

# “GAMIFICAR EL TREBALL DE VALORS”



Carles Zurita  
@carleszurita



#EFteam 

XII JORNADES DE FORMACIÓ PER A  
PROFESSORAT D'EF

---



#EFteam<sup>📶</sup>



## Introducció

L'ensenyament i l'aprenentatge de l'educació física en l'etapa de l'educació primària ha de fonamentar-se en l'adquisició dels coneixements, habilitats, **VALORS** i competències relacionats amb el cos i la seva activitat motriu que contribueixen al desenvolupament integral de la persona i a la millora de la qualitat de vida.

## Dimensions

Activitat Física / Hàbits saludables / Expressió i comunicació corporal

## Continguts clau

Esforz i superació / Cooperació i respecte

## Dimensió joc motor i temps de lleure:

“El joc, a la vegada, facilita el desenvolupament de certes habilitats socials com la negociació i el pacte, l'autogestió de les normes, la comunicació i l'expressió assertiva, la presa de decisions, l'agraïment i la disculpa”

**Competència 7.** Participar en el joc col·lectiu de manera activa mostrant-se respectuós amb les normes i els companys

## Criteris avaluació:

**CI: 8.** Col·laborar activament en el desenvolupament dels jocs col·lectius, mostrant respecte i responsabilitat.

**CM: 8.** Participar de forma activa i amb esforç en activitats diverses, individuals i en grup, mostrant una actitud d'acceptació vers els companys.

**CS: 8.** Actuar d'acord amb valors com l'esforç personal i la cooperació en els jocs col·lectius i les pràctiques d'activitats físiques mostrant-se respectuós amb les normes i els companys.

## **DIMENSIÓ: ESPORT**

Competència 3: Aplicar de manera eficaç les tècniques i tàctiques pròpies dels diferents esports

**Competència 4.** Posar en pràctica els valors propis de l'esport en situació de competició

### **Criteris d'avaluació a 1r d'ESO:**

8. Practicar un esport individual tenint en compte els aspectes tècnics, acceptant el nivell assolit.
9. Practicar un esport d'adversari tenint en compte els aspectes tècnics, acceptant el nivell assolit.
10. Practicar un esport col·lectiu tenint en compte l'execució tècnica i tàctica, demostrant haver comprès les fases del joc (atac i defensa) i el respecte per les normes del joc.
11. Participar de forma activa en activitats esportives individuals, col·lectives o d'adversari, mostrant actituds d'autocontrol, respecte i acceptació de les normes.

# COM TREBALLEM ELS VALORS?

SEGONS LLEIXÀ, T. (UB)



**I VOSALTRES ...COM HO FEU?**

# INTENCIONALITAT EDUCATIVA

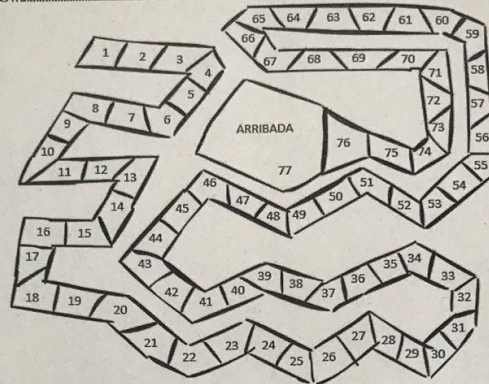




# INTENCIONALITAT EDUCATIVA

## CURSA DE VALORS

NOME: .....



