

Guía didáctica

La gran pirámide
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.....	4
Requisitos previos (objetivos y contenidos).....	4
Relaciones con otras áreas.....	4
5.- Materiales mínimos necesarios.....	4
Hardware:.....	4
Software.....	5
6.- Descripción de las interacciones.....	5
6.0.- Presentación.....	5
6.1.- Los pozos.....	6
6.2.- Asociar.....	7
6.3.- Laberinto.....	8
6.4.- Orientación.....	9
6.5.- A su sitio.....	10
6.6.- Que no exploten.....	11
6.7.- La palabra escondida.....	12
6.8.- Perseguido.....	13
6.9.- Enhorabuena.....	14
7.- Evaluación.....	15
7.1.- Criterios de evaluación.....	15
7.2.- Instrumentos de evaluación.....	15
Ficha de Autoevaluación.....	16
Ficha de recogida de información.....	17

1.- Presentación.

- Título: "La gran pirámide"
- URL: <http://ares.cnice.mecd.es/edufisica/b/02/index.html>
- Ciclo: Segundo de Educación Primaria
- Propósito general:
El tema general del objeto de aprendizaje es el desarrollo de la orientación espacial a través de diferentes juegos.
- Justificación:
Las Tecnologías de la información y comunicación se han convertido en una nueva manera de proponer a los alumnos actividades atractivas y aumentar la motivación para aprender mediante un trabajo más próximo a sus intereses.
Las interacciones presentadas dentro de este objeto de aprendizaje titulado "La gran pirámide" están encuadradas en los tres bloques de contenidos del currículo oficial para el segundo ciclo de Educación Primaria, constituyendo un recurso de apoyo en el área de Educación Física.

2.- Objetivos didácticos.

- Potenciar la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo.
- Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las T. I. C.
- Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.
- Utilizar las T. I. C. como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.

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

- Percepción del espacio próximo en relación a personas y objetos.
- Laberintos 2D.
- Desarrollo y control de la motricidad fina y la coordinación a través del uso de la tecnologías de la información y comunicación

4.- Contexto de integración curricular.

Requisitos previos (objetivos y contenidos)

Para la utilización de este objeto de aprendizaje en las clases de Educación Física es necesario que el alumnado disponga de cierto dominio de las herramientas informáticas básicas, teniendo mayor sentido cuando trabajemos los siguientes contenidos para el segundo ciclo de Educación Primaria.

Bloque I:

- Orientación espacial en relación a si mismo, a los demás y a los objetos orientados.
- Mejora de la orientación espacial y la lateralidad a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque II:

- Control y dominio del movimiento incidiendo más en los mecanismos de ejecución.

Bloque III:

- Comprensión de las normas del juego a través de la lectura.

Relaciones con otras áreas.

Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el área de Conocimiento del Medio, teniendo en cuenta el importante trabajo que el alumno/a desarrollará en el campo de la orientación espacial. También es importante su relación con el área de Lengua debido al propio desarrollo de las diferentes interacciones que componen el Objeto de Aprendizaje, basadas, en gran medida, en la lectura comprensiva.

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.

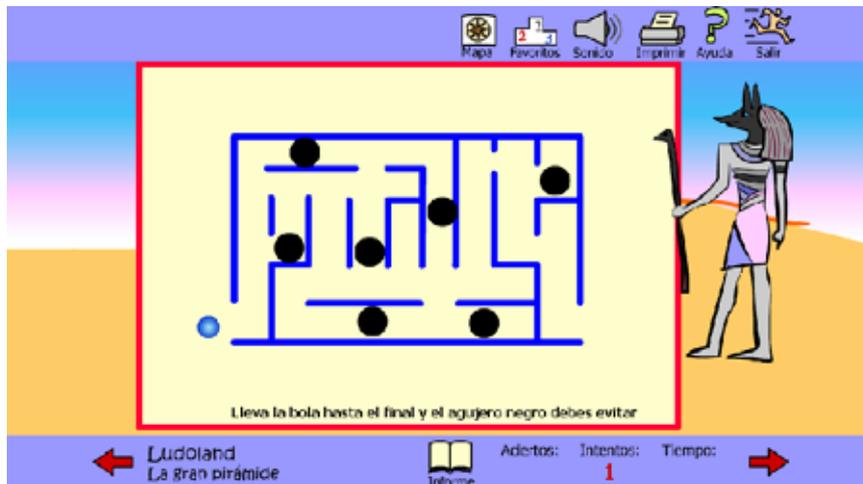
6.- Descripción de las interacciones.

