759,90 €
Info

Unidad didáctica con globos

Maestro de Educación Física
Universitat de València
(España)

Salvador Iranzo Giménez
salvairanzo@gmail.com

Resumen

Los globos son un innegable elemento lúdico de la infancia de los niños y las niñas. Su colorido, la baja densidad, la poca velocidad que pueden alcanzar en su vuelo y el comportamiento extraño que tienen al ser golpeados les convierte en un material con múltiples posibilidades en lo que respecta al desarrollo de la motricidad, que unido a su elevado carácter motivante y a su bajo coste económico hacen de ellos un elemento maravilloso para el trabajo en el Área de Educación Física. De esta y otras cuestiones relacionadas con el desarrollo de la motricidad a través de propuestas con un material alternativo como los globos en Educación Física trata el presente artículo.

Palabras clave: Juego motor. Globos. Unidad didáctica

http://www.efdeportes.com/ **Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - Nº 133 - Junio de 2009**

1. Justificación

El punto de partida del que surgió la idea de realizar esta unidad didáctica fue sin duda alguna el alumnado. El colegio donde iba a desarrollar la unidad era un centro de atención singular significativa (CAES) y por lo tanto, los alumnos y alumnas tenían unas carencias (ver punto 3) a tener muy en cuenta. Después de observar y analizar dichas carencias me planteé como objetivo principal generar sobre todo un gran dinamismo en el grupo, además de actitudes de diálogo y comunicación. Automáticamente pensé en los globos como el medio ideal para conseguir mi objetivo, utilizando el **juego** como estrategia metodológica.

¿Por qué con globos?

Existen numerosas razones que hacen de los globos un material idóneo para trabajar en el área de Educación Física. Algunas de las características que me han llevado a utilizar este material son:

- Tiene un bajo coste y es muy atractivo tanto a la vista como al tacto.
- Es un material seguro y de fácil manejo para el alumnado.
- Es multifuncional ya que permite el trabajo de habilidades y capacidades de cualquier bloque de contenidos.
- Su poder de atracción sobre las personas permite un trabajo prolongado en el tiempo.
- Es novedoso, existen globos de muchos tipos y formas, y los niños no están acostumbrados a verlos en la escuela.
- Nos permite a los maestros conectar la realidad lúdica del niño con la escuela puesto que es un material conocido para él.
- Es integrador ya que debido a sus características como por ejemplo, su mayor tiempo de vuelo, los niños con necesidades educativas especiales disponen de mayor tiempo de percepción, así como para la toma de decisiones y la ejecución.
- Se presta al juego colectivo, al trabajo en equipo y a la cooperación entre los participantes.

2. Contextualización normativa

En la etapa de Educación Primaria, en lo que respecta a las premisas básicas de la enseñanza de la educación física, (según el Decreto 111/2007, de 20 de julio, de la Comunidad Valenciana basado en la LOE), el alumnado, en general, necesita comprender su propio cuerpo y las posibilidades de éste, conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que, en un futuro, puedan escoger las más convenientes para su desarrollo personal, adquiriendo los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que les permitan mejorar sus condiciones de vida y de salud. Además, el alumnado necesita disfrutar y valorar las posibilidades del movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal, y de relación con los demás.

En cuanto a los **bloques de contenidos**, la base de la unidad didáctica será la motricidad general, las habilidades básicas y expresión y comunicación, sobre todo la motricidad general, ya que las acciones motrices son de una trascendencia vital para el desarrollo del alumno/a. El bloque de habilidades básicas no será abordado de manera implícita, ya que el acondicionamiento físico general, en esta etapa educativa, debe trabajarse desde las propias acciones motrices. El bloque de contenidos de la salud corporal se tratará de manera transversal y el quinto bloque, el juego, será utilizado como estrategia metodológica para la consecución de otros fines educativos. El juego es un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal que supone una oportunidad inmejorable para conseguir un desarrollo más equilibrado de las personas.

