

Guía didáctica

¡Perdidos en Ludoland!
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.- Qué siente cada uno.....	6
6.2.- Descubre al bromista.....	7
6.3.- Caras.....	8
6.4.- Dibujo.....	9
6.5.- Smileys o Emoticones.....	10
7.- Evaluación.....	11
7.1.- Criterios de evaluación.....	11
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	11
Ficha de Autoevaluación.....	12
Ficha de recogida de información.....	13

1.- Presentación.

- Título: "¡Perdidos en Ludoland!"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/b/03/index.html>
- Ciclo: Segundo de Educación Primaria
- Propósito general: Intentar que el alumnado reconozca, identifique y represente diferentes expresiones conductuales o emocionales utilizando las imágenes mostradas en las distintas interacciones y ser capaz de reproducirlas o crearlas en papel.
- Justificación: Las interacciones presentadas en este guión para el área de Educación Física del Primer Ciclo de la Educación Primaria se encuadran en los Bloques de Contenidos I. El cuerpo y la salud, II. Movimiento y salud y III. Los juegos. En el apartado "Contexto de integración curricular" se explica más detalladamente la relación con cada uno de los contenidos..

2.- Objetivos didácticos.

- Ser capaz de reconocer en las expresiones faciales y corporales mostradas diferentes estados de ánimo.
- Ser capaz de escoger los indicios corporales significativos para identificar a un personaje preciso.
- Representar gráficamente, por medio de trazos sencillos, distintos estados de ánimo.
- Representar, haciendo uso de diferentes grafías, con el PC diferentes estados de ánimo (smileys o emoticones).
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC.
- Colaborar en el adecuado desarrollo para la comprensión de mensajes.
- Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.

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

- Movimiento segmentario.
- Expresión gestual.
- Imitación gestual.
- Representación gráfica.

4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Con este objeto de aprendizaje se pretende ayudar a alcanzar los siguientes objetivos generales del área de Educación Física:

"7. Utilizar de forma creativa y autónoma los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento, valorando y realizando distintos tipos de actividades expresivas"

“8. Fomentar la comprensión lectora como medio de búsqueda e intercambio de información y comprensión de las normas del juego”

“9. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área”

Tendrá su mayor utilidad cuando se trabajen:

En el Bloque I. El cuerpo y la salud, los siguientes:

- 1. Percepción e interiorización de la independencia y relación existente entre los segmentos corporales.
- 2. Relaciones espaciales y temporales.
- 3. Coordinación dinámica general y segmentaria.
- 6. Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo.

En el Bloque II. Movimiento y salud los siguientes Contenidos:

- 7. Exploración y experimentación de las posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo, teniendo en cuenta sus partes, los sentidos, el ritmo y el espacio.
- 8. Valoración de los recursos expresivos de los compañeros

En el Bloque III. Los juegos, los siguientes:

- 3. Comprensión de las normas del juego a través de la lectura.

Relaciones con otras áreas.

Aunque está diseñado para el área de Educación Física, debido al carácter globalizador de la Etapa su uso puede ser perfectamente válido para ayudar a cumplir los objetivos de otras áreas como Educación Artística o Lengua, y puede ser también de aplicación con el alumnado con necesidades educativas especiales.

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.

