JUEGOS DE PISTAS CON MAPA

*** Tomado, con modificaciones de un trabajo anterior del profesor Manuel Parra Boyero de la Facultad de CC. Del Deporte de Cáceres.**

ACLARACIÓN TERMINOLÓGICA

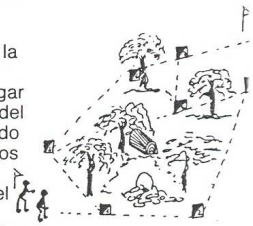
- **Juegos de Pistas**: Son actividades que suponen, en la mayoría de los casos, detectar indicios o referencias (naturales o artificiales) que nos indiquen nuestra posición y camino a seguir (Ascaso y otros, 1996).

- **Juegos de pistas con mapa**: Un juego de pistas con mapa consiste en encontrar balizas, marcas, señales, etc,. En un terreno determinado, gracias a su localización en un mapa. El profesor/a o el monitor/a ha de procurarse previamente el plano de la zona en la que quiera montar el juego. Posteriormente ha de esconder las pistas y marcar su localización en un mapa mudo. Una vez presentado el juego a los alumnos si este es de carácter competitivo ganará el alumno/a o grupo de alumnos que antes complete el/ los recorridos marcados por el profesor y que haya encontrado todas las pistas. Si es de carácter cooperativo el equipo ganará cuando cada uno aporte su parte al conjunto de los compañeros.

- **Seguimiento de un itinerario**: Consiste en seguir un itinerario o camino marcado en el mapa, indicando el emplazamiento de los controles encontrados.

- **Búsqueda del tesoro**: Es un juego de ingenio, compuesto por un determinado número de pistas que nos envían de una a otra, y que al final sirven para localizar un supuesto tesoro escondido. También puede consistir en ir recogiendo partes de un mapa en el que esta marcado la ubicación de un tesoro que constituye el objetivo final del juego. Juegos tomado de Castañer y Camerino: 1001 ejercicios y juegos de recreación.

Encontrar el cofre
Material: 1 cofre con sortijas y bagatelas de plástico, 2 banderas colocadas en la entrada y salida, señales numeradas y distribuidas estratégicamente y unas cartulinas con los pasos y grados de cada una de las señales.
Participantes: Por parejas o tríos disponerse a entrar al circuito por las dos entradas cada x tiempo. Preparar 2 circuitos diferentes para las mismas señales.
Situación: Cada equipo irá siguiendo el recorrido de una señal a otra midiendo en la última los grados y pasos para llegar a la siguiente y completar el recorrido hasta llegar al cofre del botín. Se quedará con su parte del tesoro si puede acreditar que ha encontrado todas las señales del recorrido anotando los códigos de cada una de ellas.
Consignas: Es muy importante no perder el rastro del camino saltándose una señal porque de esta manera no se encontrarán las siguientes ni se acreditará el paso por todas las demás.

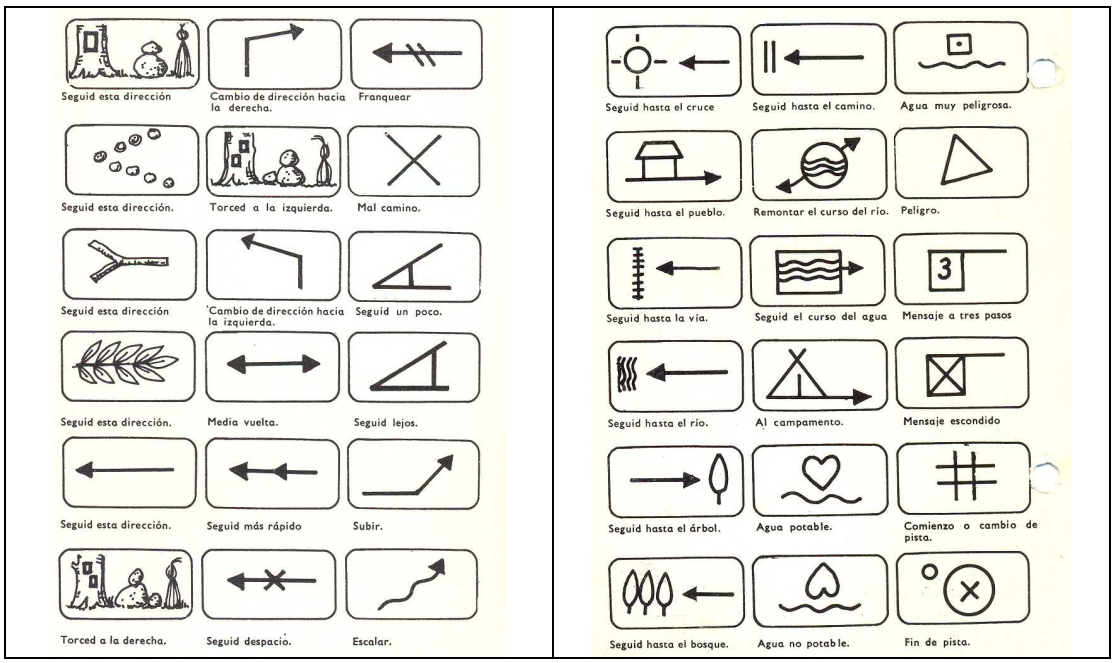


- **Juegos de buscar la clave**: Son juegos que consisten en identificar la palabra o frase secreta a partir de las pistas obtenidas en cada una de las pruebas que tienen que realizar los componentes del equipo o el corredor individual.

