

EDUCACIÓN DEPORTIVA

NA ORIENTACIÓN DEPORTIVA

AGRUPAMENTOS FIXOS PARA CERTAS ACTIVIDADES

Seguindo a [Antonio Méndez Giménez](#), docente na Universidade de Oviedo, debemos citar a **Sientop (1994)** que suxeriu que unha unidade curricular de ED debe representar unha tempada deportiva real e ter unha duración que duplique ou triplique as clásicas unidades multiactividade. [Sientop, Hastie e Van der Mars \(2004\)](#) consideran precisa unha duración, de 12 sesións de 45-50 minutos en educación primaria. Fálase tamén da necesidade de afiliación, entendendo por afiliación grupo de estudantes que forman un equipo pequeno que permaneza fixo e cohesionado durante a tempada ou unidade. Ser membro activo, permite ao estudante planificar, practicar e beneficiarse das oportunidades de desenvolvemento social que ofrece a pertenza a un grupo invariable. Por iso debemos formar estes grupos.



AGRUPAMENTOS FIXOS PARA CERTAS ACTIVIDADES

Seguindo a [Antonio Méndez Giménez](#), e despois de levalo a práctica , afirmamos que é recomendable formar grupos heteroxénos en canto a *habilidade, sexo e capacidade de liderazgo*. Nunha aula de máis de 20 alumnos é recomendable ter 6 equipos.

Namentras os estudantes están facendo o quecemento os/as seis alumnos/as elexidos polo docente teñen que formar equipos o máis equilibrados posibles en canto a potencial físico e a habilidades motrices. Despois dun sorteo, cada un elixe por turnos, aos membros dos equipos, sabendo que ao final do proceso os seus nomes tamén serán sorteados e probablemente acabarán sendo integrantes de outro equipo distinto ao que seleccionaron.

Esta dinámica permite responsabilizar ao alumnado da necesidade de formar grupos similares para poder disfrutar dunha competición equilibrada e xusta. Se o número de alumnos/as da aula é impar pódese crear a *figura de comodín*, aquel alumno/a que se incluírá diariamente no equipo onde falte algún compoñente.

ROLES

- Encargado de material por equipo.
- Entrenador por equipo.
- Capitán.
- Xogador.
- Periodista.
- Fotógrafo.

ENCARGADO DE MATERIAL

- **FUNCIÓN:**
- Colocar o material preciso para cada actividade. Facelo de xeito coordinado co encargado de material do equipo contrario. Cando se unen dous grupos para facer un equipo, colocase de xeito coordinado entre os seis encargados de material.
- Ao rematar a clase , recoller o material.



ADESTRADOR

- **FUNCIÓNS:**
- Actualizar o caderno de quecemento para cada sesión. Dirixir o quecemento do seu grupo cando se faga en grupo, e coordinarse co resto de adestradores en quecementos de gran grupo. Observar que os compañeiros/as realizan correctamente os exercizos e facer correccións a execucións erróneas.



CAPITÁN

- **FUNCIONES:**

- Sortes (pares/nones ou cara cruz) para decidir que equipo empeza o xogo.
- Recordar ao equipo dar a man ao inicio e final da actividade. Mantense fixo o equipo que perde.
- Informar ao outro capitán de aspectos importantes sobre o seu equipo.
- Comprobar que o equipo está asumindo o papel asignado e reconducir erros.
- Durante a actividade, é o que debe sempre enviar feedback positivo aos seus compañeiros e conseguir que entre eles utilicen tamén un feedback positivo.
- Parar o xogo, estando de acordo outro capitán para solucionar conflitos.
- Comunicar o resultado ao docente.