Valoració personal	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5	Dia 6	Dia 7
Sóc puntual durant tota la classe							
Respecto els torns de paraula del mestre i dels companys							
Escaltes i respecto les normes dels jocs							
Exacto bé el material i el faig servir quan toca							
Em preocupa d'allò que puc millorar jo i no del que fan els altres							
Mantinc un to de veu i un vocabulari adequat i sense faltar al respecte							
Respecto els companys i soluciona els possibles conflictes parlant							

<u>Novell:</u> Em costa molt fer-ho i m'han de cridar l'atenció sovint	<u>Aprenent:</u> Em costa, però de seguida que me'n adono, ho intento fer com toca	<u>Avançat:</u> Ho faig bé sovint. No cal que em cridin mai l'atenció.	<u>Expert:</u> Ho faig bé sovint i a més col·laboro per tal que tothom ho faci millor
---	---	---	--

<u>Valoració personal</u>	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5	Dia 6	Dia 7
Sóc puntual durant tota la classe							
Respecto els torns de paraula del mestre i dels companys							
Escolto i respecto les normes dels jocs							
Tracto bé el material i el faig servir quan toca							
Em preocupo d'allò que puc millorar jo i no del que fan els altres							
Mantinc un to de veu i un vocabulari adequat i sense faltas al respecte							
Respecto els companys i soluciono els possibles conflictes parlant							

<u>Novell:</u> Em costa molt fer-ho i m'han de cridar l'atenció sovint	<u>Aprenent:</u> Em costa, però de seguida que me n'adono, ho intento fer com toca	<u>Avançat:</u> Ho faig bé sovint. No cal que em cridin mai l'atenció.	<u>Expert:</u> Ho faig bé sovint i a més col·laboro per tal que tothom ho faci millor
---	---	---	--





ON NEIX....





# JUGA VERD PLAY



# GAMIFICACIÓ

## Enfoc

La gamificació és l'aplicació de mecàniques dels jocs a coses que en principi no ho són (Reig)





# GAMIFICACIÓ

## Enfoc

És fer viure experiències d'aprenentatge gratificants, utilitzant elements del joc (Ripoll, O.)



Narrar una història

Objectius a curt termini

Estructurat en nivells

Sistema de punts o  
badgets

Rankings generals i  
específics

Solen utilitzar tecnologia

12

# GAMIFICACIÓN. Proposta Perez, I. (2017)

PLAY

Perfil del grupo de edad:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Tipo de jugador predominante:

Finalidad del proyecto:

TEMÁTICA

CURIOSIDAD

Actuaciones:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Título del proyecto:

REGLAS

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_

OBJETIVO de la aventura

NARRATIVA

AVATAR

MISIÓN

Objetivos educativos complementarios:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Breve descripción:

Momentos clave o fases:

VIDAS

¿Tendrán?

¿Tendrán?  ¿Cómo evoluciona?: \_\_\_\_\_

Incidencia en la aventura: \_\_\_\_\_

¿De qué tipo?: \_\_\_\_\_

¿Cómo lo reciben?: \_\_\_\_\_

CAPACIDAD DE DECISIÓN

¿La tendrán los jugadores?

¿Cómo?: \_\_\_\_\_

Actividades/Retos Presenciales:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

¿Actividades/Retos No Presenciales?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

FEEDBACK

¿Habrán clasificaciones?

¿De qué tipo?: \_\_\_\_\_

PUNTOS

¿Habrán niveles?

¿Cómo se establecen?: \_\_\_\_\_

Representados por: \_\_\_\_\_

INTERACCIÓN

¿La favorecen?

FLOW

Hay equilibrio dificultad/habilidad

MISIONES EXTRA

¿Habrán?

¿Cuáles?:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

PREMIOS

¿Habrán?

¿Cuáles?: \_\_\_\_\_

¿Cómo se logran?: \_\_\_\_\_

Incidencia en la aventura: \_\_\_\_\_

- Lo que lleva a jugar
- Lo que pone a jugar
- Lo que hace avanzar
- Lo que mantiene en el juego
- Lo que enriquece la experiencia
- Lo que permite jugar

PLANILLA PARA EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVAS

by Parniciois Isaac

# EN EL TREBALL D'ESPORTS...







# OBJECTIUS DE LA UNITAT

## **1.- Aplicar els valors esportius en situacions de competició.**

Quins valors esportius saps aplicar en situacions de competició?

