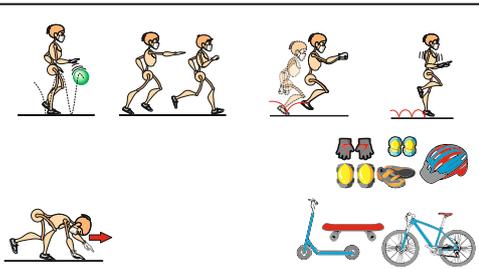
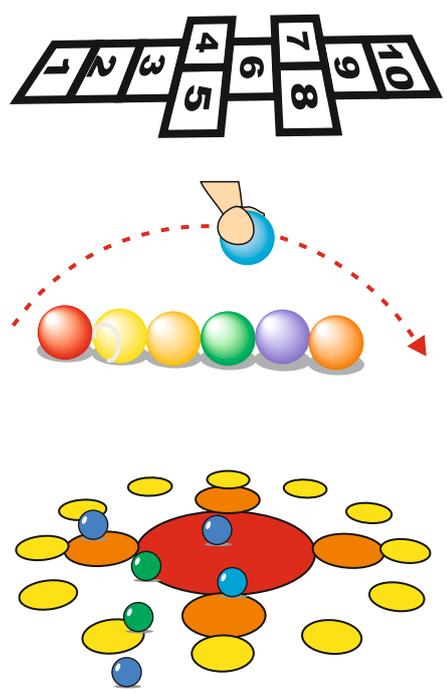
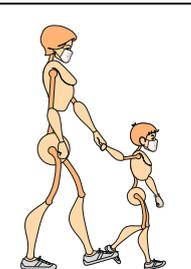


AVISO: No es una sesión de psicomotricidad al uso, es una adaptación a la nueva realidad con la familia al aire libre.

OBJETIVOS	·Mejorar la coordinación dinámica general. Conocer y valorar la nueva normalidad a través de la realidad corporal, sus posibilidades y sus limitaciones. Mejorar la coordinación óculo-manual. Interiorizar mediante la práctica la posición del cuerpo en el lanzamiento. Interés por superar la propia competencia motriz. Disfrutar de las actividades propuestas, participando activamente y aceptando sugerencias. Aceptar y reflexionar sobre el juego propuesto. Desarrollar el estado físico, psíquico y social del niño/a.			
CONTENIDOS	Coordinación óculo – manual. Percepción espacio – temporal. Desarrollo de la competencia social y ciudadana a través de las actividades propuestas, por medio de Valores Sociales. Percepción trayectoria y velocidad de diferentes objetos. Ejecución de las habilidades físicas. Habilidades perceptivo – motoras			
NIVEL DE LA SESIÓN	Complicar la norma del juego progresivamente, adecuándola a la edad del niño/a.	DURACIÓN (minutos)		Entre 30 -60 min.
PARTES DE LA SESIÓN	DOSIS/CARGA	EJERCICIOS	IMÁGENES/DIBUJOS	MATERIAL
ENCUENTRO INICIAL ACTIVACIÓN	Entre 5 y 15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego Libre Espontaneo: según desarrollo de material, zona a la que se sale (calle, parque, etc) y distribución de juego. - Actividades Motoras Básicas: andar, correr, saltar, galopar, parar, botar, esquivar, subir, bajar... - Acuerdos de las reglas de juego de la actividad principal, a modo de asamblea. 		LIBRE: Pelotas, Patín, bici, etc. Juguetes que le apetezca usar al aire libre
PORTE PRINCIPAL	Entre 20 y 40 minutos	<ol style="list-style-type: none"> 1. La Rayuela Se tira una piedra pequeña que deberá caer dentro del cuadrado. Se tiene que alcanzar saltando de casilla en casilla a la pata coja, después regresar a la línea de salida. Sólo en las casillas dobles se pueden apoyar ambos pies. Se repetirá la operación desde el número una hasta el diez. 2. Carrera de Orugas: Con elementos de casa (pompones, pelotas o piedras del mismo tamaño aproximado). Se unifican 7 piezas colocadas en línea y con la mano se va pasando la última al principio (al ritmo de cola-cabeza) y simularemos el movimiento y desplazamiento de una oruga. Ganará la primera oruga que haya recorrido el espacio señalado. 3. Ruleta: Se dibuja un círculo en el suelo. Alrededor del mismo 4 círculos más pequeños y alrededor de estos 4 otros 12 más pequeños Lanzaremos distintos materiales que pesen más o menos, que boten o no, intentando meter lo que lancemos en el círculo grande que tendrá la máxima puntuación, si lo colamos en cualquiera de los demás, tendrán distintas puntuaciones. Gana el que mayor puntuación tenga 		<p>Elementos para marcar el suelo y lanzar.</p> <p>Distintos materiales para realizar la oruga.</p> <p>Diferentes materiales para realizar el círculo y lanzar.</p>
VUELTA A LA CALMA	Entre 5 y 10 minutos	<p>Paseo de vuelta a casa: Dando a conocer a nuestros hijos/as que el reposo en los juegos tiene un sentido recuperador, bien de la propia actividad de juego o bien de cualquier otra, al margen del mismo.</p> <p>Reflexión final a modo de charla – paseo para dar sentido al juego como elemento de desarrollo personal del niño.</p>		Sin material
AUTOEVALUACIÓN	Desarrollo / reflexión sobre la capacidad de juego, conocimiento de diferentes posibilidades de movimiento, coordinación dinámica general, coordinación óculo – manual, ejecución de las habilidades físicas, capacidad de juego en compañía (compañía reducida), respeto y aceptación de nuevas normas de juego y/o seguridad: todo ello dentro del concepto de la nueva realidad de desescalada. Vuelta a la normalidad progresiva.			
CONOCIMIENTOS PARA LA AUTONOMÍA	·REFLEXIÓN PADRES/MADRES/NIÑOS/AS: Hablar de la importancia del descanso, hidratarse... ¿Qué juego te ha gustado más? ¿Te lo has pasado bien? ¿Prefieres estos juegos en grupo o en solitario? ¿Cuál es la parte más divertida del juego que hemos hecho?			