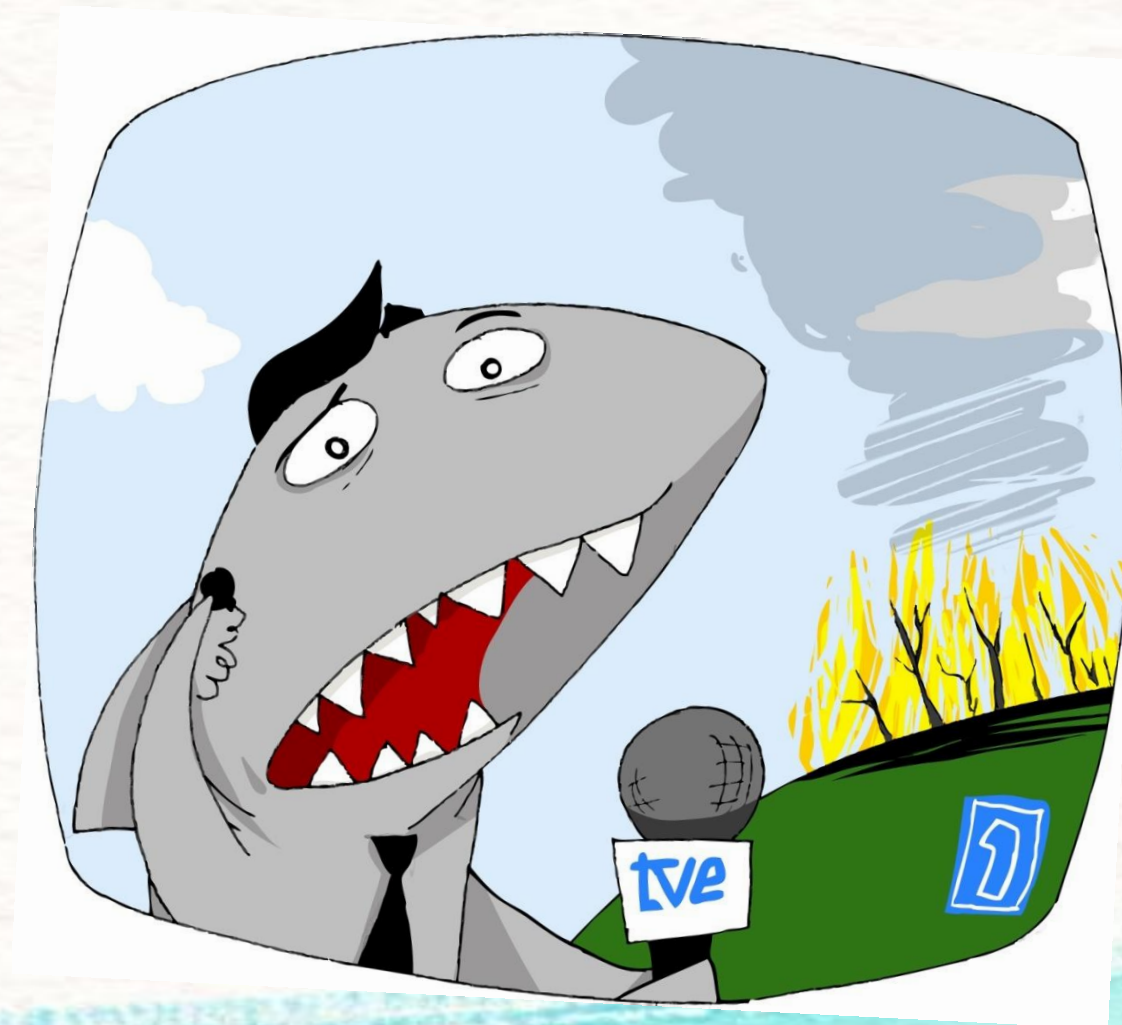
XOGADOR

- **FUNCIÓNS:**
- escoitar atentamente ao adestrador, capitán canda falen e manter sempre contacto visual con eles.
- Dar a man a todos os xogadores do equipo rival antes e despois doo exercicio ou actividade.
- Esforzarse en cumprir as regras do xogo.
- Xogo limpo.



PERIODISTA

- Negociar co capitán para saír do xogo e facer anotacións para realizar a crónica deportiva.
- Traballar de xeito colaborativo co fotógrafo.



- Realizar fotografías, tratalas e revisar se hai alumnado que non pode saír nelas.
- Elaborar un póster en edu glogster.
- Traballar de xeito colaborativo co fotógrafo.
- Referenciar correctamente as fotografías.