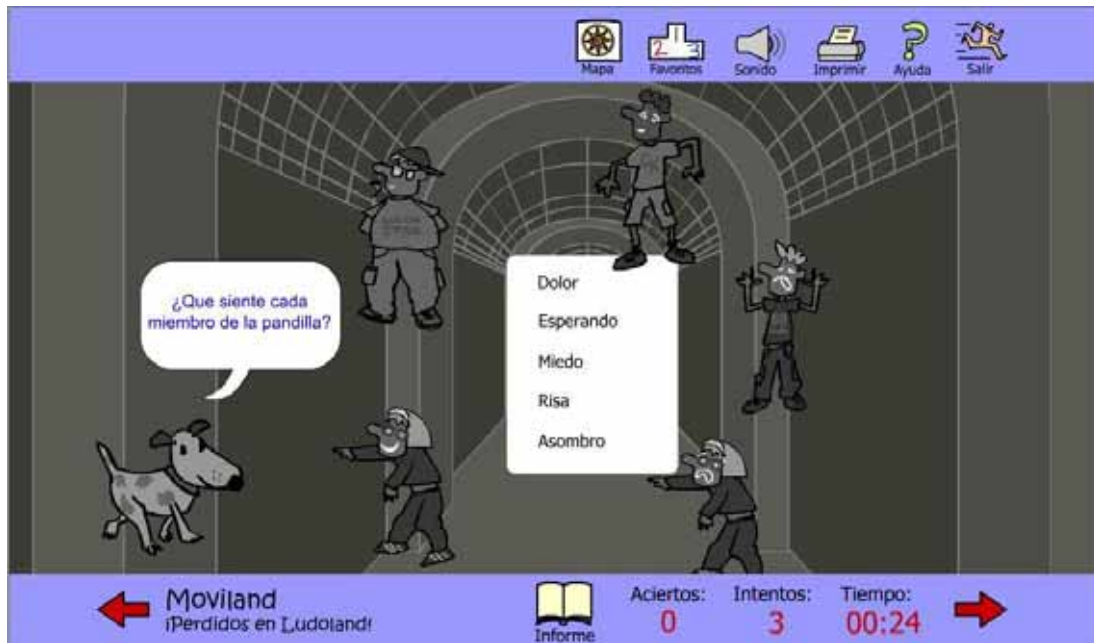
6.- Descripción de las interacciones.

6.0.- Bienvenida



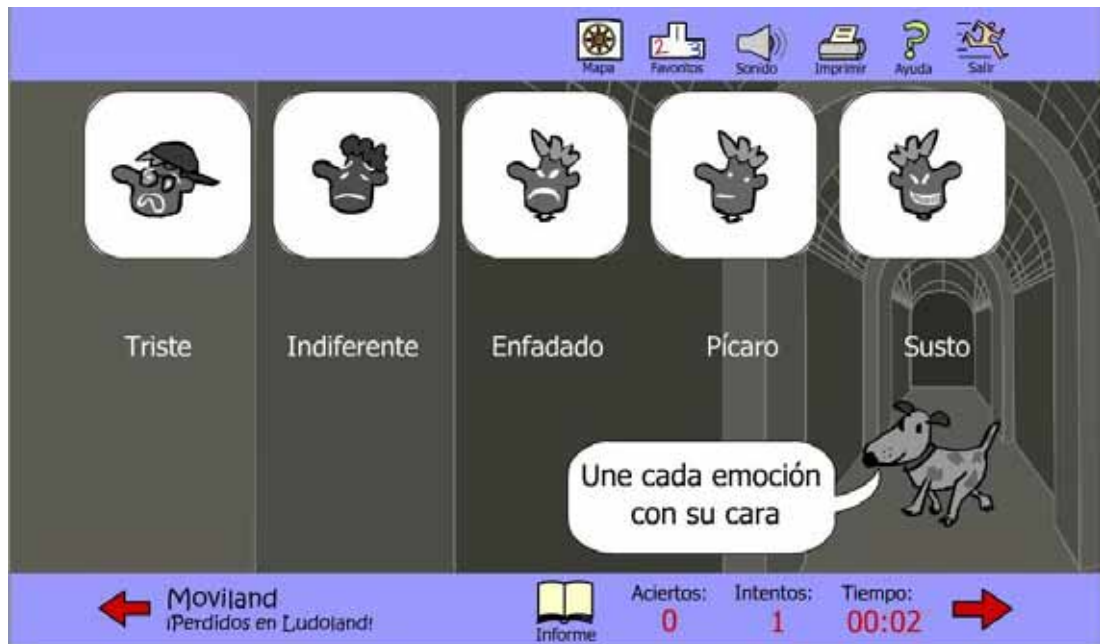
- Título:
Bienvenida.
- Objetivos didácticos:
 - Introducir en la historia que le sucede a la pandilla.
 - Despertar el interés en acceder al resto de las interacciones.
- Actividad:
Presentación del Objeto de aprendizaje. Invitación a realizar las otras actividades. Introducción a la historia.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
- Evaluación:
Smiley verde al entrar y visionarla toda. Roja si se avanza a la siguiente antes de terminar.
- 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 y la importancia de prestar atención a los diferentes textos de la historia.

