

# Guía didáctica

Nos disfrazamos  
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.....	3
5.- Materiales mínimos necesarios.....	3
Hardware:.....	3
Software.....	3
6.- Descripción de las interacciones.....	3
6.0.- Bienvenida.....	3
6.1.- Al cole.....	3
6.2.- Vestirse para cada ocasión.....	3
6.3.- ¿Qué me pongo?.....	3
6.4.- Antes y después.....	3
6.5.- Combinando ropa.....	3
6.6.- Material en buen estado.....	3
6.7.- Actividades peligrosas.....	3
6.8.- El agua en la actividad física.....	3
6.9.- Álbum de cromos.....	3
7.- Evaluación.....	3
7.1.- Criterios de evaluación.....	3
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	3
Ficha de Autoevaluación.....	3
Ficha de recogida de información.....	3

## 1.- Presentación.

- Título: "Nos disfrazamos"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/a/06/index.html>
- Ciclo: Primero de Educación Primaria
- Propósito general: Potenciar la adquisición de hábitos de salud e higiene, así como el conocimiento de medidas de seguridad en la actividad física a través de diferentes juegos de lectoescritura, asociación, y atención.
- Justificación: Las diferentes actividades de carácter lúdico que se presentan van a incidir en la toma de conciencia, de forma progresiva, de la importancia de practicar unos hábitos higiénicos y de salud.

## 2.- Objetivos didácticos.

- Reconocer la importancia de seguir unos hábitos higiénicos adecuados.
- Identificar como acciones saludables las normas de higiene personal asociadas con la realización de actividades físicas.
- Comprender la necesidad de utilizar ropa adecuada atendiendo a la actividad a realizar.
- Conocer la secuencia correcta de vestirse y asearse.
- Favorecer que los alumnos conozca, elijan y/o utilicen las instalaciones, los equipamientos y materiales desde la perspectiva de la seguridad.
- Potenciar una actitud positiva en relación a la prudencia y seguridad.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las T. I. C.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

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

- Hábitos higiénicos en relación con la práctica de actividades físicas.
- Rutinas de aseo tras la actividad física (Cambio de ropa, lavarse, peinarse).
- Medidas de seguridad en la actividad física.
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación.

## 4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Las interacciones que componen este objeto de aprendizaje se presentan como un recurso multimedia capaz de potenciar la adquisición de los objetivos específicos del área de Educación Física:

- Conocer y valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales que la realización de actividades físicas tiene sobre la salud, así como la adquisición de hábitos de higiene, alimentación y ejercicio físico.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

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:

- Interés y gusto por el cuidado del cuerpo.

Bloque II:

- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Medidas básicas de seguridad y de prevención de accidentes en la actividad física y en el uso de materiales y espacios.
- Adopción de hábitos de hábitos de higiene corporal y postural.

Relaciones con otras áreas.

El enfoque globalizador que caracteriza a la Educación Primaria hace necesario concebir las distintas áreas de conocimiento como un espacio de interdisciplinariedad. Estas interacciones se han realizado para aplicarlas no sólo en el área de Educación Física, sino también en otras áreas como Ciencias, Geografía e Historia y Lengua castellana.

## 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.

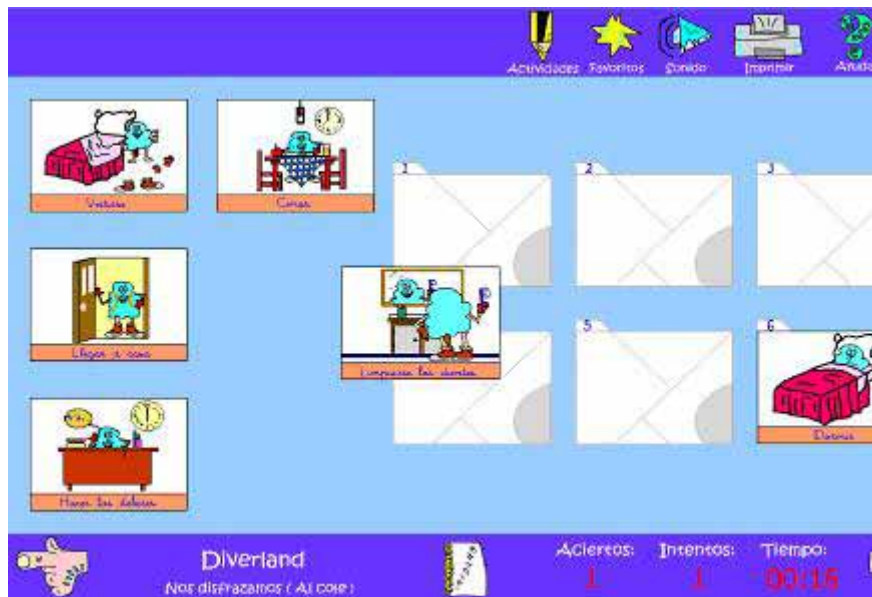
## 6.- Descripción de las interacciones.