3. A quién va dirigida la unidad didáctica

Esta unidad didáctica va dirigida al alumnado del **Primer Ciclo** de Educación Primaria (6-8 años), y concretamente, yo la he desarrollado con alumnos del Segundo Curso en un Centro de Atención Educativa Singular (CAES), siendo las características más destacables del grupo las siguientes:

- Dificultades para asumir las normas. Es un grupo en el que la mayoría de ellos viven en ambientes conflictivos y en circunstancias familiares conflictivas.
- Es un grupo muy competitivo en el que ganar es lo más importante cuando practican algún deporte o en general en cualquier actividad, sea física o no.
- Problemas de atención. Les cuesta mantener la atención cuando les habla alguien, sea el maestro o un compañero.
- Falta de normas básicas de diálogo y comunicación. No se escuchan entre ellos, ni hablan en grupo.
- Actitud apática hacia la actividad física. La única cosa que les motiva a los chicos es el fútbol, a las chicas les cuesta mucho traer la indumentaria correcta para realizar educación física.
- Existen grandes diferencias entre los chicos y las chicas, tanto a nivel de relación, como a la hora de hacer actividades todos juntos. Tienen muy marcados los roles sexuales.
- Falta de iniciativa. Están acostumbrados a hacer aquello que les dicen y creer las cosas sin plantearse el "por qué" o el "para qué".

4. La unidad didáctica

<table>
<tr><td>TÍTULO</td><td colspan="2">"CON GLOBOS"</td><td>U.D. Nº:</td></tr>
<tr><td colspan="2">BLOQUE DE CONTENIDOS: Habilidades motrices.</td><td>Ciclo: 1º
Curso: 2º</td><td>Nº Sesiones: 7</td></tr>
<tr><td colspan="4">LOS OBJETIVOS DIDÁCTICOS</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Conocer y realizar numerosos juegos con globos e iniciarse en el arte de la globoflexia.
• Desarrollar las habilidades motrices básicas participando activamente en los juegos.
• Colaborar y disfrutar del juego en relación con los demás.
• Participar de forma democrática en las sesiones y respetar el turno de palabra.
• Adquirir hábitos básicos de higiene corporal.
• Respetar a los compañeros, las normas de convivencia y el material.</td></tr>
<tr><td colspan="4">LOS CONTENIDOS</td></tr>
<tr><td>CONCEPTUALES</td><td>PROCEDIMENTALES</td><td colspan="2">ACTITUDINALES</td></tr>
</table>

• Utilización, percepción, identificación y representación del propio cuerpo. • Las técnicas básicas de la globoflexia. • Las partes del cuerpo y su intervención en el movimiento.	• Realización de juegos motores. • Participación en actividades de globoflexia. • Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación. • Realización de juegos cooperativos y de oposición.	• Reconocimiento, valoración y aceptación hacia las personas que participan en los juegos. • Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica. • Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal y postural.

LA TEMPORALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

SESIÓN Nº	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	TEMPORALIZACIÓN Ó PROGRESIÓN DE LAS ACTIVIDADES		
1	Presentación	Presentación UD. Juegos motores para desarrollar el esquema corporal. Globoflexia: realizar una espada.	**MATERIALES**	**Convencional:** porterías, bancos suecos... **Alternativo:** globos redondos y alargados. Inflador.
2	Desarrollo	Juegos de percepción y estructuración espacial. Globoflexia: realizar un gorro.		
3	Desarrollo	Juegos para experimentar relaciones espacio-temporales. Globoflexia: realizar una espada pirata.		
4	Desarrollo	Juegos donde existan diferentes posibilidades de desplazamiento. Juegos de expresión corporal. Globoflexia: realizar una flor.	**INSTALACIONES**	Gimnasio
5	Desarrollo	Juegos para experimentar diferentes situaciones de equilibrio. Globoflexia: realizar un perro.		
6	Desarrollo	Juegos de oposición. Globoflexia: realizar unas gafas.		
7	Evaluación síntesis	Síntesis de lo aprendido: juegos elegidos por el alumnado. Evaluación de la UD.		

INDICADORES DE EVALUACIÓN
• ¿Conoce y participa en juegos con globos y sabe realizar alguna figura empleando la globoflexia? • ¿Desarrolla las habilidades motrices básicas participando activamente en los juegos? • ¿Colabora y disfruta de los juegos en relación con los compañeros? • ¿Participa de forma democrática en las sesiones y respeta el turno de palabra? • ¿Conoce y realiza hábitos básicos de higiene corporal? • ¿Respeta a los compañeros, las normas de convivencia y el material?