6.1.- Qué siente cada uno



- Título:
Qué siente cada uno
- Objetivos didácticos:
Identificar la diferente actitud en cada uno de los personajes.
- Actividad:
Asociar cada actitud con el personaje correspondiente. Hay que hacer doble clic con el ratón sobre el personaje o sobre la actitud y arrastrar hasta la pareja correspondiente. Por cada miembro hay una actitud.
- Feedback de la interacción:
Siempre queda a la vista las indicaciones de "Káiser".
Al realizar una asociación errónea se oye el sonido de error, a partir del segundo error se sobre ilumina la correcta.
Sonido de acierto y error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación:
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta. Roja no intentar realizarla o no terminarla.

6.2.- Descubre al bromista



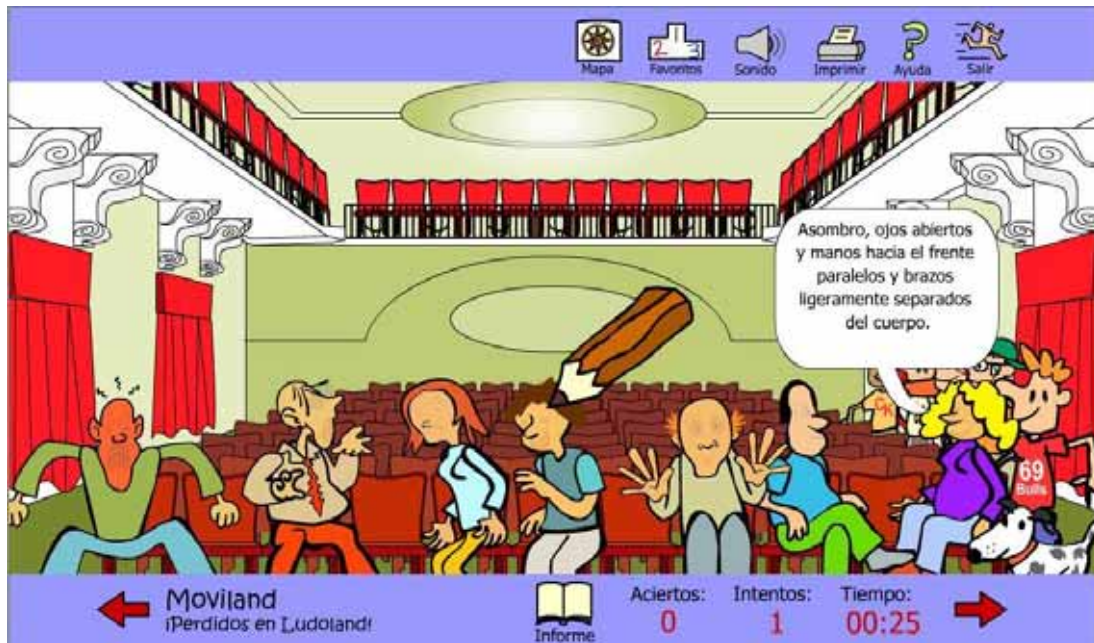
- Título:
Descubre al bromista.
- Objetivos didácticos:
 - Asociar cada cara con la emoción correspondiente.
 - Reforzar la capacidad para reconocer la posibilidad expresiva del gesto.
- Actividad:
Asociar cada emoción con la cara correspondiente. Hay que hacer doble clic con el ratón sobre la cara o sobre la emoción y arrastrar hasta la pareja correspondiente. Por cada cara hay una emoción.
- Feedback de la interacción:
Siempre queda a la vista las indicaciones de "Káiser".
Al realizar una asociación errónea se oye el sonido de error, a partir del segundo error se sobre ilumina la correcta.
Sonido de acierto y error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente; amarillo al no intentar realizarla o realizar bien 8 o 9 bien, rojo en el resto de los casos.

