

Guía didáctica

Título: “No pierdas el norte”

Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria

Índice

1.- Presentación.....	3
2.- Objetivos didácticos.....	3
3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).....	3
4.- Contexto de integración curricular.....	4
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	4
Relaciones con otras áreas.....	4
5.- Materiales mínimos necesarios.....	4
Hardware:.....	4
Software.....	5
6.1. Bienvenida.....	5
6.2.- En el parque 1.....	6
6.3.- En el parque 2.....	7
6.4.- La brújula-Partes.....	8
6.5.- Calcular el Rumbo.....	9
6.6.- Trazar el rumbo.....	10
6.7.- Carreras de orientación.....	12
6.8.- Símbolos y señales.....	13
6.9.- Perfil geográfico.....	14
7.- Evaluación.....	¡Error! Marcador no definido.
7.1.- Criterios de evaluación.....	14
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	15
Ficha de Autoevaluación.....	16
FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN.....	17

1.- Presentación.

- Título: "No pierdas el norte"
- URL: http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/04/index_.html
- Ciclo: Tercer Ciclo de Educación Primaria
- Propósito general: Desarrollo de la apreciación y discriminación de las nociones espaciales/temporales
- Justificación: Las carreras de orientación y desplazamientos en distintos medios suponen un centro de interés atractivo para los niños y mediante las actividades propuestas se espera que los alumnos y alumnas del 3º ciclo puedan mejorar y desarrollar capacidades motrices tales como las nociones espaciales y temporales, los desplazamientos y resolución de problemas.

2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Desarrollar la orientación espacio-temporal.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la capacidad de cooperación y de trabajo en grupo.
- Utilizar para la resolución de problemas las habilidades y destrezas motrices finas, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones.

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

- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través de las TICs
- Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Orientación espacio-temporal en las actividades desarrolladas.
- Conocimiento de las posibilidades corporales (sensoriales y motrices)
- Conocimiento y afianzamiento de la orientación espacio-temporal.
- Resolución de problemas motrices básicos mediante la representación mental del movimiento.
- Conocimiento de los procedimientos básicos de orientación en el espacio a través de la resolución de las tareas propuestas por las interacciones informáticas.
- Valoración de las TICs como medio de exploración, descubrimiento y aprendizaje tanto en el entorno escolar como en el extraescolar.
- Respeto a los distintos ritmos de aprendizaje y/o ejecución de los compañeros/as.
- Actitud favorable por el uso de las TICs como medio complementario en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

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

- Nociones asociadas a relaciones espacio-temporales.
- Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo en situaciones reales de juego.

Bloque II

- Control y dominio del movimiento, incidiendo en los mecanismos de decisión y de control.
- Manipulación correcta y destreza en el manejo de objetos propios del entorno escolar y extraescolar.
- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones nuevas o entornos desconocidos.
- Desarrollo de la capacidad de cooperación y de trabajo en grupo.

Bloque III

- Comprensión de las normas de los juegos deportivos a través de la lectura.
- Uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como medio para recabar información, intercambiar experiencias y elaborar documentos relativos al área.
- Organización y participación en diferentes tipos de juegos y actividades recreativas o deportivas, en su 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

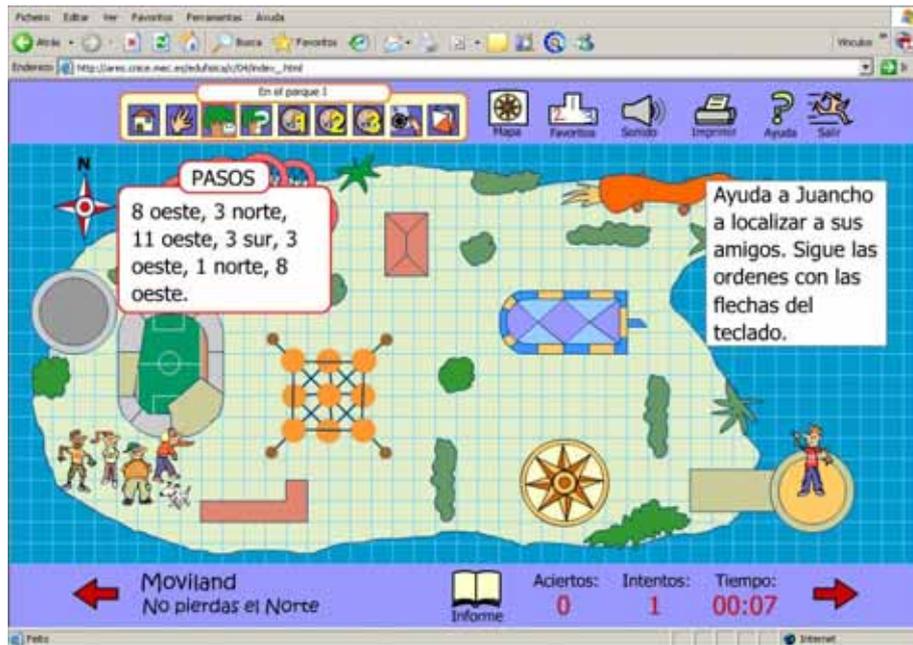
Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.

