



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Tratamiento del baloncesto a través del Estilo
Actitudinal

Basketball treatment through Attitudinal Style

Autor:

Diego Gonzalvo Arnal

Director:

Juan Azpiroz Martín

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Año

2021

ÍNDICE

1-INTRODUCCIÓN.....	Página 1
1.1 Problemática de la enseñanza-aprendizaje de los deportes colectivos en Enseñanza Secundaria Obligatoria.....	Página 2
1.1.1 Modelo tradicional	Página 2
1.1.2 Limitaciones de ese modelo.....	Página 3
1.2 Problemas a la hora de enseñar baloncesto en la ESO	Página 4
1.3 Objetivos que persigue la educación	Página 5
2-OTROS MODELOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA EL TRATAMIENTO DE LOS DEPORTES COLECTIVOS.....	Página 8
2.1 Educación deportiva	Página 8
2.2 Modelo horizontal-estructural	Página 9
2.3 Modelo comprensivo	Página 10
2.4 Estilo actitudinal	Página 11
3- SITUACIONES TÁCTICAS DEL BALONCESTO.....	Página 13
3.1 Principios básicos de ataque y defensa en los deportes colectivos....	Página 13
3.1.1- Principios y acciones básicas de ataque en los deportes colectivos.....	Página 13
3.1.2 Principios y acciones básicos de defensa en los deportes colectivos.....	Página 15
3.2 Contenidos de baloncesto que vamos a trabajar en la Unidad Didáctica.....	Página 16
3.2.1 Ocupación básica de espacios 1	Página 16
3.2.2 Ocupación básica de espacios 2	Página 17
3.2.3 Penetrar y doblar + defensa en ayudas	Página 18
3.2.4 Bloqueos directos e indirectos	Página 19
4- PROPUESTA PARA EL TRATAMIENTO DEL BALONCESTO A TRAVÉS DEL ESTILO ACTITUDINAL.....	Página 20
4.1 Curso al que va dirigido.....	Página 20
4.2 Competencias clave.....	Página 23

4.3 Metodología	Página 24
4.3.1 Aprendizaje Cooperativo	Página 24
4.4 Aspectos organizativos	Página 25
4.4.1 Modelo de sesión	Página 25
4.4.1.1 Actividad de Arranque	Página 26
4.4.1.2 Actividades intencionadas.....	Página 26
4.4.1.3 Reflexiones finales	Página 26
4.4.2 Organización espacial	Página 26
4.4.3 Recursos materiales	Página 27
4.4.4 Agrupamientos	Página 29
4.5 Evaluación formativa	Página 29
4.5.1 Instrumentos de evaluación y calificación	Página 30
4.6 Sesiones	Página 32
4.6.1 Explicación de las sesiones por fases	Página 32
4.6.1.1 Sesión 1	Página 32
4.6.1.2 Sesiones 2, 3, 4 y 5	Página 33
4.6.1.3 Sesiones 6, 7, 8 y 9	Página 33
4.6.1.4 Sesiones 10, 11 y 12	Página 34
5- RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON LAS ASIGNATURAS	Página 36
6- CONCLUSIONES.....	Página 37
7- BIBLIOGRAFÍA.....	Página 38
8- ANEXOS.....	Página 40
TABLAS:	
ANEXO 1 TABLA 1 Rúbrica de coevaluación.....	Página 40
ANEXO 2 TABLA 2 Escala de valoración ejecución de la jugada ...	Página 41
ANEXO 3 TABLA 3 Escala de valoración del diseño de las jugadas....	Página 42

ANEXO 4 TABLA 4 Exposición de las jugadas mediante tactical pad... Página 43

ANEXO 5 TABLA 5 Ficha scouting de la jugada.... Página 44

ANEXO 6 TABLA 6 Escala de valoración del análisis del scouting..... Página 45

ILUSTRACIONES

ANEXO 7: ILUSTRACIÓN 1 ocupación básica de espacios: 3 jugadores abiertos alrededor de la línea de triple..... Página 46

