

# Guía didáctica

Los misterios del cuerpo humano  
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.- Clic para aprender.....	6
6.2.- Cada parte tiene su nombre.....	7
6.3.- Todas las piezas en su sitio.....	8
6.4.- Teclas y nombres.....	9
6.5.- Sopa de letras.....	10
6.6.- Acciones cotidianas.....	11
6.7.- Memoria corporal.....	12
6.8.- Diploma.....	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: "Los misterios del cuerpo humano"
- URL: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/00/index.html>
- Ciclo: Primero de Educación Primaria
- Propósito general: estudio de las diferentes partes del cuerpo humano través de diferentes juegos de lectoescritura, relación puzzles y atención.
- Justificación: El conocimiento de las diferentes partes del cuerpo humano es una tarea que admite un claro tratamiento didáctico dentro del área de Educación Física. En esta unidad se presentan diferentes actividades de carácter lúdico que llevarán al alumno/a a un conocimiento más detallado de su propio cuerpo.

## 2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las TT. I. C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo en si mismo y en los demás.
- Conocer y diferenciar los sentidos.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.

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

- Percepción e identificación del propio cuerpo.
- Percepción e identificación de los sentidos.
- Los huesos y las articulaciones.

## 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 primer ciclo de Educación Primaria.

#### Bloque I:

- Utilización, percepción y representación del propio cuerpo.
- Las posibilidades corporales: sensoriales, expresivas y motrices.
- Mejora de la orientación espacial y la lateralidad a través del uso de las TT. I. C.

#### Bloque II:

- Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar.
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las TT. I. C.

#### Relaciones con otras áreas.

Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el área de Conocimiento del Medio, teniendo en cuenta el importante trabajo que el alumno/a desarrollará en el campo del conocimiento del propio cuerpo. También es importante su relación con el área de Lengua Castellana debido al propio desarrollo de las diferentes interacciones que componen el Objeto de Aprendizaje, basadas, en gran medida, en la lectura comprensiva y la escritura.

## 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 acceso de las diferentes interacciones que forman el Objeto de Aprendizaje. Se inicia la secuencia pulsando sobre el botón "mano" o pinchando sobre el lápiz de la botonera superior.
- Feedback de la interacción:  
Al 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.- Clic para aprender



- Título:  
Clic para aprender
- Objetivos didácticos:  
Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo en si mismo y en los demás.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en ir explorando con el puntero del ratón el cuerpo del personaje. Cada vez que encontremos una parte importante veremos su nombre en pantalla a la vez que se escuchará el audio correspondiente.
- Feedback de la interacción:  
Visionado del nombre de las diferentes partes del cuerpo en tiempo real.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicite.
- Evaluación:  
La prueba es superada cuando el alumno comienza a descubrir alguno de los diferentes puntos sensibles.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a indicará al alumnado la no conveniencia de pasar a la siguiente actividad antes de haber localizado diez partes del cuerpo en el personaje.

## 6.2.- Cada parte tiene su nombre



- Título:  
Cada parte tiene su nombre
- Objetivos didácticos:  
Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo en si mismo y en los demás.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en unir cada palabra con la parte del cuerpo que describe, pinchando sobre ella y arrastrándola hasta la casilla correspondiente.
- 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.  
Número de palabras colocadas correctamente.  
Smiley verde si se localizan las 9 partes correctamente.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a indicará al alumnado la posibilidad de volver a la actividad de exploración anterior para repasar las diferentes partes del cuerpo en el personaje.

### 6.3.- Todas las piezas en su sitio



- Título:  
Todas las piezas en su sitio
- Objetivos didácticos:  
Ser capaz de reconstruir una silueta en la que aparece un “morfo” a partir de las diferentes piezas que componen un puzzle.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en la resolución de un puzzle de 6, 8 o 10 piezas, a elección del alumno/a. Las piezas se eligen en el lado izquierdo de la pantalla y se arrastran hasta el lado derecho para depositarlas en su lugar correspondiente.
- Feedback de la interacción:  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación:  
Smiley rojo si no termina el puzzle o tiene más de seis errores, amarillo si tiene de tres a seis errores y verde si lo recompone correctamente con menos de tres errores.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a indicará al alumnado la posibilidad de realizar los tres puzzles diferentes si así lo desean.