Fotografo



RECOMENDACIÓN

- Debemos entregar a cada alumno un tarxeta (as desta presentación) para que poidan repasar ao inicio e namentres non se familiarizan coa dinámica, cales son as súas funcións.

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

EQUIPO 1

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

EQUIPO 2

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

EQUIPO 3

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

EQUIPO 4

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

EQUIPO 5

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

EQUIPO 6

NOME:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

PRIMEIRA / SEGUNDA RONDA

ACTIVIDADE/EXERCIZO PRIMEIRA/O	Ronda 1	Ronda 2
1-2		
3-4		
5-6		

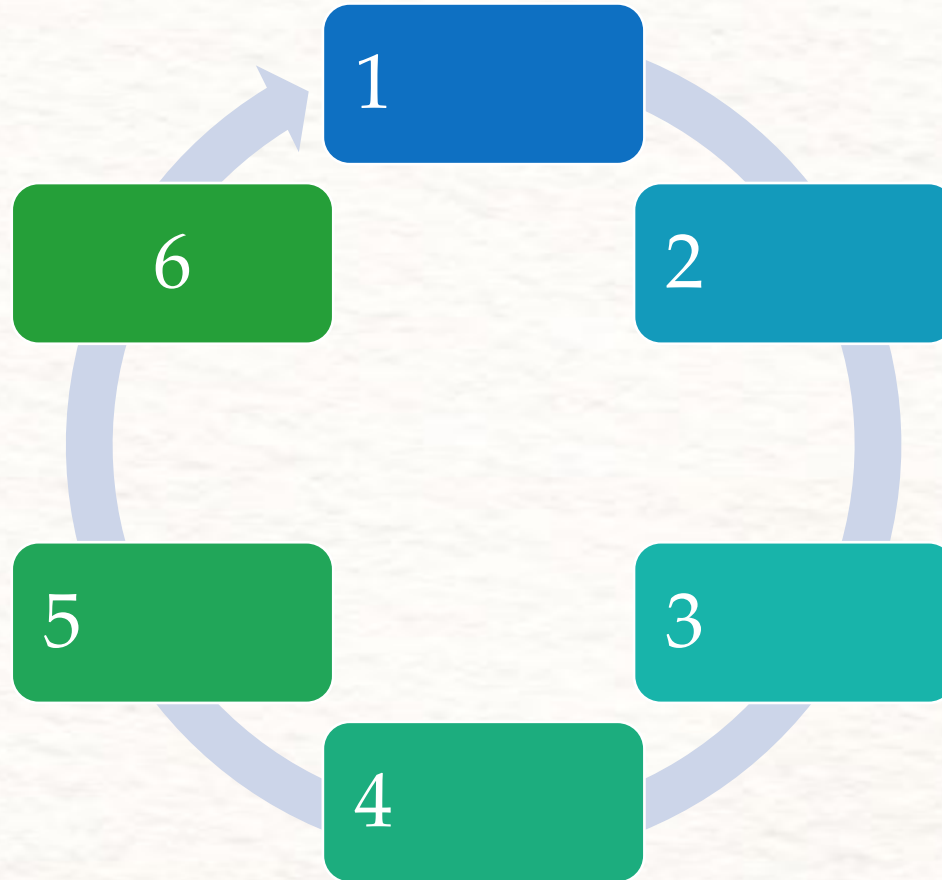
ACTIVIDADE/ EXERCIZO SEGUNDA/O	Ronda 1	Ronda 2
1-2		
3-4		
5-6		

ACTIVIDADE/EXERCIZO TERCEIRA/O	Ronda 1	Ronda 2
1-2		
3-4		
5-6		

ACTIVIDADE/XOGO CUARTA/O	Ronda 1	Ronda 2
1-2		
3-4		
5-6		

EQUIPOS	PRIMEIRA ACTIVIDADE	SEGUNDA ACTIVIDADE	TERCEIRA ACTIVIDADE	CUARTA ACTIVIDADE	PUNTOS ADICIONAIS	PUNTOS FINAIS
1						
2						
3						
4						
5						
6						

CLASIFICACIÓN FINAL



Imaxes da presentación

- Todas baixadas de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>



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: [Sequencias 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:

