

APUNTES DEL DIRECTO

Educación Física Competencial

DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO Y MEMORIA VISUAL

PROFE INVITADO

EDUCACIÓN FÍSICA PARA PROFES

@JORGUTUSHD

JUEVES 30/11/23 20:00 CET

www.efcompetencial.com

 <https://www.instagram.com/tv/VC5GVR8NldK/?igshid=ODhhZWVMSmliwQO==>

1. Juegos de rastreo y memoria visual: ¿cómo y cuándo?
2. Juegos de memoria visual: opciones.
3. Juegos de pista de rastreo: opciones.
4. Preguntas

@EDUCACIONFISICACOMPETENCIAL
PROF. DR. JUANJO PÉREZ SOTO

IDEAS PRINCIPALES Y LINKS

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

1. JUEGOS DE RASTREO Y MEMORIA VISUAL

En primer lugar comenzamos ubicando y justificando curricularmente los juegos de rastreo y memoria visual.

Ambos profes coinciden en que toda la tipología de juegos relacionados con pistas, memoria visual, rastreo, seguimiento de trayectorias o uso de plano encajarían dentro de la **"iniciación a la orientación"** en Educación Primaria.

Jorge comenta que desde 4º de primaria deberían ir trabajando las dinámicas de iniciación a la orientación.

Juanjo afirma que en la anterior ley, se apreciaba claramente la progresión en contenido:

- *El espacio de juego y los espacios naturales: usos y cuidado (1º y 2º)*
- *Carreras de orientación en la naturaleza (5º y 6º)*
- *El plano y el espacio conocido (5º y 6º)*

En la ley actual, el RD 157/2022, ambos profes hablan de:

SABERES BÁSICOS

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

- Realización de actividades físicas, juegos y deportes en el medio natural, urbano y del entorno del centro educativo. Las carreras de orientación. (3er ciclo).
- Seguridad vial, transporte activo, vida sostenible, cuidado y conservación del entorno...
- Perspectiva comunitaria del entorno: realización de actividades físicas y juegos en el medio natural y urbano (2º Ciclo).

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

Estructuración temporal y espacio-temporal, percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras y de ritmos. (3er ciclo)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: 2 sobre trabajo motriz más cualitativo, 3 sobre el respeto a normas. Y el 5, más concreto sobre los entornos naturales y urbanos.

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

2. JUEGOS DE MEMORIA VISUAL: OPCIONES

Juanjo comenta el canal de docentes holandeses para juegos de memoria visual:
<https://www.despelles.nl/>

Entre los juegos que crearon dichos docentes, se destacan algunos:

- Campo de minas: https://youtu.be/0XFjXdWuSlw?si=CKHRV_eOz0ekrW0E

Para el que ha creado un material específico para jugar modo relevo con 2 tableros y dos jueces tras cada tablero, con las pantallas a superar. También se incluye una variante al juego llamada "bomb detonation" debiendo de lanzar un saquito a un aro adecuado para detonar y pasar pantalla.



<https://unleashing-the-unknown.nl/>
<https://www.youtube.com/channel/UC20A11vdr8m-ggqz-mwF6t-9v0k>
<https://www.youtube.com/channel/UC20A11vdr8m-ggqz-mwF6t-9v0k>

- El cubo de rubik: <https://youtu.be/QuLPEgWXV3Q>
- Mastermind: <https://youtu.be/H1dySwQbskY>
- Tres en raya (visto en canal de Youtube InnovativeTraining 4all)
<https://youtu.be/IRDp5HcZyVA?si=AkDYVDfrkslFK8dv>
- Mover la torre (Youtube InnovativeTraining 4all):
<https://youtu.be/AQcxgzUO3G8>

¿Dónde ubicar este tipo de juegos?

Jorge comenta que los ubicaría al comienzo porque son más sencillos e irían bien para grupos que no tienen experiencia en orientación.

Juanjo también comenta la posibilidad de situarlos al comienzo de las sesiones de la SDA de "Iniciación a la orientación".

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

Por último, antes de concluir, Juanjo comenta un juego que viene perfeccionando desde años atrás denominado "4 secuencias" donde los alumnos, a modo de relevo, comparten un tablero único de conos situados sobre tarjetas con consignas a memorizar (ver minuto 16).

