

## Unidad Didáctica: 7 – Expresión corporal

## Sesión nº: 1


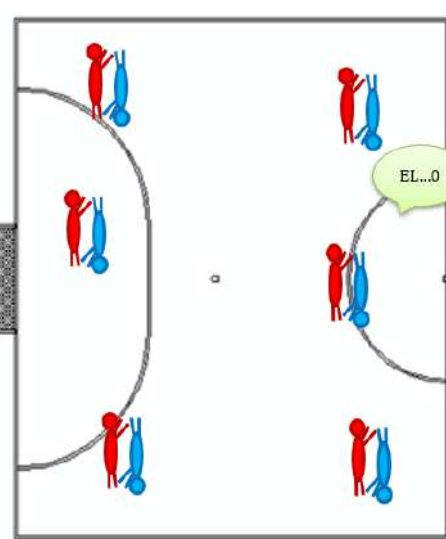
**Objetivos de la sesión:** aprender a expresarse a través del movimiento; fomentar el trabajo en equipo y la creatividad; estimular la atención; y promover la adquisición de hábitos saludables.

**Estilo(s) de enseñanza utilizado(s):** asignación de tareas.

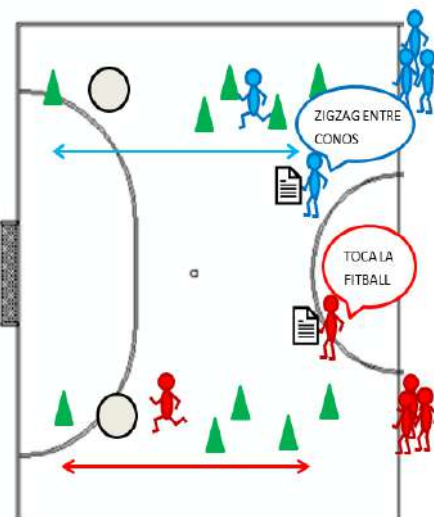
**Materiales e instalaciones:** tarjetas con instrucciones y reproductor musical.

**Duración:** 1 hora

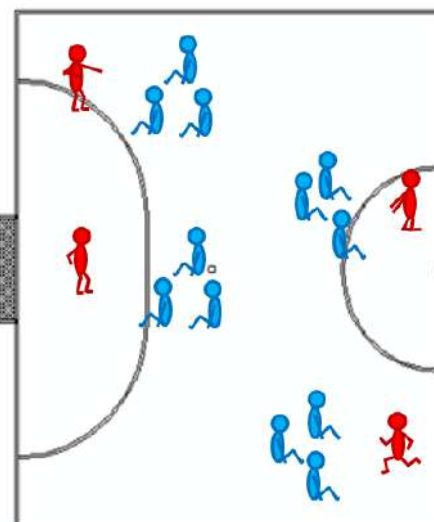
## DESARROLLO DE LA SESIÓN

Tarea	Representación gráfica
<p><u><b>Parte inicial (calentamiento)</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo de movilidad articular (5 minutos).</li> <li><b>Rienda suelta al ritmo (6 minutos):</b> 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.</li> </ul>	
<p><u><b>Parte principal</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Espejismos (6 minutos):</b> se divide al grupo en parejas. Los alumnos se irán desplazando por el espacio de la manera que indique el monitor (caminando, saltando, corriendo, etc.). El profesor irá diciendo operaciones matemáticas muy sencillas y las parejas deberán contestar mediante sus cuerpos, es decir, si la respuesta es “2”, los alumnos deberán dibujar un 2 utilizando sus cuerpos. La pareja que primero dé cada respuesta obtendrá 1 punto. Ganará la pareja que haya conseguido más puntos al finalizar el juego.</li> </ul>	

• **Carrera de mimos (8 minutos):** se dividirá el grupo en varios equipos con el mismo número de integrantes. El profesor repartirá una serie de tarjetas con instrucciones a uno integrante de cada equipo. Se realizará una carrera de relevos en la que el compañero que tiene las tarjetas, deberá dar instrucciones a sus compañeros sobre lo que tienen que hacer en cada turno. Por ejemplo: el primero debe ir hasta el fondo de la clase a la pata coja y, una vez allí, debe sentarse en el suelo, levantarse y volver a su sitio a pata coja. Las tarjetas podrán ser las mismas para cada equipo siempre y cuando sigan un orden diferente. Ganará el equipo que finalice el recorrido más rápido.



• **Una de cine (10 minutos):** se divide al grupo en varios subgrupos de 4 o 5 integrantes. Cada equipo se colocará en una zona del campo para no molestar a los demás grupos. Un jugador del grupo, saldrá como voluntario y representará, con mímica, una película. El resto de jugadores de su grupo debe intentar adivinar de qué película se trata. El jugador que lo acierte, consigue un punto e intercambia roles con el compañero que actuaba. Gana el jugador de cada equipo que más puntos consiga al finalizar.



• **Películas a lo grande (12 minutos):** una vez finalizado el juego anterior, se reunirán los equipos y, esta vez, representarán las películas en grupo. Cuando un equipo acierte la película que está representando el equipo voluntario, ganará un punto y pasará a ocupar el rol de actuar. Ganará el equipo que más puntos consiga.



### Parte final (vuelta a la calma)

• **¿Con qué te he dado?:** se divide al grupo en parejas. Uno de los integrantes de la pareja se coloca de espaldas y su compañero debe tocarle la espalda con cualquier parte de su cuerpo. El jugador que está de espaldas, debe tratar de adivinar con qué parte del cuerpo le ha tocado su compañero. Si la respuesta es correcta, intercambian sus roles.