## **2.- Reconèixer els valors i contravalors propis de l'esport.**

Quants valors i contravalors saps reconèixer en l'esport?

## **3.- Pactar normes de joc amb la resta de companys/es, mirant d'afavorir la continuïtat en el joc.**

Ets capaç de pactar normes de joc amb la resta de companys/es, mirant d'afavorir la continuïtat en el joc?

## **4.- Realitzar les autoavaluacions i coavaluacions de les activitats treballades, justificant a l'equip les valoracions donades**

Saps autoavaluar-te i avaluar als teus companys/es, justificant la teva resposta?



# TEMPORALITAT DE LA UNITAT

## Activitats inicials: 1 sessió

- Presentació de la unitat: valors i contravalors. Reflexió i [VÍDEO](#)



- Elaboració equips: a proposta de l'alumnat i supervisat per professorat.
- Lliurament graelles individuals i d'equip: elaboració de la carpeta de grup



- Activitats avaluació inicial amb formes jugades.



# TEMPORALITAT DE LA UNITAT

Activitats desenvolupament: 9 sessions

PRÀCTICA ESPORTS  
RELACIÓ VALOR-ESPORT



VALORACIONS AMB  
CO I AUTOAVALUACIÓ.  
EMPODERAMENT

PACTE DE LES NORMES  
PER AFAVORIR EL JOC.  
PRENDRE CONSCIÈNCIA



ACUMULACIÓ PUNTS per  
COMPRAR PODERS  
RESPONSABILITAT INDIVIDUAL





# A CADA SESSIÓ SUMEN PER...

## RESULTAT

Puc guanyar amb respecte...



...i puc perdre amb dignitat.



### VALOR



### EXTRA



# AMB EL PUNTS, COMPREN PODERS...

	PREU	
ENTRENADOR	300	
LÍDER	400	
CAPITÀ	200	
PREPARADOR FÍSIC	100	



# TEMPORALITAT DE LA UNITAT

## Activitat de síntesi: TROBADA FINAL



- Trobada dels 3 grups-classe: 12 equips.
- Competicions en 4 esports: volei, bàsquet, bàdminton, beisbol.
- **Cada equip compra els poders, en funció de la puntuació que ha sumat.**
- Classificació final tenint en compte: resultat, valors...i la força del poder!!





# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## 1.- Salutació inici - final



- Sistema copa Davis de tennis
  - Partit guanyat... 1 punt
  - Canvis d'oponent freqüent
  - VALOR: autoavaluació
  - EXTRA: Continuitat en el joc

## 2.- Respecte decisions arbitrals



- Arbitren lesionats o un de cada equip.
- VALOR: Coavaluació de l'àrbitre a cada jugador/a
- EXTRA: Tots toquen la pilota en jugada que acaba en gol



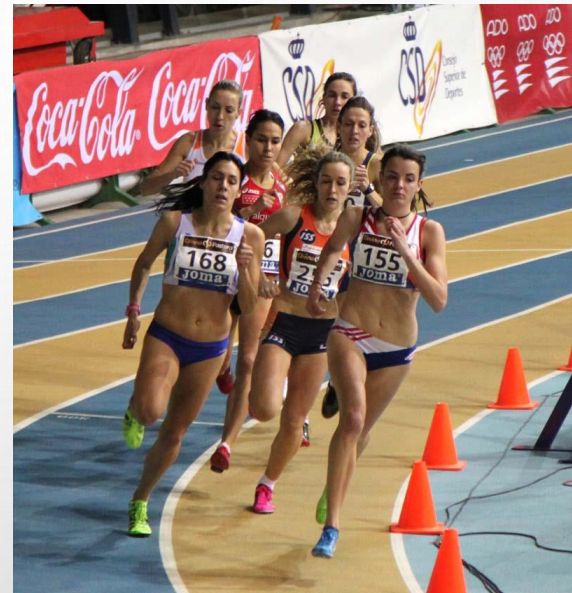
# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## 3.- Acceptació accions pròpies



- He d'aturar-me quan em toquen
  - No hi ha àrbitre.
- VALOR: Coavaluació de l'altre equip
- EXTRA: Tots toquen la pilota en jugada que acaba en marca

## 4 i 5.- Esforç individual



- Reformulació grups: 2 de cada equip
- 2 sessions: 1<sup>a</sup> pràctica per racons
- Aprenentatge per codis qr i tablet
- Tècnica cursa, triple salt, llançament de pes, relleus.



# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## TÈCNICA DE CURSA

EXPLICACIÓ: <https://www.youtube.com/watch?v=JYcLEMfszfY>



EXEMPLE: <https://www.youtube.com/watch?v=D7aYSaRWT8I>



## TRIPLE SALT

EXPLICACIÓ : <https://www.youtube.com/watch?v=MZxg3eo9ISM>



EXEMPLES: [https://www.youtube.com/watch?v=N8SZ\\_lYtI8](https://www.youtube.com/watch?v=N8SZ_lYtI8)





# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## 4 i 5.- Esforç individual



- Es fa registre individual.
- Els companys/es fan de jutge.
- VALOR: coavaluació de companys/es. Cada persona dona una puntuació 1-3
  - MEDALLES: or/plata/broze

## 6.- Crit ànim



- Es pacta pilota, zona servei nombre de bots i tocs
  - VALOR: autoavaluació
- EXTRA: hi ha passades entre els companys/es de l'equip abans d'enviar a l'altre camp.



# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## 7.- Ànim davant l'error/encert



## 8.- Respecte pel material



- Adaptació de l'acció de colpeig: poden escollir mòbil i acció motriu.
  - Aturen al jugador portant pilota a base o fent 4 passades.
  - VALOR: coavaluació d'equip ordenant de 1-6
    - EXTRA: fer un home run.
- Es pacta normes del porter.
  - No es pot colpejar/tirar l'stick
  - VALOR: coavaluació altre equip
  - EXTRA: tots els membres marquen un gol

# RELACIÓ VALORS/ESPORT

## 9.- Cooperació amb l'equip



- Gestió dels canvis, compartir la pilota
- VALOR: coavaluació dins l'equip
- EXTRA: tots els membres de l'equip fan una cistella.







# GRAELLA D'ATLETISME

PROVA: LLANÇAMENT			
NOM	1A MARCA	2A MARCA	3A MARCA
Hugo	31	35	
Núria	29	21	
Jopre	34	37	
Pol	28	32	
Hanzza	34	34	
Júlia Gual	31	36	

PROVA: SALT DE LLARGADA			
NOM	1A MARCA	2A MARCA	3A MARCA
Hugo	6,20	6,50	6,10
Núria	6,90	6,50	6,80
Jopre	7	7,40	7,30
Pol	6,90	6,90	6,20
Hanzza	5,10	5,90	4,60
Júlia Gual	7,30	7,30	6,70

PROVA: VELOCITAT			
NOM	1A MARCA	2A MARCA	3A MARCA
Hugo	4,13	3,87	
Núria	4,76	4,15	
Jopre	3,47	4,10	
Pol	4,79	<del>3,77</del>	3,75
Hanzza	4,09	3,97	
Júlia Gual	3,87	3,57	



# GRAELLA D'EQUIP

NOM EQUIP:	REULL PUNTUACIONS TOTALS								TOTAL
	"LOS NAIS" $\frac{28}{30}$ 81								
PARTICIPANTS:	Isak	Hugo	Guai	Abril	Alba	Jan F	Nay	Claudia	
SESSIÓ 1	9	14	14	<del>9</del>	<del>10</del>	15	11	12	101 <del>111</del>
SESSIÓ 2	11	11	11	11	11	11	11	11	88
SESSIÓ 3	14	14	14	14	14	14	14	14	112
SESSIÓ 4	<del>12</del>	<del>12</del>	<del>12</del>	<del>12</del>	<del>12</del>	<del>12</del>	12	12	<del>96</del>
SESSIÓ 5	<del>12</del>							-	
SESSIÓ 6	12	12	12	12	12	12	12	12	96
SESSIÓ 7	<del>33</del>	39	39	<del>39</del>	33	35	<del>32</del>	32	274
SESSIÓ 8	8	8	8	8	8	8	8	8	<del>72</del> 64
SESSIÓ 9									

