

Guía didáctica

TITULO: "La feria"

Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria

1.- Presentación.

- Título: "La feria"
- URL: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/a/05/index.html>
- Ciclo: Primer Ciclo de Educación Primaria
- Propósito general: desarrollar a través de las actividades propuestas la coordinación óculo-manual
- Justificación: durante el primer ciclo de la educación primaria, el área de educación física se centrará en la apreciación y discriminación de las nociones espaciales/temporales que se encuentran íntimamente ligadas al afianzamiento de la lateralidad como base de la ejecución motriz. Las distintas interacciones de "las casetas de feria" Ludos, representan una metáfora didáctica que desarrolla los contenidos relacionados con el control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las TICs durante el primer ciclo y que se reflejan en los bloques prescriptivos del currículo de educación física.

2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Afirmar la lateralidad corporal.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la independencia segmentaria de dedos.
- Desarrollar la orientación espacio-temporal.
- 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).

- Afianzamiento y mejora de las tareas específicas de coordinación óculo-manual.
- Conocimiento y afianzamiento de la lateralidad.
- Conocimiento de las posibilidades corporales (sensoriales y motrices)
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través de las TICs
- Conocimiento y afianzamiento de la propia lateralidad mediante la ejecución de interacciones propuestas por los soportes informáticos.
- 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.- 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.Presentación



- Título:
Presentación
- Actividad:
El morfo nos presenta el espacio de la feria a través del cual podremos acceder a los distintos juegos y actividades.

5.2.- La llave



- Título:
La llave
- Actividad:
Consiste en apuntar y lanzar un disco a la llave. Si la golpeamos, girará. Habrá que darle en el aspa de color rojo que cambiará de posición al girar. Con el ratón pulsamos en los disco para cogerlos con la mano, luego con las flechas colocamos las manos en el lugar adecuado y finalmente con la barra espaciadora lanzamos.
- 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.- Los bolos



- Título:
Los bolos
- Actividad:
Se trata de hacer un puzzle. Podemos elegir tres niveles de dificultad

- 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.- El escondite



- Título:
El escondite
- Actividad:
Nuestros morfos se han perdido detras de los objetos de la pantalla. De vez en cuando asoman su cabeza o parte de su cuerpo. Cando eso ocurra tendremos que descubrirlos pulsando sobre ellos
- 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.- El guá



- Título:

El guá

Actividad:

Trataremos de conducir con el ratón las distintas canicas de la caja hasta el guá de color rojo procurando no caer en ningún otro agujero

- 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.- Tiro a la diana



- Título:

Tiro a la diana

- Actividad:

Intentaremos dar en la diana pulsando en las teclas A o D según deseemos que el morfo lance con la mano derecha o la izquierda.

- 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

5.7.- Carrera de camellos



- Título:
Carrera de camellos
- Actividad:
Se trata de una carrera de nuestro camello con el de la máquina. Pulsando con el ratón sobre las flechas de la pantalla orientamos el cañón intentando apuntar al agujero que se ilumine de rojo. Disparamos pulsando en la barra espaciadora
- 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

5.8.- Foto de fiesta



- Título:
Foto de fiesta
- Actividad:
El morfo balón se desplazará por el camino y por dentro de la caseta, cuando creamos que se encuentra en el lugar adecuado frente a la cámara para sacar la fotografía pulsaremos en el botón "CLIC" con el ratón. Tendremos que sacar diez fotografías

- 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

5.9.- Las chapas



- Título:**
Las chapas
- Actividad:**
Intentamos conducir la chapa por el camino mediante las flechas del teclado
- 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



5.10.- Recuerdo de la feria

- Título:
Recuerdo de la feria
- Actividad:
Finalmente podremos imprimir un diploma y pegar en el nuestra fotografía como recuerdo de nuestro paso por la Feria.

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: El circo

Alumno/a: _____

Fecha: _____

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Tiempo invertido
		☺ Bien	☺ Suficiente	☹ Necesito Mejorar	
1	Presentación				
2	La llave				
3	Los bolos				
4	El escondite				
5	El guá				
6	Tiro a la diana				
7	Carrera de camellos				
8	Foto de fiesta				
9	Carrera de chapas				
10	Recuerdo de la Feria				

Ficha de recogida de información

Grupo _____

Fecha _____

Nº	Alumno/a	Presentación	La llave	Los bolos	El escondite	El guá	Tiro a la diana	Carrera de camellos	Foto de fiesta	Carrera de chapas	Recuerdo de la Feria
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											

