

Guía didáctica

El templo de los siete amuletos 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.- Presentación.....	5
6.1.- La isla del tesoro.....	6
6.2.- La mina misteriosa.....	7
6.3.- El poder del dominó.....	8
6.4.- El rayo cósmico.....	9
6.5.- La gran escapada.....	10
6.6.- Misión imposible.....	11
6.7.- Olimpiadas en la Antigua Grecia.....	12
6.8.- Enhorabuena.....	13
7.- Evaluación.....	14
7.1.- Criterios de evaluación.....	14
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	14
Ficha de Autoevaluación.....	15
Ficha de recogida de información.....	16

1.- Presentación.

- Título: "El templo de los siete amuletos"
- <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/b/07/index.html>
- Ciclo: Segundo de Educación Primaria
- Propósito general: Desarrollar la comprensión de reglas y el pensamiento estratégico a través del uso de las T.I.C.
- Justificación: Las distintas interacciones presentadas dentro de este objeto de aprendizaje titulado "**EL TEMPLO DE LOS SIETE AMULETOS**" hacen que lo podamos encuadrar en los diferentes bloques de contenidos del currículo oficial de la **LOCE** para el segundo ciclo de Educación Primaria en el área de Educación Física.

2.- Objetivos didácticos.

- Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, ordenación de secuencias, etc.
- Utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.
- Utilizar las T.I.C. como recurso de apoyo al área.

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

- Comprensión de reglas y pensamiento estratégico. Resolución de diferentes juegos de estrategia básica en los que prima la toma de decisiones por parte del alumno/a.

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.
- Orientación espacial en relación a sí mismo, a los demás y a los objetos orientados.
- Mejora de la orientación espacial y la lateralidad a través del uso de las T.I.C.
- Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo.

Bloque II:

- Control y dominio del movimiento incidiendo más en los mecanismos de ejecución.

Bloque III:

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

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 comprensión de reglas y el pensamiento estratégico, 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.- Presentación



- Título:
Presentación.
- Objetivos didácticos:
Despertar el interés del alumnado por la realización de la actividad.
- Actividad:
Pantalla de inicio de las diferentes interacciones que forman el Objeto de Aprendizaje. Cada una es accesible, también, pulsando sobre los diferentes iconos de la botonera superior.
- Feedback de la interacción:
Al pinchar con el puntero del ratón sobre alguno de los iconos de la rueda comienzan las interacciones propiamente dichas.
- 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.- La isla del tesoro.



- Título:
La isla del tesoro.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, ordenación de secuencias, etc.
Utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.
- Actividad:
La actividad consiste en resolver 4 actividades habiendo leído previamente las explicaciones de uno de los miembros de la pandilla referentes a la definición de los problemas y objetivos a conseguir.
Las diferentes actividades están colocadas en orden y sólo se podrá acceder a ellas tras la resolución satisfactoria de la anterior.
- Feedback de la interacción:
Visionado de los movimientos de los personajes en tiempo real.
Visionado del número de intentos y tiempo dedicado.
- Evaluación:
La actividad se considera superada cuando el alumno resuelve el cuarto nivel.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la conveniencia de leer detenidamente las instrucciones de pantalla antes de comenzar los movimientos de los personajes.

6.2.- La mina misteriosa.



- Título:
La mina misteriosa
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.
- Actividad:
La actividad consiste en descubrir, haciendo clic en los diferentes cuadros, los nueve trozos del amuleto escondido, procurando no hacer clic sobre los propios trozos del mismo (se trata de un juego similar al "busca minas" de Windows).
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de trozos encontrados y restantes.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Resolver el juego de forma satisfactoria.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la conveniencia de fijarse bien en el número que sale al hacer clic en el cuadrado pues indicará si alrededor del mismo hay o no algún trozo de amuleto.

6.3.- El poder del dominó.