5. Las sesiones

SESIÓN 1/7: OBJETIVOS	• **Diferenciar las partes y los segmentos corporales.** • **Consolidar la simetría corporal así como el conocimiento de las partes del cuerpo y sus posibilidades.** • **Colaborar y participar en los juegos propuestos.**

ANIMACIÓN

Explicación: funcionamiento de las sesiones.

Se indicará a los alumnos/as que tengan cuidado con los globos porque pueden pincharse, si esto ocurre, el alumno/a tendrá que tirar los restos a la papelera e inflar otro globo.

Se explica las actividades que haremos al finalizar todas las sesiones: globoflexia y el globo-micro.

Juego 1: "**Tocamos al globo...**". El maestro comienza el juego diciendo "Tocamos al globo rojo", y los alumnos/as tendrán que pillar a los que lleven el globo de ese color. Después los rojos dicen otro color…

PARTE PRINCIPAL

Juego 2: "**Choca el globo**". Los alumnos/as se desplazan por el gimnasio caminando y cuando el maestro diga un número tendrán que golpear dicho número de globos, 2, 3, 4…hasta que choquen todos juntos. Los desplazamientos se van cambiando: corriendo, saltando, a la pata coja, etc. Después cada alumno/a puede elegir su modo de desplazamiento.

Juego 3: "**¿Dónde llevas el globo?**" El maestro preguntará a un alumno/a, Ejemplo: -¿Manuel dónde llevas el globo? Y el alumno/a contestará: -En la cabeza y lo sujeto con la mano derecha. Desplazándose todos/as los alumnos/as de la forma descrita por este alumno/a. Lo harán con diferentes partes del cuerpo, diferenciando izquierda y derecha. También lo harán por parejas.

Juego 4: "**Ten cuidado o te quedarás sin globo**" Se le dice a uno de los alumnos/as que coja el globo con una de sus

manos y que lo apoye en la parte del cuerpo que prefiera, desplazándose de la forma que quiera. El resto de participantes deberán imitarle, deambulando por todo el gimnasio, controlando que no se caiga el globo y evitando chocar con los demás. A la señal del maestro, todos deben intentar, con la mano que les queda, golpear los globos de los demás y evitar que golpeen el suyo. Cada cierto tiempo, se les pide a los alumnos/as que elijan una nueva forma de desplazamiento, el tipo de golpeo y la parte del cuerpo donde apoyan el globo. Después se harán parejas, tríos, cuartetos, etc. que con varios globos mantenidos entre los segmentos corporales de los integrantes, se coordinen para defenderlos al tiempo que pretendan hacer saltar al suelo globos de los otros grupos.

VUELTA A LA CALMA

Juego 5: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 6: "Globoflexia Espada". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear una espada.

SESIÓN 2/7: OBJETIVOS	• **Vivenciar e interiorizar nociones espaciales básicas sincronizadas con diversas formas de desplazamientos y acciones motrices: cambios de sentido, dirección, velocidad y simetrías.** • **Participar y colaborar en los juegos propuestos que llevan implícito un alto grado de percepción y estructuración espacial.**

ANIMACIÓN

Se explica la sesión, juegos con golpeos, con todos los alumnos/as sentados en círculo. El maestro infla un único globo y se le hace un nudo.

Juego 1: "**Que te pilla el globo**". Juego de persecución, paga el alumno/a que lleva el globo (en la mano). El que es golpeado

cogerá el globo y pagará. Después el maestro inflará otro globo y pagarán dos alumnos/as, 3, 4, etc.

PARTE PRINCIPAL

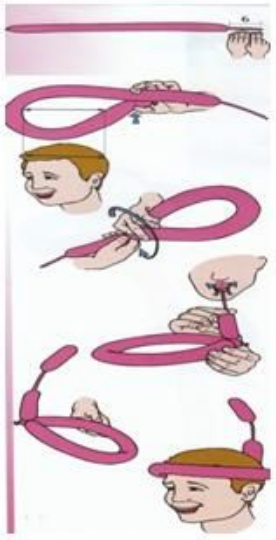
Juego 2: "**Pasa el globo**". En círculo, los alumnos/as van pasando un globo al compañero/a que tienen a su derecha, con la mano, dedo, codo, cabeza, pie, rodilla, etc. Al mismo tiempo hay que decir: primero cada uno su nombre, luego animal favorito, película, dibujos, juego de EF, canción, cuento, palabras que empiecen por…, etc. Después se van introduciendo más globos de uno en uno, hasta que haya tantos como participantes.

