

# Guía didáctica

Laberinto frutal  
Proyecto Ludos

Educación Física  
Educación Primaria  
Ministerio de Educación y Ciencia

## Índice

1.- Presentación.....	3
2.- Objetivos didácticos.....	3
3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).....	3
4.- Contexto de integración curricular.....	3
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	3
Relaciones con otras áreas.....	4
5.- Materiales mínimos necesarios.....	5
Hardware:.....	5
Software.....	5
6.- Descripción de las interacciones.....	6
6.0.- Bienvenida.....	6
6.1.- A la derecha.....	7
6.2.- A la izquierda.....	8
6.3.- Al final del pasillo.....	8
6.4.- El secreto de la fruta.....	9
6.5.- El camino más corto.....	10
6.6.- Tutti-frutti.....	12
6.7.- Diploma.....	13
7.- Evaluación.....	13
7.1.- Criterios de evaluación.....	13
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	13
Ficha de Autoevaluación.....	14
Ficha de recogida de información.....	15

## 1.- Presentación.

- Título: "Laberinto frutal"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/a/03/index.html>
- Ciclo: Primero de Educación Primaria
- Propósito general: Trabajar, a través de diferentes laberintos, los conceptos arriba/subir-abajo/bajar y derecha-izquierda, para que le sirvan como base de **orientación** y realizar la solución de cada uno de los diferentes laberintos.
- Justificación: Las interacciones presentadas en este guión para el área de Educación Física del Primer Ciclo de la Educación Primaria pueden encuadrarse en los Bloques de Contenidos I. El cuerpo y la salud y II. Movimiento y salud. En el apartado "Contexto de integración curricular" se explica más detalladamente la relación con cada uno de los contenidos.

## 2.- Objetivos didácticos.

- Favorecer el desarrollo de la orientación espacial en objetos con dos dimensiones.
- Resolver recorridos en los que se trabajen los conceptos de arriba, abajo, derecha e izquierda.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC.
- Colaborar en el adecuado desarrollo para la comprensión de mensajes.
- Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.
- Desarrollar estrategias mentales que le puedan ser útiles para la orientación espacial en la realidad.

## 3.- Contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes).

- Arriba-Abajo.
- Subir-Bajar.
- Derecha-Izquierda.
- Entrar-Salir.
- Y los conceptos: Dirección y Sentido.

## 4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Este objeto de aprendizaje servirá, principalmente, para intentar alcanzar el objetivo general 9 del área de Educación Física:

*"Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área".*

Tendrá su mayor utilidad cuando se trabajen:

En el Bloque II. Movimiento y salud los siguientes Contenidos:

- 1. Formas y posibilidades del movimiento. (Utilidad parcial, en las actividades se manifiestan las diferentes habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos y giros; transportes y conducciones y lanzamientos y recepciones. Y de algún modo podrá interiorizarlas e identificarlas cuando las ve y realiza las actividades).
- 2. Control y dominio del movimiento. (Igual que en el anterior).
- 3. Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos habituales en la vida cotidiana y en las actividades de aprendizaje escolar. (Totalmente, ya que hay que considerar al ordenador personal como un instrumento habitual en la vida cotidiana y como una herramienta para su aprendizaje).
- 4. Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. (La actividad en sí misma es el propio contenido).
- 7. Valoración del esfuerzo para lograr una mayor autonomía y autoestima.
- 12. Adopción de hábitos de higiene corporal y postural. (Se trabajará siempre que se haga tomar conciencia de la correcta postura al estar sentados, espalda recta y pegada al respaldo; el ordenador personal que se use cumpla con las normas sobre seguridad e higiene en lo referente a su pantalla y el mobiliario esté adecuado al alumnado al que va destinada la actividad).

En el Bloque I. El cuerpo y la salud, los siguientes:

- 2. Afirmación de la lateralidad corporal. (Es evidente ya que estará usando su mano predominante y trabajará con los conceptos izquierda y derecha que le ayudarán a mejor identificarlos en situaciones de la vida real).
- 3. Las posibilidades corporales: sensoriales. (Estará trabajando de manera muy intensa la vista y el tacto y al tener sonido las actividades el oído).
- 4. Apreciación de dimensiones espaciales y temporales. (Aunque el espacio es reducido, con algunas actividades estará trabajando los diferentes tamaños de rutas a seguir y adquirirá conciencia de por cuál tardará más o menos).
- 7. Orientación en el espacio y en el tiempo. (Algunas actividades está basada en los conceptos de orientación espacio-temporal).