ANEXO 8: ILUSTRACIÓN 2 ocupación básica de espacios: 2 jugadores abiertos y otro en poste bajo Página 46

ANEXO 9: ILUSTRACIÓN 3 ocupación básica de espacios: 1 jugador abierto y 2 en poste bajo..... Página 47

ANEXO 10: ILUSTRACIÓN 4 ocupación básica de espacios: 1 jugador abierto, 1 jugador en poste alto y 1 jugador en poste bajo..... Página 47

ANEXO 11: ILUSTRACIÓN 4 ocupación básica de espacios: 1 jugador abierto, 1 jugador en poste alto y 1 jugador en poste bajo..... Página 48

ANEXO 12: ILUSTRACIÓN 6 pasar-cortar-reemplazar: 3 jugadores abierto... Página 48

ANEXO 13: ILUSTRACIÓN 7- pasar-cortar-reemplazar con jugador en posición lateral, jugador en esquina y jugador en poste bajo..... Página 49

ANEXO 14: ILUSTRACIÓN 9 continuación de ilustración 8 - 2ª penetración + 2ª y 3ª ayuda..... Página 50

ANEXO 15: ILUSTRACIÓN 10 bloqueo directo..... Página 50

ANEXO 16: ILUSTRACIÓN 10 bloqueo directo desbloqueo = pick and roll...Página 51

ANEXO 17: ILUSTRACIÓN 11 bloqueo indirecto..... Página 51

ANEXO 18: ILUSTRACIÓN 4 bloqueo indirecto + desbloqueo..... Página 52

ANEXO 19: ILUSTRACIÓN 13 organización espacial..... Página 52

ANEXO 20: ILUSTRACIÓN 14 balón de baloncesto..... Página 53

ANEXO 21: ILUSTRACIÓN 15 ficha de estación Página 53

ANEXO 22: ILUSTRACIÓN 17 tactical pad..... Página 54

ANEXO 23: ILUSTRACIÓN 18 jugador..... Página 54

ANEXO 24: ILUSTRACIÓN 19 desplazamiento sin balón..... Página 54

ANEXO 25: ILUSTRACIÓN 20 dribling..... Página 54

ANEXO 26: ILUSTRACIÓN 21 bloqueo..... Página 55

ANEXO 27: ILUSTRACIÓN 22 lanzamiento..... Página 55

ANEXO 28: ILUSTRACIÓN 23 pase..... Página 55

ANEXO 29: ILUSTRACIÓN 24 folio giratorio.... Página 56

JUGADAS DE LAS ESTACIONES:

ANEXO 30: SESIÓN 2 ESTACIÓN 1.....	Página 57
ANEXO 32: SESIÓN 2 ESTACIÓN 2.....	Página 58
ANEXO 33: SESIÓN 2 ESTACIÓN 3.....	Página 59
ANEXO 34: SESIÓN 2 ESTACIÓN 4.....	Página 60
ANEXO 35: SESIÓN 3 ESTACIÓN 1.....	Página 61
ANEXO 36: SESIÓN 3 ESTACIÓN 2.....	Página 62
ANEXO 37: SESIÓN 3 ESTACIÓN 3.....	Página 63
ANEXO 38: SESIÓN 3 ESTACIÓN 4.....	Página 64
ANEXO 39: SESIÓN 4 ESTACIÓN 1.....	Página 65
ANEXO 40: SESIÓN 4 ESTACIÓN 2.....	Página 66
ANEXO 41: SESIÓN 4 ESTACIÓN 3.....	Página 67
ANEXO 42: SESIÓN 4 ESTACIÓN 4.....	Página 68
ANEXO 43: SESIÓN 5 ESTACIÓN 1.....	Página 69
ANEXO 44: SESIÓN 5 ESTACIÓN 2.....	Página 70
ANEXO 45: SESIÓN 5 ESTACIÓN 3.....	Página 71
ANEXO 46: SESIÓN 5 ESTACIÓN 4.....	Página 72
ANEXO 47: SESIÓN 6 ESTACIÓN 1.....	Página 73
ANEXO 48: SESIÓN 6 ESTACIÓN 2.....	Página 74
ANEXO 49: SESIÓN 6 ESTACIÓN 3.....	Página 75
ANEXO 50: SESIÓN 7 ESTACIÓN 1.....	Página 76
ANEXO 51: SESIÓN 7 ESTACIÓN 2.....	Página 77
ANEXO 52: SESIÓN 7 ESTACIÓN 3.....	Página 78
ANEXO 53: SESIÓN 8 ESTACIÓN 1.....	Página 79
ANEXO 54: SESIÓN 8 ESTACIÓN 2.....	Página 80
ANEXO 55: SESIÓN 8 ESTACIÓN 3.....	Página 81
ANEXO 56: SESIÓN 9 ESTACIÓN 1.....	Página 82
ANEXO 57: SESIÓN 9 ESTACIÓN 2.....	Página 83
ANEXO 58: SESIÓN 8 ESTACIÓN 3	Página 84