6.3.- Caras



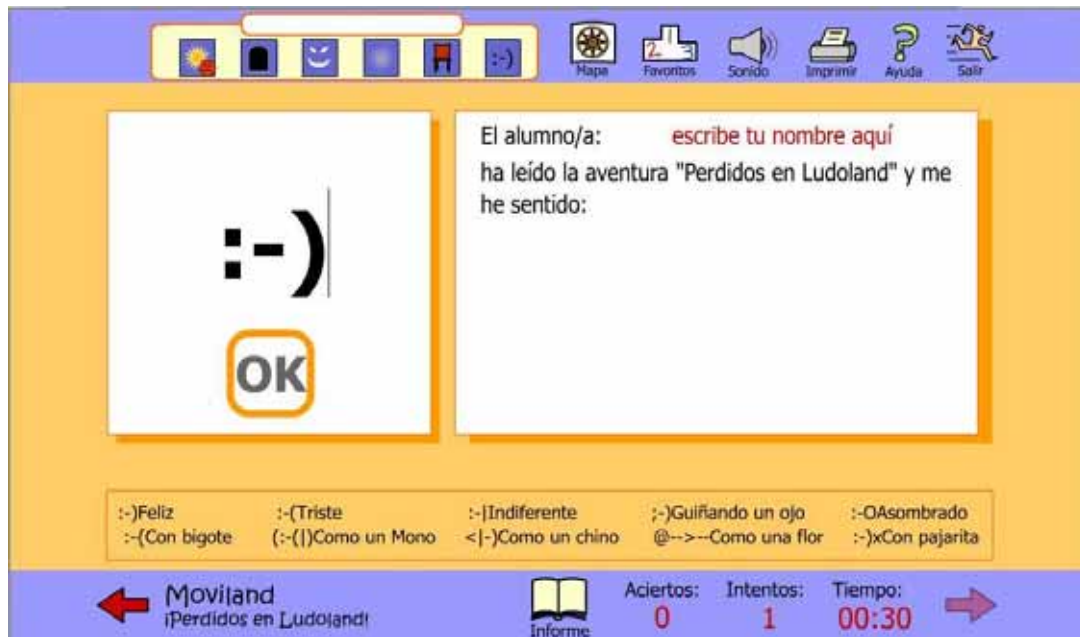
- Título:
Caras
- Objetivos didácticos:
- Identificar los distintos elementos gestuales para formar distintas expresiones faciales.
- Actividad:
Hay que completar a cada miembro de la pandilla con la expresión que pide (boca y ojos). Se selecciona con un doble clic de ratón la parte pedida y se arrastra hasta la cara, al llegar a esta se suelta.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción, vuelve a aparecer Káiser.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción.
- Evaluación:
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.4.- Dibujo



- Título:
Dibujo.
- Objetivos didácticos:
- Afianzar el reconocimiento de diferentes actitudes y emociones.
- Actividad:
Simulación de que dibujamos las diferentes expresiones. Hay que identificar con un clic en la cara del personaje definido.
- Feedback de la interacción:
Si se solicita ayuda se repite el mensaje de presentación de la interacción.
Si no es correcto el personaje seleccionado pasa al siguiente.
Diferentes sonidos para el acierto y el error.
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

6.5.- Smileys o Emoticones



- Título:
Smiley o Emoticones
- Objetivos didácticos:
 - Informar de la realización de la actividad.
 - Obtener un recuerdo de la realización de la actividad.
 - Iniciar en otra representación gráfica de la expresión los Emoticones o smileys.
- Actividad:
Completar con el nombre y realizar un smiley de los propuestos. Para hacerlo hay que hacer clic en la parte izquierda de la pantalla y escribir el smiley escogido utilizando el teclado.
- Feedback de la interacción.
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción. Posibilidad de imprimir el recuerdo.
- Evaluación.
Se recoge el informe de las actividades realizadas y una representación del smiley realizado.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Intentar realizar las interacciones y resultados obtenidos en cada una de ellas.

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 ella.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: ¡Perdidos en Ludoland!.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Qué siente cada uno						
2	Descubre al bromista						
3	Caras						
4	Dibujo						
5	Smileys o Emoticones						

Ficha de recogida de información.

Ludos: ¡Perdidos en Ludoloand!.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Qué siente cada uno	Descubre al bromista	Tapando huecos	Caras	Dibujo	Smileys o Emoticones
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								