- Título:
El poder del dominó
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.
- Actividad:
La actividad consiste en colocar una serie de fichas de dominó, dispuestas en dos niveles diferentes, de forma que casen todas y no sobre ninguna. En caso de que sea necesario rotar alguna ficha la arrastraremos hasta el botón "rotar ficha" y una vez allí haremos un clic.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de nivel, del de aciertos y del de intentos.
- Evaluación:
- Número de niveles superados.
Smiley verde si se superan los dos niveles.

6.4.- El rayo cósmico.



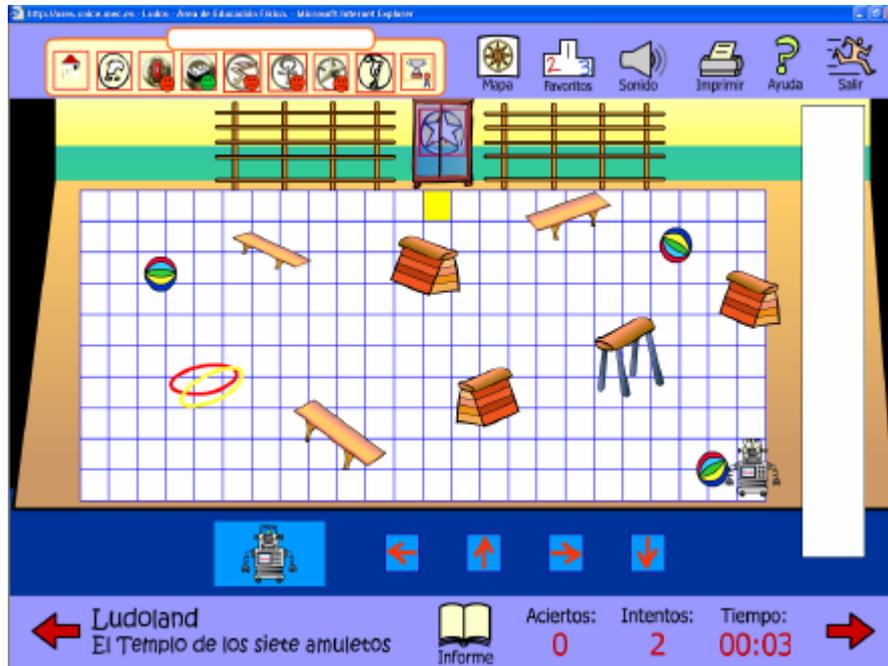
- Título:
El rayo cósmico.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias y velocidades.
- Actividad:
La actividad consiste “disparar” un haz de luz, utilizando la barra espaciadora, cada vez que creamos que “Káiser” está en el centro de la plataforma. Para pasar a la siguiente actividad hay que conseguirlo tres veces.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Smiley verde si se acierta en tres ocasiones.

6.5.- La gran escapada.



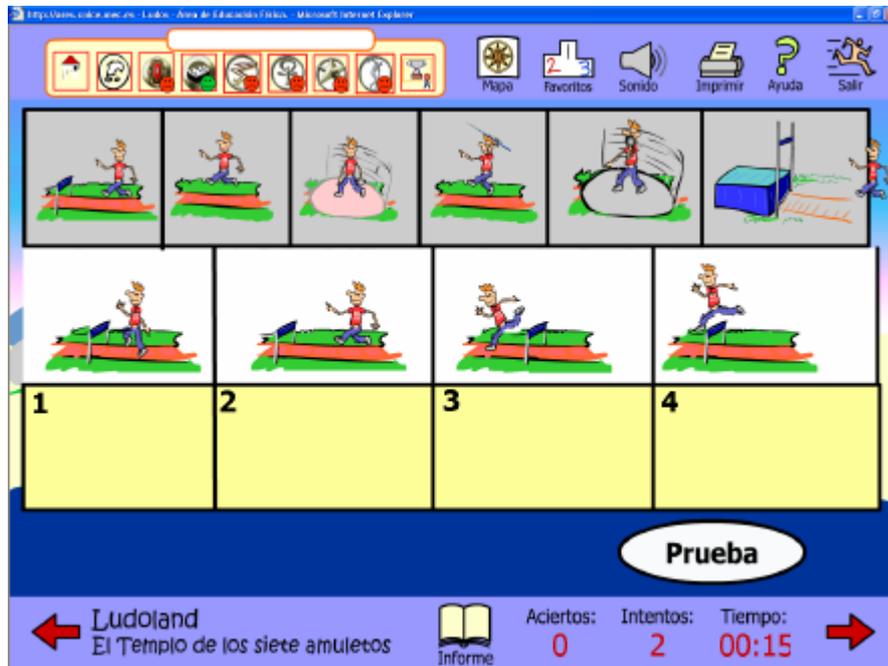
- Título:
La gran escapada.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: ordenación de secuencias.
- Actividad:
La actividad consiste en construir, en dos niveles diferentes y librando los obstáculos, una "tubería de escape" desde Káiser hasta el lado opuesto (cuadrado amarillo) utilizando para ello los diferentes bloques que aparecen en pantalla.
En el primer nivel no hay límite de piezas. En el segundo el número de piezas a utilizar es fijo (12).
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Visionado de ayuda al clicar sobre el icono correspondiente.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de niveles superados.
Smiley rojo si no acaba el recorrido y verde si supera ambos niveles.

