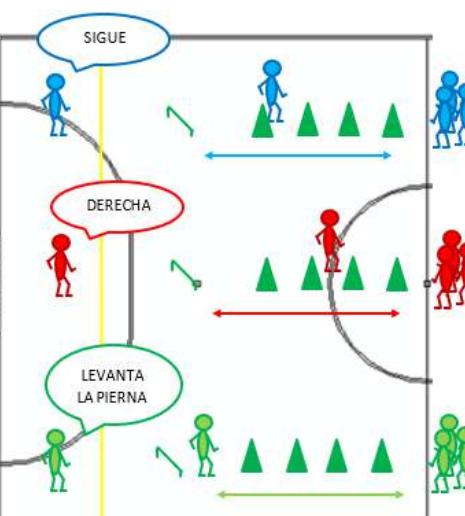
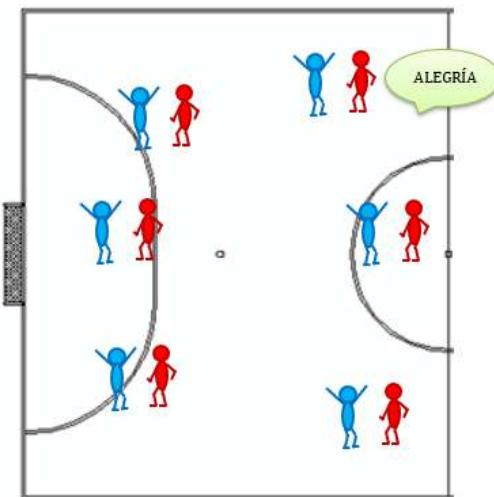


Unidad Didáctica: 7 – Expresión corporal	Sesión nº: 1
Objetivos de la sesión: trabajar la expresión a través del movimiento; fomentar la creatividad y el trabajo en equipo; trabajar las actividades con soporte musical; y promover hábitos de vida saludable.	
Estilo(s) de enseñanza utilizado(s): asignación de tareas y descubrimiento guiado.	Materiales e instalaciones: reproductor musical, tizas/papel y lápices, conos, picas, etc.
Duración: 1 hora	
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
Tarea	Representación gráfica
<u>Parte inicial (calentamiento)</u>	
<ul style="list-style-type: none"> · Trabajo de movilidad articular (5 minutos). · Rienda suelta al ritmo (6 minutos): el profesor pondrá una canción y los alumnos deberán moverse por el espacio realizando los movimientos que esta canción les sugiera. En la sesión de hoy: será una canción de música pop. 	
<u>Parte principal</u>	
<ul style="list-style-type: none"> · Tú me guías (8 minutos): se dividirá al grupo en equipos con el mismo número de integrantes. Uno de los jugadores de cada equipo se encargará de las labores de guía. Se realizará una carrera de relevos con obstáculos en la que los alumnos deberán desplazarse de espaldas siguiendo las indicaciones que les hará el compañero guía mediante gestos. Ganará el equipo cuyos integrantes finalicen antes el circuito. 	

- **¿Estás triste? (8 minutos):** se dividirá al grupo por parejas. Un integrante de la pareja deberá representar ante su compañero la emoción que le diga el profesor. Si el compañero encargado de adivinar la emoción, acierta, se intercambiarán los roles.



- **Dibujar en el suelo con tizas (20 minutos):** se repartirán tizas a todos los alumnos, que pintarán en el suelo lo que quieran. A continuación, entre todos tratarán de adivinar qué ha dibujado cada compañero. (Si no se puede pintar en el suelo, se utilizará papel).



Parte final (vuelta a la calma)

- **Memoria de elefante (6 minutos):** se dividirá al grupo por parejas. Un integrante de la pareja deberá realizar una secuencia de movimientos y su compañero deberá repetirla. Si consigue repetirla sin errores, intercambiarán los roles.