6.1. Bienvenida



Pantalla de presentación en la que se pueden ver las distintas actividades a las que podremos acceder a través de la aplicación “No pierdas el norte”.

6.2.- En el parque 1



- Título:
En el parque 1
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacio-temporal.
Desarrollar la coordinación oculo-manual.
Desarrollar capacidades para interpretar y orientarse con mapas.
- Actividad:
Consiste en escuchar (leer) ordenes que nos indicarán los pasos o cuadrículas que tiene dar Juancho por el parque hasta llegar junto a los miembros de la pandilla. (norte, sur, este, oeste). El alumnado escucha la ruta, y con las flechas o con el ratón coloca el personaje en el cuadro correspondiente.
- Feedback de la interacción:
La actividad propone la dirección del movimiento que tiene que realizar el alumnado. (3 pasos este,....., 5 pasos sur....)
- 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 con dos errores
ROJO: Ha tenido más de dos errores
- Sugerencias didácticas:
Incidir en la representación en 2D de mapas, en la utilización de leyendas, símbolos e iconos para simplificar la realidad tridimensional.

6.3.- En el parque 2



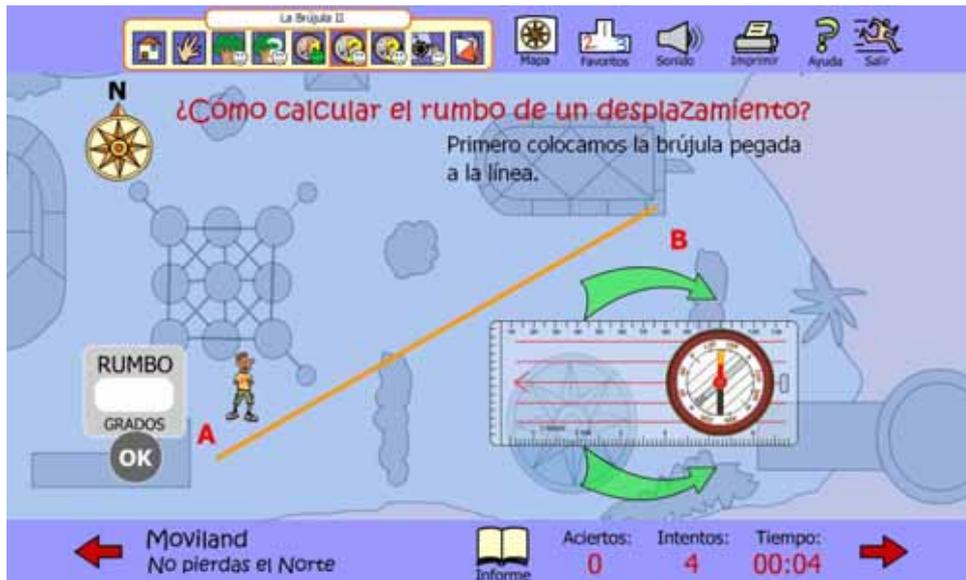
- Título:
En el parque 2
- Objetivos didácticos:
Desarrollar la orientación espacio-temporal.
Desarrollar la coordinación oculo-manual.
Desarrollar capacidades para interpretar y orientarse con mapas.
Resolver situaciones problemáticas simuladas utilizando las capacidades motrices.
- Actividad:
Consiste en teclear las órdenes con pasos (cuadrículas) y rumbos (norte, sur, este, oeste) para ayudar a desplazar a Juancho por el parque hasta llegar junto a los miembros de la pandilla. El alumnado introduce las órdenes (rumbo y pasos) con el teclado en el lugar correspondiente y el muñeco se desplaza automáticamente al pinchar en OK.
- Feedback de la interacción:
El alumnado al introducir la orden (pasos y rumbo) y aceptando, si cae en un cuadro con objeto (fuente, árbol,...) será un error y volverá al cuadro de partida. A los tres errores totales volverá al inicio de la pantalla
- 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 con dos errores
ROJO: Ha tenido más de dos errores
A los tres errores totales volverá al inicio de la pantalla
- Sugerencias didácticas:
Incidir en la representación en 2D de mapas, en la utilización de leyendas, símbolos e iconos para simplificar la realidad tridimensional.

