

## Unidad Didáctica: 7 – Expresión corporal

## Sesión nº: 4



**Objetivos de la sesión:** trabajar la expresión a través del movimiento; fomentar la creatividad y el trabajo en equipo; trabajar el autoconcepto; y fomentar el pensamiento crítico.

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

**Materiales e instalaciones:** papel y lápices, reproductor musical, conos, picas, etc.

**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 reggae.</li> </ul>	
<p><u><b>Parte principal</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>El baúl mágico (8 minutos):</b> se dividirá a los alumnos en varios subgrupos. Cada subgrupo tendrá varios materiales de los que se utilizan habitualmente en las clases de multideporte. Uno de los jugadores de cada grupo, deberá tomar uno de los materiales y utilizarlo para realizar tareas/labores/actuaciones que se llevarían a cabo con otro elemento, esto es, el alumno cogería una pelota de tenis y la utiliza como si fuera una batidora. El resto de integrantes del equipo deberán</li> </ul>	

• **Tú me guías (8 minutos):** se dividirá al grupo en varios equipos con el mismo número de integrantes. Un integrante de cada equipo, hará de guía para sus compañeros. Se realizará una carrera de relevos con obstáculos en la que los jugadores deberán desplazarse caminando de espaldas siguiendo las indicaciones de su compañero guía, que las realizará mediante un código de sonidos. El código podría ser el siguiente:

- “A”: avanzar en línea recta.
- “Uuuu”: parar.
- “Sssss”: dar un paso a la derecha.
- “Eeee”: dar un paso a la izquierda.

Ganará el equipo cuyos integrantes finalicen el recorrido más rápido.



• **Exposición de pintura (20 minutos):** cada alumno deberá realizar un dibujo sobre la temática que quiera (el profesor propondrá temáticas como el medio ambiente, el compañerismo, el respeto, etc.). A continuación, cada alumno explicará delante de sus compañeros qué ha dibujado y por qué ha elegido esa temática.



### 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.

