

XOGOS E EXERCIZOS



Os exercizos que se presentan están pensados para realizar seguindo un modelo de sesión que se divide nas fases defendidas por Santos Berrocal. Non se organizarán os exercizos por partes de sesión, é o docente o que confeccionará as súas sesións cos exercizos propostos adaptándoas a súa realidade escolar.

MODELO DE SESIÓN DE SANTOS BERROCAL

Fase	Tempo	Contido
Información	4´	Dáse unha breve explicación do que se pretende traballar na sesión. Fálase dos obxectivos, avaliación, funcionalidade,
Animación	5´-8´	Realízanse movementos globais, para lograr a posta en acción, cognitiva e afectiva. Así conséguese unha boa motivación para realizar eficazmente a sesión.
Logro de obxectivos	30´	Utilízanse os contidos para alcanzar os obxectivos propostos. As tarefas estarán relacionadas e adaptadas ós obxectivos.
Análise de resultados	3´	Reflexionase cos alumnos/as acerca da sesión, coñecendo as súas expectativas e comentando o grado de participación,
Tarefa de recapitulación	5´	Son unha serie de tarefas que favorecen a recuperación dos nenos/as tralo esforzo realizado na fase principal.



Autora: Lucía Lorenzo López



Traballo realizado para unha [licenza de formación](#) (Orde do 6 de setembro de 2013 pola que se resolve definitivamente a convocatoria de licenzas por formación para o curso 2013/14 destinadas a funcionarios docentes non universitarios. Dog Núm. 178, mércores 18 de setembro. Páx 36839) que leva por título: *Secuencias didácticas para o terceiro ciclo da Educación Primaria inmersas nun proxecto de orientación no medio natural*, concedida pola Consellería galega de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria.

Traballo baixo unha licenza Creative Commons:



TÍTULO		XOGAMOS CON CARTAS DE ORIENTACIÓN	
RECURSOS			
MATERIAIS		HUMANOS	
Barallas con símbolos dos mapas de orientación elaboradas polo alumnado seguindo as normas ISSOM, ficha de contabilizar puntos (anexo 1) e taboas con operacións (anexo 2)		Docente e alumnado.	
OBXECTIVOS DO XOGO		<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizar ao alumnado cos símbolos dos mapas de orientación. • Familiarizar ao alumnado coas cores dos mapas de orientación. • Interpretar datos para realizar un xogo. • Valorar a importancia de atopar estratexias para axudar aos compañeiros/as que lles custa máis facerse un exercicio. 	
CONTIDOS		<ul style="list-style-type: none"> • Símbolos de orientación, cores na orientación. 	
ORGANIZACIÓN DO ALUMNO		Grupos estables puntuables.	
TEMPO		Entre 12 ou 15 minutos.	
DESCRIPCIÓN DO XOGO			
<p>Somos 6 grupos de 4 persoas. Temos un espazo rectangular de xogo e debemos dividilo para que todos os equipos teñan un campo de xogo en tamaño similar. Debemos deixarlles claro o obxectivo: debe ser un espazo con metros para correr. Para realizar esta actividade, o capitán reúnese co seu equipo durante un par de minutos. Despois reúnense os capitáns e os encargados de material para decidir cómo serán os campos tendo en conta as achegas dos outros grupos e divídense.</p> <p>O organizador de material ten que colocar ou mandar colocar 10 cartas nun extremo do terreo de xogo e outras 10 no outro extremo (cómo colocalas para que sexa fácil visualizalas e cousa de cada grupo). Cando están colocadas un alumno sae, observa a primeira carta que está no extremo do que sae corre ao outro extremo observa a carta que cre que é parella da que observou, corre ao outro extremo onde están os seus compañeiros, dille ao que ten que saír que carta é podendo utilizar so un número e unha palabra, este recóllea, e pona superposta sobre a carta inicial. Así ata emparellar todas as cartas. Unha vez rematada a actividade, o equipo 1º e corrixido polo equipo 2º o 3º polo 4º e o 5º polo 6º e viceversa. Repetimos cambiando a orde dos participantes (decídeno eles) para que os que memorizaban cartas agora simplemente teñan que correr a recollela. Na fase de análise de resultados podemos falar das que están mal emparelladas para ir afianzando contidos.</p>			
OBSERVACIÓNS: Fonte: adaptación dun exercizo da obra : Carreiras de Orientación, guía de aprendizaxe de Carol McNeill, Jean Cory- Wright y Tom Renfrew. Editorial Paidotribo. ISBN 84-8019-881-8			

Tempo 1: explicación do xogo

Explicamos ao alumnado que deben dividir o espazo en 6 partes iguais, tendo metros para correr (*relevos*)
Sempre ao inicio do curso é moi importante explicarlle ao alumnado o significado de cada campo que está debuxado no pavillón, cal é o ancho e o largo da pista... eles deben medilo co metro, con pasos...Se o alumnado non coñece estes datos deberemos traballalo antes de proporlles este exercizo.

