

Guía didáctica

La bola que mola
Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria
Ministerio de Educación y Ciencia

Índice

1.- Presentación.....	3
2.- Objetivos didácticos.....	3
3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).....	3
4.- Contexto de integración curricular.....	3
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	3
Relaciones con otras áreas.....	4
5.- Materiales mínimos necesarios.....	4
Hardware:.....	4
Software.....	4
6.- Descripción de las interacciones.....	5
6.0.- Bienvenida.....	5
6.1.- Vamos a dibujar.....	6
6.2.- A ordenar los balones.....	7
6.3.- ¿Cuánto sabes?.....	8
6.4.- El equilibrista.....	9
6.5.- Materiales de trabajo.....	10
6.6.- Palabra, palabrita.....	11
6.7.- Nos toca recoger.....	12
6.8.- Hasta la vista.....	13
6.9.- Diploma.....	14
7.- Evaluación.....	15
7.1.- Criterios de evaluación.....	15
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	15
Ficha de Autoevaluación.....	16
Ficha de recogida de información.....	17

1.- Presentación.

- Título: "La bola que mola"
- URL: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/04/index.html>
- Ciclo: Primero de Educación Primaria
- Propósito general: desarrollo de la motricidad fina utilizando el teclado y el ratón del ordenador.
- Justificación: El desarrollo de la motricidad fina en las primeras edades de nuestros alumnos y alumnas es una tarea que admite un claro tratamiento didáctico dentro del área de Educación Física. En esta unidad se presentan diferentes actividades de carácter lúdico que ayudarán al docente en la consecución de este objetivo.

2.- Objetivos didácticos.

- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área de Educación Física.

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

- Desarrollo y control de la motricidad fina.
- Control y dominio del movimiento.
- Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.

4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Para la utilización de este objeto de aprendizaje en las clases de Educación Física es necesario que el alumnado disponga de cierto dominio de las herramientas informáticas básicas, teniendo mayor sentido cuando trabajemos los siguientes contenidos para el primer ciclo de Educación Primaria.

Bloque I:

- Mejora de la orientación espacial y la lateralidad a través del uso de las TT. I. C.

Bloque II:

- Control y dominio de movimiento
- Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través de las TTIC.

Relaciones con otras áreas.

Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el resto de áreas curriculares puesto que para el desarrollo de cada una de ellas es indispensable que el alumno/a controle adecuadamente su motricidad fina a la hora de escribir, dibujar, recortar, etc.

5.- 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.

6.- Descripción de las interacciones.

6.0.- Bienvenida



- Título:
Bienvenida.
- Objetivos didácticos:
Despertar el interés del alumnado por la realización de la actividad.
- Actividad:
Pantalla de acceso de las diferentes interacciones que forman el Objeto de Aprendizaje. Se inicia la secuencia pulsando sobre el botón "Adelante" o pinchando sobre el lápiz de la botonera superior.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a comentará al principio de la sesión la importancia que tiene el mantener un clima adecuado de silencio y atención para poder desarrollar la actividad.

6.1.- Vamos a dibujar



- Título:
Vamos a dibujar
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área de Educación Física.
- Actividad:
La actividad consiste en pinchar sobre uno de los “morfos” que aparecen en pantalla para posteriormente pasar a una actividad consistente en dibujar, utilizando la técnica de unión de puntos, tres elementos característico de la clase de Educación Física (portería canasta de baloncesto y red de voleibol).
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Visionado de dibujo en tiempo real y sonido acierto/error..
Aparición de la imagen que tenemos que dibujar durante un corto periodo de tiempo al solicitar la ayuda.
- Evaluación:
La prueba es superada cuando el alumno dibuja los tres elementos.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la conveniencia de no pasar a la siguiente actividad antes de haber realizado los tres dibujos y la necesidad de fijarse en el orden establecido por los puntos a la hora de dibujar.

6.2.- A ordenar los balones



- Título:
A ordenar los balones
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Control y dominio del movimiento.
Desarrollar la capacidad de atención.
- Actividad:
La actividad consiste en observar durante un corto periodo de tiempo una serie de balones colocados de una forma determinada y luego ser capaz de reproducir esa colocación en una estantería.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita o de la serie al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de series colocadas correctamente.
Smiley verde si se colocan 5 series correctamente.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la posibilidad de pinchar sobre el icono "flechas" para poder ver de nuevo la serie en la que se está trabajando.