- **Juegos de observación**: Son juegos que persiguen la educación de los sentidos o al menos despertarlos permitiendo explorar y disfrutar de los secretos de la naturaleza.

- **Juegos de exploración**: Son juegos que permiten descubrir el entorno y aprender a movernos por él, reconociendo sus elementos paisajísticos, vegetales, animales, etc. más característicos.

- **Juegos de rastreo y mensajes**: Nos enseñan a ponernos en contacto con personas o grupos distantes mediante técnicas y códigos de transmisión.



- **Juegos de acecho y persecución**: Son juegos que estimulan la fantasía, al tiempo que nos ayudan a utilizar los recursos que la naturaleza nos brinda, para localizar animales o personas.

Tomado de página web scout: *"Ante todo, hay que aprender a distinguir las huellas de los pies de un hombre de las de otro teniendo en cuenta su tamaño, forma, clavos, etc. Y de la misma manera, las huellas de los caballos y otros animales.*
Por la huella de un hombre, es decir, por el tamaño de su pie y el largo de su paso, se puede apreciar, hasta cierto punto, su estatura"

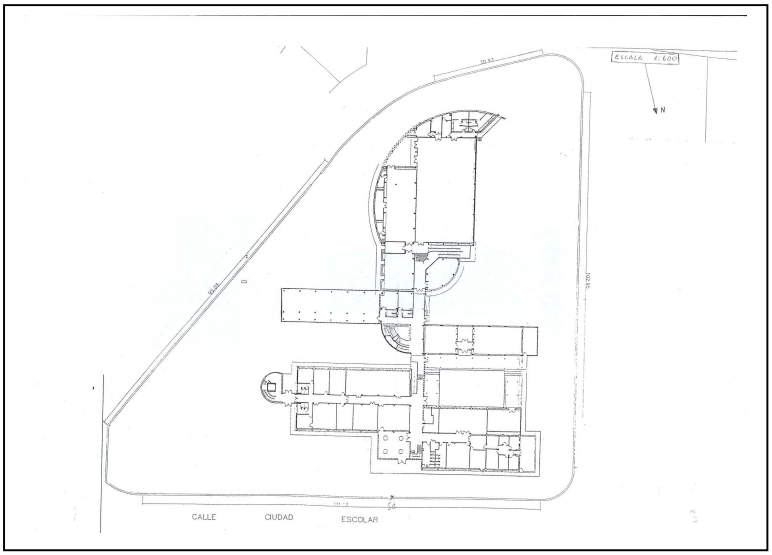
ASPECTOS POSITIVOS DE LOS JUEGOS DE PISTAS

- Es un contenido que permite coordinarse fácilmente a distintos profesores.
- Permite ratios grandes en nuestras clases
- Exige del alumno que piense antes de actuar, con las connotaciones actitudinales que ello supone.
- Da mucha libertad al profesor durante la clase lo que permite que se acerque a ayudar a los alumnos/as que presentan dificultades para ayudarles mientras el resto del grupo busca de forma autónoma. Cedemos el protagonismo a los alumnos/as.

- El trabajo del alumno es muy autónomo, de búsqueda continua de estrategias, y motivante (encontrar y completar recorridos es divertido).
- Es un contenido fácilmente adaptable a los diferentes niveles de edad, motivación y ejecución.
- Es un contenido que permite aprender haciendo. Los estudios científicos dicen que de las cosas que se escuchan retenemos el 20%, y de las cosas que se hacen el 80%).

