

Guía didáctica

TITULO: "Un día en el circo"

Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria

1.- Presentación.

- Título: "El circo"
- URL: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/O1/index.html>
- Ciclo: Primer Ciclo de Educación Primaria
- Propósito general: desarrollar a través de las actividades propuestas las nociones topológicas básicas
- Justificación: durante el primer ciclo de la educación primaria, el área de educación física se centrará en la apreciación y discriminación de las nociones espaciales/temporales que se encuentran íntimamente ligadas al afianzamiento de la lateralidad como base de la ejecución motriz. Las distintas interacciones del Circo Ludos, representan una metáfora didáctica que desarrolla los contenidos relacionados con el afianzamiento de la lateralidad durante el primer ciclo y que a su vez se reflejan en los bloques prescriptivos del currículo de educación física.

2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Afirmar la lateralidad corporal.
- Conocer las relaciones topológicas básicas (arriba/abajo, dentro/fuera, cerca/lejos, delante/detrás, delante de/detrás de, encima/debajo, izquierda/derecha)
- Desarrollar la orientación espacio-temporal.
- Utilizar para la resolución de problemas las habilidades y destrezas motrices finas, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones.

3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).

- Afianzamiento y mejora de las tareas asociadas a la lateralidad corporal.
- Conocimiento y afianzamiento de la lateralidad.
- Conocimiento de las posibilidades corporales (topológicas y motrices)
- Desarrollo de la lateralidad a través de las TICs
- Conocimiento y afianzamiento de la propia lateralidad mediante la ejecución de interacciones propuestas por los soportes informáticos.
- Resolución de problemas motrices básicos mediante la representación mental del movimiento.
- Conocimiento de los procedimientos básicos de orientación en el espacio (2D) a través de la resolución de las tareas propuestas por las interacciones informáticas.

4.- Materiales mínimos necesarios.

Hardware:

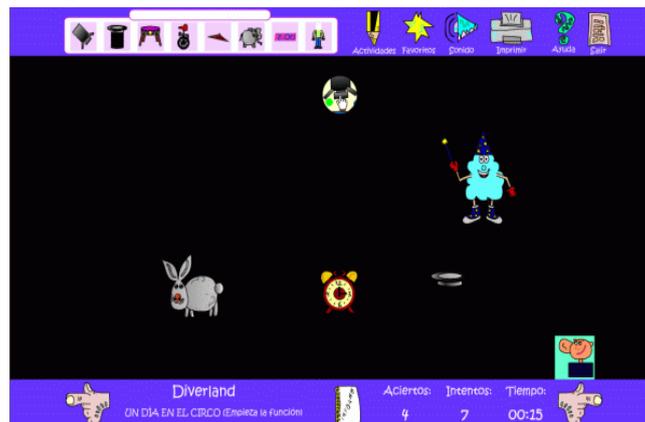
- **Requisitos mínimos:** Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs.
- **Requisitos recomendados:** Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.

Software

Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.

5-Actividades

5.1. Empieza la función



- **Título:**
Empieza la función
- **Actividad:**
Consiste en descubrir los focos en la oscuridad siguiendo las órdenes que se escuchan y se leen en la pantalla
- **Evaluación.**
Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:
BLANCO-no terminó la actividad
VERDE: Llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite
ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.2.- El mago



- Título:
El mago
- Actividad:
Introduce dentro de la chistera o coloca sobre la mesa los objetos teniendo en cuenta las indicaciones que te aparecerán en la pantalla
- Evaluación.
Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:
BLANCO-no terminó la actividad
VERDE: llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite
ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.3.- El domador



- Título:
El domador
- Actividad:
Coloca los animales arriba o abajo según te ordenen
- Evaluación.

Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:

BLANCO-no terminó la actividad

VERDE: llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite

ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.4.- Los equilibristas chinos



- **Título:**
Equilibristas chinos
- **Actividad:**
Se trata de colocar delante o detrás del ciclista chino y sobre la barra de equilibrio los personajes que están sobre la cuerda
- **Evaluación:**
Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:
BLANCO-no terminó la actividad
VERDE: llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite
ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.5.- Los elefantes



- Título:
Los elefantes
- Actividad:
Aleja o acerca los elefantes según se te ordene
- Evaluación:
Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:
BLANCO-no terminó la actividad
VERDE: Llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite
ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.6.- Visita el minizoo.



- Título:
Visita al minizoo
- Actividad:
Colocaremos a la derecha o a la izquierda de cada animal los personajes según nos ordenen.
- Evaluación:
Cada interacción evaluativa tiene un pequeño icono y un círculo debajo que indicará al alumnado y al profesorado qué actividades están hechas y cuál ha sido el grado de consecución:
BLANCO-no terminó la actividad
VERDE: Llegó al final sin errores o el nº de errores está dentro del límite
ROJO: Ha tenido más errores de los permitidos

5.7.- Pantalla final

- Título:
Pantalla final



- Actividad:
Se trata de cada alumno/a imprima la pantalla final y pegue su fotografía en el recuadro blanco

6-Evaluación

6.1.- Criterios de evaluación

- Realizar las actividades propuestas de comprensión o ejecución de todas las interacciones que componen el Objeto de aprendizaje.
- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.

6.2.- Instrumentos de evaluación.

- Informe final, en donde se especifican los aciertos, los intentos y el tiempo empleado en la ejecución de las tareas propuestas en las pantallas.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: El circo

Alumno/a: _____

Fecha: _____

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Tiempo invertido
		☺ Bien	☺ Suficiente	☹ Necesito Mejorar	
1	Empieza la función				
2	El mago				
3	El domador				
4	Los equilibristas chinos				
5	Los elefantes				
6	Visita al minizoo				
7	Pantalla final				

FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Grupo: _____

Fecha: _____

Nº	Alumno/a	E m p i e z a l a f u n c i ó n	E l m a g o	E l d o m a d o r	L o s e q u i l i b r i s t a s	L o s e l e f a n t e s	V i s i t a a l m i n i z o o	P a n t a l l a f i n a l
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								