

Guía didáctica

Como me mola la videoconsola
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.- ¿Quién encesta más?.....	6
6.2.- Jugamos al paracaídas.....	7
6.3.- Frontenis.....	8
6.4.- Afina tu puntería.....	9
6.5.- El copión.....	10
6.6.- Apunta y dispara.....	11
6.7.- ¡Que viene la bola!.....	12
6.8.- Una de carreras.....	13
6.9.- Pantalla final (aún por integrar).....	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: "Como me mola la videoconsola"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/b/01/index.html>
- Ciclo: Segundo de Educación Primaria
- Propósito general: Desarrollo de la coordinación óculo-manual a través de diferentes juegos de habilidad que implican el manejo del ratón y el teclado.
- Justificación: La coordinación óculo-manual es una cualidad que admite tratamiento didáctico mediante las tareas habituales del área de Educación Física: lanzamientos, recepciones y bote de balón. En esta unidad se simulan situaciones que también exigen del alumnado la aplicación de esta cualidad.

2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la independencia segmentaria de dedos.
- Desarrollar la orientación espacio-temporal.

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

- Afianzamiento y mejora de las tareas específicas de coordinación óculo-manual.
- Afianzamiento de la lateralidad.
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través de las TICs
- Valoración de las TICs como medio de válido para la realización de ejercicios relacionados con el área de Educación Física.

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 segundo ciclo de Educación Primaria.

Bloque I:

- Relaciones espaciales y temporales.
- Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Mejora de la orientación espacial y la lateralidad a través del uso de las T.I.C.

Bloque II:

- Control y dominio del movimiento incidiendo más en los mecanismos de ejecución.
- Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en los propios del área.

Bloque III:

- Tipos de juegos y actividades deportivas.
- Comprensión de las normas de juego a través de la lectura.
- Valoración del juego como desarrollo de la actividad física, como medio de disfrute, de relación con los demás y de empleo del tiempo libre.

Relaciones con otras áreas.

Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el resto de las áreas del currículo teniendo en cuenta el importante trabajo que el alumno/a desarrollará en el campo de la motricidad fina, la lateralidad y la comprensión lectora (Lengua, Conocimiento del Medio y Matemáticas).

5.- Materiales mínimos necesarios.

Hardware:

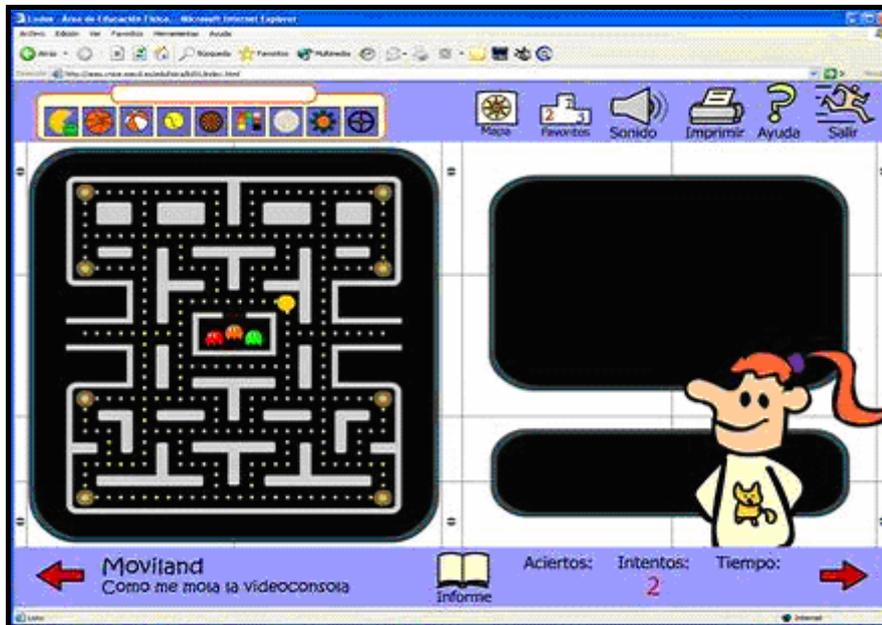
- **Requisitos mínimos:** Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs.
- **Requisitos recomendados:** Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.

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.

