

## **OBJETO DE APRENDIZAJE N° 4.**

**SALUD Y ENFERMEDAD**  
Primer Ciclo de Educación Primaria.

### **OBJETIVOS.**

1. Conseguir que el alumno visualice, identifique e interiorice las posturas correctas en la posición sentado y en la posición cargar con mochila.
2. Lograr que, entre varias situaciones dadas, identifique y clasifique las que ayudan a llevar una vida sana y las que pueden producir enfermedades.
3. Conseguir que el niño/a identifique visualmente situaciones de riesgo con los que se encuentra o puede encontrarse a diario y así prevenir posibles accidentes.

### **CONTENIDOS.**

#### Conceptuales:

- Posturas correctas:
  - Postura correcta sentado en clase.
  - Postura correcta ante el ordenador.
  - Postura correcta al cargar con la mochila de clase.
- Factores que inciden directamente en nuestra salud al llevar una vida sana:
  - Ducha.
  - Dormir el tiempo necesario.
  - Limpieza de dientes.
  - Realización de deporte.

#### Procedimentales:

- Exploración de objetos y situaciones:
  - Con ayuda de simuladores para determinar visualmente las posturas correctas e incorrectas más comunes.
  - Localización visual de situaciones de riesgo como medio de prevención de accidentes.
- Utilización de la herramienta Internet para el aprendizaje.

### **ACTIVIDADES.**

1. Ayudado de tres simulaciones, el niño deberá identificar posturas de modo sentado y de pié que dañan nuestra columna vertebral y por tanto nuestra salud. Finalmente tendrá que colocar a los tres personajes (simulaciones) de manera correcta.
2. Se trata de un juego de clasificar situaciones que favorecen y perjudican nuestra salud. Se presenta un conjunto de 8 imágenes, que deben dejarse arrastrar y pegar sobre los vagones de dos trenes, hasta completarlos. Un tren representará la vida sana y el otro lo contrario.
3. Se trata de la representación del corte transversal de una casa de dos plantas y buhardilla. Aparecen 5 situaciones, repartidas por las distintas dependencias, que conllevan un claro riesgo para nuestra salud. El niño/a deberá identificarlas y recibir del ordenador un estímulo auditivo del acierto, a la vez que una información explicativa del riesgo que conlleva dicha situación.

### **EVALUACIÓN.**

No hemos incluido contador de aciertos y errores porque las actividades programadas no parecen requerirlo.

(Los datos de aciertos, errores y tiempo estarían ocultos al alumno/a para que luego aparecieran en la estadística que solicite el maestro/a. Si fuera posible indicaría todas las veces que ha pasado por cada actividad y el resultado en cada una de ellas. Si así no fuera posible, daría los datos de la última vez que ha actuado en cada escena).



La evaluación por tanto debe hacerse mediante la lectura de los datos estadísticos ofrecidos por el programa y la observación directa del trabajo del alumnado en el propio aula.



## PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.






Proyecto.	<b>Ciencia, Geografía e Historia.</b>	Repositorio.	<b>rp_ciengehi</b>	Unidad Didáctica.	<b>Salud y enfermedad. OA4.</b>	Representante de Contenidos.	<b>Tomás Duro Hernández.</b>
-----------	---------------------------------------	--------------	--------------------	-------------------	---------------------------------	------------------------------	------------------------------




Nombre del archivo: **g\_fa04\_01v00**Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de aprendizaje: **Salud y enfermedad.**