Juego 3: "**Dale al globo**". Golpeos individuales, un participante elige el tipo de golpeo y todos/as lo realizan, después nombra a un compañero/a para que elija otro tipo de golpeo: con una mano, alternando, contra la pared, con dos manos a la vez, con un pie, con la cabeza, desplazándose, etc.

Juego 4: "**Nos abrazamos**". Los alumnos/as se desplazan por el gimnasio golpeando un globo cada uno, el maestro dirá un número (2, 3, 4,…, nº alumnos), los participantes se abrazarán a un número igual de personas.

Juego 5: "**Te adelanto y me adelantas**". Por parejas, uno delante del otro, el de detrás golpea el globo hacia delante y corre para colocarse delante de su compañero y del globo. Después se van cambiando los tipos de golpeo, la intensidad, las trayectorias, se utilizan las dos simetrías corporales, cambiando posición de partida: sentados, tumbados, cuclillas, etc.

VUELTA A LA CALMA



Juego 6: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 7: "Globoflexia Gorro". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear un gorro.

SESIÓN 3/7: OBJETIVOS	• **Experimentar relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.** • **Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.** • **Colaborar y participar en la realización de actividades grupales respetando las normas establecidas.**

ANIMACIÓN

Se explica la sesión, haciendo hincapié en la importancia del color de los globos, con todos los alumnos/as sentados en círculo.

Juego 1: "**Rojo contra Azul**". El maestro reparte un globo para cada alumno/a utilizando sólo dos colores, creando de esta manera dos equipos, uno hará de perseguidor y el otro de perseguido. Hay que ver que equipo es más rápido en capturar a todos los integrantes del otro. El que es pillado se quedará sentado hasta que estén todos los perseguidos sentados y se haga el cambio de rol. Después se hace con prisión, el capturado va a la prisión y sus compañeros/as para liberarlo tendrán que chocar su globo con el del prisionero.

PARTE PRINCIPAL

Juego 2: "**Globo-papelera**". Se dividen los alumnos/as en dos grupos, a cada niño/a se le da un número sin que lo sepan los jugadores del equipo contrario, cada equipo se coloca en un extremo del campo, un jugador al lado de otro. En el centro se colocan dos papeleras con un globo dentro cada una. El maestro dirá un número, los jugadores que tengan dicho número deberán salir corriendo a su papelera recoger el globo y colocarlo en la papelera del equipo contrario, ganando el que lo consiga antes.

Juego 3: "**Globos por colores**". Se inflan unos 30 globos de cada color y se dispersan por el espacio disponible. El maestro hace grupos de cuatro o cinco participantes. A cada grupo se le asignará un color, para cuando suena la música y otro para cuando deje de sonar. Cuando suene la música deberá coger los globos de un color y llevarlos a su caja correspondiente y, cuando deje de sonar la música, deberá coger los globos del otro color para llevarlos a su otra caja. Al finalizar el juego se contarán los globos que cada equipo ha conseguido guardar correctamente en cada una de sus cajas. El equipo que más globos tenga será el encargado de elegir el color de globos que deseen para la siguiente ronda. Solo se pueden coger globos de los dos colores que pertenezcan a cada equipo. Si al finalizar la música algún equipo no ha dejado el globo en su caja, éste deberá dejarlo y pasar al otro color. No se pueden sacar globos de las cajas del resto de equipos.

VUELTA A LA CALMA

Juego 4: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 5: "Globoflexia Espada PIRATA". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear una espada.

SESIÓN 4/7: OBJETIVOS	• **Desarrollar la motricidad general y aspectos coordinativos motrices que afiancen la agilidad.** • **Fomentar la desinhibición así como la participación activa y espontánea en tareas que llevan implícito movimientos corporales.**

ANIMACIÓN

Se hace una explicación de la sesión y un repaso de las partes del cuerpo, con todo el alumnado sentado en círculo. El maestro infla un único globo y le hace un nudo.

Juego 1: "**Globo venenoso**". Juego de persecución, paga el alumno/a que lleva el globo y tiene que tocar a los otros jugadores con el globo en la parte del cuerpo que diga el maestro. Después se inflará otro globo y pagarán dos, tres, etc.

