

Guía didáctica

La pandilla investigadora
Proyecto Ludos

Educación Física
Educación Primaria
Ministerio de Educación y Ciencia

Índice

1.- Presentación.....	3
2.- Objetivos didácticos.....	3
3.- Contenidos.....	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.- Mascotas olímpicas.....	6
6.1.1. Mascotas olímpicas. Escenario.....	7
6.1.2. Mascotas olímpicas. Tareas.....	8
6.1.3. Mascotas olímpicas. Respuestas.....	9
6.2. El Funball.....	10
6.2.1. El Funball. Escenario.....	11
6.2.2. El Funball. Tareas.....	12
6.2.3. El Funball. Respuestas.....	13
6.3. Bebidas isotónicas.....	14
6.3.1. Bebidas isotónicas. Escenario.....	14
6.3.2. Bebidas isotónicas. Tareas.....	14
6.3.3. Bebidas isotónicas. Respuestas.....	14
7.- Evaluación.....	18
7.1.- Criterios de evaluación.....	18
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	18
Ficha de Autoevaluación.....	19
Ficha de recogida de información.....	20

1.- Presentación.

- Título: "La pandilla investigadora"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/c/06/index.html>
- Ciclo: Tercer ciclo de Educación Primaria
- Propósito general:

La temática se centra en desarrollar actividades de enseñanza-aprendizaje basadas en Internet, adaptadas al nivel educativo en el que se encuentran los alumnos sobre temas relacionados con el área de Educación Física. Las actividades se basan en resolver las tareas propuestas de una forma ordenada, apoyándose en la información que nos ofrece Internet y estando enfocadas para el quinto y sexto curso de Educación Primaria.
- Justificación:

La introducción de las Tecnologías de la información y comunicación ha cambiado la manera en que nos relacionamos y nos comunicamos, siendo ya el presente de nuestros alumnos la utilización de Internet como fuente de información. Es un objetivo a conseguir el que los alumnos se inicien en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. Las interacciones presentadas dentro de este objeto de aprendizaje titulado "La pandilla investigadora" tiene un carácter lúdico y se caracterizan por iniciar al alumno a la búsqueda de información a través de Internet, estando encuadradas dentro del bloque de contenidos del currículo oficial "Los juegos" para el tercer ciclo de Educación Primaria, constituyendo un recurso de apoyo en el área de Educación Física.

2.- Objetivos didácticos.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área
- Potenciar el aprendizaje cooperativo.
- Desarrollar habilidades cognitivas.
- Transformar activamente informaciones y reproducirlas.

3.- Contenidos

- Búsqueda de información en la Red.
- Las mascotas olímpicas.
- El funball como juego o deporte alternativo.
- Las bebidas isotónicas.
- 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)

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 II:

- Desarrollo de la capacidad de cooperación y trabajo en grupo.
- Valoración de la iniciativa individual.

Bloque III:

- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para recabar información y elaborar documentos relativos al área.

Relaciones con otras áreas.

Las interacciones que componen este objeto de aprendizaje suponen un recurso didáctico a utilizar en un entorno multimedia a través de la red. Los contenidos se organizan con un enfoque globalizador, que caracteriza a la Educación Primaria, haciendo 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 Conocimiento del Medio y Lengua.

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 presentación de la actividad. En ella cada personaje invita al alumno a conocer lo que han aprendido sobre tres áreas distintas buscando en Internet.
- Feedback de la interacción:
El alumno sólo debe escuchar las explicaciones de los personajes
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente que antes de entrar al aula de informática, el profesor/a haya explicado a los alumnos las posibilidades de búsqueda de información que ofrece Internet: Web temáticas, buscadores, enciclopedias, etc.

6.1.- Mascotas olímpicas



- Título:
Mascotas olímpicas
- Objetivos didácticos:
Conocer algunas de las mascotas de las olimpiadas.
Aprender a investigar contenidos propuestos en Internet
- Actividad:
Empezamos uno de los bloques en que se divide el objeto de aprendizaje. En este caso será el referido a las mascotas olímpicas. El alumno deberá hacer clic en "escenario".
- Feedback de la interacción:
De las tres opciones, escenario, tareas y respuestas, sólo está activa la primera: escenario. Al pulsarla da comienzo la actividad. Sólo podrá ir pasando las etapas cuando haya visionado las anteriores.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
- Sugerencias didácticas:
Antes de empezar la actividad puede ser conveniente mantener un pequeño debate sobre qué son las mascotas olímpicas y si los alumnos conocen alguna.