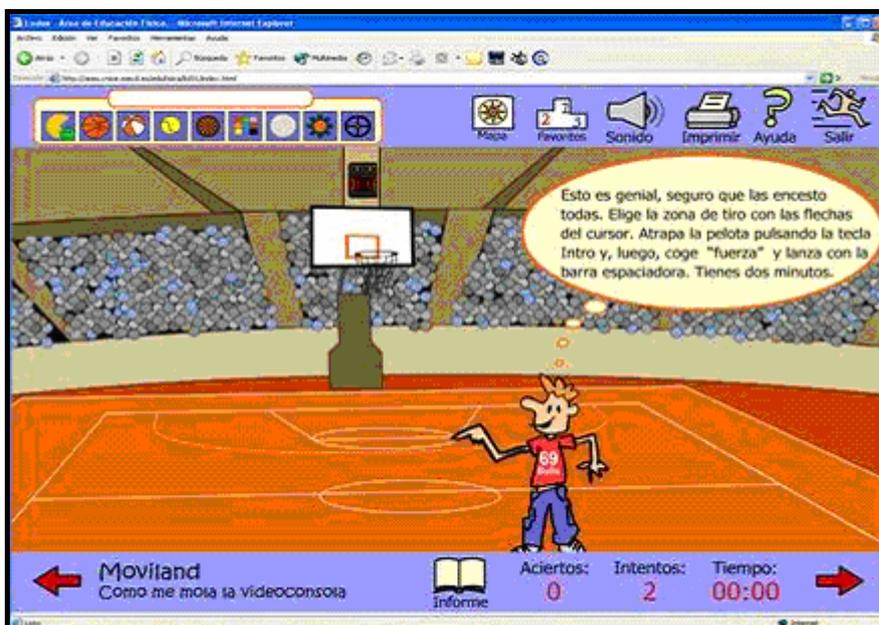
6.- Descripción de las interacciones.

6.0.- Bienvenida



- Título:
Bienvenida.
- Objetivos didácticos:
Despertar el interés del alumnado por la realización de la actividad.
- Actividad:
Pantalla de elección de las diferentes interacciones que forman el Objeto de Aprendizaje. Cada una es accesible pulsando sobre un punto parpadeante del juego del comecocos.
- Feedback de la interacción:
Al pasar pinchar con el puntero del ratón sobre el icono de ayuda aparece la silueta del personaje y un texto/audio con la explicación del funcionamiento.
- 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.- ¿Quién encesta más?



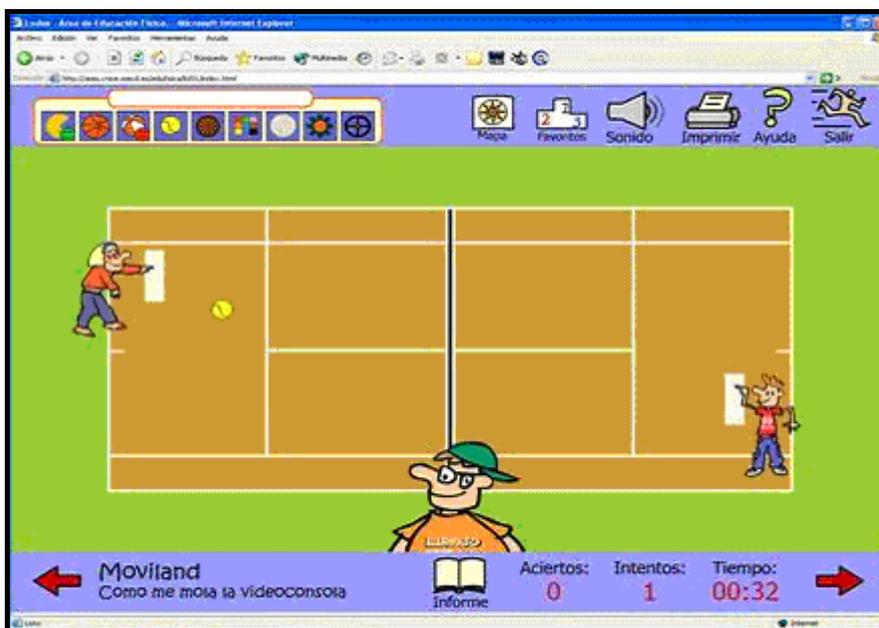
- Título:
¿Quién encesta más?
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la percepción espacio-temporal y la coordinación ojo – mano.
- Actividad:
La actividad consiste en coger, con la tecla intro, y colocar una serie de balones de baloncesto en el medio y a los lados de la línea central con la ayuda de las flechas del teclado para luego lanzarlos a canasta utilizando la barra espaciadora.
A medida que el alumno/a mantiene pulsada dicha barra la potencia del disparo aumenta o disminuye gradualmente. El disparo frontal será bueno cuando la potencia sea igual al 60 – 65% y el lateral igual al 70 – 75%.
El juego se desarrolla durante dos rondas de lanzamientos de dos minutos cada una.
- Feedback de la interacción:
Visionado del resultado en tiempo real.
Sonidos de acierto/error para los lanzamientos.
Aparición del texto de ayuda al tercer error o cuando se solicite.
Visionado del número de aciertos y de intentos.
- Evaluación:
Número de lanzamientos buenos.
Smiley rojo si consigue menos de seis, amarillo de 7 a 10 y verde más de 10.
- Sugerencias didácticas:
Al alumnado que no consiga superar la prueba de forma adecuada se le comentará la posibilidad de fijarse en el cambio de color de la barra potenciómetro o en el cambio de color del porcentaje que aparece al lado de dicha barra.