655(6)

$$\begin{array}{r} 15 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 8 \\ \hline 96 \end{array}$$





# PODERS A LA TROBADA FINAL..

	PREU		BADMINTON	BÀSQUET	VOLEI	BEISBOL
<b>ENTRENADOR</b>	<b>300</b>		POTS DECIDIR 3 CREUAMENTS DE L'ELIMINATÒRIA	ESCULLS UN JUGADOR QUE NO PUGUI ANOTAR CAP CISTELLA A L'ALTRE EQUIP	ESCULLS UN JUGADOR QUE NO POT ENVIAR DIRECTAMENT LA PILOTA A L'ALTRE CAMP.	ESCULLS , L'ORDRE DE BATEJADA DE L'ALTRE EQUIP EN LES DUES PRIMERES ENTRADES
<b>LÍDER</b>	<b>400</b>		SI CADA JUGADOR/A GUANYA 15 PUNTS EN EL SEU PARTIT, GUANYEU L'ELIMINATÒRIA	SI CADA JUGADOR ANOTA 1 BÀSQUET, GUANYEU EL PARTIT.	SI ES GUANYA UN PUNT DESPRÉS D'HAVER FET 3 TOCS EN CAMP PROPI, VAL DOBLE	SI CADA MEMBRE DE L'EQUIP FA UNA CURSA, ES GUANYA EL PARTIT
<b>CAPITÀ</b>	<b>200</b>		EL PRIMER PUNT DE CADA JUGADOR VAL 4 PUNTS	EL PRIMER BÀSQUET DE CADA JUGADOR, VAL 4 PUNTS	EL PRIMER PUNT DEL TEU EQUIP VAL 4 PUNTS	CADA HOME RUN VAL TRIPLE
<b>PREPARADOR FÍSIC</b>	<b>100</b>		EL TEU EQUIP PODRÀ TENIR DOS SERVEIS EN TOTS ELS PARTITS	DURANT TOT EL PARTIT, TINDRÀS UN JUGADOR MÉS	DURANT TOT EL PARTIT, TINDRÀS UN JUGADOR MÉS	EL PRIMER JUGADOR ELIMINAT, PODRÀ TORNAR A BATEJAR I NO COMPTARÀ COM A ELIMINAT, TOT I QUE HAURÀ D'ABANDONAR LA BASE ON ANAVA A ARRIBAR