Relaciones con otras áreas.

Aunque está diseñado para el área de Educación Física, debido al carácter globalizador de la Etapa, y más aún del Primer Ciclo de la misma, su uso puede ser perfectamente válido para ayudar a cumplir los objetivos de otras áreas como Lengua, Matemáticas o Educación Artística y puede ser también de aplicación con el alumnado con necesidades educativas especiales.

## 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:  
Presentación del Objeto de aprendizaje. Invitación a realizar las otras actividades.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
- Evaluación:  
Smiley verde al entrar.
- Sugerecias didácticas:  
El profesor/a comentará al principio de la sesión la importancia que tiene el mantener un clima adecuado de silencio y atención para poder desarrollar la actividad.

### 6.1.- A la derecha



- Título:  
A la derecha
- Objetivos didácticos:
  - Familiarizarse con el uso de las teclas de cursor.
  - Afianzar un sentido y una dirección determinada.
- Actividad:  
Alcanzar el final del laberinto, para su ejecución sólo se realizarán movimientos en sentido dextrórsum.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Al intentar realizar un movimiento incorrecto se oye un sonido identificativo, a la tercera vez se visualizan unas flechas indicando los posibles movimientos.  
Mensaje de ánimo al terminar la interacción.
- Evaluación:  
Tiempo total empleado en la misma e informe porcentual de la precisión.  
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla con algún error, roja no intentar realizarla o no terminarla.

## 6.2.- A la izquierda



- Título:  
A la izquierda
- Objetivos didácticos:
  - Familiarizarse con el uso de las teclas de cursor.
  - Afianzar un sentido y una dirección determinada.
- Actividad:  
Alcanzar el final del laberinto, para su ejecución sólo se realizarán movimientos en sentido sinistrórsum.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Al intentar realizar un movimiento incorrecto se oye un sonido identificativo, a la tercera vez se visualizan unas flechas indicando los posibles movimientos.  
Mensaje de ánimo al terminar la interacción.
- Evaluación.  
Tiempo total empleado en la misma e informe porcentual de la precisión.  
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla con algún error, roja no intentar realizarla o no terminarla.

### 6.3.- Al final del pasillo



- Título:  
Al final del pasillo
- Objetivos didácticos:
  - Seleccionar el camino correcto de varios diferentes.
  - Ser capaz de combinar todos los posibles movimientos para llegar al final.
- Actividad:  
Moverse por un laberinto para alcanzar una fruta que se encuentra en la salida.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Al intentar realizar un movimiento incorrecto se oye un sonido identificativo, a la tercera vez se visualizan unas flechas indicando los posibles movimientos.  
Mensaje de ánimo al terminar la interacción.
- Evaluación:  
Tiempo total empleado en la misma e informe porcentual de la precisión.  
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla con algún error, roja no intentar realizarla o no terminarla.

#### 6.4.- El secreto de la fruta



- Título:  
El secreto de la fruta.
- Objetivos didácticos:
  - Identificar el camino más corto de los posibles.
  - Realizar cambios de dirección en el plano.
  - Afianzar los conceptos arriba/abajo e izquierda/derecha.
- Actividad:  
Alcanzar la fruta que se encuentra en el centro del laberinto.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Al intentar realizar un movimiento incorrecto se oye un sonido identificativo, a la tercera vez se visualizan unas flechas indicando los posibles movimientos.  
Mensaje de ánimo al terminar la interacción.
- Evaluación.  
Tiempo total empleado en la misma e informe porcentual de la precisión.  
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla con algún error, roja no intentar realizarla o no terminarla.
- Sugerencias didácticas:  
Hay que motivar al alumnado para que se esfuerce en encontrar el camino más corto, ya que en todos los casos podrá alcanzar el final.