Título del objeto de aprendizaje.	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	<b>Descripción de las escenas.</b>
<b>SALUD Y ENFERMEDAD.</b>	<b>Irán apareciendo tres páginas, una tras otra, según las vaya realizando el niño/a. No existe historia general ni relación de las tres páginas con alguna de presentación (que no existe).</b>	<b>3</b>	
<b>Elementos gráficos a incluir y características.</b>		<b>Elementos sonoros. (Duración y características).</b>	<b>Escena nº 1</b>
<p>Ayuda: Viejo Mago. <b>Juega con los personajes todo lo que quieras. Finalmente déjalos bien colocados.</b></p> <p>“Simulación”. Niño/a de pie, visto de espaldas. Llevará una mochila pesada que está situada, según cliquemos en la mano izquierda, derecha o en la espalda. Se verá de modo simulado la columna vertebral que aparecerá en rojo con destellos cuando esté doblada hacia un lado y en verde cuando esté vertical.</p> <p>“Simulación”. Niño sentado en su silla de clase, con la mesa delante. Se verá desde detrás. Según cliquemos el niño/a se colocará sentado de modo vertical (correcto), apoyado sobre el codo izquierdo y por lo tanto caído hacia aquel lado.</p>			En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>Cuida tu columna. Tu postura es muy importante.</b>
			Aparecerán en el centro de la pantalla y repartidos de arriba hacia abajo tres “simulaciones”: (Si no cupieran bien podrían aparecer distribuidas horizontalmente.
			La más alta intentará que el niño compruebe, mediante el modelo representado, que la columna vertebral se tuerce excesivamente hacia la izquierda o la derecha cuando llevamos un peso “considerable” sobre una mano u otra. Para esta simulación presentaremos a un niño de pie y de espaldas en el que se vislumbre resaltada una representación de su columna vertebral. Llevará una mochila (aparentemente llena de libros y pesada) colocada en la mano izquierda, se verá entonces a éste con la columna doblada en exceso hacia aquel lado. Deberá también permitir repetir la experiencia con la mano derecha. Deberá permitir en tercer lugar colocar la mochila sobre la espalda del niño. En este caso deberá “verse” la columna perfectamente derecha. (Las posiciones de columna incorrectas aparecerán en rojo con destellos y la posición correcta en verde).
		La segunda “simulación” aparecerá en el centro de la pantalla y mostrará a un niño sentado en su silla de clase (con el pupitre delante); la escena se verá desde detrás y permitirá como en el caso anterior	

<p>Igualmente lo hará hacia el codo derecho y por lo tanto caído hacia aquel lado. Se verá de modo simulado la columna vertebral que aparecerá en rojo con destellos cuando esté doblada hacia un lado y en verde cuando esté vertical.</p> <p>“Simulación”. Niño sentado en su silla delante de un ordenador, simulando escribir con el teclado del mismo. Se verá lateralmente. Según pinchemos sobre el niño/a adoptará dos posiciones, una sentado correctamente, con el “culete” sobre la parte trasera del asiento y la espalda apoyada en el respaldo. Además la mesa del ordenador deberá dibujarse para que los brazos formen al escribir un ángulo recto, es decir que no quede demasiado alta ni baja, y otra con el “culete” en el borde delantero de la silla y la espalda doblada hacia delante, en este caso la mesa del ordenador sigue bien situada en cuando altura pero separada en exceso de la silla del niño/a. Se verá de modo simulado la columna vertebral que aparecerá en rojo con destellos cuando esté doblada hacia adelante y en verde cuando esté vertical.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la segunda escena </p>		<p>vislumbrar resaltada una representación de la columna vertebral. Pinchando sobre el niño del dibujo, podrá tomar tres posiciones, caído en exceso y apoyado sobre el codo izquierdo, igual pero hacia el lado derecho y completamente vertical. En los dos primeros se verá la columna desviada (podría colorearse en rojo con destellos como signo de peligro) y en el vertical aparecerá la columna totalmente bien colocada y resaltada en verde.</p> <p>La tercera simulación representa a un niño sentado en una silla delante de su ordenador, la vista será lateral. La “simulación” permitirá dos posibles posiciones: Sentado bien atrás de la silla y la espalda apoyada en el respaldo. (Posición correcta) Sentado con la espalda muy alejada del respaldo y doblada hacia adelante. El programa deberá permitir al niño que pinchando sobre el dibujo tome una de las dos posibles posiciones, se remarcará la columna en rojo con destellos o en verde según sea incorrecta o correcta la posición.</p> <p>Cuando haya colocado bien las tres simulaciones el Viejo Mago le animará: <b>Muy bien puedes continuar</b></p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena segunda. </p> <p><i>(No lleva marcador de aciertos y errores ya que todas las situaciones a explorar son válidas, tanto las de buena postura como las de malas. Al final en el informe al profesor puede aparecer sólo el tiempo invertido aunque el dato no es nada significativo. Sólo se pide al niño/a que para pasar a la siguiente pantalla debe dejar las tres figuras en la posición correcta.)</i></p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 2.
<p>Ayuda: Viejo Mago. <b>Coloca cada dibujo en su tren.</b></p> <p>* En la parte alta de la pantalla: un tren con máquina y cuatro vagones mirando hacia un túnel</p>	<p>Pitido del tren alegre que puede durar 3 segundos. (Más agudo y rápido)</p> <p>Pitido del tren triste que puede durar 3 segundos. (Más grave)</p>	<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>Para cuidar tu cuerpo lleva una vida sana.</b></p> <p>Aparecerá una pantalla que contendrá: * En la parte alta de la pantalla: un tren con máquina y cuatro vagones mirando hacia un túnel oscuro. La máquina estará representada por la cara de un animal (por ejemplo oso) triste. Llevará un cartel a todo lo largo que ponga: VIDA NO SANA.</p>