# QUADRANTS DE JOC

HORA	VOLEI			BÀSQUET			BADMINTON			BEISBOL		
	EQUIP A	EQUIP B	ÀRBIT	EQUIP A	EQUIP B	ÀRBIT	EQUIP A	EQUIP B	ÀRBIT	EQUIP A	EQUIP B	ÀRBIT
10-10.15	JIPJICIM	PEPITO	Chuki baby	VALORS	CHIP CHIP	Sin nombre	NAIS	ESTRELLI TA	Game over	VIDEOSTAR	CHOCHINIS	Meka-2
10.20-10.35	JIPJICIM	Chuki baby	PEPITO	VALORS	Sin nombre	CHIP CHIP	NAIS	Game over	ESTRELLI TA	VIDEOSTAR	Meka-2	CHOCHINIS
10.40-11.00	Sin nombre	CHOCHINIS	VALORS	ESTRELLI TA	Chuki baby	JIPJICIM	PEPITO	Meka-2	VIDEOSTAR	CHIP CHIP	Game over	NAIS
11.30-11.45	CHOCHINIS	VALORS	Sin nombre	ESTRELLI TA	JIPJICIM	Chuki baby	Meka-2	VIDEOSTAR	PEPITO	CHIP CHIP	NAIS	Game over
11.50-12.05	ESTRELLI TA	Game over	VIDEOSTAR	Meka-2	CHOCHINIS	NAIS	Chuki baby	JIPJICIM	CHIP CHIP	Sin nombre	PEPITO	VALORS
12.10-12.25	Game over	VIDEOSTAR	ESTRELLI TA	NAIS	CHOCHINIS	Meka-2	Chuki baby	CHIP CHIP	JIPJICIM	Sin nombre	VALORS	PEPITO
12.30-12.45	Meka-2	CHIP CHIP	NAIS	PEPITO	VIDEOSTAR	Game over	VALORS	CHOCHINIS	Sin nombre	JIPJICIM	ESTRELLI TA	Chuki baby
12.50-13.05	NAIS	Meka-2	CHIP CHIP	PEPITO	Game over	VIDEOSTAR	VALORS	Sin nombre	CHOCHINIS	JIPJICIM	Chuki baby	ESTRELLI TA



# ELABORACIÓ DE REGLAMENTS I ACTES DE JOC

## VOLEI

- Es jugarà amb normes adaptades i que caldrà pactar abans de començar el partit:
- El tipus de pilota. Pot ser :
  - o De platja
  - o ~~Fitball~~
  - o De volei
- Nombre de tocs seguits per jugador/a:
  - o Màxim un toc
  - o Màxim dos tocs
  - o Número lliure de tocs.
- Haurà 6 jugadors/es al terreny de joc.
- Cada equip pot fer el nombre de tocs que vulgui mentre la pilota està en el propi camp, sempre i quan no boti al terra.
- Començarà servint l'equip que guanyi el sorteig (es pot fer a sorts, a pedra-paper-tisora, ~~o~~ ~~amb~~ ~~una~~ ~~moneda~~,...).
- Cada jugador/a només tindrà un servei.
- El servei es farà des d'on vulgui dins propi del terreny de joc, i amb la tècnica que vulgui: toc de dits, ~~colpeig~~ per baix, servei de tennis,...
- Es guanya el punt si:
  - o La pilota toca el terra dins del camp de l'oponent.
  - o La pilota de l'oponent bota fora del cap propi
  - o La pilota de l'oponent no supera la xarxa.
- La xarxa no la pot tocar cap jugador. En cas de tocar la xarxa, o trepitjar la línia del terra que separa els dos camps, l'equip perdrà el punt.
- Cada acció val un punt (excepte si té el poder del capità)
- Al següent punt servirà l'equip que ha guanyat el punt anterior.
- El partit s'acaba en finalitzar el temps.
- L'equip que porti més punts en acabar el temps, sumarà un punt per al seu equip.

## ACTA DE VOLEI

NOM EQUIP A:

NOM EQUIP B:

RONDA:

RESULTAT FINAL:

PUNTS EQUIP A (anar ratllant)

PUNTS EQUIP B (anar ratllant):

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	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

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	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Han acceptat les decisions arbitral sense protestar?

SEMPRE	MOLTS COPS	SOVINT	ALGUNA VEGADA
--------	------------	--------	---------------

SEMPRE	MOLTS COPS	SOVINT	ALGUNA VEGADA
--------	------------	--------	---------------

Han saludat abans i després del partit:

TOTS ELS JUGADORS/ES	ALGUNS JUGADORS/ES	NOMÉS ABANS O AL FINAL	NO S'HAN SALUDAT
----------------------	--------------------	------------------------	------------------

TOTS ELS JUGADORS/ES	ALGUNS JUGADORS/ES	NOMÉS ABANS O AL FINAL	NO S'HAN SALUDAT
----------------------	--------------------	------------------------	------------------

## EXEMPLE ACTA DE VOLEI

NOM EQUIP A: BLEDES

NOM EQUIP B: PASTANAGUES

RONDA: 3

RESULTAT FINAL: 18-25

PUNTS EQUIP A (anar ratllant)

PUNTS EQUIP B (anar ratllant):

<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>7</del>	<del>8</del>	<del>9</del>	<del>10</del>
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>7</del>	<del>8</del>	<del>9</del>	<del>10</del>
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Han acceptat les decisions arbitral sense protestar?