6.0.- Presentación



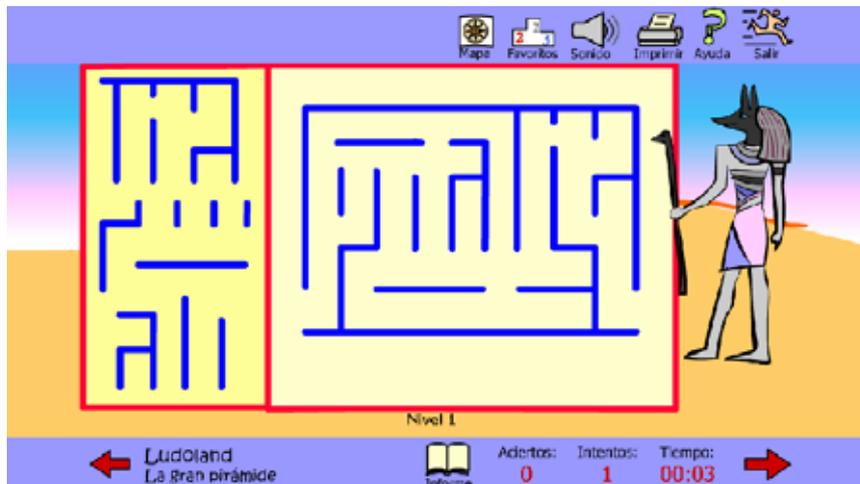
- Título:
Presentación
- Objetivos didácticos:
Despertar el interés del alumnado por la realización de la actividad.
- Actividad:
Pantalla de acceso de las diferentes interacciones que forman el Objeto de Aprendizaje. Se inicia la secuencia pulsando sobre el botón "pulsa la flecha para continuar" o pinchando sobre el la flecha en la barra inferior.
- Feedback de la interacción:
El mensaje inicial motiva al alumno a entrar en el mundo de la pirámide y sus laberintos.
- Evaluación:
La actividad se considera superada con sólo haberla visionado.
- Sugerencias didácticas:
Es conveniente que antes de entrar al aula de informática, el profesor/a haya trabajado los objetivos y contenidos propios del objeto de aprendizaje en clase.

6.1.- Los pozos



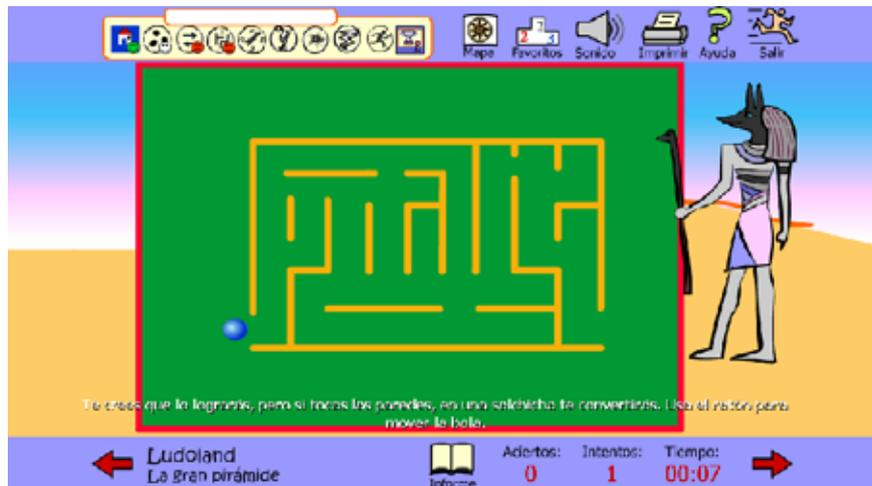
- Título:
Los pozos
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
Guiar la bola con las flechas de dirección hasta el final del laberinto, teniendo en cuenta que hay que sortear los agujeros. Hay tres niveles para resolver.
- Feedback de la interacción:
Sonidos de acierto/error.
Al pulsar sobre ayuda el alumno vuelve a escuchar las instrucciones.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
- Evaluación:
Si la bola cae en algún agujero, se empieza de nuevo
Aunque el número de intentos sea superior a tres, smile verde.
Si no finaliza la actividad, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
Como planteamiento general de todas las interacciones, el profesor puede hablar a la clase de que las pirámides son construcciones edificadas en la antigüedad con fines funerarios, y que su interior está formado por numerosos pasillos con una estructura laberíntica.