<p>oscuro. La máquina estará representada por la cara de un animal (por ejemplo oso) triste. Llevará un cartel a todo lo largo que ponga: VIDA NO SANA.</p> <p>* En la parte baja de la pantalla: un tren con máquina y cuatro vagones que camina en sentido inverso al otro tren, mira hacia un paisaje arbolado y aunque la máquina está representada por la cabeza del mismo animal, ahora está alegre. Llevará un cartel a todo lo largo que ponga: VIDA SANA.</p> <p>* En la parte central de la pantalla aparecerán ocho dibujos encuadrados del tamaño de cada vagón. Estos dibujos representarán 4 acciones saludables y 4 que no lo son. El alumno deberá llevar cada dibujo al tren que corresponda. Los dibujos representarán:</p> <p>Un niño duchándose.  Un niño comiendo muchos dulces.  Una persona mayor fumando.  Un niño durmiendo, el reloj marcará las 10 y se verá una luna por la ventana.  Una persona adulta tomando alcohol.  Un niño en chándal haciendo deporte.  Niño cepillándose los dientes.  Un motorista echando mucho humo por el escape y una persona tapándose los oídos por el ruido que si fuera posible se representaría con una onomatopeya.</p> <p>Estos dibujos deben dar la posibilidad de ser arrastrados hasta cualquier vagón del tren que le corresponda y quedarse situados allí. En caso de intentar colocarlos en otro que no sea el correcto el dibujo debe volver a su sitio en el centro de la escena.</p> <p>Al tren de VIDA SANA deberán ir:</p>	<p>y lento)</p>	<p>* En la parte baja de la pantalla: un tren con máquina y cuatro vagones que camina en sentido inverso al otro tren, mira hacia un paisaje arbolado y aunque la máquina está representada por la cabeza del mismo animal, ahora está alegre. Llevará un cartel a todo lo largo que ponga: VIDA SANA.</p> <p>* En la parte central de la pantalla aparecerán ocho dibujos encuadrados del tamaño de cada vagón. Estos dibujos representarán 4 acciones saludables y 4 que no lo son. El alumno deberá llevar cada dibujo al tren que corresponda. Los dibujos representarán:</p> <p>Un niño duchándose.  Un niño comiendo muchos dulces.  Una persona mayor fumando.  Un niño durmiendo, el reloj marcará las 10 y se verá una luna por la ventana.  Una persona adulta tomando alcohol.  Un niño en chándal haciendo deporte.  Niño cepillándose los dientes.  Un motorista echando mucho humo por el escape y una persona tapándose los oídos por el ruido que, si fuera posible, se representaría con una onomatopeya.</p> <p>El alumno irá llevando los dibujos al tren que corresponda, si no fuera de ese tren, volvería a su situación en el centro de la pantalla. Así seguiría hasta completar los dos trenes que para terminar pitarían.</p> <p>(Si son demasiados elementos para aparecer juntos en la pantalla, colocaríamos sólo el tren de VIDA SANA y seis dibujos para elegir. El objetivo es el mismo pero determinando menos aspectos favorables y desfavorables para la salud).</p> <p><b><u>En esta pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></b></p> <p>Una flecha de avance para pasar a la tercera escena. </p> <p>Un botón de volver a repetir el juego. </p> <p>Este botón tiene como objetivo que el alumno repita libremente la actividad por gusto y refuerzo. Por lo tanto no se activa ni por tiempo ni por errores.</p> <p>Las pegatinas van quedando colocadas en su lugar y eso indica acierto por lo que no creo necesario el contador de aciertos. Si no se colocan vuelven a su sitio y esto puede pasar muchas veces por lo que no sería fácil un contador visual largo.</p>
---	-----------------	--