6.3.- ¿Cuánto sabes?



- Título:
¿Cuánto sabes?
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Desarrollar la destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Actividad:
La actividad consiste en escribir la palabra que define la actividad que en cada momento está desarrollando el "morfo". Al pasar el ratón sobre dicha figura aparecerá la palabra en cuestión.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación:
- Número de palabras escritas correctamente.
Smiley verde si escribe cinco palabras correctamente.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado la necesidad de hacer clic en el botón "comprobar" una vez escrita la palabra.

6.4.- El equilibrista



- Título:
El equilibrista.
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Desarrollar la destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Actividad:
La actividad consiste en transportar de un lugar a otro cinco pelotas de colores, pinchándolas con el ratón y siguiendo, sin salirse, una línea curva que aparece en pantalla.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de pelotas transportadas.
Smiley verde si consigue transportar cinco.

6.5.- Materiales de trabajo



- Título:
Materiales de trabajo
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Desarrollar la destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Actividad:
La actividad consiste en escribir con el teclado el nombre de diez elementos comunes en la clase de Educación Física.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Visionado de la palabra "tachada" cuando se localiza correctamente.
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número palabras bien escritas.
Smiley verde si escribe bien más de ocho.

6.6.- Palabra, palabrita



- Título:
Palabra, palabrita
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Desarrollar la destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Actividad:
El ejercicio consiste en relacionar cada letra de la palabra que sale en pantalla con su igual en el teclado virtual. Una vez que se han relacionado todas hay que escribir la palabra con el teclado del ordenador.
- Feedback de la interacción.
Visionado del cronómetro con cuenta atrás de un minuto.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de palabras acertadas.
Smiley verde si se aciertan 4 o más.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a comentará al alumnado la necesidad de centrar la atención para conseguir un resultado adecuado.

6.7.- Nos toca recoger



- Título:
Nos toca recoger
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
Control y dominio del movimiento.
Desarrollar la capacidad de atención.
- Actividad:
La actividad consiste en colocar los balones según su tamaño en diferentes cestas, posteriormente los colocaremos por su función y más adelante por su forma. Para ello es necesario pinchar el balón con el puntero del ratón y arrastrarlo hasta la cesta adecuada.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Finalizar las actividades
Smiley verde al finalizar correctamente las tres pantallas.

6.8.- Hasta la vista



- Título:
Hasta la vista
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacial.
Desarrollar la capacidad de atención.
- Actividad:
La actividad consiste en avanzar por un laberinto utilizando las flechas del teclado y sin tropezar con las paredes.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Pasarse el laberinto sin cometer errores.
Smiley verde si se finaliza con menos de tres "tropezones".

6.9.- Diploma



- Título:
Diploma
- Objetivos didácticos:
El principal objetivo del diploma es reconocer al alumno/a el trabajo realizado. Por otro lado también le informará de los resultados obtenidos.
- Actividad:
Al finalizar la sesión de trabajo el alumno/a podrá acceder al premio final, un diploma.
- Evaluación:
Esta interacción no tiene evaluación en si misma.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado que el diploma servirá como un registro en el que quedará constancia escrita del desarrollo de la actividad.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.
- Realizar de forma correcta las diferentes actividades solicitadas.

7.2.- Instrumentos de evaluación.

- Informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en la misma.

Pantalla	Aciertos:	Intentos:	Tiempo:
Vamos a dibujar	46	47	01:17
¡A ordenar los balones!	5	21	00:33
¿Cuánto sabes?	2	2	00:15
El equilibrista	0	0	00:00
Materiales de trabajo	10	11	00:54
Palabra, palabrita	2	0	00:29
Nos toca recoger	4	6	00:07
Hasta la vista	0	0	00:00

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: La bola que mola.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Vamos a dibujar						
2	A ordenar los balones						
3	¿Cuánto sabes?						
4	El equilibrista						
5	Materiales de trabajo						
6	Palabra, palabrita						
7	Nos toca recoger						
8	Hasta la vista						
9	Diploma						

Ficha de recogida de información.

Ludos: La bola que mola.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Vamos a dibujar	A ordenar los balones	¿Cuánto sabes?	El equilibrista	Materiales de trabajo	Palabra, palabrita	Nos toca recoger	Hasta la vista	Diploma
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											