6.2.- Asociar



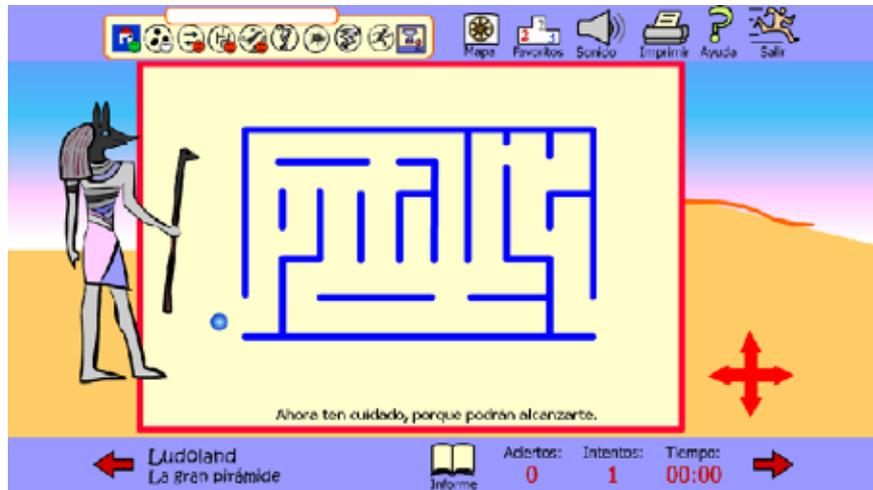
- Título:
Asociar
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
La actividad consiste en colocar en su sitio (sobreponer) varias partes de un laberinto, teniendo el modelo como ayuda. El alumno picará y arrastrará hasta el lugar correspondiente, colocando la pieza del laberinto encima de su imagen en los tres niveles que presenta la actividad. Hay tres niveles para resolver.
- Feedback de la interacción:
Sonidos de acierto/error.
Al pulsar sobre ayuda se dan otra vez las instrucciones para realizar el ejercicio.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
- Evaluación.
Superando los tres niveles, independientemente de los intentos realizados, smile verde.
Abandonar la actividad, smile rojo
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a puede recordar al alumnado que tienen que colocar las piezas sobre el laberinto, asegurándose de que coinciden.

6.3.- Laberinto



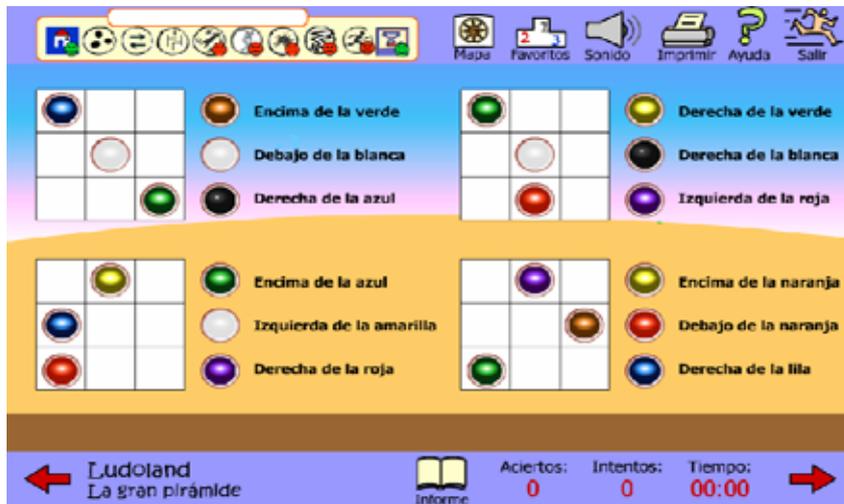
- Título:
Laberinto
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
La actividad consiste en guiar la bola por los caminos del laberinto con ayuda del puntero del ratón. Después del segundo error las paredes no queman.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y de intentos.
- Evaluación:
Sin error en la actividad, smile verde. Con un error, smile amarillo y con dos o más errores, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
Puede ser conveniente recordar al alumno que ha de colocar el ratón en el centro de la alfombrilla al empezar la actividad.