#### 6.4.- Teclas y nombres



- Título:  
Teclas y nombres.
- Objetivos didácticos:  
Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo en si mismo y en los demás.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en escribir de forma correcta las diferentes partes del cuerpo que se van iluminando en la silueta del personaje. Se pueden utilizar tanto letras mayúsculas como minúsculas. Una vez escrita la palabra en cuestión el alumno/a deberá hacer "clic" sobre la mano que se encuentra a la derecha del cuadro de texto para verificar su respuesta. En caso de ser positiva aumentará en un punto el marcador de aciertos. En caso de ser negativa aumentará en un punto el marcador de intentos.
- Feedback de la interacción:  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.  
Número de partes del cuerpo acertadas.  
Smiley rojo si iguala o supera los 6 fallos, amarillo si tiene de 3 a 5 y verde si tiene 2 o menos de 2.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a recordará al alumnado la conveniencia de escribir con letra minúscula y respetar las normas de ortografía. También es importante recordar que antes de escribir en un cuadro de texto es preciso hacer un clic de ratón dentro del mismo.

### 6.5.- Sopa de letras



- Título:  
Sopa de letras
- Objetivos didácticos:  
Reconocer e identificar diferentes partes del cuerpo.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en resolver una sopa de letras en la que se encuentran escondidas cinco partes del cuerpo.  
La técnica para marcar las diferentes palabras consiste en hacer un clic en la primera y en la última letra de las mismas. De esta manera la palabra aparecerá "tachada", indicando que ha sido encontrada.
- Feedback de la interacción.  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Sonidos de acierto/error.  
Visionado de la palabra "tachada" cuando se localiza correctamente.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.  
Número palabras localizadas.  
Smiley rojo si tiene más de seis errores, amarillo si tiene entre tres y cinco y verde si tiene menos de tres.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a recordará al alumnado la necesidad de hacer clic sobre la primera y la última letra de cada palabra para que ésta quede correctamente marcada.

## 6.6.- Acciones cotidianas



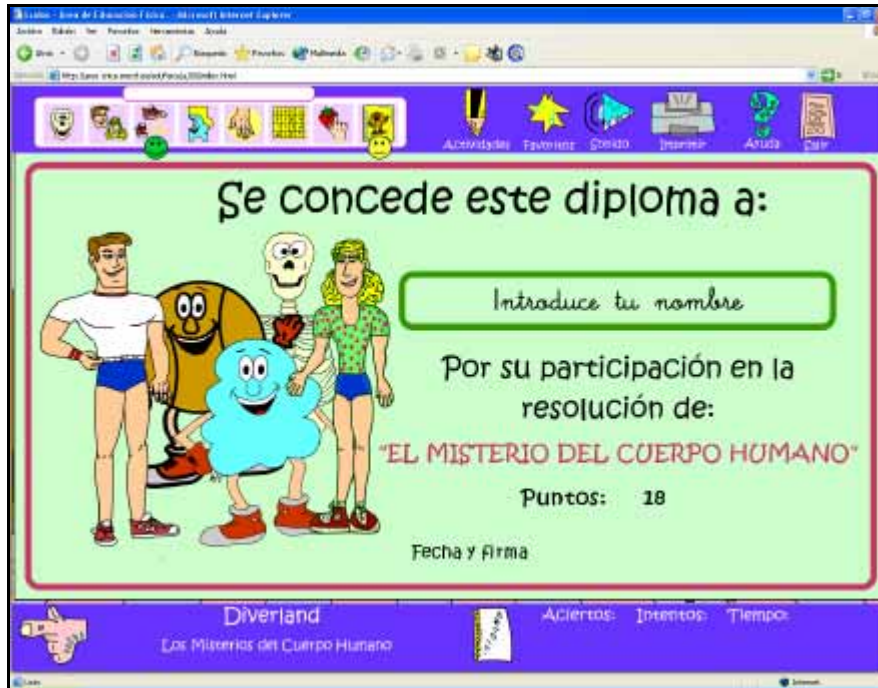
- Título:  
Acciones cotidianas
- Objetivos didácticos:  
Conocer y diferenciar los sentidos.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
El ejercicio consiste colocar en la misma línea de estanterías los dibujos y las palabras representativas de los diferentes sentidos.  
Para ello el alumno/a debe tener en cuenta que las palabras están fijadas y que para mover los dibujos es necesario hacer clic sobre el que queremos mover y hacer otro clic en el lugar en el que lo queremos colocar.  
También es preciso reseñar que puede darse el caso en que con sólo 8 "clics" se coloquen correctamente los diez objetos, con lo que el alumno/a conseguirá los 10 aciertos con un número inferior de intentos.
- Feedback de la interacción.  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.  
Número de relaciones correctas.  
Smiley rojo si no acaba la actividad y verde si se finaliza correctamente.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a comentará al alumnado la forma de cambiar de lugar los dibujos en la estantería.

