

# Guía didáctica

**TITULO: "JUEGO LIMPIO"**

Proyecto Ludos

Educación Física  
Educación Primaria

## 1.- Presentación.

- Título: "Juego limpio"
- URL: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/b/05/index.html>
- Ciclo: Segundo Ciclo de Educación Primaria
- Propósito general: aprender a través del juego a reconocer y respetar las normas de convivencia
- Justificación: el área de educación física contempla una actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución pacífica de conflictos en la realización de los juegos. Valoración del juego como desarrollo de la actividad física, como medio de disfrute, de relación con los demás y de empleo del tiempo libre. Por lo que es necesario reafirmar conductas positivas, no discriminatorias, no violentas en las que los alumn@s asimilen la importancia del juego limpio en la actividad física. Siendo este punto de vista interesante para llevar conjuntamente a todos los aspectos de la vida.

## 2.- Objetivos didácticos.

- Valorar la importancia del juego limpio en todo tipo de actividad física.
- Utilizar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física:
- Conocer lo que significa la deportividad y el juego limpio.
- Valorar la solidaridad.
- Respetar las reglas del juego y las decisiones de los jueces.
- Aprender a ganar y perder.
- Conocer las limitaciones propias para valorar el esfuerzo de otros.
- Valorar la actividad física como medio para pasarlo bien, aprender y divertirse.
- Oponerse a la violencia, aprender a resolver situaciones conflictivas con el diálogo y la lógica.

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

- Reconocimiento de las conductas deportivas y no deportivas.
- Identificación de las características de un jugador deportivo.
- Conocimiento de los principios que rigen el fair play.
- Reconocimiento de las conductas deportivas y no deportivas a través de la realización de las tareas de las interacciones.
- Identificación de las características de un jugador deportivo a través de la comparación entre conductas deportivas/no deportivas.
- Realización de actividades físico-deportivas teniendo en cuenta los principios del fair play. Respeto por las reglas del juego.
- Valoración de la importancia del respeto a los adversarios y compañeros en la práctica físico-deportiva.

- Valoración de la actividad física dentro del respeto a las reglas y el juego limpio.

#### 4.- Materiales mínimos necesarios.

Hardware:

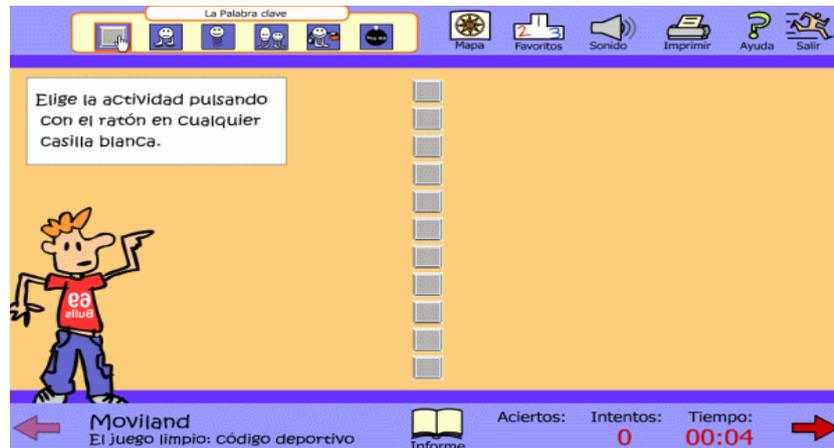
- **Requisitos mínimos:** Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs.
- **Requisitos recomendados:** Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.

Software

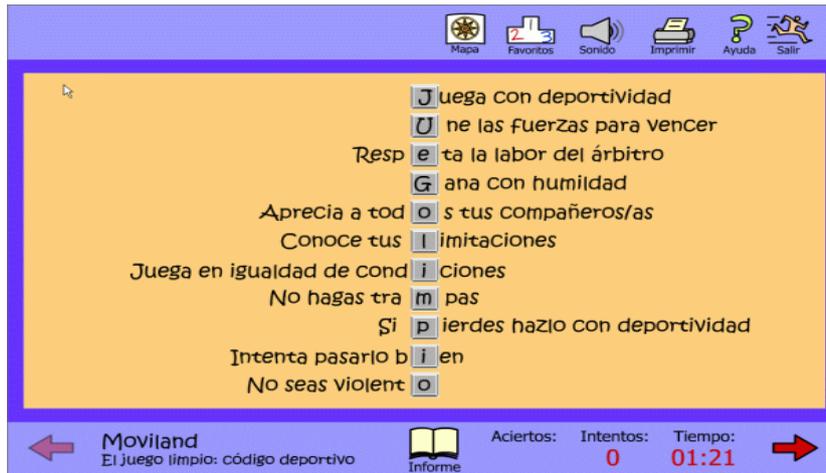
Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.