6.4.- La brújula-Partes



- Título:
La brújula-Partes
- Objetivos didácticos:
 - Conocer la brújula y sus partes.
- Actividad:
Se trata de que el alumnado en esta primera pantalla sobre la brújula conozca sus partes y pueda manipularla: la desplace y gire, mueva su limbo y observe como la aguja imantada aunque se mueve, termine siempre por indicar el norte.
- Feedback de la interacción:
El alumnado pasará el ratón por encima de la brújula y podrá ver información sobre cada parte que la componen.
- Evaluación:
Manipulando con el ratón y las flechas tendremos que calcular un rumbo propuesto.
BLANCO-ha pasado pero no terminó la actividad
VERDE: Logró resolver la actividad
- Sugerencias didácticas:
El profesorado puede repartir brújulas a los [alumn@s](#) para que la puedan manipular físicamente e identifiquen las partes que están viendo en pantalla.

6.5.- Calcular el Rumbo



- Título:
La Brújula-Calcular el Rumbo
- Objetivos didácticos:

Aprender a calcular el rumbo de un desplazamiento en el mapa.

- Actividad:
Se trata de enseñar al alumnado a calcular el rumbo de un desplazamiento en el mapa. Primero se le muestra la forma de calcularlo y luego se le pide al alumno que lo calcule él.
- Feedback de la interacción:
El alumnado visionará la explicación donde se le muestra la forma de calcular el rumbo de una trayectoria. Posteriormente podrá aplicar lo aprendido calculando sobre la pantalla el rumbo de una trayectoria dada. Colocará la brújula junto a la línea, girará el limbo hasta que se superponga la aguja imantada sobre la flecha orientadora del limbo, y escribirá los grados de la trayectoria.
- Evaluación:
Manipulando con el ratón y las flechas tendremos que trazar un rumbo propuesto.
BLANCO-ha pasado pero no terminó la actividad
VERDE: Logró resolver la actividad
- Sugerencias didácticas:
El alumnado puede practicar sobre el papel el cálculo del rumbo sobre un mapa utilizando una brújula.

6.6.- Trazar el rumbo.



- Título:
La Brújula- Trazar el rumbo.

- Objetivos didácticos:

Aprender a trazar el rumbo de un desplazamiento en el mapa.

- Actividad:

Se trata de darle al alumnado un rumbo en grados y que sean ellos los que tracen dicho rumbo en el mapa a partir de un punto inicial.

- Feedback de la interacción:

El alumnado visionará la explicación donde se le muestra la forma de trazar una trayectoria dados los grados de un rumbo. Posteriormente podrá aplicar lo aprendido trazando sobre la pantalla una trayectoria a partir de un punto inicial y los grados de un rumbo. Girará el limbo hasta marca los grados correspondientes. Colocará la brújula con un borde en el punto A. Girará con los cursores la brújula hasta que se superpongan la aguja imantada y la flecha orientadora.

- Evaluación:
Manipulando con el ratón y las flechas tendremos que orientar un plano

BLANCO-ha pasado pero no terminó la actividad

VERDE: Logró resolver la actividad

- Sugerencias didácticas:

El alumnado puede practicar sobre el papel el trazado del rumbo sobre un mapa utilizando una brújula.

6.7.- Orientar el plano



- Título:
Orientar el mapa
- Objetivos didácticos:
 - Comprender la necesidad de orientar el plano para situarse correctamente en el espacio real.
 - Aprender a utilizar referencias para orientar el plano.
 - Utilizar la brújula en la orientación de plano.
- Actividad:

Interacción donde el alumno observa como se orienta un plano y luego tiene el que orientarlo.
- Feedback de la interacción:

Después de observar y comprender como se orienta el plano será el alumnado quien mediante ratón y flechas deberá hacer una actividad de orientar un plano o mapa
- Evaluación:

Manipulando con el ratón y las flechas tendremos que orientar un plano

BLANCO-Ha pasado pero no terminó la actividad
VERDE: Logró resolver la actividad
- Sugerencias didácticas:

El alumnado puede practicar sobre el papel la orientación sobre un mapa utilizando una brújula.
El alumnado debería tratar de orientar planos del recinto escolar con y sin ayuda de la brújula

