

## MANUAL DEL PROGRAMA

### DESCRIPCIÓN

Con esta web los alumnos podrán construir fácilmente su propio material de Educación Física y divertirse jugando con todas las actividades que se proponen.

### REQUISITOS TÉCNICOS


Requerimientos mínimos: Pentium I a 166 MHz o superior, 32 MB de RAM, tarjeta de vídeo de color de alta densidad, tarjeta de sonido.

Requerimientos aconsejables: Pentium III a 800 MHz, 128 MB de RAM, tarjeta de vídeo de alta densidad, tarjeta de sonido.

Módulos adicionales necesarios: para poder visualizar los vídeos y animaciones es necesario tener instalado el Plug-In de Macromedia Flash Player.

### INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

Hemos optado por un diseño muy estructurado para que la navegación por las diferentes pantallas sea fácil e intuitiva, tanto para aquellos que dominen o no los entornos informáticos. Por tanto, cualquier persona puede acceder fácilmente a todas las páginas y contenidos que se presentan en ellas.

Para descubrir todas las opciones que te ofrece este programa informático, simplemente tienes que pulsar con el puntero del ratón sobre cualquier objeto o botón que veas interesante.  te podrá ayudar si no sabes que hacer.

Además, puedes consultar este manual pulsando el botón  **Ayuda** .

A continuación, lee atentamente los siguientes pasos:

1. Cuando termine la **PRESENTACIÓN** del programa pulsa “Entrar” y aparecerá la **PANTALLA ÍNDICE**:

Desde esta página podrás acceder a los 17 juegos que te proponemos:

AROBALL	BOLAS MALABARES	BOLOS	CATAPULTA
COMETA	INDIACA	LACROSSE	RAQUETA MANO
MAZAS PAPEL	PALO DIABLO	PELOTA COMETA	SUAVICESTO
TETRAPALAS	TRAGAAROS	TRAGABOLAS	YOGURCESTO
ZANCOS			





3. Si has pinchado con el puntero del ratón sobre el botón **TALLER DE CONSTRUCCIÓN** aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla te enseñamos las herramientas, el material y los pasos que hay que seguir para construir el juego. Puedes controlar la reproducción del vídeo de la construcción pasando el puntero del ratón por encima del televisor y pulsando sobre los botones que aparecen.

También tienes la posibilidad de imprimir la ficha de construcción pulsando


sobre  o escuchar las distintas fases de construcción pulsado 

Utiliza los botones de la parte inferior derecha para volver a la **PANTALLA INICIAL** de cada juego o a **la PANTALLA ÍNDICE**. Como alternativa puedes utilizar los botones de tu navegador.

4. Si has pinchado con el puntero del ratón sobre el botón **VAMOS A JUGAR** aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla te enseñamos diferentes actividades que los alumnos pueden hacer con el juego construido. Si pulsas con el ratón sobre los [botones](#) situados debajo del cuadro actividades podrás visualizar los vídeos. Pasa el ratón por la pantalla del televisor y controla la visualización de los vídeos.

Tienes la opción de escuchar las actividades que se pueden hacer con cada material pulsando sobre 

Puedes utilizar los botones de la parte inferior derecha para volver a la [PANTALLA INICIAL](#) de cada juego o a la [PANTALLA ÍNDICE](#).

Un aspecto de especial interés es la dificultad de construcción y de puesta en práctica que tiene cada juego. En cada página aparece un semáforo que indicará la dificultad (fácil, normal, difícil) según su color. Puedes pasar el puntero del ratón por encima del semáforo para ver el mensaje.

### **SUGERENCIAS DIDÁCTICAS**

Los docentes podrán utilizar esta web para que los alumnos construyan fácilmente sus propios juegos y se diviertan con ellos. Desde el punto de vista de la programación, estaremos desarrollando diferentes contenidos del área de Educación Física, Tecnología, Dibujo y Educación Plástica y Visual, permitiendo un trabajo interdisciplinar. Por ejemplo: el área de Tecnología puede construir el material teniendo de apoyo las explicaciones y vídeos que se dan, en el área de Educación Física se lleva a la práctica, realizando las actividades propuestas en esta web.

Al tratarse de un soporte multimedia, los alumnos podrán visualizar la construcción de los juegos y las posibles actividades que se pueden poner en práctica. Se ha intentado adaptar el material al alumnado con discapacidades. Todos los textos de construcción y actividades se pueden escuchar a través de los altavoces del ordenador para aquellos niños que tengan alguna discapacidad visual. Del mismo modo, los vídeos sirven de complemento a las descripciones textuales.

Además, por la gran variedad de juegos que se presentan, su utilización está dirigida tanto a la etapa de Primaria como a la de Secundaria. Nos ayudaremos del semáforo que aparece en las páginas de “taller de construcción” y “vamos a jugar” para conocer la dificultad de cada juego, y de esta forma, aplicarlo a diferentes niveles.

En definitiva, esta web surge como material complementario que cada docente podrá utilizar en función de sus necesidades.