<p>Un niño duchándose. Niño cepillándose los dientes. Un niño en chándal haciendo deporte. Un niño durmiendo, el reloj marcará las 10 y se verá una luna por la ventana. Al tren de VIDA NO SANA deberán ir los otro 4: Un niño comienzo muchos dulces. Una persona mayor fumando. Una persona adulta tomando alcohol. Un motorista echando mucho humo por el escape y una persona tapándose los oídos por el ruido que si fuera posible se representaría con una onomatopeya.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la tercera escena. </p> <p>Un botón de volver a repetir el juego. </p>		<p>Los datos de aciertos, errores y tiempo estarían ocultos para que luego aparecieran en la estadística para el maestro. Si fuera posible indicaría todas las veces que ha pasado por la actividad y el resultado en cada una de ellas, pero si no fuera posible daría los datos de la última vez que ha actuado en esta escena.</p> <p>Si es obligatorio poner el marcador de aciertos y errores debería ser numérico: Aciertos. Errores. Intentos.</p> <p>  </p>
<b>Elementos gráficos a incluir y características.</b>	<b>Elementos sonoros. (Duración y características).</b>	<b>Escena nº 3.</b>
<p>Ayuda: Viejo Mago: <b>Pincha sobre las 5 situaciones que creas peligrosas.</b></p> <p>El corte transversal de una casa de dos plantas más buhardillas en el que iremos viendo posibles situaciones de riesgo, que serán: * En la buhardilla puede aparecer un niño intentando meter los dedos en un enchufe eléctrico. * En la cocina aparecerá un pequeñín (más bajo</p>	<p>Si fuera posible se locutarían las respuestas a los aciertos del alumno: * Has acertado. Los enchufes eléctricos pueden ser muy peligrosos. * Muy bien. La cocina es un lugar muy peligroso para los pequeños. * Estupendo. Los productos</p>	<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>Ten mucho cuidado con los accidentes.</b></p> <p>Aparecerá un dibujo (tipo Rue del percebe de los antiguos TBO). Es decir el corte transversal de una casa de dos plantas más buhardillas en el que iremos viendo posibles situaciones de riesgo. La imagen será fija salvo los elementos activos que deberán ser personajes que están cercanos a algún peligro de los existentes en nuestras viviendas y que al activarse se escuchará un mensaje.</p> <p>Situaciones de riesgo que diseñaremos: * En la buhardilla puede aparecer un niño intentando meter los dedos en un enchufe eléctrico. * En la cocina aparecerá un pequeñín (más bajo que la encimera) intentando coger algo que estará</p>

