

MANUAL DE USO

DEPORTES NA ESCOLA PARA ESO E 1º DE BACHARELATO

(Para o ensino da materia de Educación Física)

Maria del Carmen García Fernández

Xiana Guerra Arias



Índice

Navegación:.....	3
Exemplos de actividades.....	4
Actividade: Le e enche os espazos.....	4
Actividade: Escolla múltiple.....	5
Actividade: Le e decide (Verdadeiro ou falso).....	5
Actividade: Xogo de elección múltiple.....	5
Actividade: Xogo Pasapalabras.....	6
Ligazóns externas.....	7
Autoavaliación.....	8



Navegación:

Para navegar pola secuencia didáctica debes ter en conta algúns aspectos que se explican nas seguintes imaxes:



Atoparás actividades para aprender de xeito individual, outras para realizar en equipo ou en parellas. Na maioría poderás avaliar os teus progresos na aprendizaxe. É importante que realices todas as tarefas na orde establecida.



Exemplos de actividades

A continuación atoparás algúns exemplos de actividades que deberás desenvolver ao longo das unidades de Deportes na Escola.

Actividade: Le e enche os espazos

Antes de iniciar a actividade le con atención as instrucións para realizalas.

Todas as actividades están identificadas cunha icona diferente.

Despois de ler a **definición de Datchball**, cres que poderías explicar coas túas palabras a alguén que non sabe nada sobre este deporte, en que consista.

A seguinte actividade está deseñada para que identifies as **ideas principais** que tes que incluír nunha boa definición do Datchball. Segue estes pasos para facer a actividade:

1. **Le as palabras** que están na táboa inferior.
2. **Le o texto** que hai debaixo da táboa.
3. Emprega o **Diccionario da RAG** se non entendes algunha das palabras.
4. **Enche os espazos** usando as palabras da táboa.
5. **Le o texto completo** e comproba que ten sentido. Se tes algo que cambiar, faiño.
6. **Volve a ler o texto** e, se pensas que a tarefa está completa, preme no botón "enviar".
7. **Comproba** as respostas.

Imos definir o Datchball!

motivación	máis	6	dividida	reboten	pelota	competicións	mixtos
vermella	equipo	4:2	viceversa	coeducación	esquivar	rectangular	3

O Datchball, é un deporte de de cancha . Para xogar empregamos pelotas de 165 mm de diámetro e entre 148 e 150 gramos de peso, para oficiais.

O espazo de xogo é . No fondo de cada campo ten paredes, para que as pelotas. Ten unha liña central e dúas liñas, unha branca e outra en cada campo, que se empregan para acelerar o xogo. O obxectivo do xogo é eliminar a todas/os as/os xogadoras/es do equipo contrario, golpeándolles cunha .

Nun partido de Datchball xogan dous equipos . Cada equipo ten na cancha xogadores e xogadoras e ata 12 inscrites/os.

A proporción de xogadoras e xogadores na cancha ten que ser, como mínimo, , é dicir, 4 xogadoras e 2 xogadores ou .

Todos/as os/as xogadores/as poden coller e lanzar unha ou pelotas.

Usando este botón, poderás comprobar o resultado do teu intento, reiniciar o exercicio ou mostrar as respostas.

As cualidades máis destacadas para xogar a este deporte son lanzar, atrapar e .

Os valores que se potencian no Datchball son:

: xa que os equipos son mixtos.

superación: dun xeito lúdico, cada persoa da o mellor de si.

esfuerzo: para tratar de gañar ao equipo contrario.

: por obter un bo resultado, traballando en equipo.

A súa puntuación é 0/16.

Parabéns se tiveches 16 respostas correctas! 🏆



Actividade: Escolla múltiple

Nesta actividade tes que e escoller a resposta correcta en cada caso. Ao ir contestando xa verás se acertaches ou non.

Actividade: Le e decide (Verdadeiro ou falso)

Decide se as seguintes accións son **VERDADEIRAS** ou **FALSAS**. Ao ir contestando xa verás se acertaches ou non.

Actividade: Xogo de elección múltiple

Antes de iniciar a actividade le con atención as instrucións para realizala.

Xogo de elección múltiple

Selecciona as respostas correctas en cada caso e preme na icona ✓

Non te despistes, porque o tempo de resposta é limitado.

BOA SORTE!

