

Guía didáctica

En busca del hueso perdido
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.....	4
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	4
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.- La máquina del conocimiento.....	6
6.2.- A ver lo que sabemos.....	7
6.3.- El crucigrama.....	8
6.4.- La ruleta de los puzzles.....	9
6.5.- El memory card.....	10
6.6.- ¿Nos movemos un poco?.....	11
6.7.- La ruleta del saber.....	12
6.8.- Pantalla final.....	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: "En busca del hueso perdido"
- <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/00/index.html>
- Ciclo: Tercero de Educación Primaria
- Propósito general: Conocer los huesos del cuerpo, las articulaciones y sus movimientos a través del uso de las T.I.C.
- Justificación: Las distintas interacciones presentadas dentro de este objeto de aprendizaje titulado "**EN BUSCA DEL HUESO PERDIDO**" hacen que lo podamos encuadrar dentro del tercer bloque de contenidos del currículo oficial de la **LOCE** para el tercer ciclo de Educación Primaria en el área de Educación Física "**Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para recabar información y elaborar documentos relativos al área**". También en el Bloque I "**Utilización, representación, interiorización y organización del propio cuerpo: estructuración del esquema corporal**". Y en el Bloque II "**Control y dominio del movimiento, incidiendo en los mecanismos de decisión y control**" y "**Adquisición de una mayor confianza e independencia motriz**".

2.- Objetivos didácticos.

- Conocer e identificar los principales huesos y articulaciones del cuerpo.
- Conocer e identificar los diferentes tipos de movimiento que podemos realizar con las diferentes articulaciones.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

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

- Principales huesos y articulaciones. Posibilidades de movimiento.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para recabar información y elaborar documentos relativos al área.
- Utilización, representación, interiorización y organización del propio cuerpo: estructuración del esquema corporal.
- Control y dominio del movimiento, incidiendo en los mecanismos de decisión y control.
- Adquisición de una mayor confianza e independencia motriz.

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 tercer ciclo de Educación Primaria.

Bloque I:

- Utilización, representación, interiorización y organización del propio cuerpo: estructuración del esquema corporal.

Bloque II:

- Control y dominio del movimiento, incidiendo en los mecanismos de decisión y control.
- Adquisición de una mayor confianza e independencia motriz.

Bloque III:

- Uso de las T.I.C. como medio para recabar información y elaborar documentos relativos al área.

Relaciones con otras áreas.

Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el resto de las áreas del currículo y, debido a la temática tratada, sobre todo con Conocimiento del Medio.

5.- Materiales mínimos necesarios.

Hardware:

- **Requisitos mínimos:** Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 pixeles 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 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 el botón "flecha" 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 máquina del conocimiento.



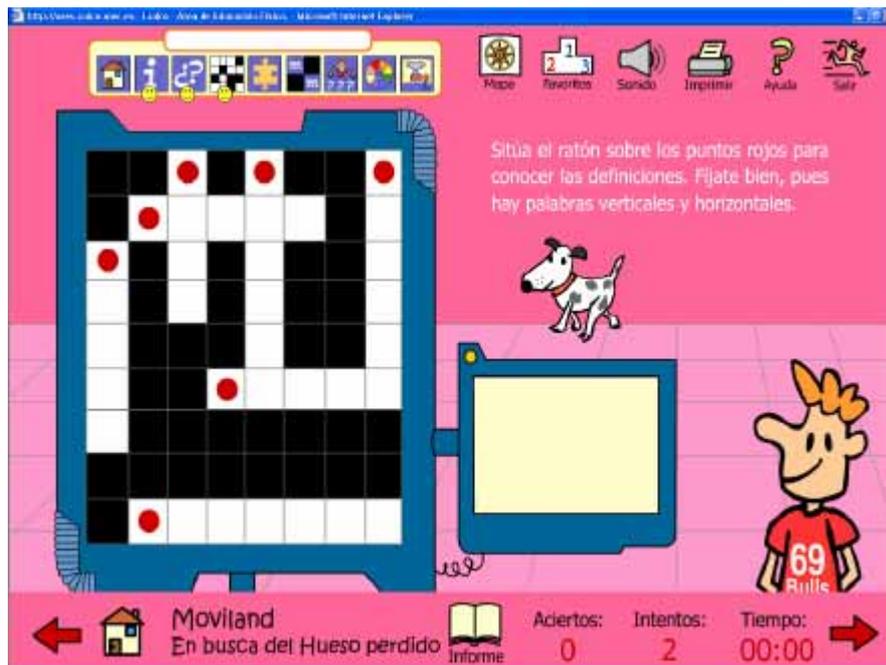
- Título:
La máquina del conocimiento.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Conocer e identificar los principales huesos y articulaciones del cuerpo.
Conocer e identificar los diferentes tipos de movimiento que podemos realizar con las diferentes articulaciones
Actividad:
La actividad consiste en leer y/o escuchar las explicaciones de nuestro "profe" referentes a los tipos de huesos, articulaciones y sus movimientos.
- Feedback de la interacción:
Aparición del texto de ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de intentos y tiempo dedicado.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
Smiley verde al finalizar y "pinchar" sobre el botón "siguiente".
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la no conveniencia de pasar a la siguiente actividad antes de haber visto los conceptos básicos desarrollados en la actividad.