### 6.7.- Memoria corporal



- Título:  
Memoria corporal
- Objetivos didácticos:  
Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo.
- Actividad:  
La actividad consiste en descubrir y unir dibujos de las diferentes partes del cuerpo con su nombre haciendo clic por parejas en las diferentes cartas de la pantalla.
- Feedback de la interacción.  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Sonidos de acierto/error.  
Visionado de las parejas “descubiertas” cuando se localizan correctamente.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.  
Descubrir todas las parejas.
- Sugerencias didácticas:  
El profesorado recordará al alumnado que se trata de un ejercicio de memoria y atención.

## 6.8.- Diploma



- Título:  
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.

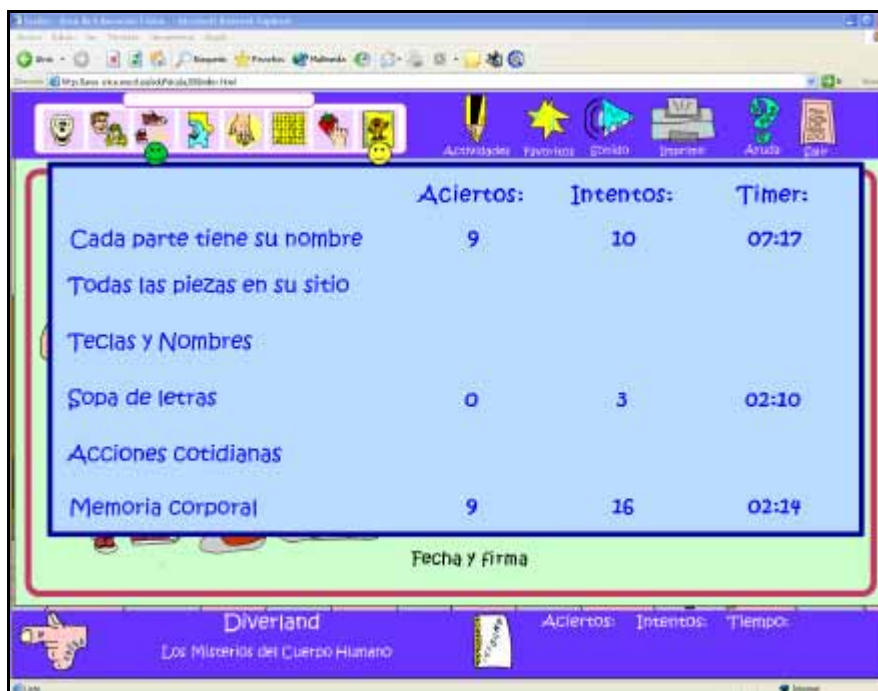
## 7.- Evaluación.

### 7.1.- Criterios de evaluación.

- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.
- Reconocer e identificar las distintas partes del cuerpo en si mismo y en los demás.
- Reconocer e identificar los sentidos corporales.

### 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.



The screenshot shows a software interface with a table of evaluation results. The table has three columns: 'Aciertos' (Correct), 'Intentos' (Attempts), and 'Timer' (Time). The activities listed are 'Cada parte tiene su nombre', 'Todas las piezas en su sitio', 'Teclas y Nombres', 'Sopa de letras', 'Acciones cotidianas', and 'Memoria Corporal'. Below the table is a section for 'Fecha y firma' (Date and signature). The interface also includes a toolbar with icons for 'Actividades', 'Favoritos', 'Ayuda', 'Imprimir', 'Inicio', and 'Salir'. At the bottom, there is a footer with the logo 'Diverland' and the text 'Los Misterios del Cuerpo Humano'.

	Aciertos:	Intentos:	Timer:
Cada parte tiene su nombre	9	10	07:17
Todas las piezas en su sitio			
Teclas y Nombres			
Sopa de letras	0	3	02:10
Acciones cotidianas			
Memoria Corporal	9	16	02:14

Fecha y firma

Diverland  
Los Misterios del Cuerpo Humano

Aciertos: Intentos: Tiempo:

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: Las partes del cuerpo humano.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Clic para aprender						
2	Cada parte tiene su nombre						
3	Todas las piezas en su sitio						
4	Teclas y nombres						
5	Sopa de letras						
6	Acciones cotidianas						
7	Memoria corporal						
8	Diploma						

Ficha de recogida de información.

Ludos: Las partes del cuerpo humano.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Clic para aprender	Cada parte tiene su nombre	Todas las piezas en su sitio	Teclas y nombres	Sopa de letras	Acciones cotidianas	Memoria corporal	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										