6.1.1. Mascotas olímpicas. Escenario



- Título:
Mascotas olímpicas. Escenario
- Objetivos didácticos:
Motivar para iniciar la actividad.
- Actividad:
El personaje introduce la actividad y explica cómo continuar.
- Feedback de la interacción:
Al picar sobre Escenario, aparece el personaje que da la explicación.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.

6.1.2. Mascotas olímpicas. Tareas

Mascotas olímpicas

Escenario

Tareas

Respuestas

Waldi

Mischa

Izzy

Sam

Cobi

Hodori

Moviland
La pandilla investigadora

Informe

Aciertos: 0

Intentos: 1

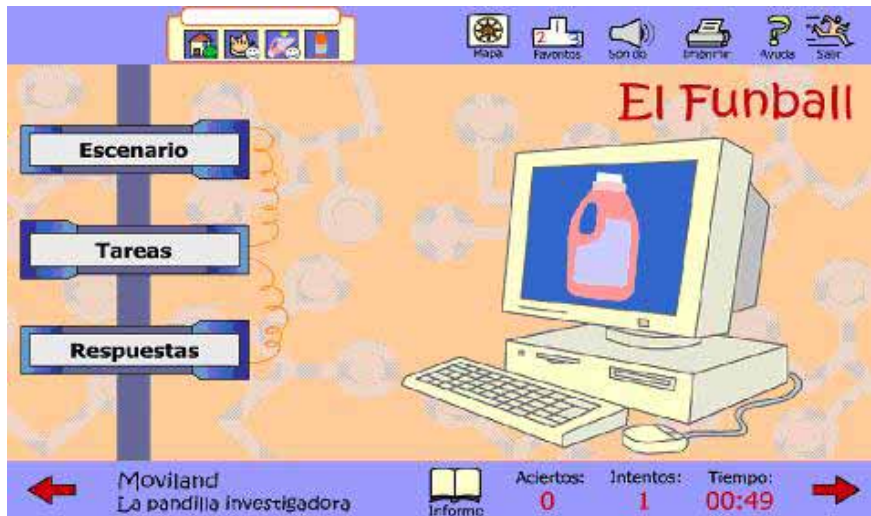
Tiempo: 09:59

- Título:
Mascotas olímpicas. Tareas
- Objetivos didácticos:
Aprender a buscar información en Internet
- Actividad:
La actividad consiste en consultar las páginas de Internet enlazadas con el objeto de aprendizaje en las que el alumno puede encontrar la información que necesita para completar la actividad.
- Feedback de la interacción:
En este momento el alumno está navegando por una página de Internet.
- Evaluación.
El alumno ha de consultar las páginas propuestas para continuar la actividad y pasar a "Respuestas".
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente comentar a los alumnos que no es necesario leer toda la información que contiene la página Web, y que en su lugar es más práctico centrarse en buscar la información que necesitan.

6.1.3. Mascotas olímpicas. Respuestas

- Título:
Mascotas olímpicas. Respuestas.
- Objetivos didácticos:
Evaluar que el alumno conoce los nombres de algunas de las mascotas olímpicas
- Actividad:
Al hacer clic en "respuestas", el alumno debe resolver la actividad propuesta, que consiste en unir cada mascota olímpica con su nombre.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.

6.2. El Funball



- Título:
El Funball
- Objetivos didácticos:
Conocer un deporte alternativo.
Aprender a investigar contenidos propuestos en Internet
- Actividad:
Empezamos uno de los bloques en que se divide el objeto de aprendizaje. En este caso será el referido al Funball. El alumno realizará la actividad dividida en tres partes, debiendo hacer clic en "escenario" para comenzar.
- Feedback de la interacción:
De las tres opciones, escenario, tareas y respuestas, sólo está activa la primera: escenario. Al pulsarla da comienzo la actividad.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
- Sugerencias didácticas:
Esta actividad puede ser utilizada por el profesor/a como motivación para que los alumnos sepan que se pueden realizar actividades deportivas sin necesidad de materiales caros, y para que se introduzcan algunos de esos deportes en la clase de educación física.