6.2.- A ver lo que sabemos.



- Título:
A ver lo que sabemos
- Objetivos didácticos:
Conocer e identificar diferentes ejercicios y conceptos relativos a los diferentes huesos y articulaciones.
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física
- Actividad:
La actividad consiste en contestar, haciendo un clic sobre la respuesta adecuada, una serie de diez preguntas relativas a los tipos de huesos, articulaciones y movimientos.
- 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 respuestas acertadas.
verde 9 o más preguntas bien contestadas.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a indicará al alumnado la conveniencia de realizar una lectura pausada de cada una de las preguntas antes de contestar.

6.3.- El crucigrama.



- Título:
El crucigrama
- Objetivos didácticos:
Conocer el nombre de diferentes huesos y articulaciones.
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física
- Actividad:
La actividad consiste en resolver un crucigrama. Para ello es necesario situar el ratón sobre los puntos rojos para conocer las definiciones.
- 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 correctas.
Smiley verde si se resuelve el crucigrama.

6.4.- La ruleta de los puzzles.



- Título:
La ruleta de los puzzles.
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Reconocer visualmente algunos de los huesos y articulaciones más importantes.
- Actividad:
La actividad consiste en resolver un puzzle de nueve piezas con el menor número de errores posible.
- 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.
- Evaluación.
Número de piezas colocadas correctamente.
Smiley verde si se soluciona el puzzle.

6.5.- El memory card.



- Título:
El memory card
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Reconocer visualmente algunos de los huesos y articulaciones más importantes.
- Actividad:
La actividad consiste en realizar un memory al uso, intentando, con el menor número de errores posible, localizar las ocho parejas escondidas.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Número de parejas encontradas.
Smiley verde si se encuentran las ocho.

6.6.- ¿Nos movemos un poco?



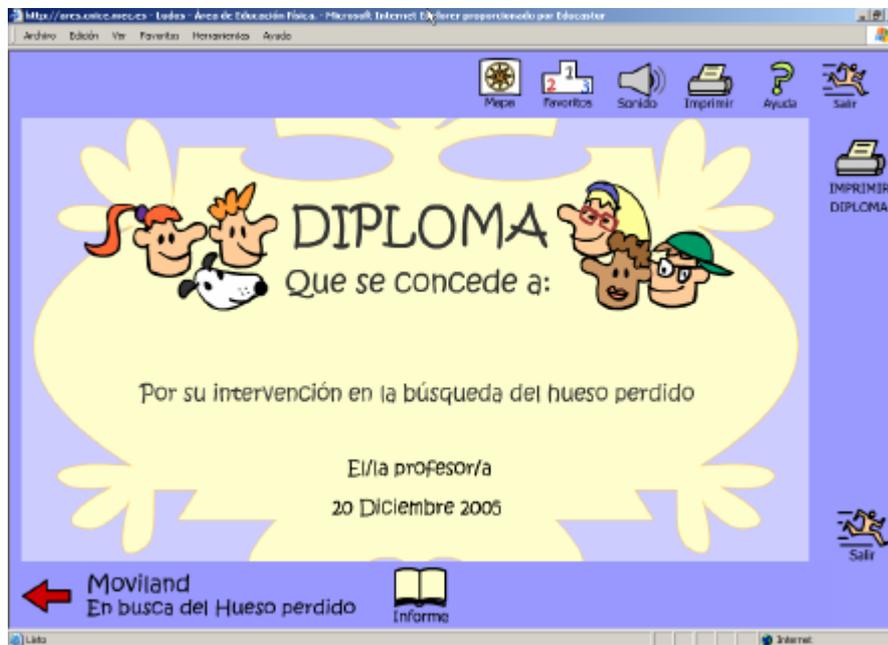
- Título:
¿Nos movemos un poco?
- Objetivos didácticos:
Utilizar las T.I.C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
Discriminar los diferentes tipos de movimientos que nos permiten nuestras articulaciones.
- Actividad:
El ejercicio consiste en diferenciar, haciendo clic sobre el botón correspondiente, los diferentes ejercicios que se muestran en pantalla.
- 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 superan los siete aciertos.