PARTE PRINCIPAL

Juego 2: "**Las globo-estatuas**". Cada participante con un globo en la mano y se desplaza libremente por todo el espacio. A la señal "Globo-estatua" se deben quedar como estatuas, cada vez diferente y tratando de ser originales. Después igual por parejas, tríos y finalmente todo el grupo.

Juego 3: "**Gallinas ponedoras de globos**". Cada participante con un globo, debe haber igual número de globos del mismo color. Son gallinas y deben comportarse como tales. Al comienzo todos los globos estarán por el suelo y cada alumno/a deberá colocarse uno entre las piernas sin ayuda de las manos. Una vez conseguido, se desplazarán con el globo sin que caiga al suelo. Cuando se indique habrá que dejar el globo en el suelo y buscar otro globo del mismo color, realizando las mismas acciones. Después podrán hacerlo cambiando de color. También introducimos un zorro en el corral que irá saltando con los pies atados y tratará de quitar los globos a las gallinas, descansando mientras las gallinas cambian de globo.

VUELTA A LA CALMA

Juego 4: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 5: "Globoflexia Flor". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear una flor.

SESIÓN 5/7: OBJETIVOS	• **Experimentar diferentes situaciones de equilibrio con diferentes bases de sustentación, tanto estáticas como dinámicas y con objetos.** • **Controlar la alternancia de equilibrio estático y dinámico, con el propio cuerpo y con objetos.** • **Fomentar una disposición favorable hacia acciones de autosuperación y autoexigencia.**

ANIMACIÓN

Se explica la sesión, con todo el alumnado sentado en círculo, hoy tenemos que soplar y realizar juegos de equilibrio. El maestro infla un único globo y le hace un nudo.

Juego 1: "**Bufa que te bufa**". Mantener el globo en el aire entre todos los miembros del grupo solo con soplidos y con las manos a la espalda. Después cada uno con su globo, mantenerlo en el aire con soplidos en el sitio, con desplazamientos. Carreras de relevos por equipos soplando un globo.

PARTE PRINCIPAL

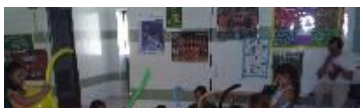
Juego 2: "**Globos ordenados**". Todos los participantes de pie sobre un banco y con un globo en la mano. El maestro dirá que se ordenen por colores y tendrán que hacerlo sin caer del banco, manteniendo el equilibrio al cambiar la posición con los compañeros/as.

Juego 3: "**Que se vuela el globo**". Se hacen grupos de 5 o 6 componentes, se colocan en círculo todos excepto uno. Los del círculo se colocarán un globo en la cabeza que deben mantener en equilibrio sin tocar con las manos, mientras que el otro deberá correr por fuera del círculo agitando sus brazos, sin tocar a los globos ni a los compañeros/as y sin parar frente a uno de ellos. Cada tres vueltas cambiamos al alumno/a que se desplaza. Después los del círculo se colocan mirando hacia fuera, con el globo en la palma de la mano, en el dorso de la mano, sobre el muslo con pierna flexionada, sobre un dedo, antebrazo, etc.

VUELTA A LA CALMA

Juego 4: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?



- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 5: "Globoflexia Perro". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear un perro.

SESIÓN 6/7: OBJETIVOS	• **Identificar direcciones y distancias ya percibidas.** • **Desarrollar la autonomía personal a través de la confianza y seguridad en sí mismo.** • **Desarrollar las habilidades motrices básicas.**

ANIMACIÓN

Se hace una explicación de la sesión con todos los alumnos/as sentados en círculo. Cada alumno/a inflará un globo y le hará un nudo.

Juego 1: "**Lo que hace el primero yo lo supero**". Se colocan en tríos y van en fila, el primero se desplaza con el globo en la mano, el segundo lo observa y lo imita pero golpeando el globo con la mano y el tercero reproduce lo mismo golpeando el globo con el pie. Cambio de rol. Se debe seguir el mismo recorrido.

PARTE PRINCIPAL

Juego 2: "**Globo fútbol**". Se divide la clase en dos equipos. Los participantes deben meterse en la portería contraria con su globo en la mano lo cual significaría un gol. Atacan los dos equipos a la vez. Con sólo tocar a un contrario, te quedas quieto en el sitio. Debe tocarte un compañero para salvarte. Gana quien más goles meta.