### 6.5.- El camino más corto



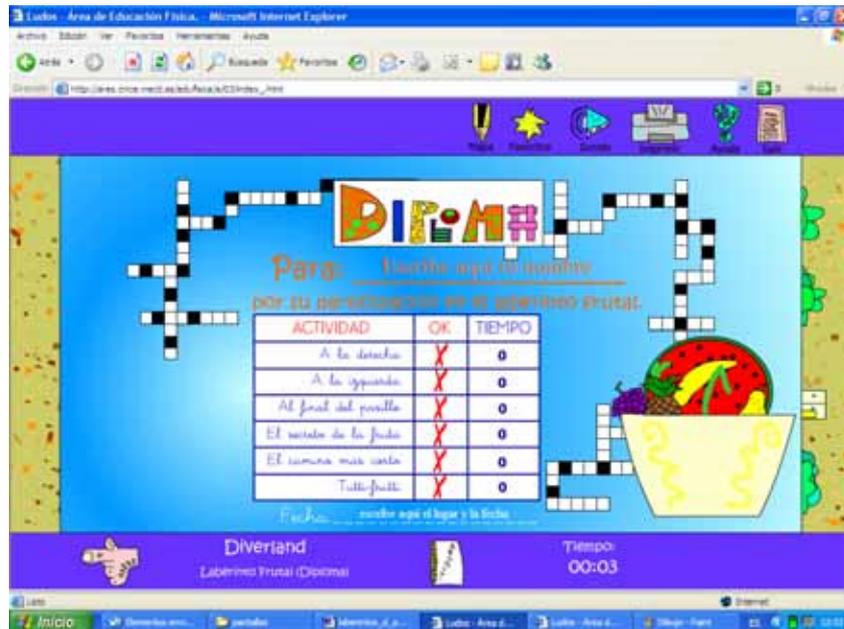
- Título:  
El camino más corto
- Objetivos didácticos:
  - Diferenciar cuál de los personajes ha realizado el camino más corto.
  - Mejorar la capacidad de orientación.
- Actividad:  
Realizar tres .
- Feedback de la interacción.  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Diferentes sonidos para el acierto y el error. Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.  
Tiempo total empleado en la misma e informe porcentual de la precisión.  
Smiley verde al realizar la actividad correctamente y amarillo al realizarla con algún error, roja no intentar realizarla o no terminarla.
- Sugerencias didácticas:  
Tener en cuenta que los personajes que se mueven están a la izquierda del laberinto, los grandes de la derecha son para elegir el del camino más corto.

### 6.6.- Tutti-frutti



- Título:  
Tutti-ffrutti
- Objetivos didácticos:
  - Desenvolverse con soltura en un laberinto.
  - Manejar todas las posibilidades de movimiento.
- Actividad:  
Llegar al final de un laberinto recogiendo la fruta que se encuentra en él.
- Feedback de la interacción.  
Si se solicita ayuda se muestra una ventana con indicación del movimiento que realiza cada tecla de movimiento de cursor.  
Diferentes sonidos para el acierto y el error.  
Mensaje de ánimo al terminar la interacción cualquiera que sea el resultado.
- Evaluación.\* \*  
Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.  
Smiley verde al realizar bien con 35 o 36 intentos la figura, amarillo al realizarla de manera incorrecta o no intentar realizarla.

## 6.8.- Diploma



- Título:  
Diploma
- Objetivos didácticos:
  - Informar de la realización de la actividad.
  - Obtener un recuerdo con los datos de la realización de la actividad.
- Actividad:  
Firmar en el libro de invitados y llevarse el recuerdo de la realización de la actividad.
- Feedback de la interacción:  
Si se solicita ayuda se repite la presentación de la interacción.
- Evaluación:  
Se recoge el número de actividades realizadas.
- Sugerencias didácticas:  
Servirá como elemento en el que quedará constancia escrita del desarrollo de la actividad.

## 7.- Evaluación.

### 7.1.- Criterios de evaluación.

- Intentar realizar las interacciones y resultados obtenidos en cada una de ellas.

### 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 ella.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: Laberinto frutal.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Bienvenida						
1	A la derecha						
2	A la izquierda						
3	Al final del pasillo						
4	El secreto de la fruta						
5	El camino más corto						
6	Tutti-frutti						
7	Diploma						

Ficha de recogida de información.

Ludos: Laberinto frutal.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Bienvenida	A la derecha	A la izquierda	Al final del pasillo	El secreto de la fruta	El camino más corto	Tutti-frutti	Diploma
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									