SEMPRE	<del>MOLTS COPS</del>	SOVINT	ALGUNA VEGADA
--------	-----------------------	--------	---------------

<del>SEMPRE</del>	MOLTS COPS	SOVINT	ALGUNA VEGADA
-------------------	------------	--------	---------------





# I LA VALORACIÓ...

**QUÈ HAS APRÈS..?**

**EDUCA  
VERD  
PLAY**



# DOCUMENTACIÓ



Educa Verd Play Tècnics (148)




Educa Verd Play Professorat (243)



# EDUCA VERD PLAY TÈCNICS

## Situacions d'aprenentatge

### SITUACIÓ D'APRENENTATGE 15

Esport: esport col·lectiu	
Categoria: eleví	Edat: 10 - 12 anys
Valor: acceptació que tots som iguals	
Definició: Acceptació que tots hem de tenir les mateixes oportunitats malgrat les nostres diferències.	
Objectiu didàctic: respectar l'evolució i el progrés de cada membre de l'equip	

#### 1. Activitat: "Per què jo no puc jugar?"

Aquesta activitat va adreçada aquelles situacions en les quals dins l'equip tenim un jugador que hi participa poc perquè els companys no li passen la pilota.

És tan fàcil com organitzar un partit de 5 o 10 minuts i posar un peto a un dels jugadors més participatius de cada equip. És a dir, col·locarem dos petos, un per equip.

Després, sense que aquest jugador se'n assabenti, donarem la consigna a la resta de companys que no li poden passar la pilota.

Passat el primer partidet tornarem a fer el mateix però aquest cop totes les pilotes hauran de passar pel jugador amb peto.

#### 2. REFLEXIÓ I DEBAT

En acabar, és necessari fer un petit debat o reflexió sobre com s'ha sentit aquell jugador en ser ignorat per la resta de companys.

Podem fer preguntes com:

- Com t'has sentit?
- Els ajudes si no els fas participar del joc?
- Creus que pots millorar si la resta de companys no t'ajuden?
- Creieu que és necessari ajudar aquells jugadors als quals costa més aprendre? Com ho farieu?
- Creus que has aportat coses a l'equip?

## Esports col·lectius

#### 2. REFLEXIÓ I DEBAT (CONTINUACIÓ)

Possiblement en aquesta última pregunta el jugador amb el peto dirà que no ha aportat res; és important que davant d'aquesta resposta l'entrenador o dinamitzador faci veure a tots els jugadors que això no és així. Es pot fer exaltant algunes de les seves accions en defensa o si ha robat una pilota. És important que la resta de companys vegin que tothom pot aportar alguna cosa dins l'equip.

Després li preguntem com s'ha sentit quan totes les pilotes passaven per ell. Si pensa que és bo que totes les pilotes passin per ell. Si contesta que sí, que en ser petits és molt possible, heu de fer la reflexió de si el fet que totes les pilotes havien de passar per aquell jugador no ha provocat que altres companys no poguessin marcar en millor posició que ell. Aquest fet farà que s'adoni que de vegades no és tan bo monopolitzar la pilota.

Segons l'equip que tingueu, si hi ha un jugador que no participa gaire per diferents motius, podeu fer la pregunta següent: Hi ha algú que se senti així dintre de l'equip?

Si algun jugador diu que sí, se li pot preguntar com se sent i després a la resta de companys que podrien fer per ajudar-lo.

#### 3. Aspectes clau en l'aplicació de l'activitat

- Si es vol i es creu necessari, es podrien escriure en un full aquelles sensacions que els jugadors diuen i les solucions que ells donen i després fer com uns cartells per penjar-los per la pista de joc per recordar allò que no volem.