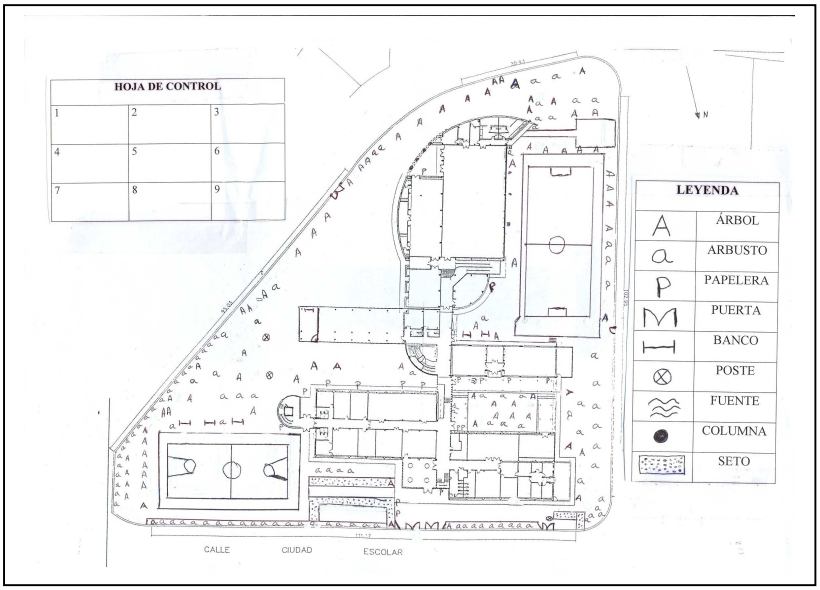
TEMPORALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE PISTAS:

Antes de comenzar el juego:



- Debe hacerse de **plano del instituto**. Posibilidades para conseguirlo: solicitarlos en secretaría del centro, inspección, que lo hagan los alumnos como trabajo de nuestra asignatura o de otras relacionadas, buscar fotografías aéreas del instituto o de la localidad, y (si no queda más remedio) que lo hagamos nosotros.

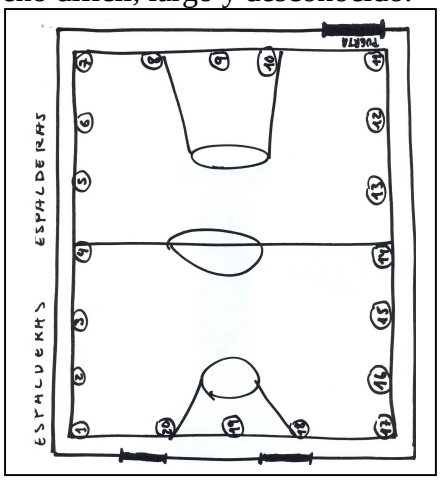
- El **plano** que consigamos será la **base** sobre el que modifiquemos, corregiremos y añadiremos detalles (simbología) para que nos sirva a nuestros propósitos. Los originales del plano se suelen hacer en tamaño A·3.



- Se deben marcar los **detalles más pequeños** que nos permita la escala utilizada (árboles, arbustos, farolas, bancos, gradas,...)y que podamos utilizar como elementos de control, pero no demasiadas ya que pueden complicar la lectura del mapa.

- **El mapa** debe incluir una leyenda, que puede o no utilizar símbolos universales (si el plano lo hacen los alumnos/as utilizaremos los símbolos que ellos han elegido por consenso).

- Los trazados deben ir en **orden creciente en dificultad**. Es decir, de terreno fácil, corto y conocido (colegio o instituto) a terreno difícil, largo y desconocido.
- Resulta fundamental que antes de enfrentar al alumnado con mapas reales o planos complejos de orientación, proponerle muchas actividades con croquis o planos sencillos de la clase o gimnasio/patio.



- El **tamaño ideal de los planos** a dar a los alumnos es de A·4, es manejable legible y fácil de fotocopiar. Las fotocopias en blanco y negro, así son más baratas. Podemos utilizar para las fotocopias papel ya desechado que sólo ha sido utilizado por una cara (educación ambiental).
- Recomiendo que, en general, **la hoja de control** (hoja que nos permite comprobar que han pasado por todas las pistas) no esté incluida en el mapa para que ese mapa pueda ser reutilizado muchas veces y no haya que utilizar un mapa por alumno/a ya que no se le podría entregar al siguiente si ya aparece la hoja de control rellenada.

HOJA DE CONTROL				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

- Poner **límites** físicos al plano que en general coincidirán con los límites del colegio o instituto. Si no hay límite claro para una zona, suprime ésta del plano que vas a utilizar.
- Resulta interesante que los **alumnos participen** de la organización de la actividad para que hagan suyo el juego. Ej: Por grupos crear un recorrido para que sea puesto en práctica por el resto de la clase.
- Pensar si deseamos que sea una actividad **interdisciplinar** (que trabaja contenidos de distintas áreas o asignaturas, por ejemplo poner la frase en la hoja de control en inglés, o realizar una operación matemática con las cifras obtenidas en la hoja de control) o **intradisciplinar** (que trabaja varios contenidos del área de E.F. de forma simultánea, ej: en la hoja de control les pregunta sobre algún aspecto de la resistencia trabajado en clase). Se pueden trabajar con este contenido determinados aspectos de los **temas trasversales**
- Hay que plantearse previamente el **número de recorridos** que se desea montar. Este número debe estar en relación al número de alumnos que a la vez participan en el juego y al tiempo disponible. Además debemos intentar rentabilizar al máximo nuestro tiempo e intentar que el mismo recorrido nos sirva para varios juegos de orientación. Para diferenciar los recorridos es frecuente utilizar colores, aunque también pueden utilizarse números, figuras geométricas, sobres,...
- Es bueno **agrupar a los niños/as** por parejas que no pueden separase en todo el juego para que la actividad sea cooperativa y se vean obligados a tomar decisiones consensuadas. Más de 3 alumnos/as no es efectivo ya que siempre