10 ✓ 0 ✗ 0 0 0

00:00

Clic aquí para comezar o xogo

Clique aquí para xogar

The screenshot shows a user interface for a multiple-choice game. It includes a sidebar with a list of activities, a main content area with instructions and a 'BOA SORTE!' message, and a game area with a progress indicator (10 correct, 0 incorrect, 0 lives) and a timer (00:00). A pink arrow points from a callout box to a 'Clique aquí para xogar' button.

Neste xogo atoparás 10 preguntas de diferentes tipos: seleccionar a resposta correcta, ordenar de forma correcta as frases que forman parte dunha definición e completar unha palabra medio oculta. Todas as preguntas teñen retroalimentación. O tempo está



limitado e só dispós de tres “vidas” para rematar correctamente o xogo. Pódese repetir tantas veces como se queira.

Esta é unha actividade que se pode usar para incluír no libro de cualificacións da aula virtual (Moodle) se se incorpora á mesma este recurso como paquete SCORM.

Actividade: Xogo pasapalabras

DEPORTES NA ESCOLA: DATCHBALL

XOGO: PASAPALABRAS

★ Pasapalabras de Datchball

Observa as letras e descubre a palabra

✓ 0 ✗ 0 05:00

Antes de iniciar a actividade le con atención as instrucións para realizala.

Empeza por A

Cando colles a pelota no aire sen que antes ti chas, toco ou a parede e saltes a unha compañeira/a.

Contén a letra L

unha xogadora toca ou pasa a liña central do campo, automaticamente está...

Fíxate se a Palabra empeza ou contén a letra.

Neste xogo atoparás un roscó coas letras do abecedario. Deberás acertar as palabras que empecen ou conteñan cada letra do abecedario a partir da súa definición Todas as preguntas teñen retroalimentación. O tempo está limitado e só dispós de dúas “voltas” para rematar correctamente o xogo. Pódese repetir tantas veces como se queira.

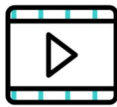
Ligazóns externas

Ao longo da unidade atoparás enlaces a diferentes páxinas de Internet e vídeos de YouTube. Os enlaces están identificados con iconas e abren o vínculo nunha nova xanela, polo que é importante que estea habilitada esta opción no navegador que utilices.

Identificador de páxina web externa:



Identificador de vídeo externo:





Autoavaliación

Ao final de cada unidade atoparás un cuestionario de autoavaliación que che servirá de reflexión sobre o que fixeches e aprendiches.

The screenshot shows a digital interface for a unit titled 'AUTOAVALIACIÓN'. On the left is a vertical navigation menu with items like 'DATCHBALL', 'INTRODUCCIÓN', '1. Definición de Datchball', 'LE E ENCHE OS ESPAZOS', '2. Rutina de queceamento para Datchball', '3. O campo de xogo', '4. Equipos e material', '5. Modo de xogo', 'ACTIVIDADE ESCOLLA MÚLTIPLE', '6. O Xogo Limpo ou Fair Play', '7. O que está permitido', '8. O que está prohibido', '9. Tarxetas', 'LE E DECIDE: Verdadeiro ou Falso', 'XOGO DE ELECCIÓN MÚLTIPLE', 'XOGO: PASAPALABRAS', 'VIDEOS: Regras básicas do Datchball', 'MÁIS INFORMACIÓN: Póster, arquivos e sitios web', 'PROXECTO: Traballo en equipo', 'AUTOAVALIACIÓN', and 'DOCUMENTACIÓN'. The main content area is titled 'AUTOAVALIACIÓN' and contains the following text: 'Chegamos ao remate desta Unidade sobre o Datchball. Parabéns!', 'Agora é o momento de que reflexiones sobre o que fixeches e aprendiches nesta Unidade.', 'Completa o cuestionario que aparece máis abaixo. Marca un número entre o 1 e o 5 segundo a seguinte escala:', '1= Non acadai os obxectivos.', and '5= Fixen todo e moi ben!'. Below this text is a search bar with the text 'Autoavaliación da Unidade: Datchball' and a search icon. A search result is displayed: 'Autoavaliación da Unidade: Datchball en formato pdf (Nova ventá)'. A pink arrow points from a teal callout box to this search result. The callout box contains the text 'Clic aquí para descargar a autoavaliación.'. Another teal callout box with a white background and a teal border contains the text 'Antes de iniciar a actividade le con atención as instrucións para realizala.'. Above this callout is an illustration of a red brain with a yellow lightbulb and a red exclamation mark above it, all within a yellow circle. A small icon of a person with a speech bubble is also visible near the brain illustration.