6.6.- Misión imposible.



- Título:
Misión Imposible.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, ordenación de secuencias, etc.
Utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.
- Actividad:
El ejercicio hacer que el robot llegue a la puerta indicándole cuantos cuadros se tiene que mover a derecha, izquierda, arriba o abajo.
Para ello hay que utilizar las flechas de la parte inferior de la pantalla y, una vez indicado cuantos cuadros se tiene que mover, hacer clic en la imagen del robot de la izquierda.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
- Llegar a la puerta con el menor número de errores posible.
Smiley verde si llega a la puerta.

6.7.- Olimpiadas en la Antigua Grecia.



- Título:
Olimpiadas en la antigua Grecia.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: ordenación de secuencias.
- Actividad:
La actividad consiste en elegir una de las seis actividades de la banda superior y ordenarla secuencialmente en el tiempo pinchando y arrastrando cada uno de los dibujos a los rectángulos de la parte inferior.
- 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.
Visionado de la secuencia resuelta al hacer clic en "prueba"
- Evaluación.
Número de secuencias realizadas correctamente.
Smiley verde si realiza correctamente las seis secuencias.

6.8.- Enhorabuena.

ACTIVIDAD	ACIERTOS	INTENTOS	TIEMPO
La Isla del Tesoro			
La Mina Misteriosa			
El Poder del Dominó			
El Rayo Cósmico			
La Grad Escapada			
Misión Imposible			
Olimpíadas en la Antigua Grecia	6	2	01:15

Ludoland
El Templo de los siete amuletos

Informe Aciertos: 0 Intentos: 2 Tiempo: 00:00

- Título:
Enhorabuena
- 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.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.
- Ser capaz de resolver situaciones problema utilizando las diferentes capacidades motrices (apreciación de distancias, velocidades, ordenación de secuencias, etc.) y de utilizar el pensamiento estratégico para la resolución de diferentes situaciones problema.

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:
Presentación		1	
Presentación			
La Isla del Tesoro			
La Mina Misteriosa			
El Poder del Dominó			
El Rayo Cósmico			
La Gran Escapada			
Misión Imposible			
Olimpiadas en la Antigua Grecia	6	2	01:15

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: El templo de los siete amuletos.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Acertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Presentación						
1	La isla del tesoro						
2	La mina misteriosa						
3	El poder del dominó						
4	El rayo cósmico						
5	La gran escapada						
6	Misión imposible						
7	Olimpiadas en la a. Grecia						
8	Enhorabuena						

Ficha de recogida de información.

Ludos: El templo de los siete amuletos.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Presentació	La isla del tesoro	La mina misteriosa	El poder del dominó	El rayo cósmico	La gran escapada	Misión imposible	Olimpiadas	Enhorabuena
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										