habrá alguno que solamente siga a los compañeros. Lo ideal es hacer parejas, que pueden ser impuestas o libres.

- Existen diferentes tipos de **organización** en los juegos de pistas:

  - Radial o de estrella: El alumno vuelve al punto de partida después de cada pista, foto o color. Se suele utilizar cuando en cada pista hay información que debe interpretar (artículos de ecología, ejercicios de expresión corporal, habilidades deportivas). También se utiliza en las carreras de orientación fotográfica para evitar hacer excesivas fotografías y plastificarlas.

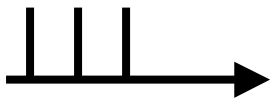
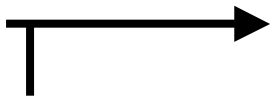
  - Circular: El alumno comienza por una pista y continúa por la siguiente hasta el final que es cuando vuelve al puesto de control (utilizado, por ejemplo en circuitos de condición física o para hacer un único recorrido evitando que se junten varios grupos de alumnos en una pista y se sigan unos a otros).

  - Libre: El alumno/a puede decidir en cada momento la pista que quiere atacar y por tanto el orden. Con esta posibilidad se dificulta el mecanismo decisional y permite trabajar aspectos tácticos.

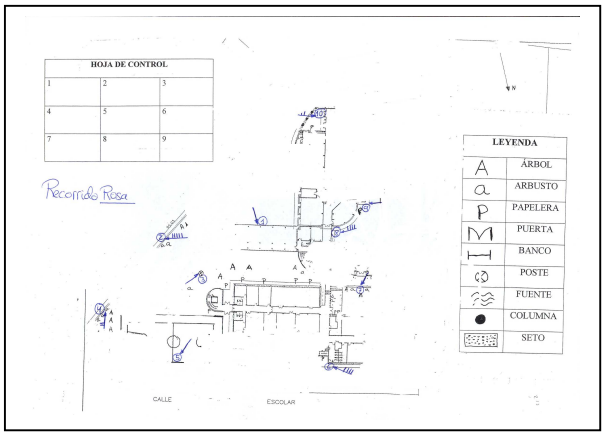
  - Prefijado: El alumno/a debe atacar las pistas en un orden prefijado con anterioridad.

  - De puntuación: Se colocan muchas pistas con puntuaciones diferentes, dependiendo de la dificultad (tamaño de la pista, altura, distancia de la salida), se les da un tiempo en el que deben alcanzar el máximo número de pistas que puedan. El que más puntos consigue, gana.

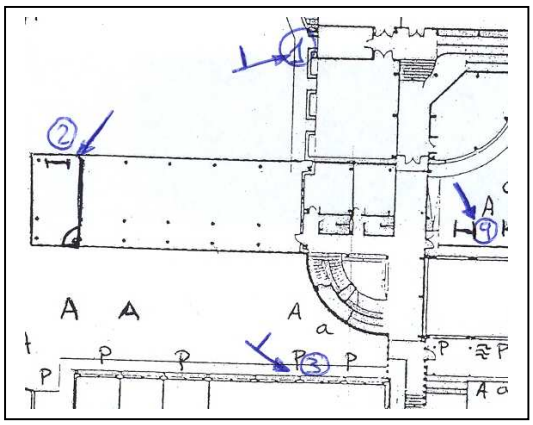
  - En altura: Primero es recomendable hacer recorridos colocando las pistas situadas a la altura de los ojos del niño pero después, se puede dificultar la actividad si se disminuye el tamaño de la pista y se da al alumno la referencia de la altura a la que se encuentran las pistas. Esto permite esconder pistas tan pequeñas como la una del dedo meñique.

	LA PISTA SE ENCUENTRA A METRO Y MEDIO SOBRE EL SUELO
	LA PISTA SE ENCUENTRA MEDIO METRO BAJO EL SUELO

El símbolo fue inventado por Miguel Padilla y cada rayita encima de la flecha indica que se encuentra a medio metro del suelo (así, tres rayitas encima de la flecha indican que la pista se encuentra a 1,5 m del suelo), y al revés una rayita situada por debajo de la flecha indican que la pista se encuentra a 1/2 metro por debajo del suelo (por ejemplo en una piscina).