Juego 3: "**Limpia tu casa de globos**". Se divide la clase en dos equipos. Se divide el terreno de juego en dos mitades mediante una goma elástica. Durante un minuto tendrán que limpiar su casa (campo) de globos, pasándolos a la casa del equipo contrario por encima del elástico. Cuando pase el minuto y lo indique el maestro, todos pararán y se hará un recuento de globos. Ganará el

que menos globos tenga en su casa. Se juega con todos los globos (2 por niño). Para aumentar la dificultad, cambiar altura de la goma elástica o pasar los globos solo con el pie.

VUELTA A LA CALMA

Juego 4: "Globo-micro": Valoración de la sesión. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué problemas habéis encontrado?
- ¿Qué os ha parecido más fácil y/o más difícil?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado? ¿Quién se merece un punto verde?

Juego 5: "Globoflexia Gafas". Se le da a cada alumno/a un globo alargado ya inflado y se explican todos los pasos que deben seguir para crear unas gafas.

SESIÓN 7/7: OBJETIVOS	• **Ser capaces de reconocer que alumnos/as han tenido mejor actitud durante la unidad didáctica.** • **Respetar la elección de los juegos por parte de unos alumnos/as.** • **Evaluar la unidad didáctica.**

ANIMACIÓN

Se hace una explicación de la sesión con todos los alumnos/as sentados en círculo. Al finalizar la sesión anterior se dio una lista de todos los juegos realizados en la unidad y los alumnos/as que tienen más puntos verdes vienen a esta sesión con los juegos elegidos. Uno de calentamiento y dos para la parte principal. Cada juego será explicado por el alumno/a que lo ha elegido, el maestro/a sólo aclarará las posibles dudas y tendrá preparados dos juegos de reserva por si hiciera falta.

Juego 1: "**Elegido por el alumnado**".

PARTE PRINCIPAL

Juego 2: "**Elegido por el alumnado**".

Juego 3: "**Elegido por el alumnado**".

VUELTA A LA CALMA

Juego 4: "Globo-micro": Valoración de la sesión y de la Unidad Didáctica. Solo puede hablar el que tiene el globo-micrófono (respetar el turno de palabra):

- ¿Te has divertido con los juegos que han elegido tus compañeros/as?
- ¿Cuál te ha gustado más? ¿Cómo se jugaba?
- ¿Qué juego/s habrías elegido tú?
- ¿Se han respetado las reglas de los juegos?
- ¿Quién ha hecho trampas? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos hemos comportado?

Juego 5: "Globoflexia". Cada alumno/a realiza el objeto que más le haya gustado de los que hemos hecho en sesiones anteriores.

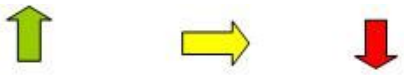
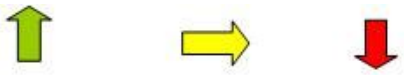
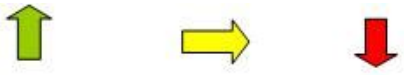
6. La evaluación

La mejor manera de evaluar considero que es la evaluación continua, recogiendo datos durante las sesiones y siguiendo unos criterios marcados. Sobre todo basándome en la reflexión en grupo para hablar de los puntos importantes, comportamientos, que compartan sus experiencias, sensaciones, ideas, que expresen lo que les ha parecido bien o mal de la sesión o de los compañeros,… Una manera de introducirlos en el mundo adulto donde es imprescindible saber reflexionar y dialogar con los demás. Para ello nos reuniremos siempre en círculo al principio y al final de cada sesión (**globo-micro**), y al final de toda la unidad didáctica se les pedirá que realicen una valoración de la misma, así como una autoevaluación que les sirva de autocrítica. La nota final será la unión de lo que yo he observado y de lo que ellos creen que merecen. Aunque sé que el método de la autoevaluación es difícil para ellos, creo que deben acostumbrarse para que poco a poco aprendan a realizarla correctamente.