NEGATIUS:

IGNORAT	INÚTIL	MALDESTRE
INVISIBLE	POC ÚTIL	DESMOTIVAT

SOLUCIONS:

PASSAR MÉS LA PILOTA	AJUDAR EN DEFENSA EL COMPANYY	NO MONOPOLITZAR LA PILOTA
JUGAR EN EQUIP	TREBALLAR ALS ENTRENAMENTS PERQUÈ EL MEU COMPANYY MILLORI	ANIMAR ELS COMPANYYS QUAN FAN UNA BONA ACCIÓ

- Fer aquest exercici només un dia no donarà resultat perquè les coses s'obliden. La consciència d'equip i que tothom és necessari dins d'un equip col·lectiu és una feina de mesos i fins i tot d'anys. Cal fer petits recordatoris amb activitats diferents on s'exclougui un dels jugadors (no pot llançar o xutar, no pot defensar, no pot passar de mig camp, etc.) per anar recordant aquesta situació.

- El cartell és una eina molt útil i molt visual per als nens.





# EDUCA VERD PLAY ESCOLA

## SITUACIÓ D'APRENTATGE Nº 45

Etapa/Categoria:	Secundària	Curs/Edat: 3r ESO
Criteri d'avaluació: 14.- Mostrar una actitud de respecte pel medi natural.		
Valor:	Respecte	
Definició:	Acció de considerar alguna cosa com quelcom que hom ha de tenir en compte; enfocat vers l'entorn natural i la prevenció del seu deteriorament degut a l'acció de la societat.	
Objectiu didàctic:	Completar un recorregut per l'entorn natural més proper al centre evitant el llançament d'escombraries als camins i boscos	
Bloc de contingut:	Condicció física i salut	
Dimensió:	Activitat física i temps de lleure	
Competència:	5	



## ACTIVITATS D'APRENTATGE

### ACTIVITAT1: "L'ampolleta d'aigua"

Aquesta és una activitat de síntesi d'una UD on es treballen els diferents plans de treball. L'alumnat ha de completar un recorregut, per la muntanya, proper al centre. L'han de realitzar per parelles i/o trios. S'emparellen per afinitat.

A l'inici se'ls hi dona una consigna, han de recórrer la distància seguint els següents criteris:

- Han de respectar la freqüència cardíaca saludable (130-160ppm).
- Han d'utilitzar una APP gratuïta del dispositiu mòbil per monitoritzar el recorregut, ritme de cursa i desnivell.

Finalment, abans de sortir a fer el recorregut, es regala a cada alumne/a una ampolleta d'aigua. Se'ls recorda que és molt important la hidratació. No es dona més detall referent a l'ampolleta.

Quan les parelles/ trios van completant el circuit (preferiblement recorregut circular) es va anotant quin alumne/a retorna amb l'ampolleta i qui no.

## Activitats i criteris d' AVALUACIÓ

Activitat 1: Autoavaluació.

Per tal de realitzar l'autoavaluació, l'alumnat ha d'anotar l'estat de la seva ampolleta en el següent formulari. Aquesta acció es fa a mesura que finalitzen el recorregut.

- He retornat al punt d'inici **conservant l'ampolleta d'aigua**
  - Estat de l'ampolleta:
    - Sense el tap i sense la etiqueta (5p)
    - Amb el tap però sense la etiqueta (o viceversa) (7,5p)
    - Amb el tap i la etiqueta (10p)
- He retornat al punt d'inici **sense conservar l'ampolleta d'aigua** (0p)



PER SI VOLEU SABER MÉS COSES....

#EFTEAM: [HTTPS://SITES.GOOGLE.COM/VIEW/EFTEAM/HOME](https://sites.google.com/view/efteam/home)





# I ARA...US TOCA A VOSALTRES!!!



Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code **467179**