6.7.- La ruleta del saber.



- Título:
La ruleta del saber.
- Objetivos didácticos:
Conocer e identificar los principales huesos y articulaciones del cuerpo.
Conocer e identificar los diferentes tipos de movimiento que podemos realizar con las diferentes articulaciones.
Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.
- Actividad:
La actividad consiste en contestar una serie de ocho preguntas relacionadas con el tema tratado. Para ello el alumno/a deberá hacer clic sobre la interrogación de la ruleta, leer la pregunta en cuestión, escribir la respuesta de forma correcta y hacer clic en el botón OK.
- 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.
- Evaluación.
Smiley verde si se responde de forma correcta a más de seis preguntas.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a recordará al alumnado la necesidad de hacer clic sobre el botón OK para validar la respuesta.

6.8.- Pantalla final



- 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.

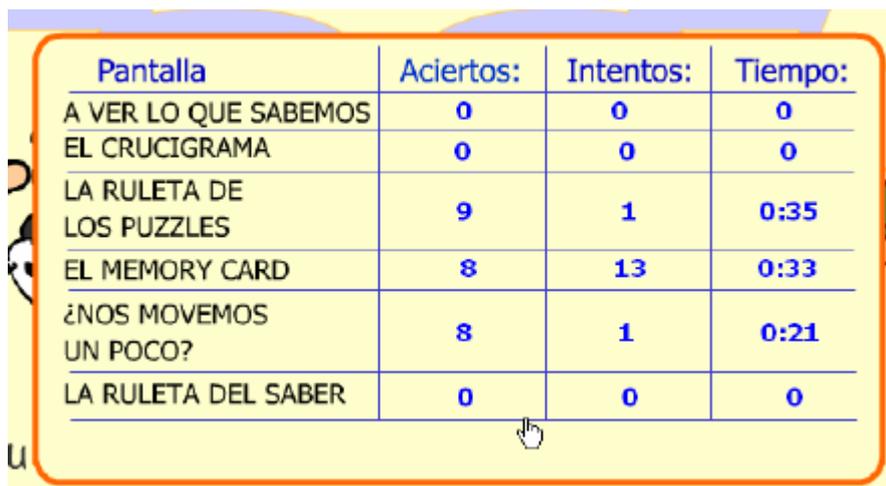
7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.
- Ser capaz de diferenciar y conocer los principales huesos y articulaciones de nuestro cuerpo y los movimientos de éstas.

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:
A VER LO QUE SABEMOS	0	0	0
EL CRUCIGRAMA	0	0	0
LA RULETA DE LOS PUZZLES	9	1	0:35
EL MEMORY CARD	8	13	0:33
¿NOS MOVEMOS UN POCO?	8	1	0:21
LA RULETA DEL SABER	0	0	0

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: En busca del hueso perdido.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		😊 Bien	☹️ Suficiente	😞 Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	La máquina del Conocimiento						
2	A ver lo que sabes						
3	El crucigrama						
4	La ruleta de los puzzles						
5	El memory card						
6	¿Nos movemos un poco?						
7	La ruleta del saber						
8	Enhorabuena						

Ficha de recogida de información.

Ludos: En busca del hueso perdido.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	La máquina del conocimiento	A ver lo que sabes	El crucigrama	La ruleta de los puzzles	El memory card	¿Nos movemos...?	La ruleta del saber	Enhorabuen
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										