- Sesgado: Se utiliza cuando los alumnos están ya acostumbrados a trabajar con el plano del centro. Se reduce la información y se les da solamente una parte del plano en el que se encuentran marcadas todas las pistas.

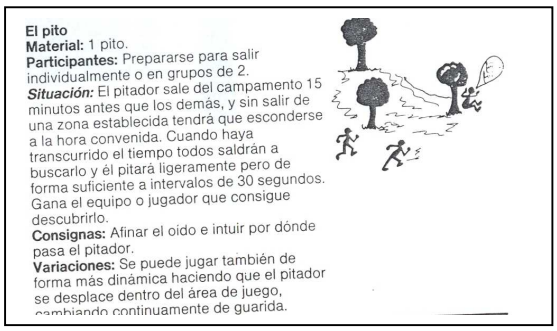


- De ventanas: Igualmente se utiliza cuando los alumnos ya han trabajado suficientemente con el plano del centro. Se les da información gráfica en forma de ventanas (trozos de plano o perspectivas de algunos lugares del centro: escaleras, puertas, etc...) para que encuentren las pistas.
- Invisible: Se les muestra a los alumnos/as las pistas marcadas en el plano sólo durante algún tiempo. Éstos deben memorizar la información y salir a buscarlas.

- Existen diferentes **tipos de indicios** a que podemos utilizar:
  - Voluntarios o involuntarios: los primeros son pistas o señales que colocamos para favorecer el juego. Los segundos son referencias que se producen de manera no intencionada en el desarrollo de la actividad (huellas en el suelo, ruidos,...) o que pertenecen ya a ese entorno (cross urbano).

Encuentro de mensajes
Material: 2 banderas para delimitar la entrada y salida y varios sobres con mensajes en el interior colocados debajo de conos escondidos por un área del terreno.
Participantes: Distribuirse por grupos de 3 ó 4 según el número de jugadores que se colocan a la salida.
Situación: Cuando se da la señal un representante de cada equipo sale en busca de algún cono, dentro de la zona ya establecida en un área determinada. Cuando lo encuentra coge de debajo el mensaje que corresponde a su equipo y mientras vuelve corriendo lo va leyendo para tomar más indicaciones de la ubicación de otros conos. Salen de nuevo él u otro del equipo en busca de más conos y así sucesivamente hasta que los consiguen todos. Desde la salida, con la información parcial que ha ido recibiendo el equipo, puede dar indicaciones al jugador-explorador.
Consignas: Saber interpretar los códigos parciales de cada uno de los mensajes para comprender la distribución de los otros en el bosque.

  - Mensajes: Son indicios voluntarios que presentan un sistema codificado, como puede ser la escritura convencional (Ej: palabra romántica que al revés tiene nombre de ciudad eterna: AMOR , o que deben ser descifrados (adivinanzas).


El pito
Material: 1 pito.
Participantes: Prepararse para salir individualmente o en grupos de 2.
Situación: El pitador sale del campamento 15 minutos antes que los demás, y sin salir de una zona establecida tendrá que esconderse a la hora convenida. Cuando haya transcurrido el tiempo todos saldrán a buscarlo y él pitará ligeramente pero de forma suficiente a intervalos de 30 segundos. Gana el equipo o jugador que consigue descubrirlo.
Consignas: Afinar el oído e intuir por dónde pasa el pitador.
Variaciones: Se puede jugar también de forma más dinámica haciendo que el pitador se desplace dentro del área de juego, cambiando continuamente de guarida.

  - Sonoros: la pista se produce con un instrumento que produce señales acústicas fáciles de identificar (silbato, la propia voz, instrumento musical). Estos juegos suelen hacerse en espacios cerrados y acotados, y habitualmente privados del sentido de la vista (tinieblas, recorridos de ciego).

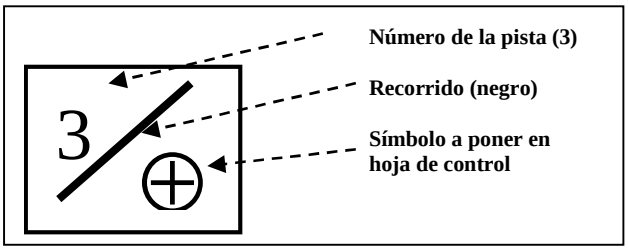
- Visuales: Igual que en el estímulo anterior, pero ahora dirigido al sentido de la vista. Linternas, espejos y banderas son elementos muy utilizados.

- Olfativos y gustativos. Ejemplo: juego de la esencias en el cuello, o de ir en la dirección del sabor correspondiente (dulce-delante, salado-detrás,...).