6.2.- Jugamos al paracaídas



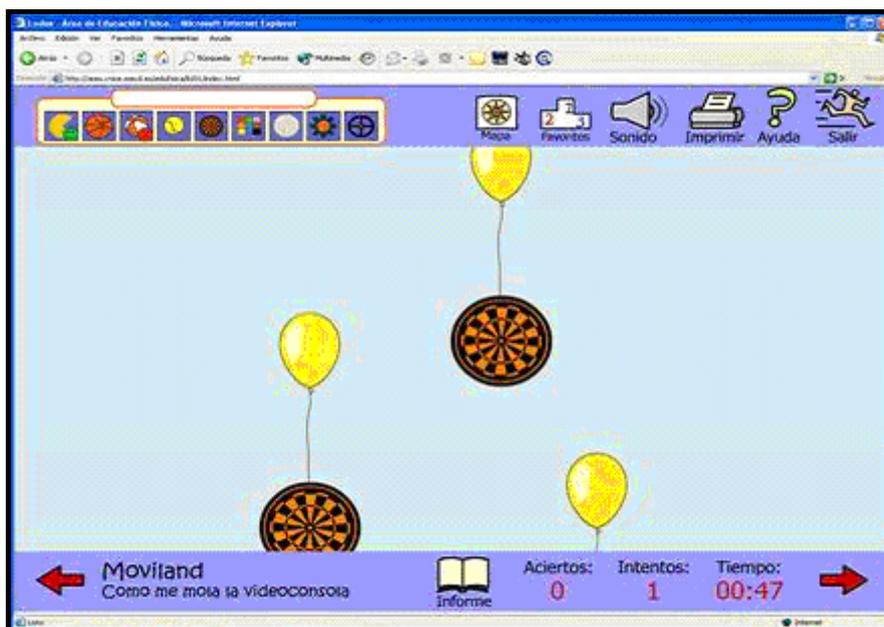
- Título:
Jugamos al paracaídas
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la coordinación óculo-manual y la independencia segmentaria de dedos.
- Actividad:
La actividad consiste en mantener la pelota en el aire utilizando las flechas del teclado para movernos lateralmente y la barra espaciadora para hacer que el balón rebote en el paracaídas. El juego presenta dos niveles de dificultad. El primero con un sólo balón y el segundo con dos. Cada uno de los niveles dispone de 45 segundos de duración. Si el balón cae al suelo, toca a un niño o no recibe un impulso con la barra espaciadora, se perderá la jugada y se restará un punto del marcador. Si se cometen tres fallos habrá que volver a empezar.
- Feedback de la interacción:
Visionado del cronometro regresivo.
Sonidos de acierto/error para los rebotes.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de rebotes buenos.
Smiley verde si se supera el primer nivel y rojo en caso contrario.