1-INTRODUCCIÓN

El baloncesto es un deporte que llegó a mi vida desde que era un niño. A los 10 años comencé a jugar en el equipo de mi barrio y me formé allí como jugador durante 10 años. En esos años aprendí no solo el deporte sino todos los valores que conllevan como son el compañerismo, el sacrificio, el esfuerzo, la autonomía, etc. Aquí comenzó mi pasión por la Actividad Física y muy pronto tuve claro que quería que esto también fuese mi profesión.

Al terminar mi formación de Grado Superior me dieron la oportunidad de ser entrenador que he podido compaginar hasta de ahora con mis estudios universitarios los cuales me han aportado muchísimos conocimientos sobre cómo enseñar, cómo gestionar un grupo, como evaluar el aprendizaje, etc. Durante este camino he reflexionado mucho sobre cómo me han enseñado mis entrenadores y profesores de Educación Física y formación deportiva intentando sacar todas las ideas y claves para descubrir como quiero ser como entrenador y como futuro profesor de Educación Física.

El motivo por el que me ha llevado a trabajar esta temática en el trabajo final de máster ha sido el querer encontrar una metodología que pudiera ser idónea para trabajar la actividad física de baloncesto en el ámbito de Educación Física. Mis recuerdos sobre esta actividad cuando yo era estudiante es que fue impartida desde una metodología tradicional al igual que otros contenidos ya fueran actividades de colaboración oposición o de cualquier otro dominio de acción motriz.

Además de orientar este trabajo para diseñar un tratamiento de esta actividad de Educación Física para alumnos de la ESO, también me gustaría encontrar ideas que pueda pudiera plasmar en mi trabajo como entrenador de baloncesto. Desde que empecé a trabajar como entrenador siempre he querido enseñar a mis jugadores este deporte con un método que se alejara de este estilo tradicional. Aunque creo que voy por buen camino he hibridado ideas y métodos aprendidos en el grado de Ciencias de la Actividad Física y Del Deporte, pero sin determinar uno de ellos de manera clara.

Creo que no existe un método que sea mejor que otro, sino que hay que aprovechar las ventajas y oportunidades que nos ofrece cada uno y adaptarlas a los alumnos/deportistas para que su progreso sea el más adecuado y sobre todo disfruten de la actividad.

Por ello he elegido investigar el estilo actitudinal ya que es una metodología que está orientada a conseguir actitudes positivas y que estas favorezcan las buenas relaciones de todos los miembros de un grupo y sobre todo está pensado para aquellos alumnos que no disfrutaban tanto de esta materia. Además, dicho estilo actitudinal va a estar hibridado con el aprendizaje cooperativo y con el modelo comprensivo. Esta hibridación ayudará a mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

También he querido introducir esta actividad con la modalidad de 3 contra 3 además de la convencional de 5 contra cinco. La modalidad 3 contra 3 está actualmente en auge, y es una oportunidad de conocer este deporte de una manera mucho más dinámica ofreciendo al estudiante muchas más oportunidades de participar en el juego con mucho protagonismo, mayor toma de decisiones y oportunidades para tener el balón en las manos.