6.8.- Carreras de orientación



- Título:
Carreras de orientación.
- Objetivos didácticos:
 - Conocer las características y los materiales utilizados en las carreras de orientación
- Actividad:

Consiste en una carrera en la que trataremos de localizar unas balizas con un orden determinado y cubrir una ficha que tendremos que entregar en la meta. Para realizarla nos entregan un mapa, una ficha y también podemos utilizar una brújula.
- Feedback de la interacción:

El alumnado visionará la explicación donde se le muestran las características de una carrera de orientación. Posteriormente podrá aplicar lo aprendido cubriendo la ficha entregada para resolver la interacción. Podrá ayudarse del mapa y opcionalmente de una brújula.
- Evaluación:
No evaluativo
- Sugerencias didácticas:

Poner a disposición del alumnado distinto material de orientación: planos y mapas, balizas, pinzas, fichas y explicar su cometido.

6.9.- Símbolos y señales



- Título:
Símbolos y señales
- Objetivos didácticos:
 - Conocer los símbolos y señales de los mapas.
- Actividad:

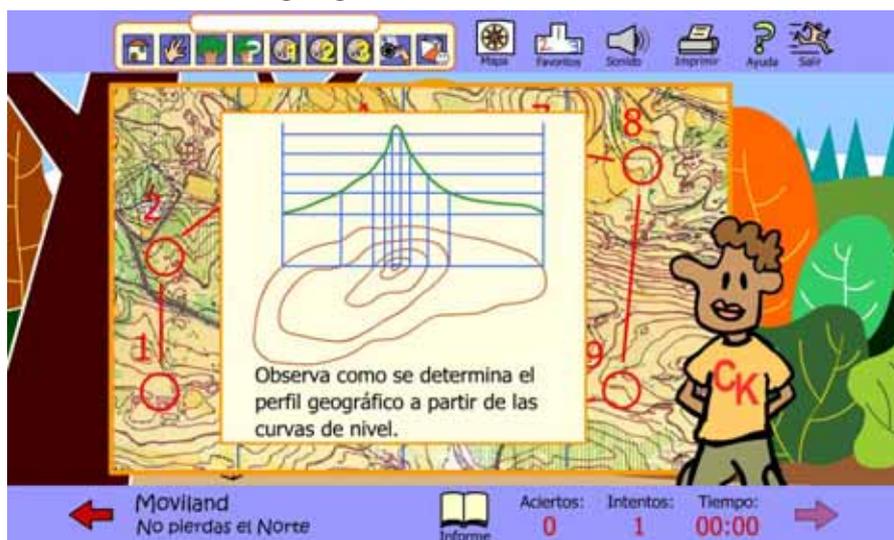
Interacción donde el alumnado visionará la explicación donde se le muestran los símbolos del mapa de orientación, que en la siguiente tarea tendrá que identificar.
- Feedback de la interacción:

El alumnado visionará la explicación donde se le muestran los símbolos del mapa de orientación, que mediante la pinza tendrá que identificar.
- Evaluación:

No evaluativo
- Sugerencias didácticas:

Elaborar distintos planos del recinto escolar y de la propia aula o gimnasio utilizando símbolos convencionales o imaginarios.

6.10.- Perfil geográfico



- Título:
Perfil geográfico
- Objetivos didácticos:
 - Comprender el significado de las curvas de nivel y la relación que tienen con el perfil del terreno.
- Actividad:
Interacción donde el alumno observa como se construye el perfil de una montaña, mediante la composición de curvas de nivel.
- Feedback de la interacción:
Explicación de la interacción y construcción del perfil de la montaña en pasos sucesivos.
- Evaluación:
Actividad en la que el alumnado asociará distintos perfiles propuestos a las montañas dibujadas.
- Sugerencias didácticas:
Proponer al alumnado actividades en las que tenga que descubrir perfiles de la superficie de un determinado lugar de un plano.

7.1.- 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.

7.2.- 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: Moviendo la vida.

Alumno/a: _____

Fecha: _____

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Tiempo invertido
		☺ Bien	☺ Suficiente	☹ Necesito Mejorar	
1	Bienvenida				
2	En el parque I				
3	En el parque II				
4	La brújula				
5	Calcular rumbo				
6	Trazar rumbo				
7	Orientar el mapa				
8	Carreras de orientación				
9	Símbolos y señales				
10	Perfil geográfico				

FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Grupo: _____ Fecha: _____

Nº	Alumno/a	Bienvenida	En el parque I	En el parque II	La brújula	Calcular rumbo	Trazar rumbo	Orientar el mapa	Carreras de orientación	Símbolos y señales	Perfil geográfico
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											