6.3.- Frontenis



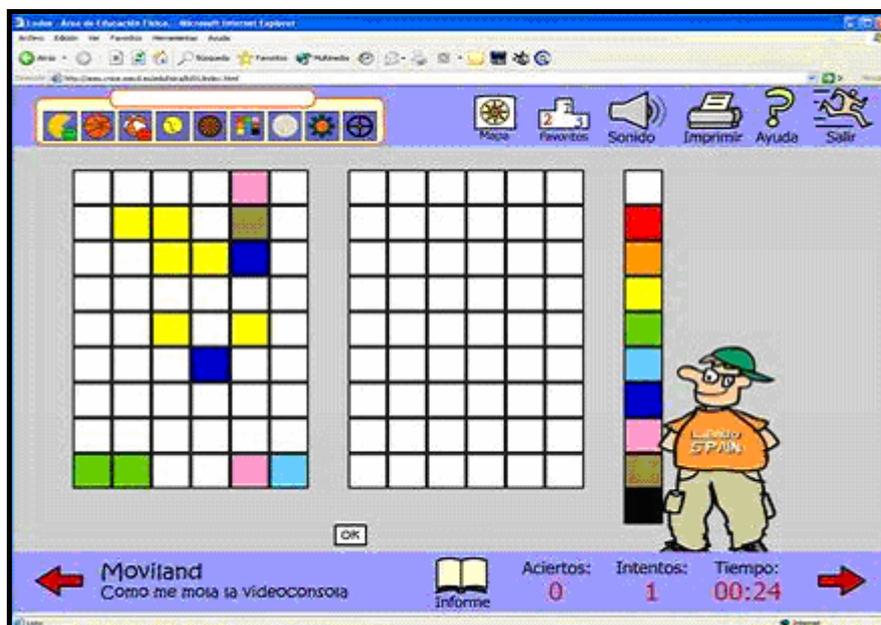
- Título:
Frontenis
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacio-temporal y la coordinación ojo-mano.
- Actividad:
La actividad consiste en jugar al frontón en el primer nivel y al tenis en el segundo. Se utilizan las flechas del teclado (derecha e izquierda para el primer nivel y arriba y abajo para el segundo) para movernos y la barra espaciadora para sacar la bola.
El juego presenta dos niveles de dificultad de un minuto y medio de duración cada uno. En el primero el alumno/a jugará solo y en el segundo contra el ordenador.
Contaremos con tres vidas por nivel.
- Feedback de la interacción:
Visionado del cronometro regresivo.
Sonidos de acierto/error para los golpes.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación:
Smiley rojo si no se supera el primer nivel y verde si se supera.

6.4.- Afina tu puntería



- Título:
Afina tu puntería.
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Actividad:
La actividad consiste en disparar con el ratón y durante un minuto a una serie de dianas que van apareciendo por la parte inferior de la pantalla y que van aumentando su velocidad a medida que transcurre el tiempo.
A la vez que aparecen dianas también aparecen relojes y robots. El disparar a un reloj implica que el tiempo de disparo se aumente en 10 segundos, por el contrario el disparar a un robot hará que dicho tiempo disminuya en 10 segundos.
El jugador contará con tres posibilidades de un minuto cada una y el informe recogerá el mejor de los tres (mayor número de aciertos en 1 minuto).
Si el disparo impacta en un globo no contará como acierto ni como fallo.
- Feedback de la interacción:
Visionado del cronometro regresivo.
Sonidos de acierto/error para los disparos.
Aparición del audio/texto de ayuda cuando se solicita o al tercer disparo a un robot.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de disparos buenos.
Smiley rojo si no supera las 10 dianas, amarillo si realiza de 10 a 15 dianas y verde si supera las 15.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado de la no conveniencia de disparar a los globos puesto que se pierde el tiempo y la posibilidad de realizar una diana.