Otra novedad que he querido implementar ha sido la utilización de las TIC mediante la utilización de pizarras tácticas digitales como una herramienta que puede ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

1.1 PROBLEMÁTICA DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES COLECTIVOS EN ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA

A pesar de los avances de estas últimas décadas en el campo de la Educación Física y del Deporte, donde diversos autores han diseñado e investigado sobre diversos métodos de enseñanza aprendizaje que permiten desarrollar las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes, en los centros educativos se sigue enseñando de la manera más tradicional.

Esta enseñanza tradicional en cuanto a los deportes colectivos, enfatizan mucho sobre la técnica y reproducción de modelos de ejecución para que mediante estas habilidades al trabajarlas en situación de juego funcionen. Estas habilidades se trabajan además de manera aislada e incluso si existen problemas en su ejecución técnica, la respuesta es descomponer el gesto técnico en diferentes pasos hasta conseguir su automatización. Una vez aprendido un gesto técnico el siguiente paso suele ser enseñar otro más complejo repitiendo el mismo proceso que el gesto anterior.

Todo ello para conseguir un alumnado que sea competente técnicamente, pero sin que exista tiempo suficiente para que comprendan el juego realmente, y para que puedan resolver situaciones tácticas de manera eficiente cuando nos aproximamos al juego real.

1.1.1 MODELO TRADICIONAL:

También conocido como modelo técnico, fue diseñado por Sánchez Bañuelos en 1984. Dicha metodología conceptualiza al deportista/estudiante como una biomáquina por lo que se enseña se orienta hacia la coordinación de una serie de habilidades motrices específicas. Estos aprendizajes técnicos tienen que preceder siempre a los tácticos o estratégicos (Ruiz, 1996).

Se trata por tanto de una pedagogía mecanicista en la cual pretenden que el alumnado aprenda de lo particular a lo preciso (la técnica), a lo general y lo complejo (situación real de juego) (Blázquez, 1995). Es decir, evoluciona de lo simple a lo complejo con el objetivo de que el alumnado adapte esos fundamentos biomecánicos a una situación real de juego.

Destacamos en este modelo el carácter analítico que posee, lo que quiere decir que la realización correcta a lo que consideraríamos una ejecución ideal de manera aislada es lo más importante. En este caso el mayor protagonismo no lo adquiere el alumno sino el docente, ya que en él recae todos los conocimientos del deporte que debe transmitir mediante el mando directo a estos estudiantes (Granados, 2001).

Varios autores han tratado este modelo basándose en la estructura que planteaba Sánchez (1986) la cual estaba dividida en 7 fases. Al no dar tiempo a trabajar tantas fases

en el tratamiento de un deporte, otros autores como Alarcón (2010), las redujeron a 3 fases:

1ª fase: comienza con la enseñanza de habilidades técnicas de manera aislada fuera del contexto de juego. Al estar fuera del juego no se comprende muy bien la utilidad de estas técnicas por lo que simplemente serán reproducciones de estos gestos técnicos buscando su perfeccionamiento. Cuando estas habilidades son complejas se divide el gesto técnico en diferentes pasos para una vez que salgan todos de manera aislada, se junten y se puedan dominar. Una vez que este gesto complejo es aprendido se enseña otra con una complejidad superior y así repetimos el proceso del gesto anterior (Blázquez, 1999).

2ª fase: buscamos integrar estas habilidades aprendidas en la fase anterior en situaciones simuladas de juego. Aquí las habilidades técnicas parecen tener un sentido y objetivo, pero sigue sin ser juego real por lo que se sigue automatizando el gesto, pero añadiéndolo en diferentes pasos conjuntos con los compañeros, sin tener que tomar ninguna decisión en esta fase. Se sigue repitiendo de manera mecánica hasta conseguir su perfección.

3ª fase: una vez mecanizados los gestos anteriores, se van introduciendo progresivamente a situaciones de juego real de juego. Aquí el docente va enseñando los aspectos tácticos individuales y colectivos.