### 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 "comenzar" o pinchando sobre el lápiz de la botonera superior.
- Feedback de la interacción:  
Se trata de una pantalla introductoria a la actividad que no precisa ayuda.
- Evaluación:  
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado (smile verde).
- Sugerencias didácticas:  
Es conveniente que antes de entrar al aula de informática, el profesor/a haya trabajado los objetivos y contenidos propios del objeto de aprendizaje en la clase.

### 6.1.- Al cole



- Título:  
Al cole.
- Objetivos didácticos:  
Comprender la secuencia correcta de aseo y vestido desde que se despierta hasta que va al colegio por la mañana y desde que vuelve del colegio hasta que se acuesta por la noche.
- Actividad:  
El alumno/a ha de ordenar la secuencia correctamente pulsando y arrastrando.
- Feedback de la interacción:  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonido de acierto/error.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación:  
Si la pieza se coloca en un lugar inadecuado, se contabiliza un intento y la pieza vuelve a su posición original.  
Con 6 aciertos de seis intentos, la actividad se valora con un smile verde; con 6 aciertos de siete u ocho intentos, smile amarillo; y smile rojo en el resto de situaciones.
- Sugerencias didácticas:  
En clase se puede originar un pequeño debate sobre el tema para que todos los alumnos tengan claro cual sería la secuencia correcta, porque es posible que algunos alumnos/as no procedan así en su casa y tengan problemas para entender la actividad.

## 6.2.- Vestirse para cada ocasión.



- Título:  
Vestirse para cada ocasión.
- Objetivos didácticos:  
Comprender la importancia de utilizar una ropa adecuada a la actividad a realizar.
- Actividad:  
La actividad consiste en seleccionar las prendas de ropa adecuada para vestirse de pirata o para ir al colegio y el orden correcto al vestirse. El alumno/a arrastrará hasta cada muñeco la ropa que le corresponda.
- Feedback de la interacción:  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación.  
Con 15 aciertos de 15 intentos, la actividad se valora con un smile verde; con 15 aciertos de hasta 20 intentos, smile amarillo; y rojo en el resto de situaciones.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a puede recordar al alumnado que debe vigilar el orden correcto en que se han de poner las prendas.

### 6.3.- ¿Qué me pongo?



- Título:  
¿Qué me pongo?
- Objetivos didácticos:  
Comprender la necesidad de utilizar las ropas adecuadas a la actividad a desempeñar.
- Actividad:  
La actividad consiste en vestir de forma diferente a tres muñecos: un mago, un bombero y un tercero que va a hacer Educación Física. El alumno debe situar el puntero sobre la pieza seleccionada y arrastrarla hasta su posición correcta.
- Feedback de la interacción:  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación:  
Con 19 aciertos de 19 intentos, la actividad se valora con un smile verde; con 19 aciertos de hasta 24 intentos, smile amarillo; y con 19 aciertos de más de 24 intentos, el smile será rojo.
- Sugerencias didácticas:  
Como en la actividad anterior, puede ser conveniente recordar al alumnado que se fijen en el orden en que han de poner la ropa.



#### 6.4.- Antes y después.



- Título: Antes y después.
- Objetivos didácticos:  
Comprender la secuencia correcta de vestido y aseo, antes y después de realizar las actividades de Educación Física
- Actividad:  
La actividad consiste en ordenar las viñetas con las actividades a realizar antes y después de la actividad física.  
Antes: entrar al vestuario, ponerse ropa deportiva y salir a la pista.  
Después: regresar al vestuario, ducharse o lavarse, ponerse ropa de calle, peinarse y regresar al aula.
- Feedback de la interacción:  
Cuando el alumno/a haya situado las viñetas en el orden que crea apropiado, pulsará sobre la mano. Si la serie es correcta, podrá pasar a la siguiente pantalla, si es incorrecta, se oye un sonido de error y las viñetas mal colocadas vuelven a la posición inicial para realizar otro intento.  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación.  
Smile verde con 8 aciertos en un intento; amarillo con 8 aciertos en 3 intentos; rojo en el resto de situaciones.
- Sugerencias didácticas:  
Se les puede comentar a los alumnos/as que recuerden lo que hacen ellos cuando van a la clase de Educación Física.