6.4.- Orientación



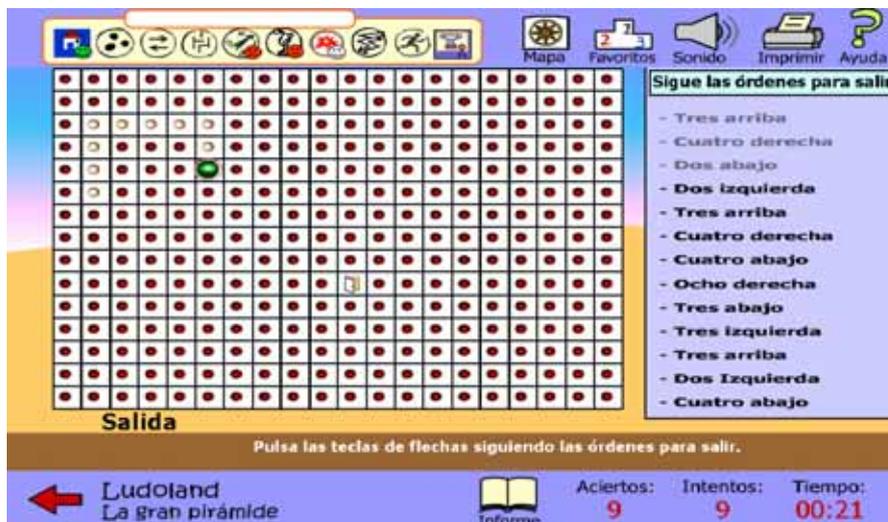
- Título:
Orientación
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las T. I. C.
- Actividad:
Guiar la bola hasta el final del laberinto con las flechas de dirección en el primer nivel.
Para el segundo y tercer nivel hay que utilizar las flechas rojas de dirección situadas a la derecha y en la parte baja de la pantalla, haciendo clic con el ratón. Debe conducir la bola hasta el final, teniendo en cuenta que tiene que hacerlo más rápido que la bola que le persigue
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
- Evaluación.
Recorrido sin error, smile verde. Con un error o más, smile amarillo.
Si abandona la actividad, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
Se les puede sugerir a los alumnos que antes de empezar se fijen en cual será el itinerario correcto para poder hacerlo más rápido.

6.5.- A su sitio



- Título:
A su sitio
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las T. I. C.
- Actividad:
Se trata de situar las bolas de color en la posición exacta de la cuadrícula según indica el texto. El alumno debe picar y arrastrar la bola hasta el lugar correcto.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita o al tercer error.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Finalizando la actividad, independientemente de los errores cometidos, smile verde.
Si no finaliza la actividad, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
El profesor/a podrá explicar el objetivo de la actividad.

6.6.- Que no exploten



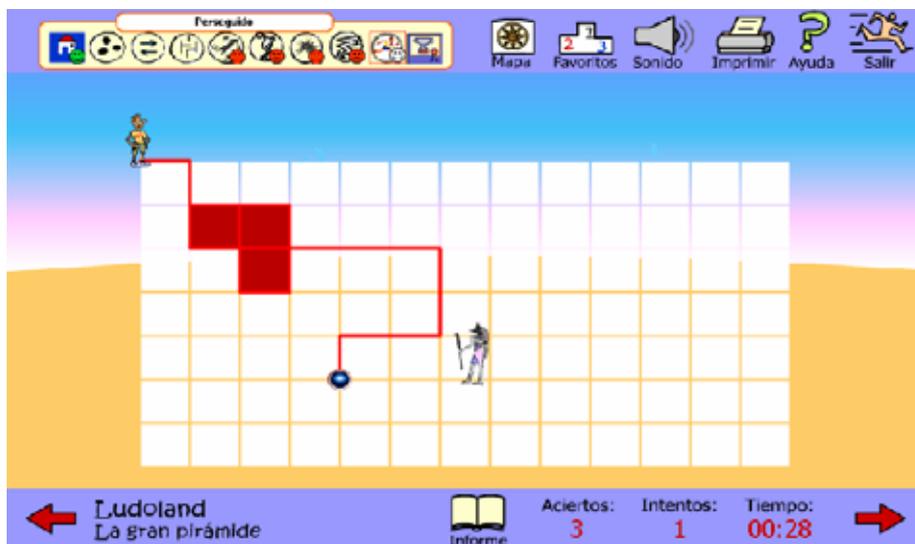
- Título:
Que no exploten.
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
Utilizando las teclas de dirección y siguiendo las órdenes que aparecen en la pantalla, debe llevar la bola verde a través de la cuadrícula hasta la puerta de salida.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
Al tercer error se ilumina la casilla en la dirección adecuada.
- Evaluación.
Al realizar la actividad sin error, smile verde. Con un error, smile amarillo y con dos errores o más, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
Esta misma actividad se puede hacer en la clase o en cualquier dependencia del colegio con suelo enlosado en forma de cuadrícula