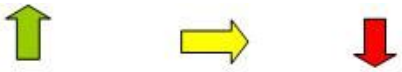
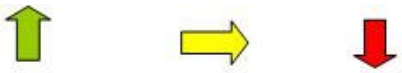
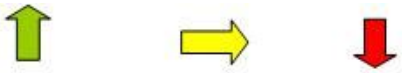
Las Herramientas de Evaluación:

FICHA DE AUTO-EVALUACIÓN DEL ALUMNO/A:

NOMBRE DEL ALUMNO/A:	**UNIDAD DIDÁCTICA CON GLOBOS**
VALORA TU ACTUACIÓN DURANTE LA UNIDAD DIDÁCTICA Y RECUERDA QUE: **¡¡¡TIENES QUE SER SINCERO!!!**	
PARTICIPO Y ME ESFUERZO EN TODAS LAS SESIONES.	⬆ ➡ ⬇
MUESTRO RESPETO POR EL MAESTRO, LOS	⬆ ➡ ⬇

COMPAÑEROS, LOS MATERIALES Y LAS INSTALACIONES.	
PRESTO ATENCIÓN A LAS EXPLICACIONES SOBRE LOS JUEGOS.	
CUMPLO CON LAS REGLAS ESTABLECIDAS PARA LOS JUEGOS Y NO HAGO TRAMPAS.	
CUMPLO CON MIS HABITOS DE HIGIENE PERSONAL Y TRAIGO LA VESTIMENTA ADECUADA PARA LAS CLASES.	

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

NOMBRE DEL ALUMNO/A:	**UNIDAD DIDÁCTICA CON GLOBOS**
VALORA LA UNIDAD DIDÁCTICA:	
ME HAN GUSTADO MUCHO LOS JUEGOS.	
HE APRENDIDO COSAS NUEVAS Y MUY INTERESANTES.	
ME HE DIVERTIDO EN LAS CLASES JUGANDO CON MIS COMPAÑEROS.	
LO QUE MÁS ME HA GUSTADO HA SIDO:	
LO QUE MENOS ME HA GUSTADO HA SIDO:	

7. Algunas consideraciones sobre globoflexia

A través de la globoflexia podemos mejorar en nuestro alumnado la coordinación motora fina, creando la capacidad de abstracción de formas y figuras y sobre todo la imaginación. A la hora de manipular los globos debemos tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Siempre estirar el globo antes de inflarlo, ya que así resultará más fácil su inflado.
- No inflarlo en su totalidad puesto que al realizar la figura el aire se va desplazando y va ocupando el espacio no inflado.

- Una vez inflado, se puede dejar escapar un poco de aire para reducir la presión y darle cierta suavidad al globo para que no se rompa.
- El giro de toda burbuja y/o salchicha debe hacerse siempre en el mismo sentido.
- Al realizar una figura no soltar el comienzo del globo, ya que de hacerlo se deshace la figura a menos que se haya hecho algún tipo de unión.
- Recuerda que la paciencia y la práctica son lo más importante en el arte de la globoflexia.

Fuentes documentales de referencia

Fuentes legislativo-curriculares

- LOE. LEY ORGÁNICA 2/2006, DE 3 DE MAYO, DE EDUCACIÓN.
- REAL DECRETO 1513/2006, DE 7 DE DICIEMBRE, POR EL QUE SE ESTABLECEN LAS ENSEÑANZAS MÍNIMAS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA
- DECRETO 111/2007, DE 20 DE JULIO, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA COMUNITAT VALENCIANA.

Fuentes documentales

- CASCÓN, P. y MARTÍN BERISTAIN, C. (2002). *La alternativa del juego 1. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid.
- ESCARTÍ, A. PASCUAL, C. y GUTIÉRREZ, M. (2005). *Responsabilidad personal y social a través de la educación física y el deporte*. Editorial Grao. Barcelona
- FRAILE, A. y otros (2004). *Didáctica de la Educación Física. Una perspectiva crítica y transversal.* Ed. Biblioteca Nueva. Madrid.
- GARCIA MONTES, M.E. y RUIZ JUAN, F. (2001). *Educación Física a través del juego. Primaria. Materiales no convencionales*. Editorial Gymnos. Madrid.
- PERINA, L. (2004). *La magia de la globoflexia paso a paso*. Editorial El Drac. Barcelona.
- RUIZ, F. y otros. (1998) *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Ed. Inde. Barcelona.

Otros artículos sobre Unidades Didácticas

Recomienda este sitio

efdeportes.com Buscar

revista digital · Año 14 · N° 133 | **Buenos Aires, Junio de 2009**
© 1997-2009 Derechos reservados