6.5.- El copión



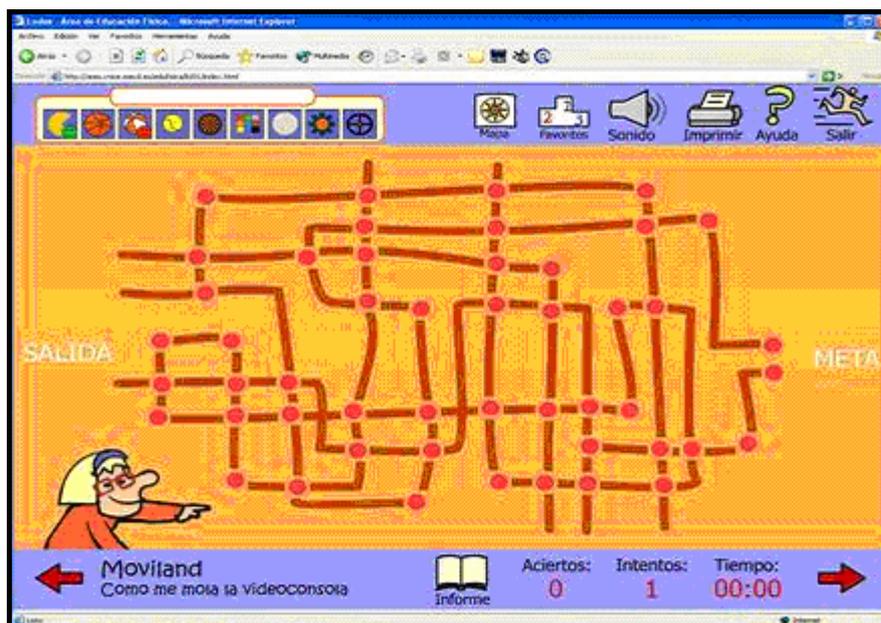
- Título:
El copión
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espaciotemporal y la coordinación ojo – mano.
- Actividad:
La actividad consiste en intentar realizar un dibujo igual al de la muestra en el menor tiempo posible. Para ello el alumno/a utilizará el ratón para seleccionar el color en la columna de la derecha, las flechas del teclado para mover dicho color por la cuadrícula y la tecla intro para fijar el color en su cuadro correspondiente.
La prueba finalizará cuando el alumno/a haya realizado tres dibujos diferentes.
- Feedback de la interacción.
Visionado del cronometro.
Aparición del audio/texto de ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos
- Evaluación.
Número de dibujos realizados correctamente.
Smiley rojo si no acaba ninguna copia o acaba sólo una, amarillo si realiza de uno a dos dibujos correctos y verde si realiza los tres.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado la necesidad de validar el dibujo pulsando sobre el botón OK una vez que esté terminado.

6.6.- Apunta y dispara



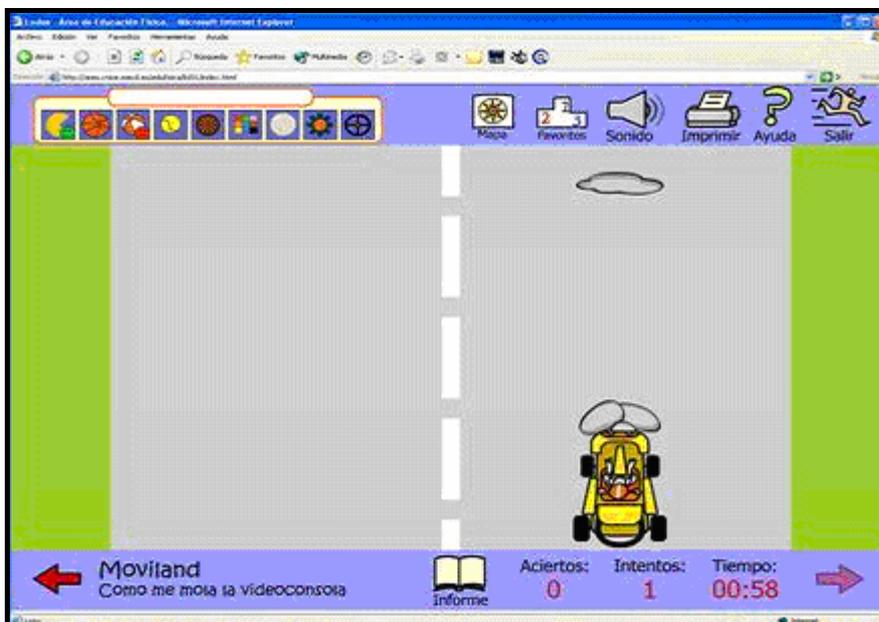
- Título:
Apunta y dispara
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacio-temporal y la coordinación ojo – mano.
- Actividad:
El ejercicio consiste orientar el cañón lanza-burbujas con las flechas derecha e izquierda del teclado y disparar con la barra espaciadora, de forma que se vayan juntando grupos de tres burbujas iguales. Cada vez que tres de estas burbujas iguales se unen explotan y desaparecen, dejando hueco para más “compañeras”.
El juego dispondrá de 2 niveles y cada uno durará un minuto y medio o hasta que se acaben las burbujas.
- Feedback de la interacción.
Visionado del cronometro regresivo.
Sonidos de acierto/error para las uniones de tres burbujas.
Aparición del audio/texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Conseguir el paso al segundo nivel.
Smiley rojo si no supera el primer nivel y verde si lo supera.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a comentará al alumnado la posibilidad de hacer rebotar la burbuja en los límites de la zona de juego y conseguir alguna “carambola”

