelarlo.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>2.- Magia- potagia y Bruja- piruja: juego de órdenes donde el profesor/a tiene una varita mágica con la que convierte a los alumnos en el animal, objeto, cosa...que desee. Así, si este dice “magia-potagia y mueve su varita diciendo... ¡nos convertimos en ranas! Todos los alumnos se convierten en ranas y empiezan a imitar sus movimientos, sonidos.... Así con varias órdenes donde se van <u>introduciendo</u> partes del cuerpo, por ejemplo “somos enanitos a los que nos pica mucho los pies” y los alumnos se hacen chiquititos como enanos y al mismo tiempo se rascan los pies. Si el profesor/a dice “bruja-</p>	

<p>piruja” y mueve su varita, todos los niños caen dormidos al suelo hasta que una nueva orden de “magia-potagia” los vuelva a convertir.</p> <p>3.- La esponja mágica: se realizan 6 grupos (rojo, amarillo, verde, azul, naranja y marrón) y se le da a cada grupo una esponja. En el fondo del patio se colocan 3 recipientes llenos de agua y en otro extremo del patio 6 recipientes vacíos (uno para cada grupo), los alumnos deben ir al agua de uno en uno, empapar la esponja y estrujarla en el recipiente vacío. Cuando los recipientes estén llenos, realizamos el siguiente juego.</p> <p>4.- Apagar el fuego: explicamos que unos niños han estado en el campo encendiendo un fuego y no lo han apagado bien, por lo que nosotros con el agua recogida en el juego anterior, tenemos que apagarlo, para ello marcaremos la zona del fuego y cada alumno con una esponja debe mojarla y escurrirla en la zona de fuego, además los alumnos cuando se acerquen al fuego no pueden respirar.</p> <p>Variante: Se realiza haciendo una cadena entre los componentes de los grupos anteriores</p>	
<p style="text-align: center;"><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5.- Nos relajamos: Nos sentamos sentados en círculo y nos relajamos con los ojos cerrados y escuchando música de fondo.</p>	

9- BIBLIOGRAFÍA

- D.A.B.; r.m.p.;m.r.f.; r.s.m.; j.t.l. “juegos de todas las culturas: juegos, danzas, música...desde una perspectiva intercultural”. editorial inde.
- cantajuegos volumen 1,2,3,4,y 5.
- Fundación germán sánchez ruipérez. “el deporte en la literatura infantil y juvenil” colección temas en la literatura infantil y juvenil 7. consejo superior de deportes.
- Elena gazzano. “educación psicomotriz” guías para el educador. editorial cincel.
- Revista digital “práctica docente”. nº 5 (enero/marzo. 2007)
- Las inteligencias múltiples en el aula" thomas armstrong. editorial manantial 1999
- Gil M, Pedro; G.D del C, David. Expresión corporal y educación infantil. Edit wanceulen.
- La psicomotricidad en la educación infantil. Recursos pedagógicos. Maria J.C.
- Cuenca, F. y Rodao, F. (1986): Cómo desarrollar *la psicomotricidad* en el niño. Narcea, Madrid, 2ª ed. Fernandez Irlarte, M' J. ... *Educación física* Baudet, J. y Abbadle, M.: La *educación física* de los niños de 3 a 7 años. Marfil. Alcoy.
- [www. cantajuegos .com](http://www.cantajuegos.com)
- www.labrujitatapita.com