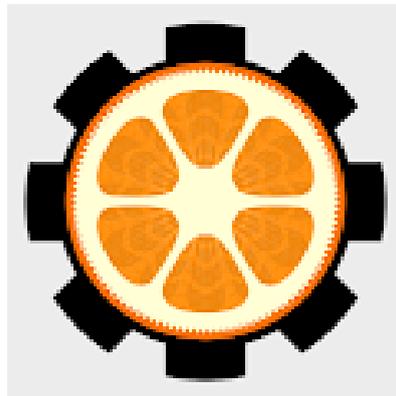


Informe del proyecto

Mecánica Naranja



Curso 2017/2018

Gabriel Diaz

Martín Ferreiro

Miguel Fariña

Victoria Domínguez



**UNIVERSIDADE
DE VIGO**

ÍNDICE

Justificación	3
2. Contextualización	3
3.-Currículum	4
Objetivos:	4
Contenidos:	5
4.-Proyecto	5
Actividades:	6

1. Justificación

Vivimos en un mundo donde la buena forma física, vivir y tener unos buenos hábitos saludables, y la práctica de ejercicio es cada día más frecuente aunque esta no llega a todos los hogares, por lo que se desenvuelven casos como lesiones, enfermedades... Creemos que es importante concienciar a la población sobre este fenómeno para evitar los casos de obesidad, lesiones en la práctica de ejercicio y otros muchos factores desde una temprana edad, cuando los prejuicios culturales o raciales aún no han arraigado en la personalidad de los niños y niñas.

Una revista electrónica, destinada al alumnado de primaria concretamente al que cursa el último curso del tercer ciclo, para la materia de Educación Física, nos pareció la mejor opción para fomentar el respeto hacia los hábitos saludables, estiramientos, ejercicios de calentamiento, a través de actividades interactivas que resulten entretenidas y despierten su curiosidad, despertando un espíritu crítico y sensibilizado con la práctica de actividad física.

Esta se va a realizar en la plataforma de WIX.com y en ella vamos a tener diferentes secciones en las que tratamos de explicaros en qué consiste brevemente nuestro proyecto y cómo lo enfocamos, así como de poner a disposición de todo usuario una gran cantidad de recursos (actividades, juegos o vídeos) para lograr que el alumno alcance sus metas y objetivos dentro de esta materia.

Además, podremos adaptar las TIC de manera útil, dinámica, divertida. Tenemos la posibilidad de trabajar todo lo relacionado con la Educación Física acompañada de las competencias digitales, ayudando a que nuestro alumnado, aprenda divirtiéndose, lo cual dará lugar a un aumento en la motivación cara esta materia curricular, además de alcanzar unas buenas competencias digitales.

2. Contextualización

El alumnado a lo que va destinado nuestro proyecto de la revista digital es lo del último curso del tercer ciclo del CEIP Mecánica Naranja, lo cual consta de aproximadamente 280 alumnos divididos en 12 aulas (dos aulas para cada curso), las cuales tendrán un aforo máximo de 25 alumnos y un total de 20 profesores especializados en diferentes materias y áreas de conocimiento. Además, el colegio tendrá una sala de audiovisuales en el que se visualizarán documentales, películas o vídeos, tres aulas de informática equipadas con más de 30 ordenadores cada una, pizarras digitales y cañones, un aula de usos múltiples, un gimnasio, donde practicar educación física y dos patios grandes con pistas de baloncesto y fútbol. Así como la sala de profesores donde se reúnen cuando tienen que tomar decisiones conjuntas o simplemente cuando no tienen clase y los despachos propios del equipo

directivo. Disponen de uno comedor, para todo aquel niño que lo precise, siendo este opcional y no obligatorio para el alumnado de nuestro colegio. No hace ningún día de la semana clase por la tarde (hora de entrada: 9:00 ? hora de salida: 14:00). Por último, hay que destacar que el colegio dispone de una red de transportes gratuita de recogida de alumnos para lo cual lo precise con tres destinos diferentes para poder abarcar las diferentes necesidades de los estudiantes.

La localización de este es en una zona natural, en la que predominan los árboles y los jardines con flores. Además, dentro de esta zona verde hay un pequeño huerto, donde los niños mediante la observación y guía de un profesor podrán plantar diferentes alimentos como zanahorias, patatas o lechugas que ellos mismos comerán a la hora de comida en el comedor que ofrece el centro para aquel alumno que lo necesite. Está a las la habías ido del núcleo urbano para así evitar la contaminación producida en la ciudad y el ruido, fomentando y facilitando zonas de confort y tranquilidad al aire libre.

El colegio está comprometido a su vez con el Plan Aballar destinado a la renovación de aparatos electrónicos y a fomentar el uso de las TIC y el Plan Madruga enfocado para poder compatibilizar la vida laboral y familiar de todos los padres y madres. En ella se realizarán diferentes tipos de juegos y talleres, como cuentacuentos, bailes, manualidades, pintura, ... Este servicio lo gestiona lo ANPA y es un servicio totalmente gratuito a lo que podrá acceder cualquier alumno perteneciente al centro.