6.7.- La palabra escondida



- Título:
La palabra escondida
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Potenciar la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo.
Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
Hacer clic con el puntero del ratón en cada bola siguiendo las instrucciones en el orden establecido. Cada acierto supone la aparición de una letra de la palabra escondida.
- Feedback de la interacción.
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación.
Al realizar la actividad sin error, smile verde; con un error, smile amarillo y con dos o más errores, smile rojo.
Si abandona la actividad, smile rojo.
- Sugerencias didácticas:
Es fácil hacer esta misma actividad en el gimnasio con distintos tipos de balones y pidiendo al alumno que recoja sólo aquellas que se le indican verbalmente.

6.8.- Perseguido



- Título:
Perseguido
- Objetivos didácticos:
Favorecer el desarrollo de la orientación espacial con relación a objetos y personas.
Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TT. I. C.
- Actividad:
Utilizando las flechas de dirección del teclado, el alumno debe mover la bola por todas las cuadrículas (arriba, abajo, izquierda y derecha) para ir completando de color rojo cada una de ellas, intentando no ser atrapado por el dios egipcio. Si atrapa la bola, ésta vuelve al punto de salida.
- Feedback de la interacción:
Visionado del tiempo dedicado a la interacción.
Sonidos de acierto/error.
Aparición de la ayuda cuando se solicita.
Visionado del número de aciertos y del de intentos.
- Evaluación:
Smile verde si ejecuta la actividad sin error. Smile rojo si comete un error o abandona la actividad.
- Sugerencias didácticas:
Podemos marcar el suelo con cinta adhesiva para formar una cuadrícula en el suelo del gimnasio y jugar a la pillada con la condición de que no se puede pisar fuera de las líneas.

6.9.- Enhorabuena



- Título:
Enhorabuena
- Objetivos didácticos:
Reconocer al alumno el trabajo realizado.
Informar de los resultados obtenidos.
- Actividad:
Al finalizar la sesión de trabajo, el alumno podrá acceder a esta pantalla como recompensa por el trabajo realizado.
- Evaluación:
Esta interacción no tiene evaluación en sí misma. Puede acceder al informe para comprobar los resultados obtenidos en las diferentes interacciones.
Smile verde con sólo el visionado de la pantalla.

7.- Evaluación.

7.1.- Criterios de evaluación.

- Utilizar las nociones topológicas para orientarse en el espacio con relación a la posición de los otros y de los objetos
- Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.

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 la misma.

The screenshot shows a software interface with a results table. The table has four columns: 'Pantalla', 'Aciertos', 'Intentos', and 'Tiempo'. The data is as follows:

Pantalla	Aciertos	Intentos	Tiempo
Presentación		1	
Los pozos	0	1	00:00
Asociar	0	5	00:00
Lalacrino	0	1	00:00
Orientación	0	1	00:00
A su sitio	12	13	01:42
Que no exploten	0	8	00:00
Las palabras escondidas	6	7	00:38
Perseguido	0	1	00:00

Below the table, the text 'TALI D APROBADO' is visible. At the bottom of the interface, there is a summary bar for 'La gran pirámide' with the following statistics: Aciertos: 0, Intentos: 2, Tiempo: 00:00.

Ficha de Autoevaluación.

Ludos: La gran pirámide.

Alumno/a:

Fecha:

Nº	Título de la actividad	Resultado obtenido			Aciertos	Intentos	Tiempo invertido
		☺ Bien	☹ Suficiente	☹ Necesito Mejorar			
0	Presentación						
1	Los pozos						
2	Asociar						
3	Laberinto						
4	Orientación						
5	A su sitio						
6	Que no exploten						
7	La palabra escondida						
8	Perseguido						
9	Enhorabuena						

Ficha de recogida de información.

Ludos: La gran pirámide.

Grupo:

Fecha:

Nº	Alumno/a	Presentación	Los pozos	Asociar	Laberinto	Orientación	A su sitio	Que no exploten	La palabra escondida	Perseguido	Enhorabuena
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											