6.2.1. El Funball. Escenario

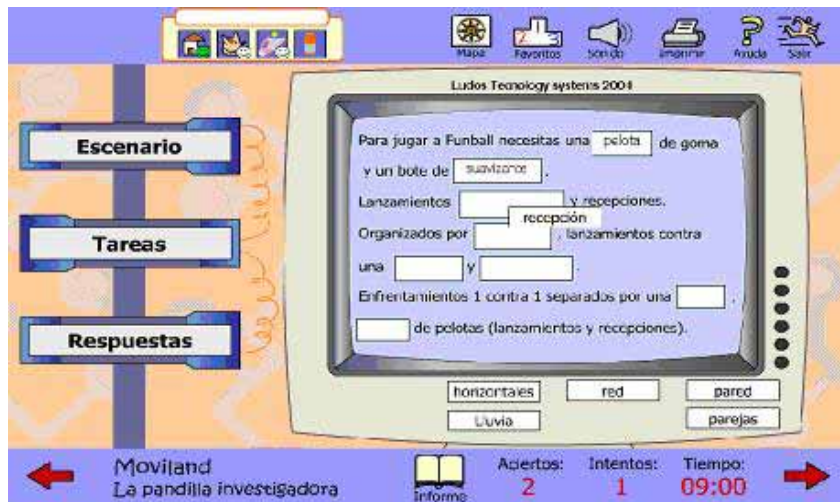


- Título:
El Funball. Escenario
- Objetivos didácticos:
Motivar para iniciar la actividad.
- Actividad:
El personaje introduce la actividad y explica cómo continuar.
- Feedback de la interacción:
Al picar sobre "escenario", aparece el personaje que da la explicación.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.

6.2.2. El Funball. Tareas

- Título:
El Funball. Tareas
- Objetivos didácticos:
Aprender a buscar información en Internet
- Actividad:
La actividad consiste en consultar las páginas de Internet enlazadas con el objeto de aprendizaje en las que el alumno puede encontrar la información que necesita para completar la actividad.
- Feedback de la interacción:
En este momento el alumno está navegando por una página de Internet.
- Evaluación.
El alumno ha de consultar las páginas propuestas para continuar la actividad y pasar a "Respuestas".
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente comentar a los alumnos que no es necesario leer toda la información que contiene la página Web y que, en su lugar, es más práctico centrarse sólo en buscar la información que necesitan.

6.2.3. El Funball. Respuestas



- Título:
El Funball. Respuestas
- Objetivos didácticos:
Evaluar los conocimientos sobre el Funball.
- Actividad:
El alumno ha de completar los espacios libres de las oraciones con las palabras propuestas, haciendo clic y arrastrando al lugar correcto.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.

6.3. Bebidas isotónicas



- Título:
Bebidas isotónicas
- Objetivos didácticos:
Comprender la importancia de hidratarse conveniente para el ejercicio físico.
Aprender a hacer una bebida isotónica.
- Actividad:
Empezamos uno de los bloques en que se divide el objeto de aprendizaje. En este caso será el referido a las bebidas isotónicas. El alumno realizará la actividad dividida en tres partes.
- Feedback de la interacción:
De las tres opciones, escenario, tareas y respuestas, sólo está activa la primera: escenario. Al pulsarla da comienzo la actividad.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con solo haberla visionado
- Sugerencias didácticas:
En clase se explicará la importancia de una correcta hidratación durante la actividad física y la necesidad de un aporte suficiente de sales minerales.

6.3.1. Bebidas isotónicas. Escenario



- Título:
Bebidas isotónicas. Escenario
- Objetivos didácticos:
Motivar para iniciar la actividad.
- Actividad:
El personaje introduce la actividad y explica cómo continuar.
- Feedback de la interacción:
Al picar sobre "escenario", aparece el personaje que da la explicación.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.

6.3.2. Bebidas isotónicas. Tareas

- Título:
Bebidas isotónicas. Tareas
- Objetivos didácticos:
Aprender a buscar información en Internet
- Actividad:
La actividad consiste en consultar las páginas de Internet enlazadas con el objeto de aprendizaje en las que el alumno puede encontrar la información que necesita para completar la actividad.
- Feedback de la interacción:
En este momento el alumno está navegando por una página de Internet.
- Evaluación.
El alumno ha de consultar las páginas propuestas para continuar la actividad y pasar a "Respuestas".
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente comentar a los alumnos que no es necesario leer toda la información que contiene la página Web y que, en su lugar, es más práctico centrarse sólo en buscar la información que necesitan.

6.3.3. Bebidas isotónicas. Respuestas



- Título:
Bebidas isotónicas. Respuestas
- Objetivos didácticos:
Comprobar los conocimientos sobre las bebidas isotónicas
- Actividad:
El alumno ha de arrastrar los ingredientes necesarios al vaso para formar una bebida isotónica.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Utilizar las tecnologías de la información y comunicación para la resolución de tareas propuestas.
- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.

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.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: La pandilla investigadora.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	Mascotas olímpicas						
2	Funball						
3	Bebidas isotónicas						

Ficha de recogida de información.

Ludos: La pandilla investigadora.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	Mascotas olímpicas	Funball	Bebidas isotónicas
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					