Por otra parte, a su vez este centro está comprometido con la atención a la diversidad y a todos esos niños que dispongan de dificultades a la hora de acadar los objetivos didácticos establecidos. Por eso todas las actividades planteadas en este proyecto fueron planificadas a conciencia para que todo el alumnado sea capaz y no tenga el menor problema en realizar estas y comprender lo que se pide en cada una.

3.-Currículum

Objetivos:

- b) Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza en si mesmo/a, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor.

- i) Iniciarse na utilización, para a aprendizaxe, das tecnoloxías da información e da comunicación, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciben e elaboran

j) Utilizar diferentes representaciones e expresiones artísticas e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.

k) Valorar a hixiene e a saúde, aceptar o propio corpo e o das demais persoas, respectar as diferenzas e utilizar a educación física e o deporte como medios para favorecer o desenvolvemento persoal e social.

Contenidos:

Los contenidos del curriculum de primaria del área de EDUCACIÓN FÍSICA son los siguientes:

B1.4. Actitudes de aceptación, respeto y valoración hacia un mismo, a los compañeros y compañeras y al medio.

B1.5. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para obtener información, relacionada con el área.

B1.6 Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje.

B1.7. Implicación activa en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.

B1.9. El cuidado del cuerpo y la consolidación de hábitos de higiene corporal.

B2.2. Seguridad, confianza en un mismo y en las demás personas.

B5.2. Reconocimiento de los beneficios de la actividad física en la salud integral de la persona e identificación crítica de las prácticas poco saludables (sedentarismo, abuso del ocio audiovisual, adicción a las nuevas tecnologías, consumo de tabaco o alcohol...).

Valoración del juego y el deporte como alternativas a los hábitos nocivos para la salud.

B5.3. Adquisición de hábitos de calentamiento (global y específico), de dosificación del esfuerzo y recuperación, necesarios para prevenir lesiones.

4.-Proyecto

Descripción del proyecto

El proyecto final, en el cual estuvimos trabajando durante todo este cuatrimestre en la materia de Nuevas Tecnologías es una revista digital centrada exclusivamente en la materia curricular de Educación Física y todos los contenidos que esta integra. Al mismo tiempo que desarrollamos competencias y destrezas TIC.

Creemos de vital importancia que todos los alumnos aprendan unos buenos hábitos saludables que le serán trascendentales en el transcurso de su vida, así como conocer y poner en práctica los valores fundamentales del deporte como son el compañerismo, la solidaridad, el compromiso o la honestidad. Además, el conocimiento y la buena realización de un calentamiento eficaz y posteriores estiramientos cuando se finaliza una actividad física son dos procesos que tendrán unas consecuencias positivas en la realización de estas. Por último, y no por eso menos importante trabajaremos el aprendizaje de los músculos y huesos de nuestro cuerpo.

Esta revista puede ser trabajada tanto en la escuela como en casa, fomentando así una estrecha relación entre el centro y las familias. Estas pueden hacer sugerencias para la aplicación de nuevas actividades y recursos que consideren interesantes para esta revista. A su vez, aunque fuera creada y dirigida al alumnado de sexto de primaria, muchos recursos pueden realizarse en cursos inferiores ajustando el nivel de las prácticas al de los estudiantes.

Actividades:

Actividad 1:

- Descripción: Un crucigrama donde los alumnos/as, deberán adivinar palabras relacionadas con los músculos de todo el cuerpo a través de las definiciones. Para esto antes deberán de estudiarse dicho apartado de la materia.
- Metodología: Se trata de una metodología activa, ya que se sigue contenidos basados en el mundo real, se trata de un aprendizaje autodirigido, utilizar estrategias...
- Agrupamientos: Preferentemente se desenvolverá en un contexto individual.
- Recurso: Crucigrama a partir de EducaPlay
- Temporalización: Carece de una temporalización precisa, ya que se puede desenvolver en una posible evaluación inicial, a lo largo del curso en el momento en el que el profesor explique el apartado de músculos o, al final como herramienta para una posible evaluación final.

- Evaluación: la propia aplicación nos transmite la nota final
- Enlace: <https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=3590978>

Actividad 2:

- Descripción: Se trata de un ejercicio en que al alumno/a se le presenta un texto. En este se pueden observar varios fallos que deberán ser corregidos. Este ejercicio versa sobre la práctica de ejercicio físico, con el aliciente de prevenir lesiones.
- Metodología: Se trata de una metodología activa, ya que se muestran contenidos basados en el mundo real, se basa en un aprendizaje autodirigido, entendimiento del texto...
- Agrupamientos: La actividad está pensada para que se desenvuelva individualmente.
- Recurso: Texto con errores a partir de Ardora
- Temporalización: Carece de una temporalización precisa, ya que se puede desenvolver en una posible evaluación inicial, a lo largo del curso en el momento en el que el profesor explique el apartado a tratar en el texto o, al final como herramienta para una posible evaluación final.
- Evaluación: la propia aplicación te muestra la puntuación obtenida.
- Enlace: file:///C:/Users/Acer/Documents/juegoardora/juegoardora.htm

Actividad 3: SOPA DE LETRAS

- Descripción: La Sopa de letras consiste en un cuadrado lleno de letras aleatorias que se deben juntar entre sí, ya sea de forma horizontal, vertical o diagonal. Se tienen que ir descubriendo las palabras escondidas, en esta sopa de letras las palabras serán nombres de diferentes deportes.
- Metodología: Hablamos de una metodología activa, ya que se trabaja con un proceso interactivo directo entre el estudiante y el material didáctico.
- Agrupamientos: Se realizará de forma individual mayoritariamente.
- Recurso: Sopa de letras en Ardora
- Temporalización: No tiene una temporalización exacta, se prefiere que los niños se tomen su tiempo y hagan correctamente el ejercicio.