### 5-Actividades

#### 5.1. La palabra clave



Pantalla de presentación en la que se pueden ver botones de color gris que nos dan acceso a las distintas actividades. Al completar dichas actividades se conseguirá una o varias frases y en particular unas letras que una vez hechas correctamente todas las actividades de la unidad completarán la palabra clave de la unidad “JUEGO LIMPIO”

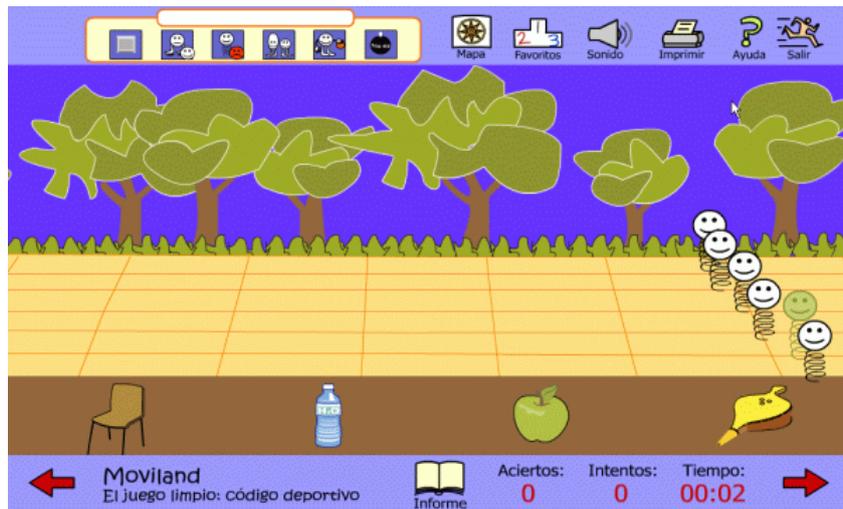


### 5.2.- Trampas no



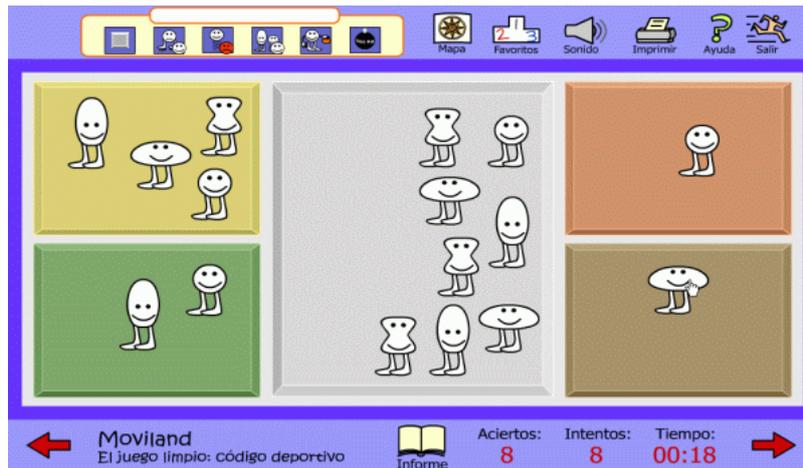
- Título:  
Trampas no
- Actividad:  
Consiste en descubrir las trampas que realizan los emoticones para sacar ventaja o molestar al resto de los participantes
- Feedback de la interacción:  
Pinchar con el ratón sobre el emoticón que comete la infracción
- Evaluación.  
Cada interacción evaluativa tiene 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.- Conoce tus limitaciones



