

# PROYECTO **EDUCA JUGANDO**

## PROGRAMA DE ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE EN EDAD ESCOLAR 2019/2020



"Educa Jugando" apuesta por realizar un cambio radical del modelo actual de deporte en edad escolar con una finalidad muy clara: la **educación en valores** mediante la práctica deportiva de todos los colectivos implicados en el Programa de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar de la Región de Murcia desde las categorías benjamín hasta juveniles.

Con "Educa Jugando" se pretende implantar un sistema de clasificación donde el resultado del partido no sea lo único y principal, teniendo como otros factores de clasificación los valores del juego limpio y el buen comportamiento.

Este proyecto ha sido una adaptación de un programa llamado EDUCA VERD PLAY (Situacions d'aprenentatge de Valors a l'Educació Física) que se lleva a cabo con gran éxito en Cataluña, más concretamente en el municipio Baix Llobregat.

### SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La premisa básica para el desarrollo de este modelo es que si quieres educar en valores a los niños de la región y en la competición deportiva, NO sólo debe ser evaluado el resultado final. Para ganar en la competición, no es suficiente con ganar en el marcador del partido; los **valores** y el **juego limpio** también condicionan la puntuación final.

Por lo tanto, uno de los aspectos más innovadores es el cambio en el sistema de puntuación, apostando por una iniciativa original y con un **espíritu de deportividad y aprendizaje**.

La puntuación es el resultado de la evaluación que los agentes involucrados (entrenadores, delegados o tutores y árbitros). Donde los entrenadores, junto con el árbitro, formarán parte activa del sistema de puntuación.

En las competiciones se otorgará un **máximo de 10 puntos** de valoración **por partido** distribuidos como se indica en el siguiente gráfico.



### 1. RESULTADO (MARCADOR):

El resultado del encuentro también cuenta, en esta área se reparten **4 puntos**, de los cuales serán distribuidos en:

- **3 puntos** de valoración para el equipo ganador
- **1 punto** de valoración para el equipo perdedor
- **2 puntos** de valoración en caso de empate, para cada uno de los equipos.

## 2. EL ÁRBITRO:

El árbitro es el elemento clave en el sistema de valoración al ser la persona que actúa con la máxima objetividad. Su principal función será evaluar a todos los agentes involucrados, otorgando una puntuación máxima de 3 puntos por equipo repartidos de la siguiente manera:

- **1 punto** de valoración a cada **entrenador**
- **1 punto** de valoración a los **deportistas**
- **1 punto** de valoración a la **grada**

Puntuación del <b>ÁRBITRO</b>	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	SIEMPRE
El entrenador respeta mis decisiones	0.25	0.50	0.75	1
Los deportistas aceptan con respeto mis decisiones	0.25	0.50	0.75	1
La grada ha mostrado respeto a deportistas, entrenadores, público y árbitro.	0.25	0.50	0.75	1

*Nunca = 0.25, Casi nunca = 0.50, Algunas veces = 0.75, Siempre = 1 punto*

NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	SIEMPRE	TOTAL
0.25	0.50	<del>0.75</del>	1	0.75
0.25	0.50	0.75	<del>1</del>	1
0.25	0.50	<del>0.50</del>	1	0.75
VALORACIÓN TOTAL				<b>2.5</b>

*Ejemplo de valoración arbitro*

## TARJETA BLANCA

El árbitro como agente más objetivo de toda la competición concederá la TARJETA BLANCA, cuando confirme que **todos los integrantes** de ambos equipos hayan participado en el encuentro, cumpliendo la normativa de alineación de programa.

En cualquier caso, la tarjeta blanca se trata de una puntuación EXTRA, no teniendo que mostrarla en el encuentro.

## 3. ENTRENADOR:

Cada entrenador tras la finalización de cada partido, rellenará y entregará al árbitro su tarjeta de valoración. Ante la ausencia de dicha tarjeta, el árbitro contabilizará con 0 puntos el apartado de la clasificación correspondiente al entrenador.

Cada entrenador tras la finalización de cada partido, rellenará y entregará al árbitro su tarjeta de valoración (la cual se le dará al principio de cada encuentro). Si no se presenta dicha tarjeta, el árbitro contabilizará con 0 puntos al dicho equipo, y el máximo (2 puntos) al equipo rival en el apartado de la clasificación correspondiente:

- **1 punto** de valoración a **entrenador rival**
- **1 punto** de valoración a los **deportistas rivales**

<b>Puntuación del comportamiento ENTRENADOR DEL RIVAL</b>	<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
Apoya a sus deportistas frente a errores o aciertos.	1	2	3	4
Proporciona instrucciones técnico/tácticas a sus deportistas	1	2	3	4
Acepta las decisiones arbitrales con respeto	1	2	3	4
Respeto al público y tiene un comportamiento adecuado	1	2	3	4
<b>Puntuación del comportamiento del EQUIPO RIVAL</b>	<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
Se animan entre los deportistas frente a errores o aciertos.	1	2	3	4
Acepta las decisiones arbitrales con respeto	1	2	3	4
Respeto a su entrenador y acepta las indicaciones	1	2	3	4
Respeto al público y tiene un comportamiento adecuado	1	2	3	4

*Acta de valoración: entrenador y equipo rival*

La valoración final saldrá de la suma total conseguida en todos los ítems a evaluar entre la máxima puntuación posible (16 puntos) contando hasta los dos primeros decimales.

<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
1	<b>X</b>	3	4
1	2	3	<b>X</b>
1	2	<b>X</b>	4
1	<b>X</b>	3	4

*Ejemplo de valoración entrenador y equipo rival*

Valoración obtenida /Máxima puntuación 16 = valoración total' (dos decimales)

Por ejemplo: 11/16= **0.68** esta sería la valoración total.

## CASO DE EMPATE FINAL

En caso de empate en la puntuación final, será el resultado deportivo el que decida el equipo ganador.

Si aun así persiste el empate, se contabilizarán las puntuaciones positivas máximas de cada uno de los equipos