6.7.- ¡Que viene la bola!



- Título:
¡Que viene la bola!
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacio-temporal.
- Actividad:
La actividad consiste en recorrer un "laberinto" con varias calles que unirán la salida con la meta. Dichas calles se entrecruzarán a lo largo de todo el laberinto y en cada cruce colocaremos un "punto sensible" que será el que el alumno/a tiene que activar haciendo clic sobre él para que el personaje de la pandilla que haga el recorrido logre llegar a la meta.
A los pocos segundos de que el alumno/a haga el primer clic en el primer punto sensible, por la salida aparecerá una bola que recorrerá el camino hacia la meta. Si por ese camino "contacta" con nuestro personaje habrá que volver a empezar. Tenemos tres intentos.
En el momento en que se supere este primer nivel cambiará el laberinto por otro de similar dificultad pero recorrido diferente y en el que, una vez hecho el primer clic, aparecerán dos bolas que intentarán "pillar" al personaje. Y para finalizar, una vez superado este segundo nivel, entraremos en un tercero con tres bolas a la vez.
- Feedback de la interacción.
Visionado del cronometro.
Sonidos de acierto/error para los clics en las intersecciones.
Aparición del audio/texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de intentos y del nivel.
- Evaluación.
Superar los diferentes niveles.
Smiley rojo si no supera el primero, amarillo si pasa al segundo y verde si pasa al tercero.
- Sugerencias didácticas:
El profesorado recordará al alumnado que los clics se harán siempre en los puntos contiguos al ocupado.

6.8.- Una de carreras



- Título:
Una de carreras
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la coordinación óculo-manual, la independencia segmentaria de dedos y la orientación y percepción espacio-temporal.
- Actividad:
El ejercicio consiste, en un primer nivel, en que el alumno/a conduzca el coche al que se sube un personaje animado esquivando todos los obstáculos que se encuentre en la carretera (rocas, baches, vallas, ...) durante un minuto.
En el momento en el que alumno/a consiga realizar esta actividad sin cometer errores pasará al segundo nivel.
En este segundo nivel los controles son los mismos, tan sólo añadimos la barra espaciadora para acelerar y la flecha "abajo" para frenar.
- Feedback de la interacción:
Visionado del cronometro.
Sonidos de error para los impactos con los obstáculos.
Aparición del audio/texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del nivel.
- Evaluación:
Conseguir el paso al segundo nivel.
Smiley rojo si no supera el primer nivel y verde si lo supera.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado que en el segundo nivel de juego se puede utilizar la barra espaciadora para acelerar y la flecha "abajo" para frenar.

6.9.- Pantalla final (aún por integrar)



- Título:
Pantalla final (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. En él se recogerá el nombre del alumno/a, la fecha y los resultados de las diferentes interacciones realizadas.
- Evaluación:
Esta interacción no tiene evaluación en si misma. Tan sólo nos reflejará los resultados obtenidos en las diferentes interacciones realizadas.
- 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.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: Cómo me mola la videoconsola.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	¿Quién encesta más?						
2	Jugamos al paracaídas						
3	Frontenis						
4	Afina tu puntería						
5	El copión						
6	Apunta y dispara						
7	¡Que viene la bola!						
8	Una de carreras						
9	Diploma						

Ficha de recogida de información.

Ludos: Cómo me mola la videoconsola.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	¿Quién encesta más?	Jugamos al paracaídas	Frontenis	Afina tu puntería	El copión	Apunta y dispara	¡Que viene la bola!	Una de carreras	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											