### 6.5.- Combinando ropa



- Título:  
Combinando ropa.
- Objetivos didácticos:  
Organizar la ropa según su funcionalidad.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
La actividad consiste en cambiar las prendas que viste el personaje hasta hacerlo vestir correctamente las ropas de bombero, mago y las ropas apropiadas para Educación Física. Cuando vaya vistiéndolo para cada una de las actividades, se irá eliminando esa ropa y en el recuadro de la izquierda aparecerá el muñeco correctamente vestido.
- Feedback de la interacción.  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación.  
Los muñecos correctamente vestidos en el recuadro de la izquierda.  
Smile rojo si falta algún modelo y smile verde si están los tres modelos.

### 6.6.- Material en buen estado



- Título:  
Material en buen estado.
- Objetivos didácticos:  
Diferenciar el material deportivo en buen estado de uso.  
Favorecer que los alumnos conozcan, elijan y/o utilicen las instalaciones, los equipamientos y materiales.  
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:  
El morfo porta dos cestos, uno para el material deportivo en buen estado y otro para el material deteriorado. De la parte superior irán cayendo objetos que se utilizan en las sesiones de Educación Física en buen y mal estado. Moviéndose al morfo y los cestos con las teclas de dirección, el alumno/a intentará recogerlos en el cesto adecuado.
- Feedback de la interacción.  
Al pulsar sobre ayuda el personaje explica al alumno las instrucciones para completar la actividad.  
Sonidos de acierto/error.  
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la actividad.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación.  
Smile verde si recoge todos los objetos; rojo si cae alguno o lo recoge en la cesta inadecuada.

### 6.7.- Actividades peligrosas



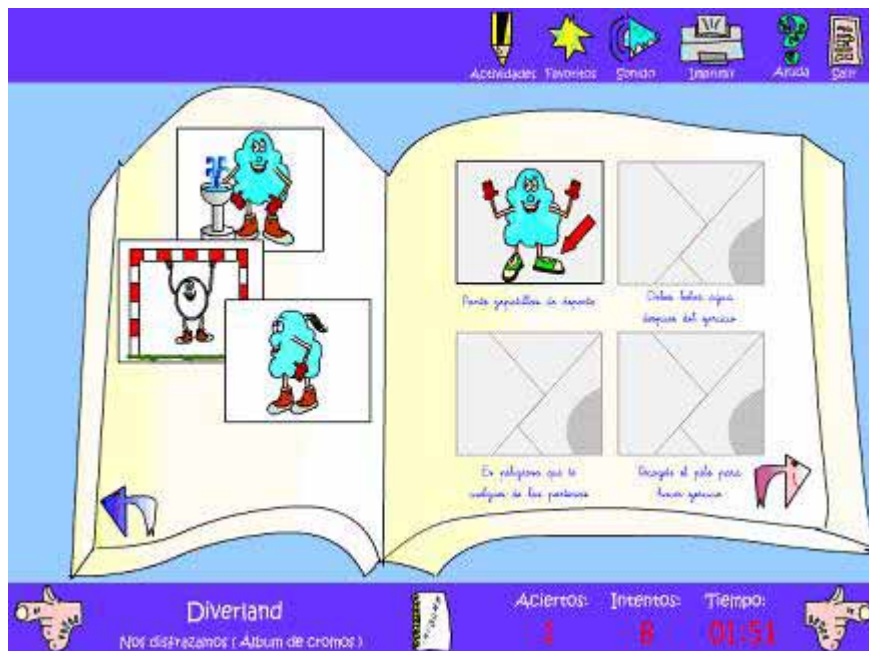
- Título:  
Actividades peligrosas.
- Objetivos didácticos:  
Comprender la importancia de realizar adecuadamente las actividades deportivas y evitar peligros.  
Conocer los comportamientos adecuados en la práctica deportiva.
- Actividad:  
La actividad consiste en señalar (tachar) los dibujos o escenas que representan actividades peligrosas, para lo cuál es necesario hacer clic en ellas.
- Feedback de la interacción.  
Cuando el alumno intente tachar una actividad correcta, sonará un sonido de error y el dibujo volverá a su estado inicial.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.  
Smile verde si el número de aciertos es igual al de intentos (7 de 7);  
smile rojo cuando el número de intentos sea mayor de 7.
- Sugerencias didácticas:  
Es importante haber comentado antes con los alumnos/as sobre las actividades peligrosas y porqué lo son.

