

¿CÓMO PUNTUAR AL AVATAR DE CADA GRUPO EN EL TRANCURSO DEL PROYECTO?

PÁGINA	BLOQUE	CUALIDAD	PUNTOS
AVATARES DE LA ACTIVIDAD FÍSICA	ELEGIMOS NUESTRO AVATAR	Fortaleza	La media aritmética de todas las medias de puntuación de las pruebas de condición física de cada integrante del grupo.
EL ATLETA MÁS COMPLETO	RELACIONAMOS LO APRENDIDO	Sabiduría	0 a 10 puntos en función de la resolución grupal del test de conocimiento: 1 punto por cada pregunta correctamente contestada
JUGAMOS A PONERNOS EN FORMA	¡VAMOS A JUGAR! 1	Sabiduría / Fortaleza / Valor	Opciones: designar puntos según se resuelvan los juegos de condición física (propuesta por el creador del recurso). En este caso asignamos puntos a las 3 capacidades: sabiduría (pruebas teóricas), fortaleza (por el resultado) y valor (actitud grupal). En concursos en los que exista un ranking asignar 5 ó 6 puntos al primero, 4 al segundo ,
	¡VAMOS A JUGAR! 2	Valor	Los puntos semanales que corresponda a la consecución de los retos Strava
	¡VAMOS A JUGAR! 3	Valor	Los puntos semanales que corresponda a la consecución de los retos Tábata
	EL COMITÉ DE EXPERTOS	Sabiduría	Se designará una puntuación a las sesiones dirigidas por los alumnos. La puntuación de conocimiento será la media de las puntuaciones de todos los integrantes del grupo.
OLIMPIADA DE AVATARES	AVATAR'S GAMES 1	Fortaleza	La media aritmética de todas las medias de puntuación de cada integrante del grupo añadiendo 0,5 puntos por cada punto mejorado según el baremo de puntuación de las pruebas de condición física
	AVATAR'S GAMES 2	Sabiduría	Se simultanean las pruebas de condición física con las pruebas de conocimiento. Las pruebas de conocimiento se puntúan de 0 a 10 en función del resultado conseguido
REGISTRO DE ACTITUDES		Valor	Registro de actitudes hacia el desarrollo de la condición física durante el transcurso del proyecto. El valor grupal es la media del registro individual de cada integrante del equipo.