DOCENTE



<https://mifiles.files.wordpress.com/2023/10/4sec-4docente-4secuencias-efcompetencial.pdf>



ALUMNADO



<https://mifiles.files.wordpress.com/2023/10/4sec-alumnado-4secuencias-efcompetencial.pdf>



En la publicación de **Instagram** se puede ver de forma más extensa la explicación: [link](#).

Jorge comenta que también hace juegos similares pero con carácter cooperativo y no tan competitivo, que puede servir como variante:

Juego en tablero de conos compartido, saliendo cada equipo de una esquina, llegan al círculo central donde está el tablero de conos compartido. Cada equipo, tiene marcado los conos que tienen que levantar (no coinciden con otros grupos). Cada vez que levantan tienen que recordar la letra escondida debajo de un cono. Al finalizar, cada grupo tendrá una palabra, y entre toda la clase se formará la frase secreta relacionada con el trabajo cooperativo.

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

3. JUEGOS DE PISTA DE RASTREO: OPCIONES.

Jorge comienza marcando su forma ideal de progresar: 1) Conocer lo que es un plano. 2) Localizar puntos exactos. 3) Orientar el plano y orientarme. 4) Seguir trayectorias.

Ha recopilado en un pdf todos los juegos y materiales que expone en el directo dentro de su página web: <https://jorgehdiez91.wixsite.com/algomasqueef>



https://fd11fa72-75b4-48fa-8800-5c9f43772987.filesusr.com/ugd/3183ac_1e311731156d43f180c97c2b28282c22.pdf

¿Dónde jugar?	Aspectos clave	Propuesta de aprendizaje
Pista polideportiva	1.- CONOCER EL PLANO	1.1- Dibujar el pabellón
		1.2- Completar el plano
	2.- LOCALIZAR PUNTOS.	2.1- Coloca la fila
		2.2- Orienta el material
		2.3- Esconde la letra
	3.- ORIENTAR EL PLANO.	3.1- Orienta el material
Patios del centro	4.- SEGUIR TRAYECTORIAS.	3.2- Esconde la letra
		4.1- ¡Sígueme!
		4.2- Bingo
		4.3- ¡Atrápame si puedes!

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

En el juego "Sígueme", Jorge utiliza cinta de carroceros para pegar las pistas a los conos, y escribir sobre la misma cinta, lo cual es una gran opción para no desperdiciar mucha cinta adhesiva.

En este juego no pueden anotar las consignas que ven, los deben aprender de memoria, yendo en parejas y siguiendo el recorrido de su tarjeta. Jorge destaca lo bien que le funciona el juego.

En etapa primaria, no llega al punto de realizar deporte de orientación con todo su reglamento. Lo que realiza es una adaptación de las balizas y del mapa, enseñando algunos conceptos del deporte de orientación.

Menciona que los últimos días del curso, a partir de 5º curso los lleva a un parque desconocido para ellos y realiza actividades de orientación en dicho entorno.

Durante la charla, Jorge hace alusión a los juegos y las actividades que ha extraído de formaciones con la Federación madrileña de Orientación: <https://www.femado.org/>

Juanjo, ordena los juegos que presenta de la siguiente forma: 1) búsqueda sin mapa 2) búsqueda de señas en mapa (elaborada por el docente) 3) búsqueda de señas colocadas por el *alumnado* y marcadas en mapa para retar a otros compañeros 4) adaptación al deporte de orientación con imitación a las balizas y tiempo cronometrado.

"Tesoro a la vista"



TESORO A LA VISTA

REGLAS DE JUEGO:

- Por parejas poseer una lista de pistas de un **color** determinado y un **croquis** del colegio.
- De los objetos desplegados en el punto de inicio, se le asignará uno a cada pareja de **forma secreta**. Por ser su tesoro. Los tesoros quedan a la vista, pero las parejas no sabrán cuál es el tesoro al que tienen que ir.
- Investigación en el croquis del colegio marcando **8 números** correspondientes con los lugares que rodearán cada pista. Se tienen que prestar atención ya que en **cada casilla describen dónde se encuentra la pista siguiente**.
- Es importante que no recorran las pistas en lugares muy complicados y que la **descripción sea muy detallada**.
- Si fueran que también se debe poner el nombre del equipo en **cada casilla**.
- La **última pista** debe describir con claridad el objeto que hace de "tesoro a la vista".
- Cuando terminen los, deberán ir a pagar las pistas por el colegio con el modo de adhesivos por pareja.
- Al regresar entregar al profesor su lista de pistas.
- Hay 2 modalidades de juego: las parejas se reúnen a encontrar su tesoro o el profesor reparte los roles al azar.
- La pareja que llegue antes a su tesoro, **hallando** o **avanzando** todas las pistas, será la **ganadora**.