### 6.8.- El agua en la actividad física



- Título:  
El agua en la actividad física.
- Objetivos didácticos:  
Comprender la importancia de una correcta hidratación antes, durante y después de la actividad física, la importancia de evitar las comidas fuertes poco antes de y durante la actividad física y la importancia de llevar las zapatillas de deporte correctamente anudadas.
- Actividad:  
Actividad de completar frases. En cada frase falta una palabra y el alumno/a ha de elegir una de entre las tres posibles para que la frase sea correcta.
- Feedback de la interacción:  
Cuando el alumno seleccione una palabra incorrecta, ésta se sobreilumina en rojo y suena un sonido de error; cuando selecciona la palabra correcta, se oye un sonido de acierto y la palabra queda correctamente colocada.  
Aparición de la ayuda cuando se solicita.  
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.  
Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación:  
Smile verde si obtiene 5 aciertos en 5 intentos; amarillo con 5 aciertos en 8 intentos; y rojo en el resto de situaciones.
- Sugerencias didácticas:  
El profesor/a dará unos consejos previos a la realización de la actividad sobre hidratación y alimentación para la práctica deportiva.

### 6.9.- Álbum de cromos.



- Título:  
Álbum de cromos.
- Objetivos didácticos:  
Afianzar los contenidos trabajados a lo largo del objeto de aprendizaje.
- Actividad:  
La actividad consiste en colocar los dibujos en el lugar del álbum que les corresponde según el texto explicativo debajo de cada hueco. El alumno/a hará clic sobre un cromos, arrastrarlo con el ratón y soltarlo mediante clic en un hueco del álbum.
- Feedback de la interacción:  
Cuando el alumno intente poner un dibujo en la casilla incorrecta, suena un sonido de error y el dibujo no se mueve de su sitio. Al tercer error, se sobreilumina el espacio en el que debería ir colocada. Aparición de la ayuda cuando se solicita. Visionado del tiempo dedicado a la interacción. Visionado del número de aciertos e intentos.
- Evaluación:  
Smile verde con 8 aciertos de 8 intentos; amarillo con 8 aciertos de 10 intentos; y rojo en el resto de situaciones.
- Sugerencias didácticas:  
Si el alumno tiene alguna duda, puede revisar las actividades anteriores.

## 7.- Evaluación.

### 7.1.- Criterios de evaluación.

- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.
- Reconocer las medidas de seguridad básica en la actividad física.
- Identificar como acciones saludables las normas de higiene personal en relación con la práctica de actividades físicas.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso del área.

### 7.2.- Instrumentos de evaluación.

- La actividad denominada “Memoria” es el informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en la misma.

El alumno escribe aquí su nombre

Describe la participación en el taller con palabras  
su opinión de su aprendizaje

ACTIVIDAD	aciertos	intentos	tiempo
Al cable	6	15	00:25
Verlos una cada semana	X	0	0
¿Qué me voy?	X		
Artes y deportes	X		
Construyendo cosas	X		
Materiales en forma sólida	X		
Actividades poligonales	X		
El agua en la actividad física	X		
Algun de cosas	X		

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

Diverland  
Nos disfrazamos (Memoria)

Aciertos: 0 Intentos: 0 Tiempo: 00:59

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: Nos disfrazamos.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Al cole						
2	Vestirse para cada ocasión						
3	¿Qué me pongo?						
4	Antes y después						
5	Combinando ropa						
6	Material en buen estado						
7	Actividades peligrosas						
8	El agua en la actividad física						
9	Álbum de cromos						



Ficha de recogida de información.

Ludos: Nos disfrazamos.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Al cole	Vestirse para cada ocasión	¿Qué me pongo?	Antes y después	Combinando ropa	Material en buen estado	Actividades peligrosas	El agua en la actividad física	Álbum de cromos
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											