Esta metodología se basa en la técnica de mando directo, y se caracteriza por otorgar todo el protagonismo al docente que es quien toma todas las decisiones, siendo los alumnos meros ejecutores de sus instrucciones.

1.1.2 LIMITACIONES DE ESTE MODELO DE ENSEÑANZA:

Encontramos en este modelo de enseñanza un enfoque evaluativo-calificativo. Al igual que ocurre cuando se imparte la condición física desde este modelo tradicional, en los deportes colectivos estamos entrenando y no enseñando la ejecución de diferentes habilidades motrices para que puedan ser objeto de medición, es decir, se reduce al logro de objetivos operativos conductuales. Esto imposibilita que se logren objetivos más complejos genéricos y formativos.

Este tipo de propuestas no integran a la totalidad del grupo ya que solo motiva a unos pocos alumnos que ya tenían talento, dejando fuera a aquellos alumnos menos habilidosos y creando malas experiencias en la asignatura de Educación física. Según Read y Dévis (1990), estas son algunas de los inconvenientes que tiene este modelo:

- No trabajan la capacidad de reflexión y pensamiento crítico ya que las clases de educación Física se limita a mecanizar una serie de habilidades técnicas.
- Deja fuera al alumnado con mayores dificultades en adquirir habilidades técnicas. Esta repetición constante de gestos técnicos sin tener éxito en su ejecución todavía hace que les desmotive más esta asignatura.
- A penas se dedica tiempo al juego real, ya que el trabajo de la técnica acapara casi todo el tiempo de práctica.

- Es muy complejo que este aprendizaje técnico sin ningún tipo de reflexión pueda transferirse a situaciones de juego real.
- Mucho tiempo perdido en enseñar una técnica perfecta produce aburrimiento y desmotivación en el alumnado.
- Los alumnos no llegan a comprender el juego y todas las posibilidades que este ofrece, ni qué transferencia puede tener a otras actividades con la misma lógica interna.
- No se forman espectadores críticos, practicantes o posibles administradores deportivos en un mundo donde el deporte forma una importante manera de entrenamiento y ocio. Cualquier profesional que se cuestionase el método de enseñanza o realizase una observación crítica de lo que ocurre en sus clases, conoce estas deficiencias. Sin embargo, pocos intentan buscar soluciones...

1.2 PROBLEMAS A LA HORA DE ENSEÑAR BALONCESTO EN LA ESO

En un estudio realizado por González (2017), en el que comparaba resultados tras una intervención en la que enseñaron baloncesto a través de un programa de enseñanza alternativa basado en el modelo comprensivo, para compararlo con otra intervención a un grupo de alumnos de similares características a los cuales emplearon un programa de enseñanza tradicional, basada en el modelo tradicional.

Dicho estudio utilizó el instrumento de evaluación IMARB (Instrumento para la Medida del Aprendizaje y el Rendimiento en Baloncesto), para evaluar de forma completa las acciones de ataque y de defensa tanto con balón como sin balón (bote, lanzamiento, pase, recepción, pasar y jugar, ocupación de espacios libres, rebote ofensivo, rebote defensivo, defensa del jugador con balón, defensa del jugador sin balón y ayuda). Además, en cada acción de juego se evaluaba la toma de decisión, la ejecución técnica y la eficacia.

Una vez analizados los resultados, ambos grupos mejoraron tras la intervención, pero el grupo que recibió el programa de enseñanza alternativa tuvo mayor mejora tanto de las dimensiones de toma de decisión, ejecución técnica y eficacia, como en todas las acciones de ataque y defensa con y sin balón.

Esta mejora de la técnica en el grupo que recibió el programa de enseñanza alternativa, no realizó ninguna tarea para mejorar la destreza técnica de manera específica como sí lo hizo el programa de enseñanza tradicional. Esta mejora se debe a que la técnica está integrada en el desarrollo de las tareas con una finalidad de aprendizaje táctico.

