



#EFTeam

Dr. Carles González

Dra. Meritxell Monguillot

Josep Maria Piulachs

Carles Zurita

Amb el suport de:





XVI
TROBADA D'INTERCANVI D'EXPERIÈNCIES
EN EDUCACIÓ FÍSICA
13 I 14 SETEMBRE 2019 //
UNIVERSITAT JAUME I, CASTELLÓ

GENERALITAT DE CATALUNYA
DEPARTAMENT D'EDUCACIÓ I ESPORTS
SERVICI D'INNOVACIÓ I TRANSFERÈNCIA DE TECNOLOGIA
UJI



#EFteam[📶]



JUGA VERD PLAY





En el treball d'esports...





ON NEIX.....





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?

5.- Utilitzar les TIC per obtenir informació al voltant de la tècnica esportiva.

Quines eines TIC utilitzes per obtenir informació al voltant de la tècnica esportiva?



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

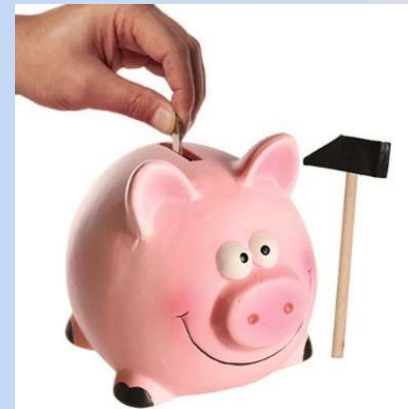
Activitats desenvolupament: 9 sessions

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

AMB EL PUNTS, COMPREN PODERS...

	PREU	
ENTRENADOR	300	
LÍDER	400	
CAPITÀ	200	
PREPARADOR FÍSIC	100	



RELACIÓ VALORS/ESPORT

VALOR	ESPORT	VALORAT PER	EXTRA
SESSIÓ 1: Salutació inici-final	BADMINTON	Autoavaluació	Continuïtat joc
SESSIÓ 2: Respecte decisions arbitrals	FUTBOL	Àrbitre	Gol cooperatiu
SESSIÓ 3: Acceptació accions	RUGBY	Altres equips	Marca cooperativa
SESSIÓ 4 i 5: Esforç individual	ATLETISME (qr)	Companys/es estació	Medalles
SESSIÓ 6: Crit d'ànim	VOLEIBOL	Altres equips	Continuïtat joc
SESSIÓ 7: Ànim davant error	BEISBOL	Companys/es equip	Cursa directe
SESSIÓ 8 Respecte material	HOQUEI	Autoavaluació	Tothom marca
SESSIÓ 9: Cooperació amb l'equip	BASQUET	Companys/es equip	Tothom marca



GRAELLA D'EQUIP

NOM EQUIP:	"LOS NAIS"								RECUILL PUNTUACIONS TOTALS	
	Isak	Hugo	Guai	Abril	Alba	Jan F	Nav	Claudia	TOTAL	
PARTICIPANTS:	Isak	Hugo	Guai	Abril	Alba	Jan F	Nav	Claudia	101	
SESSIÓ 1	9	14	14	9	10	15	11	10	88	
SESSIÓ 2	11	11	11	11	11	11	11	11	112	
SESSIÓ 3	14	14	14	14	14	14	14	14		
SESSIÓ 4	12	12	12	12	12	12	12	12		
SESSIÓ 5	12							-		
SESSIÓ 6	12	12	12	12	12	12	12	12	96	
SESSIÓ 7	33	39	39	32	33	35	30	32	274	
SESSIÓ 8	8	8	8	8	8	8	8	8	64	
SESSIÓ 9										

$$\begin{array}{r} 13 \\ \times 8 \\ \hline 96 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 655 \\ \times 6 \\ \hline 3930 \end{array}$$



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!!

PODERS A LA TROBADA FINAL..

	PREU		BADMINTON	BÀSQUET	VOLEI	BEISBOL
ENTRENADOR	300		POTS DECIDIR 3 CREUAMENTS DE L'ELIMINATÒRIA	ESCALLS UN JUGADOR QUE NO PUGUI ANOTAR CAP CISTELLA A L'ALTRE EQUIP	ESCALLS UN JUGADOR QUE NO POT ENVIAR DIRECTAMENT LA PILOTA A L'ALTRE CAMP.	ESCALLS , L'ORDRE DE BATEJADA DE L'ALTRE EQUIP EN LES DUES PRIMERES ENTRADES
LÍDER	400		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
CAPITÀ	200		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
PREPARADOR FÍSIC	100		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 arbitrals 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):

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 arbitrals sense protestar?

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

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



PUBLICACIONS AMB ACTIVITATS ENSENYAMENT/APRENENTATGE

Per a tècnics esportius



Educa Verd Play Tècnics (148)

Per a professorat



Educa Verd Play Professorat (243)

EDUCA VERD PLAY PROFESSORAT: segons competència i criteri d'avaluació

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'ampolla d'aigua**
 - Estat de l'ampolla:
 - 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'ampolla d'aigua** (0p)



EDUCA VERD PLAY TÈCNICS: ordenat per esport i categoria

Situacions d'aprenentatge

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 15

Esport: esport col·lectiu	
Categoria: aleví	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?
- Es ajudés si no els fos 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 faríeu?
- 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 petit 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 els 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'excolgui 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.

