



## Diseño y uso de la ruleta interactiva en Educación Física

Autor: Hugo Ramón Cardoso

Coordinación de Área de Educación Física F049, 15aos2007i

Tejupilco, México.

24 de febrero de 2023





## **Diseño y uso de la ruleta interactiva en Educación Física**

## Presentación

La ruleta interactiva despierta la curiosidad del alumnado, ayudándoles a adquirir conocimientos en diferentes áreas o materias y motrices.

Existen miles de recursos educativos, entre los que también se encuentran materiales convencionales que pueden ser excelentes herramientas educativas. Una simple ruleta, ya sea de madera, plástico, elaborada en una página web o de cualquier otro tipo de material, nos ofrece un sinfín de posibilidades en las planeaciones didácticas.

Word Wall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de las plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible.

Los interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase, así como en casa junto con padres de familia.

Los imprimibles pueden editarse directamente o descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.

## Justificación

Como docentes en Educación Física es muy importantes conocer los diferentes tipos de herramientas digitales que se puedan utilizar. Será un gran reto llevarlo a la práctica ya que es probable que en nuestros centros escolares no exista el recurso para comprar materiales e implementos para la clase de Educación Física, y el docente tendrá que mostrar creatividad para hacer más amena su práctica docente.

Esta propuesta intenta considerar a la ruleta interactiva como un recurso educativo sencillo y original, al abordar contenidos programáticos de Educación Física de una forma innovadora, creativa y diferente.

Además, resulta atractivo para los estudiantes, ya que aporta un elemento motivador que es el denominado factor suerte y azar. Por todo esto, podemos considerarla como una herramienta que ayuda al desarrollo global del alumnado en todos sus ámbitos: a nivel físico (motricidad), cognitivo (agilidad mental, resolución de problemas...), social y afectivo (participación, habilidades sociales, constancia, juego en equipo, autonomía...). Se consigue así en el discente favorecer la comprensión y aceptación de las diferentes reglas de cada una de las actividades (existen unas normas que hay que respetar para no quedar fuera del juego).



**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



## Propósitos

Que niños, niñas y adolescentes:

- Desarrollen su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e intención a sus acciones y compartirlas con los demás, para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana.
- Resuelvan y construir retos mediante el pensamiento estratégico y el uso creativo de su motricidad, tanto de manera individual como colectiva.
- Exploren y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.



EDOMÉX  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



## Contenido

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico: Integración de la corporeidad.

Aprendizaje esperado: Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices al diseñar y participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan.

Fundamento pedagógico y psicológico en el niño.

El fundamento básico de su método pedagógico es el juego, al que considera la base de trabajo en grupo. Para el niño el juego era la actividad natural y por lo tanto la actividad educativa tendría que basarse en el mismo.

En cuanto al desarrollo evolutivo del niño todas las corrientes que consideren al niño como el constructor de su aprendizaje son tomadas en cuenta.

Los docentes a través de la motivación les inculcan a los estudiantes la necesidad de adentrarse al mundo y uso de la tecnología y en cada clase utilicen, vivencien y experimenten el uso de recursos interactivos.

Hoy vamos a hablar de Wordwall, una web británica que nos ofrece la posibilidad de crear fantásticos juegos online a los que nuestros alumnos pueden jugar desde sus tabletas, móviles, portátiles...

Material: Una laptop, computadora de escritorio o dispositivo móvil y acceso a internet fijo o de datos móviles.



Instrucciones:

- 1.- Abrir el navegador en algunos de tus dispositivos con conexión a internet.
- 2.- Escribir en tu navegador: <https://wordwall.net/es>
- 3.- Se registra (gratis), esto solo le permite realizar 5 plantillas, si lo compra o paga la mensualidad el uso es ilimitado.
- 4.- Elije una plantilla



5.-Introduzca su contenido o tema a tratar.



6.- La página ira guardando su trabajo automáticamente, también puede modificar su contenido las veces que usted quiera.

7.- Da click en compartir y listo, lo puede hacer en redes sociales como Facebook o WhatsApp. Al hacer esto los alumnos podrán acceder de manera automática a la ruleta y poder interactuar inmediatamente, así como realizar las actividades según corresponda.

8.- Esta ruleta puede utilizarse en diversas asignaturas y algunas de las actividades podrían ser las siguientes:

- Juego para incentivar el inicio de la lectoescritura: girar la ruleta tres veces y formar una frase escrita usando las palabras que salen.
- Para trabajar la conciencia fonológica: se disponen las letras del abecedario en cada apartado de la ruleta, al girarla tenemos que buscar palabras que inicien, que acaben o que contengan la letra correspondiente. También podemos aprovechar la misma actividad para conocer las letras que componen nuestro nombre, es decir, buscar si nuestro nombre contiene la letra que ha tocado al azar o qué compañeros sí la tienen en su nombre.
- Para conocer el cuerpo humano. Pegando imágenes correspondientes a las partes del cuerpo. Cada vez que gira, tenemos que tocarnos esta parte del cuerpo, así trabajamos la asociación y conocimiento de sí mismos, así como el vocabulario correspondiente.
- Desplazamientos o movimientos según la ruleta nos indique: imitando algún animal, con alguna parte del cuerpo (a la pata coja, usando solo los brazos...), usando diferentes conceptos (rápido, lento...).
- Para trabajar la estimulación del lenguaje: podemos disponer alrededor de la ruleta diferentes onomatopeyas para que las vayan reproduciendo.





EDOMÉX  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



## Conclusiones

A través de los cambios a raíz de la pandemia por COVID-19, durante la contingencia, se observó ya en su regreso a las canchas y en las sesiones de educación física la dificultad de una cantidad considerable de alumnos con deficiencias en la ejecución de sus habilidades motrices básica, por tal motivo se buscaron estrategias didácticas y pedagógicas para eficientar la labor del educador físico en estos nuevos espacios digitales. Es por eso, que se sugiere el diseño y uso de esta ruleta interactiva, como actividad extra clase para retroalimentar contenidos educativos, tomando en cuenta los “Planes y Programas de Estudio Aprendizajes Clave Educación Básica, Educación Física 2017.” SEP. Las actividades propuestas en la ruleta interactiva serán supervisadas para su realización por padres de familia o tutores.

## Evaluación

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta diversidad de ideas, originalidad y creatividad durante el desarrollo de las actividades.
- Coordina y sincroniza los movimientos en relación con los tiempos empleados y las acciones que se suman progresivamente.
- Respeta y aprecia las propuestas de sus compañeros.

Para esta ruleta se utilizará la:

Evaluación formativa:

- Autoevaluación y Coevaluación.



**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



## Referencias

Wordwall-Cree mejores lecciones de forma más rápida. (s/f). Wordwall.net. Recuperado el 20 de febrero de 2023, de <https://wordwall.net/es>

SEP (2017) Aprendizajes clave, para la educación integral, Educación Física. Educación Básica. SEP Pg. 249, 250.