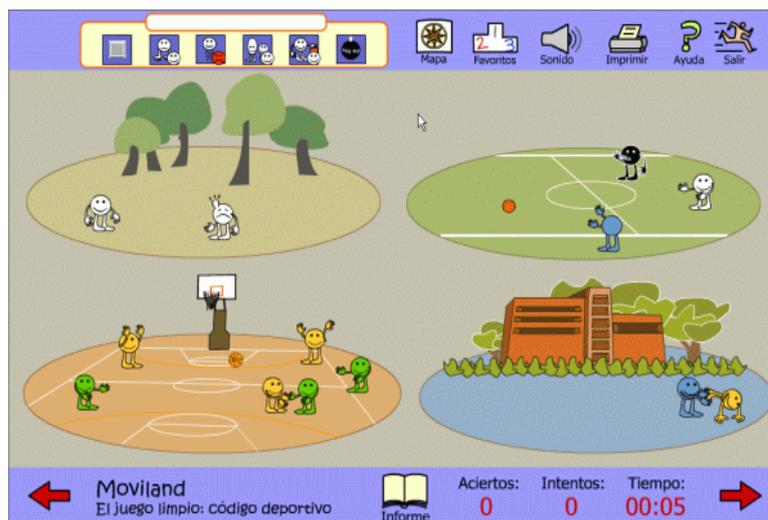
- **Título:**  
Conoce tus limitaciones
- **Actividad:**  
Consiste en observar el color de cada emoticón saltarín detectando su limitación o necesidad y ofrecerle agua, aire, descanso o alimento para superar su momento de crisis. Debemos procurar llegar a meta con el mayor número posible de emoticones, al menos cuatro para superar la prueba.
- **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.- Equipos iguales



- Título:  
Equipos iguales
- Actividad:  
Se trata de que el alumnado reparta los emoticones en cuatro equipos equilibrados atendiendo a las características físicas de cada formación
- 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.- Del dicho al hecho

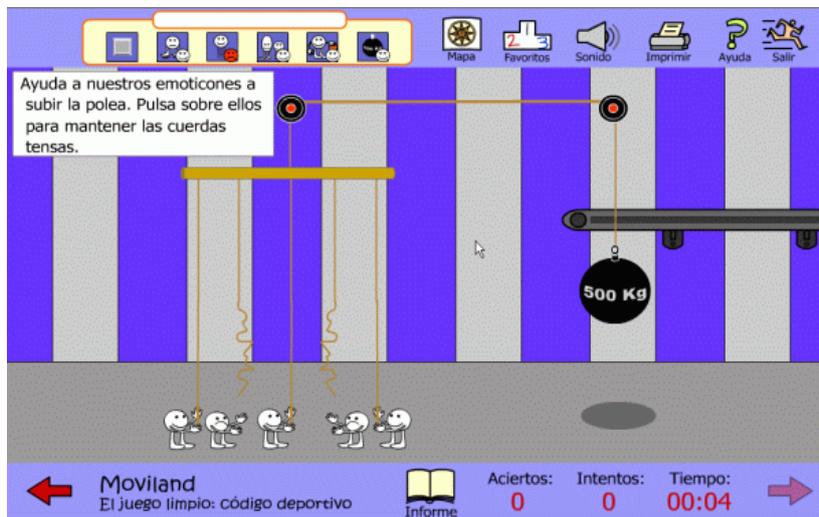


- Título:  
Del dicho al hecho
- Actividad:

Consiste en descubrir en cada escenario la frase o frases correctas. Una vez logradas automáticamente vuelve a la pantalla inicial y elegimos un nuevo escenario.

- 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.- La polea.



- Título:**  
La polea
- Actividad:**  
Consiste en lograr que los emoticones tirando de las cuerdas consigan subir la pesa hasta la plataforma. Cuando un emoticón desfallece pulsamos sobre el para que coja fuerza y siga tirando.
- 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

## 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: Juego limpio

Alumno/a: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Tiempo invertido
		☺ Bien	☺ Suficiente	☹ Necesito Mejorar	
1	La palabra clave				
2	Trampas no				
3	Conoce tus limitaciones				
4	Equipos iguales				
5	Del dicho al hecho				
6	La polea				

FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Nº	Alumno/a	L a p a l a b r a  c l a v e	T r a m p a s  n o	C o n o c e  t u s	L i m i t a c i o n e s	E q u i p o s  i g u a l e s	D e l  d i c h o  a l  h e c h o	L a  p o l e a
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								