Tempo 2: preparación para xogar

Encargados de material dividindo campos.
Delegación do encargado de material noutro compañeiro para colocar cartas nun extremo e noutro.
O capitán fala co seu equipo antes de iniciar o xogo.

Tempo 3: xogo

Memorizar cartas.
Podemos establecer variantes nos desprazamentos (traballo de atletismo):

- **Pasos curtos e sempre entrando coa parte anterior do pé, para despois apoiar a planta, con elevación mínima de xeonllos.**
- **Desprazarse dando saltos coas mans na cadeira, durante a fase de vo terán que levantar a punta dos pés cara arriba, para despois descender unha vez que nos aproximamos ao chan.**
- **Desprazamento levando o talón ao glúteo para despois elevar o xeonllo.**
- **Desprazarse realizando impulsións en sentido vertical ou horizontal, intentando estender totalmente a perna de impulso e elevar ata a horizontal o xeonllo da perna libre.**

Tempo 4: corrección

Para puntuar, gañará o que teña menos tempo total na proba. Deben realizar os cálculos de tempo. O docente irá pasando e comunicándolle as tarxetas que teñen aínda que no momento de sacarlle tarxeta ao alumnado o docente debe dicirullo.


- Vermella: suma 1 minuto
- Amarela: suma 30 segundos
- Verde: resta 40 segundos

Unha vez que sabemos a clasificación deben calcular os puntos que gañaron resolvendo unha operación combinada. A cada membro do grupo dáselle unha tarxeta coa operación, o capitán organiza o tempo e como van comparar o resultado. Unha vez resolta comunican o resultado. Se o resultado dado é erróneo díselles os puntos que lles corresponden e réstaselles un.

Primeiro clasificado: $(5 \times 10) : 2 + 5$
Segundo clasificado: $(15 \times 4) : 3 + 5$
Terceiro clasificado : $(20 \times 5) : 4 - 5$
Cuarto Clasificado: $(15 \times 6) : 3 - 15$
Quinto Clasificado: $(5 \times 10) : 5$
Sexto Clasificado : $(4 \times 5) : 2 - 5$

ANEXO 1

DATA:

EQUIPO	TEMPO UTILIZADO PARA REALIZAR O EXERCIZO (<i>dado polo docente</i>)	CORRECCIÓNS (carta nº... con carta letra... incorrecta porque...)			TEMPO PARCIAL A SUMAR
		Nº DA CARTA	LETRA DA CARTA	É UN ERRO PORQUE A CARTA Nº .. FAI REFENCIA A...	

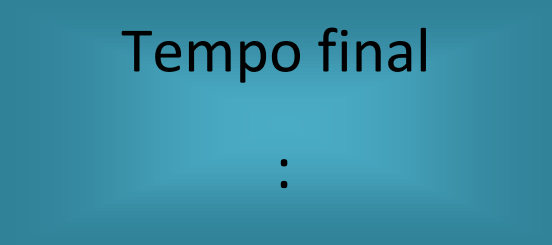
TARXETAS SACADAS POLO DOCENTE (vermella, amarela, verde)

Cor da tarxeta.....participante.....motivo.....

Cor da tarxeta.....participante.....motivo.....

Cor da tarxeta.....participante.....motivo.....

- Vermella: suma 1 minuto
- Amarela: suma 30 segundos
- Verde: resta 40 segundos



ANEXO II

Primeiro clasificado: (5x10) : 2 +5

Segundo clasificado: (15x4): 3 +5

Terceiro clasificado : (20x5):4 -5

Primeiro clasificado: (5x10) : 2 +5

Segundo clasificado: (15x4): 3 +5

Terceiro clasificado : (20x5):4 -5

Primeiro clasificado: (5x10) : 2 +5

Segundo clasificado: (15x4): 3 +5

Terceiro clasificado : (20x5):4 -5

Primeiro clasificado: (5x10) : 2 +5

Segundo clasificado: (15x4): 3 +5

Terceiro clasificado : (20x5):4 -5

Cuarto clasificado : (15x6): 3- 15

Quinto Clasificado: (5x10) : 5

Sexto Clasificado : (4x5):2 -5

Cuarto clasificado : (15x6): 3- 15

Quinto Clasificado: (5x10) : 5

Sexto Clasificado : (4x5):2 -5

Cuarto clasificado : (15x6): 3- 15

Quinto Clasificado: (5x10) : 5

Sexto Clasificado : (4x5):2 -5

Cuarto clasificado : (15x6): 3- 15

Quinto Clasificado: (5x10) : 5

Sexto Clasificado : (4x5):2 -5