<p>que la encimera) intentando coger algo que estará cerca de una olla de agua caliente y que estará con el mango hacia fuera.</p> <p>* En la despensa aparecen en colocados muy bajos unos botes de productos tóxicos.</p> <p>* En el salón aparecen botes de medicinas con los que juegan dos niños pequeños.</p> <p>* En una ventana de la primera planta aparece una niña subida a una silla asomándose a la calle por una ventana que no tiene rejas.</p> <p>El resto de la escena serán personajes no activos y no es de interés su descripción.</p> <p>Una flecha de avance para salir de la Unidad Didáctica. </p>	<p>tóxicos deben estar guardados en alto.</p> <p>* Vas por buen camino. Los medicamentos no pueden estar al alcance de los niños.</p> <p>* Perfecto. No debemos asomar así el cuerpo por las ventanas. Podríamos sufrir un grave accidente.</p>	<p>cerca de una olla de agua caliente y que estará con el mango hacia fuera.</p> <p>* En la despensa aparecen, colocados muy bajos, unos botes de productos tóxicos. (Sobre el suelo)</p> <p>* En el salón aparecen botes de medicinas con los que juegan dos niños pequeños.</p> <p>* En una ventana de la primera planta aparece una niña subida a una silla asomándose a la calle por una ventana que no tiene rejas.</p> <p>El resto de la escena serán personajes no activos y no es de interés su descripción.</p> <p>El alumno/a puede ir pinchando sobre cualquier zona de la pantalla, pero sólo se activarán las indicadas.</p> <p>Cada vez que pinche sobre una de ellas aparecerá un texto de refuerzo que locutará, si es posible, el Viejo Mago:</p> <p>Has acertado. Los enchufes eléctricos pueden ser muy peligrosos.</p> <p>Muy bien. La cocina es un lugar muy peligroso para los pequeños.</p> <p>Estupendo. Los productos tóxicos deben estar guardados en alto.</p> <p>Vas por buen camino. Los medicamentos no pueden estar al alcance de los niños.</p> <p>Perfecto. No debemos asomar así el cuerpo por las ventanas. Podríamos sufrir un grave accidente.</p> <p>Cada zona acertada debe quedar resaltada (por ejemplo metida en un círculo rojo) para que alumno sepa que ya ha acertado esa y no volver a pinchar en ese mismo sitio. Si no se locuta, el texto deberá quedar en pantalla mientras el alumno/a no mueva el ratón. Si en otro momento cualquiera pasara con el ratón (sin pinchar) por la zona activada con anterioridad la información volverá a aparecer. Si es locutado no será necesario.</p> <p>Cuando haya conseguido encontrar las 5 zonas aparecerá el Viejo Mago que dirá: <b>Estupendo. Cuidate mucho y vuelve a visitarme otro día.</b></p> <p>Una flecha de avance para salir del programa. </p> <p>Un botón de volver a repetir el juego. </p> <p>Este botón tiene como objetivo que el alumno repita libremente la actividad por gusto y refuerzo. Por lo tanto no se activa ni por tiempo ni por errores.</p> <p>Las zonas remarcadas (con círculo rojo por ejemplo) indican acierto por lo que no creo necesario el contador de aciertos. Si no se activan y esto puede pasar muchas veces sería difícil programar un contador visual largo.</p>
---	---	---

		<p>Los datos de aciertos, errores y tiempo estarían ocultos para que luego aparecieran en la estadística para el maestro. Si fuera posible indicaría todas las veces que ha pasado por la actividad y el resultado en cada una de ellas, pero si no fuera posible daría los datos de la última vez que ha actuado en esta escena.</p> <p>Si es obligatorio poner el marcador de aciertos y errores debería ser numérico:</p> <table><tr><td>Aciertos.</td><td>Errores.</td><td>Intentos.</td></tr><tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr></table>	Aciertos.	Errores.	Intentos.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Aciertos.	Errores.	Intentos.						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						