- Evaluación: Es la propia aplicación la que pone la nota dependiendo de las palabras encontradas.
- Enlace:

Actividad 4: COMPLETAR

- Descripción: Completar se trata de un ejercicio en el cual aparece un texto falto de varias palabras que deben de ser colocadas de forma adecuada en cada uno de los espacios libres en el texto.
- Metodología: Se trata de una metodología activa, ya que el aprendizaje es autodirigido en el cual los alumnos aprenden a retener y reflexionar sobre la información que les da el texto y tienen que ir ellos mismo construyendo las carencias que tiene el texto.
- Agrupamientos: La actividad está pensada para realizarla de forma individual.
- Recurso: Completar en Educaplay.
- Temporalización: Contiene un cronómetro que marca el tiempo que tardas en finalizar la actividad.
- Evaluación: El ejercicio será evaluado por la propia aplicación en medida de los fallos que tengan realizando la actividad.
- Enlace: <https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3628625/deportes.htm>

ACTIVIDAD 5: PASAPALABRA DE LOS DEPORTES

- Descripción: Al alumno se le da la letra inicial de la palabra que queremos que adivine y una pequeña pista para que le resulte más fácil. Consiste en hacer todo el rosco de palabras en el menor tiempo posible. El juego acaba si fallas 5 intentos o si pasan 300 segundos y el participante aun no respondió a todo.
- Metodología: Gamificación, esta nueva metodología del siglo XXI está teniendo mucho éxito ya que es la que mejor motiva el aprendizaje de los alumnos.
- Agrupamientos: Este juego es individual.
- Recurso: Pasapalabra realizado con EducaPlay.
- Temporalización: Tiempo máximo 5 minutos, aunque le puede llevar menos.
- Atención a la diversidad: Uno de los pocos inconvenientes de este juego es que no trata este aspecto.

- Evaluación: La propia aplicación evalúa al alumno.
- Enlace: es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3647762/el_deporte.htm

ACTIVIDAD 6: BUILD A BODY

- Descripción: En este juego al alumno se le presenta en el centro un cuerpo humano vacío, a la izquierda una descripción del elemento que se tenga seleccionado y a la derecha los diferentes órganos que componen el sistema elegido por el profesor. Lo que tienen que hacer los alumnos es arrastrar y colocar cada órgano en su posición correcta dentro del cuerpo.
- Metodología: Aprendizaje cooperativo y gamificación.
- Agrupamientos: Grupos de 3-4 alumnos elegidos por el profesor. Cada grupo en un ordenador.
- Recurso: Juego interactivo.
- Temporalización: 1 sesión (50 minutos). Es cierto que realizar el juego lleva como mucho 20 minutos, pero estaría bien que el profesor le diera previamente una explicación teórica del sistema sobre el que van a jugar, más que nada para que este juego no se convierta en puro azar.
- Atención a la diversidad: Al elegir los grupos el profesor debe tener en cuenta que estos sean compensados, es decir, en todos los grupos tiene que haber un niño que destaque, otro normal y uno al que le cueste más aprender. También estaría bien que en los grupos haya como mínimo un alumno con un buen nivel de inglés, ya que el juego está en este idioma.
- Evaluación: El recurso ya te hace la evaluación.
- Enlace: www.spongelab.com/game_pages/bab.cfm

ACTIVIDAD 7

- Descripción: se trata de una especie de libro interactivo en el cual se van a explicar diferentes temas como el origen de los alimentos, la higiene básica, el desayuno sano, la digestión y la elaboración del pan y la leche y se van introduciendo pequeños test o cuestionarios para evaluar si realmente captaste los contenidos que te explican.

- Metodología: es una metodología activa, en la que el alumno realiza todo el proceso de aprendizaje. El profesor no interviene para nada en esta actividad, ya que la propia página te explica los contenidos que posteriormente vas a tratar en los pequeños tests.
- Agrupamientos: Este juego es individual.
- Recurso: Libro interactivo
- Temporalización: no hay un tiempo establecido, es mejor que el alumno haga bien la actividad que la haga rápido y mal. Aunque existe un cronómetro para indicarte cuanto tardas en acabar esta.
- Evaluación: La propia aplicación evalúa al alumno.
- Enlace:
http://agrega.carm.es/repositorio/11032010/4d/es-mu_2010031113_9102913/sd1/sd1_05_00.html