<https://www.federaciondeorientacion.es/2022/11/la-serie-a-la-vista-afirmaciones-1.pdf>

APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA



Explicación en **INSTAGRAM**:



<https://www.instagram.com/ufc1914244560>
en su perfil web button share share link
ufc1914244560

"Esconde y reta"

ESCONDE Y RETA



Entrega un mapa o croquis del colegio por parejas
Entrega 8 (nº opcional) casillas por pareja.



Dinámica de la actividad:

- Cada pareja selecciona un nombre de su equipo o pareja y lo pone en cada ficha donde pone EQUIPO.
- Tras ello, piensa en una palabra de 8 letras, y pone una en cada recuadro de LETRA.
- Por último, marca puntos en cada casilla (no más de 5 puntos por casilla).
- A continuación, marcan señales en el mapa del centro que corresponden con las zonas donde esconden las casillas.
- El profesor les dará 8 trozos adhesivos y comienzan a situar las 8 señales por el centro.
- Cuando regresan, PONEN EL NOMBRE DEL EQUIPO al mapa y esperan a que lleguen todos.
- Una vez que todos han llegado, comienzan los RETOS. Dos opciones: un grupo reta a otro o el docente asigna los retos al azar repartiendo mapas.
- A la señal, salen a encontrar las señales de la pareja que les retó.
- Las casillas se amancian y recolectan para llegar al punto de inicio y montar la palabra secreta y el número secreto.
- **¡ IMPORTANTE!** solo podrán amancian las casillas que vean con el nombre del equipo que les retó.



<https://www.instagram.com/ufc1914244560>
en su perfil web button share share link
ufc1914244560

Explicación en **INSTAGRAM**:



<https://www.instagram.com/ufc1914244560>
en su perfil web button share share link
ufc1914244560

<https://www.instagram.com/ufc1914244560>

Adaptación al deporte de orientación con balizas con formas geométricas y tarjeta de control.



<https://www.instagram.com/ufc1914244560>
en su perfil web button share share link
ufc1914244560



APUNTES DEL DIRECTO

JUEGOS DE PISTAS, RASTREO, MEMORIA

4. PREGUNTAS

✓ ¿Recursos TIC o apps en la temática?

iOrienteering, Geocaching, Munzee, Wikiloc...

OpenOrienteering Mapper (crear mapa de orientación).

QR stopwatch (QR cronometrador).

Lector de QR, habiendo escondido QR con posibilidad de contenidos interdisciplinares, y haciendo uso de las tablets.

✓ ¿Cómo se evalúa el contenido tratado?

Ambos profes coinciden en la recogida de evidencias sesión a sesión, y dar más peso cuando se llegue a las últimas sesiones y tengan que hacer una actividad más similar al deporte de orientación. Sale el concepto de "plogging" como modalidad deportiva sostenible.

Jorge destaca que haya más evaluación y menos calificación, el feedback al alumnado es lo más importante, y que el alumno pueda autorregularse su aprendizaje fruto del conocimiento de lo que se le pide.

Como conclusión se podrían recoger evidencias sobre si son capaces de: 1) encontrar pistas 2) colocarlas en el mapa de forma adecuada.

✓ Otros recursos

Base de datos OutdoorPEactivities de Juan Carlos Escaravajal-Rodríguez y Antonio Baena-Extremera: <https://www.outdoorpeactivities.com/>

REEFNAT (Red Estatal de Educación Física en la Naturaleza):
<https://www.educacionynaturaleza.com/recursos>

Carpeta de material didáctico gratuito para enseñar orientación de la **Federación Murciana de Orientación**: www.orientacionmurciana.com

<https://drive.google.com/drive/folders/1rDgRMHw4Vik1c9L2gKPWYbOfA1L4nS70>



TO BE CONTINUED...

Cualquier compañero o compañera que tenga una actividad original y quiera que sea incluida, que me escriba por IG 🍷