Orientación de noche
Material: Señales de orientación fosforescentes repartidas por todo el recorrido del circuito del bosque, una linterna para cada equipo e instrumentos de orientación.
Participantes: Repartirse en grupos equilibrados con todo el equipaje para pasar unas horas en el bosque de noche.
Situación: Salir para cumplir el circuito cada 5 minutos y orientarse con ayuda de los instrumentos de orientación pero sobre todo con los destellos de la linterna en las señalas colocadas en el camino.
Consignas: Mantener al grupo muy unido y con la misma participación todos los miembros.
Variaciones: En noches muy claras podemos prescindir de algún instrumental y utilizar las estrellas y la polar para una orientación mucho más salvaje y primitiva.

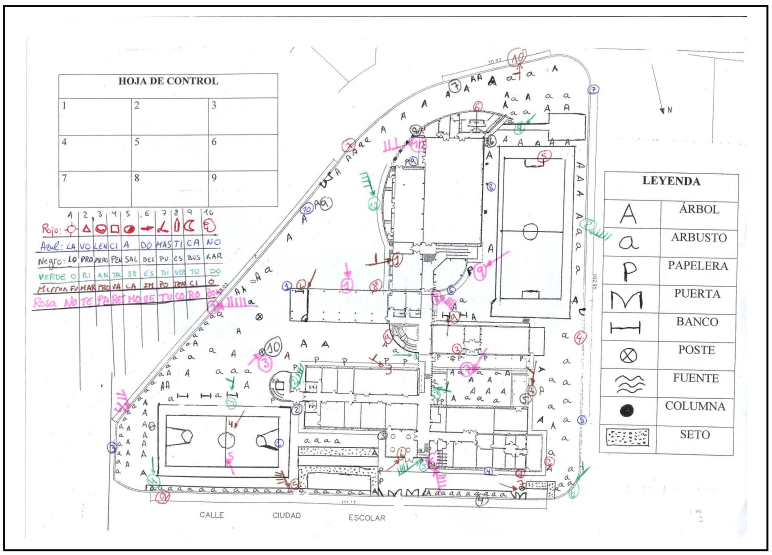
- Táctiles: Por ejemplo encontrar objetos determinados en una sala que previamente se ha visto y memorizado, juegos de calzar sillas.

- **¿Cuándo montar los recorridos?**. Lo más recomendable es montarlos el día anterior o justo antes de la clase (que los alumnos/as no te vean). Otra opción es que determinados alumnos/as de cursos superiores diseñen recorridos para otros cursos (así ellos no nos quitarán las pistas).
- Muchos profesionales optan por montar **recorridos permanentes** en sus centros (pintados o chapas) con lo que evitan problemas y mucho trabajo, pero mi experiencia no es muy partidaria de éste método.
- Personalmente prefiero los recorridos provisionales con las pegatinas de sobres compuestas por una línea trasversal del color del recorrido correspondiente, un número que indique el número de la pista encontrada, y un símbolo, letra o palabra a apuntar en la hoja de control.



- Si vas a **pintar un recorrido** permanente debes solicitar autorización por escrito de la persona responsable (director, alcalde, concejal) adjuntando en el escrito la actividad que se va a desarrollar, qué se va a pintar (un modelo de baliza) y la ubicación.
- Encinas y otros (1996) sugieren que las **balizas** estén escondidas y que no se vean a simple vista desde cualquier posición. Escoger para pintarlas superficies lisas que limpiaremos de polvo con la mano (as ideales son cemento, ladrillo, hormigón, chapas metálicas) y con bolígrafo mejor que rotulador. No pintar en árboles (educación ambiental) pero si podemos pegar una pegatina (que después deberemos de retirar).
- Debemos decidir una **progresión de espacios**. Es recomendable comenzar por espacios reducidos y conocidos a espacios amplios y desconocidos. En el instituto o colegio tenemos espacios perfectamente ajustables a este contenido.
- El **número de pistas a colocar en cada recorrido** es necesario pensarlo previamente. La experiencia nos dice que es mejor montar recorridos diferentes antes que recorridos muy largos, esto nos permite separar a los alumnos y aumentar su motivación al completar más recorridos. En clase lo normal es montar recorridos de 8 a 10 pistas cada uno.
- Es recomendable preparar **recorridos de dificultad variable** para dar la oportunidad de participar a todos los alumnos de la clase (no acotemos un juego que es divertido para todo el mundo).

