Educación Física en PiKT

Orientación con GPS · Movimiento con la webcam · Escalada · Juegos activos · Teoría

pikt.es/edfisica

Cómo llegar: escribe **pikt.es/edfisica** o, en la portada, **Por Materia** → **Educación Física**. Los alumnos no necesitan cuenta. Para la orientación hacen falta **móviles con GPS**; para el avatar, un ordenador con **webcam**.

1 Carreras de orientación

Orientación con el móvil — pikt.es/orientacion

1. **Crea la carrera:** ve al patio o al parque y, de pie en cada sitio, pulsa **«Baliza donde estoy»**. También puedes tocar el mapa satélite.
2. **Elige cómo se juega:** sin mapa con **Norte/Sur/Este/Oeste y metros**, sin mapa con **rumbos en grados** y la brújula del móvil, o **con mapa**, en orden o libre.
3. **Pregunta opcional** en cada baliza: teoría, un cálculo, un reto.
4. Los alumnos entran con el **código o el QR**, solos o por equipos.
5. La baliza se valida **sola por GPS** o con el **código impreso**.
6. Te llega el resultado: **balizas, tiempo y preguntas**.

Imprimibles: mapa, mapa mudo, hojas de ruta por cardinales y por rumbos, tarjeta de control, balizas para colgar y solucionario. Sin móviles, también se puede hacer en papel.

2 Moverse delante de la cámara

Avatar en movimiento — pikt.es/avatar

Un avatar 3D **copia los movimientos** que ve la webcam. Uno o dos alumnos a la vez, a 2-3 m de la cámara, cada uno a un lado.

Espejo: moverse libre y verse en el avatar.

Imita la postura: colocarse como la silueta (brazos en cruz, letra Y, sentadilla...).

Imita a tu compañero: por turnos, uno hace una postura y el otro la copia.

Coreografía: seguir pasos al ritmo de la música, con puntos y rachas.

Lateralidad, esquema corporal y expresión corporal. El reconocimiento se hace en el navegador: **no se envía ninguna imagen**.

Cuerpo humano 3D (en Biología)

Los **huesos y músculos** en 3D y sus **movimientos** (codo, hombro, cadera, rodilla, tobillo): los músculos que trabajan salen en **rojo** y los que se oponen en **azul**. Ideal para explicar un calentamiento o un estiramiento.

Qué hace falta

- Orientación: **un móvil con GPS por equipo** basta. Para los rumbos, que tenga brújula.
- Avatar: ordenador con **webcam** y 2-3 m libres delante, mejor proyectado.
- **Sin móviles:** imprime los mapas, las hojas de ruta y las balizas con código.

Antes de salir al patio

- Pon las balizas en una **zona delimitada** y a la vista.
- Marca un **tiempo máximo** y un punto de reunión.
- Prueba la carrera antes con el **modo prueba** del profesor.

3 🚦 Juegos activos con preguntas

🚦 Luz roja · Luz verde (Dinámicas)

1. En **pikt.es/dinamicas** abre Luz roja / luz verde y crea la sala: **QR y código**.
2. Cada equipo responde desde el móvil **solo con luz verde**; con la roja, el móvil vibra.
3. PiKT lleva el marcador de cada equipo.

⚽ Fútbol Quizz

- **Pizarra:** fútbol táctil por turnos; antes de tirar hay que **acertar una pregunta**. 2 jugadores o contra el ordenador.
- **Partido 3D:** cada acierto da un **súper tiro**; 3 seguidos, turbo.

Con tus recursos o sin ellos (modo libre).

4 🧗 Escalada

🧗 Climbing pikt.es/escalada

🎲 **Trivial de escalada** por categorías, hasta 6 jugadores en el mismo dispositivo.

⏱️ **Who Knows?** Test cronometrado con **ranking global**.

📉 **Simulador de caída:** fuerzas sobre la cuerda y el escalador según la altura y el factor de caída.

✉️ **Envía tu pregunta** al banco de preguntas de escalada.

💡 Antes de ir al rocódromo: seguridad, material y técnica.

5 📚 Teoría y repaso

- 🛸 **Ovni Abducción** · clasificar **tipos de deportes** y **capacidades físicas básicas**. Duelo en pantalla dividida y ficha PDF.
- 🎮 **Luz roja · Luz verde 3D** · carrera online con preguntas; quien responde con la roja queda eliminado.
- 🏷️ **EtiquetaMe** · el campo de juego, las posiciones o las partes de un aparato.
- ❓ **Tus recursos de 4 respuestas** · reglamento, salud, nutrición... en Burbujas, Pi-Live, Money Board.

🔗 Junto con otras materias

🌍 **Geografía:** escala, puntos cardinales y lectura de mapas en la carrera.

🔢 **Matemáticas:** rumbos en grados y distancias; preguntas de cálculo en las balizas.

🔬 **Biología:** músculos agonistas y antagonistas en el cuerpo 3D.

🎵 **Música:** la Coreografía del Avatar al ritmo de la música.

🗓️ Ejemplo de sesión de 50 minutos

🧭 10' Explicar	🚩 30' Carrera	📊 5' Resultados	🧘 5' Vuelta a la calma
Cardinales y rumbos en clase, con el mapa proyectado.	Orientación por equipos en el patio, con preguntas.	Ver tiempos y balizas de cada equipo.	Imita la postura con el Avatar.

Resultados: crea tu **código de profesor** en Herramientas del Profesor → 📊 **Informes de Juegos**. La orientación y los juegos de preguntas se envían con 📤 **Enviar al profesor** y aparecen ahí.