- Es recomendable que las **primeras pistas** a localizar sean fáciles para aumentar la motivación de los niños/as. No es bueno colocarlas en lugares cercanos a donde otros compañeros están dando clases (ventanas, pasillos, puertas,...). Evitar siempre que sea posible que los alumnos se introduzcan dentro del edificio donde se desarrollan clases de otras asignaturas (yo les digo que está prohibido cruzar ninguna puerta). Igualmente procurar ser respetuosos con las plantas y espacios verdes del centro
- **Si trabajas el contenido a la vez con otro compañero** es recomendable que cada uno tenga diseños o colores de pistas diferentes y adaptados a cada nivel para que los alumnos/as reconozcan las pertenecientes a su juego.
- Cuando las pistas contengan palabras o sílabas que formen frases, es recomendable que estas frases tengan **erratas** para evitar la actuación de los "listillos" (lle-va-si-en-pre-cos-co-en-la-mota).
- Según el nivel de los alumnos y el objetivo del juego debemos pensar **como presentamos los mapas** o planos:
    - Mapas maestros colgados de la pared. Los alumnos deben copiar la localización de las pistas en un mapa mudo (sin las pistas señaladas). El problema es que no copien exactamente el lugar donde se encuentran las pistas.
    - Mapas fotocopiados con las pistas marcadas. Distribuidos separadamente en clase. Colocarlos de forma ordenada para identificarlos rápidamente.
- Hay que prever cómo **retirar las pistas** (pegatinas) una vez terminado el juego. Puede ser el propio profesor, los alumnos al finalizar la última clase,...
- Hay que tener **más pistas de las necesarias** de cada recorrido para tenerlas preparadas durante la clase y poderlas sustituir en caso de que se despeguen y se pierdan o de que la hurten.



- Es aconsejable hacer un **mapa base** en el que aparezcan todas las pistas de todos los recorridos (en diferentes colores) y en el que estén los códigos puestos en las pistas.
- La **evaluación** del contenidos es difícil ya que no puedo ver a los alumnos/as en todo momento pero debemos de desarrollar criterios que hagan este proceso más objetivo y que valoren tanto aspectos conceptuales (partes de brújula, del mapa, orientación por indicios naturales), procedimentales (número de recorridos completados, errores en los recorridos, colaboración en el diseño de juegos de pistas para otros grupos, diseño de mapas,...) y actitudinales (respeto de las normas de la actividad,...).
- El trabajo del profesor en los juegos de pistas es fundamentalmente antes de la actividad (hacer el mapa, poner pistas, diseñar niveles,...). Mientras se desarrolla la sesión solemos tener mucho tiempo para aconsejar, observar y ayudar a los alumnos con dificultades.

Decisiones a tomar durante el juego:

- Si nos interesa **ceder el rol de organizador** de la actividad a algún alumno/a (sobre todo en casos de lesiones que imposibiliten su desplazamiento).
- Explicar en qué consiste el juego, cuales son sus objetivos, sus reglas, su temporalización y su evaluación. Si no se respetan las reglas poner algunos alumnos/as como árbitros (yo les digo que buscar pistas es muy divertido y que si se dicen las pistas o las quitan ya deja de ser divertido: deben ver que incumplir las reglas sobre todo les perjudica a ellos y a otros compañeros).

Cosas a decir antes de empezar el juego:

1. No pasar por ninguna puerta
2. El que no quiera jugar que se siente, pero prohibido dar mal
3. Quitar pistas equivale a suspenso en asignatura
4. Avisar de límites
5. Las parejas no pueden separarse
6. Explicar partes del plano y cómo orientarlo
7. Explicar lo de los símbolos de las pistas
8. No apuntar en la hoja de control más que el símbolo
9. Sólo debemos buscar as pistas de nuestro recorrido
10. No molestar a otras clases

- La primera vez se suelen poner a buscar pistas sin mirar el plano y, claro, como hay varios recorridos encuentran muchas, pero debemos **especificarles que sólo deben buscar las pistas del recorrido que les corresponde** en ese momento.
- Al darles el plano **enseñarles a orientarlo** para que sepan localizar el sitio donde se encuentran.
- Hay que marcar una **hora de finalización** del juego y un punto de encuentro. Es aconsejable terminar al menos 5 minutos antes para comentar las impresiones y no interferir el comienzo de las clases posteriores.
- Al **dar la salida** repartir recorridos diferentes para que no se junten dos grupos buscando la misma pista (o decirles por qué pista deben comenzar obligatoriamente). Con ese mínimo intervalo de tiempo debería ser suficiente.
- Debemos crear un **cuadro** en el que marquemos los **recorridos completados** por los alumnos para evitar repeticiones o el amontonamiento de grupos en un mismo recorrido.

Recorridos completados	ROJO	AZUL	NEGRO	VERDE	ROSA	MARRÓN
Daniel Hernández	x	x	x			
Eduardo Muñoz	x	x				
Almudena Mallén	x	x	x	x		

- Completar la clase con una **reflexión en grupo** de los problemas planteados en el juego, alternativas, impresiones, sensaciones,...
- El **rol del alumno** es básicamente el siguiente:
  - Decide, si no está impuesto, con qué compañero hace el recorrido.
  - Piensa y actúa
  - Decide a por qué pista va en primer lugar.

  - Decide si está permitido lo que va a hacer y cómo va a bordar la pista elegida.
  - Disimula cuando encuentra una pista para que los alumnos/as que están cerca no se fijen (explicarles que si nos ven les fastidiamos el juego ya que no les dejamos buscar).
  - Apunta en la hoja de control los diferentes signos que van encontrando en las pistas.
  - Cuando completa un recorrido acude al lugar de encuentro con el profesor para que le de el siguiente mapa a realizar.
- **Preguntas fundamentales que debe hacerse el alumno/a cuando elige una ruta**: dónde estoy ahora, puedo encontrar ese punto en el mapa, hacia dónde voy, qué camino debo coger, hay otras posibles rutas, qué obstáculos o dificultades tengo en esos caminos, qué ruta es la más corta, qué ruta es la más rápida, qué ruta es la más fácil, qué ruta es la mejor, está muy lejos, cuánto tiempo tardaré, en qué dirección puedo comenzar, cómo puedo saber que permanezco en mi ruta...

Decisiones a tomar una vez finalizado el juego:

- El **rol del profesor** en este momento es fundamentalmente el de evaluar, corregir defectos, pensar mejoras, dar información de clubes y grupos en la ciudad (ahora que ya están enganchados animémosles a seguir practicando), dar información de lugares y competiciones para seguir practicando.
- El **rol del alumno**:
  - Evalúa o ayuda a evaluar la actividad, a sus propios compañeros, al profesor y así mismo.
  - Avisa a otras clases que no quiten las pistas que se encuentren.
  - Quita o despega las pistas ya utilizadas
  - Termina los recorridos que no tuvo tiempo de finalizar.
  - Preguntas fundamentales que debe hacerse cada alumno:
    - Realicé bien mi trabajo
    - Encontré el destino adecuadamente
    - Fue la ruta más adecuada
    - Encontré problemas inesperados
    - Podría haber si mi ruta más fácil o simple.
    - Necesité mirar repetidamente el mapa
    - Leí el mapa correctamente
    - Utilicé la brújula
    - Me di cuenta de la distancia
    - Cuánto tardé
    - Me gustó mi ejercicio
    - Respeté las reglas establecidas en el juego.
- La **evaluación** es un momento complicado, fundamental y debe estar integrado en nuestras sesiones de clase. No debe ser considerada como una parte añadida. Tiene tres objetivos:
  - Dar muestras del progreso individual de nuestros alumnos/as
  - Debe dar al profesorado referencias sobre los métodos de enseñanza empleados, los contenidos, la organización, ofrecer mejoras para otros años.

- La evaluación no tiene sentido si los datos no son comunicados al alumno/a.

Hay que decirles que en este juego se va a **evaluar mucho la cooperación**, ya que es fundamental. En orientación cooperar significa no quitar pistas, no chivar pistas, coordinarse para encontrarlas, no saltarse las normas,...

La evaluación de aspectos conceptuales y procedimentales al mismo tiempo podemos hacerla utilizando pruebas teórico/prácticas en las que tengan que demostrar sus conocimientos sobre la orientación de una forma aplicada. EJ: localiza un punto A y B en un mapa que reúnan determinadas características. Calcula su altura, la longitud y latitud, la distancia entre ellos, el rumbo entre ambos puntos,....

En el ámbito procedimental pueden realizar una serie de trabajos (construir una baliza, montar un juego de pistas, localizar en un mapa urbano diferentes punto de interés, hacer el mapa del instituto o colegio. Podemos igualmente utilizar el contenido para evaluar determinados aspectos ya trabajados en otras U.D. (control y medición de la frecuencia cardiaca, adaptación del esfuerzo a las capacidades individuales,...)

A nivel actitudinal se tendrán en cuenta la participación no sólo en las clases sino en carreras organizadas. Además valoraremos el respeto a las normas, al medio, la deportividad en la práctica. Debemos comprobar que los alumnos/as más allá de los resultados, tienen una actitud de tolerancia basada en el conocimiento de las propias posibilidades y las de los demás.

Bibliografía:

- Ascaso, J., Casterad, J., Generelo, E., Guillén, R., Lapetra, S. Y Tierz, M.P. (1996). “Actividades en la naturaleza”. Colección: La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos. Madrid: M.E.C.
- Fernández, F., Muñoz, E., Ortiz, R. Y Sánchez, A. (2000). “Supervivencia escolar”. En actas de XVIII Congreso Nacional de Educación Física. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- García Montes, M.E. y Hernández, A.I. (¿???). “Recorridos de orientación urbana: una forma de apropiarse de la ciudad”. Revista Espacio y tiempo, nº 22-23-24, pag 55-67.
- López, M. (1996). “Orientación urbana”. Sin publicar.
- Camerino, O y Castañer, M. (1990). “*1001 ejercicios y juegos de recreación”*. Barcelona: Paidotribo