Los autores de dicho estudio llegaron a la conclusión de que las mejoras obtenidas por los alumnos en el modelo de enseñanza alternativo pueden favorecer una transferencia positiva en el aprendizaje de deportes similares al baloncesto. Por ello, recomiendan a los profesores y entrenadores de alumnos en edad escolar el uso de una metodología basada en juegos para una mejora de la calidad de la enseñanza.

Este mismo estudio fue realizado por los mismos autores 2 años después. Utilizaron las mismas pruebas en sujetos de características similares, pero con el doble de

participantes. En dicho estudio el grupo que recibió un programa basado en el modelo comprensivo, tuvo mejores resultados en todas las pruebas.

Según los autores “Esto se debe a que las tareas de la metodología comprensiva tienen un diseño de tareas donde las variables pedagógicas y de carga externa son mejores que las del programa tradicional”. “El diseño de tareas en la metodología comprensiva evita situaciones analíticas y repetitivas que descontextualizan la tarea del juego real”.

Viendo investigaciones como estas podemos decir que, aunque mayoritariamente se siga utilizando el modelo de E-A tradicional, es posible enseñar empleando metodologías mucho más activas donde también se busca el desarrollo cognitivo del alumno para la toma de decisiones, y como el trabajo del baloncesto en situaciones de juego real es capaz de mejorar más tanto en la táctica como en la técnica comparado con el modelo tradicional.

1.3 OBJETIVOS QUE PERSIGUE LA EDUCACIÓN

Tenemos que entender en este punto que los objetivos no solo se refieren al “qué enseñar”, sino que, también serán un referente sobre el “qué evaluar”, por lo que estos deben de expresar las capacidades que deben desarrollar los alumnos a lo largo de la Unidad Didáctica de Aprendizaje.

Por tanto, nos referiremos a Objetivos Didácticos. Según el MEC (1996), “los objetivos didácticos, al asociar determinadas capacidades a una serie de aprendizajes, definen las intenciones educativas de la unidad correspondiente (qué enseñar) y simultáneamente expresan los conocimientos que deben ser objeto de evaluación (qué evaluar). Desde esta perspectiva dichos objetivos funcionan como criterios de evaluación de la propia unidad”.

Estos objetivos tendrán una clara relación con los indicadores de logro, por lo que tomaré ambos términos como iguales.

A continuación, expresaré los objetivos didácticos de esta Unidad de aprendizaje teniendo en cuenta las capacidades cognitivas, psicomotrices, afectivas, de inserción social y de relaciones interpersonales. Dichos objetivos están basados en la Unidad Didáctica “fútbol a través del estilo actitudinal y evaluación formativa” (Pérez, 2010) pero aplicadas a esta Unidad Didáctica de Baloncesto.

- Conocer, identificar y aplicar en situaciones prácticas los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios del baloncesto, adquiriendo habilidades para el trabajo autónomo y desarrollando actitudes de colaboración y ayuda en el aprendizaje grupal, asumiendo las propias limitaciones así como las de los compañeros con independencia de su nivel de juego, raza o sexo.
- Conocer la simbología y el vocabulario específico del baloncesto necesarias para diseñar, describir y representar gráficamente dos situaciones tácticas de forma grupal, poniendo en práctica al menos una de ellas y poder describir y reflexionar sobre las jugadas de sus compañeros.

- Conocer cómo funciona la aplicación “Tactical Pad” que permita diseñar una presentación de las jugadas diseñadas con imágenes en movimiento **incluyendo los contenidos trabajados en clase** y ser capaz de exponerlos.
- **Cognitivo**
- **Psicomotriz**
- **Relaciones interpersonales**
- **Afectivo**
- **Inserción social**

Si atendemos a los objetivos generales de área de Educación Física podemos ver como varios de estos objetivos podrían cumplirse en el Estilo Actitudinal que es la metodología que he elegido para enseñar la actividad del baloncesto.

Si atendemos primero a los objetivos generales de etapa destacamos los siguientes objetivos:

Por otro lado, si atendemos a los objetivos generales de área, tenemos que hacer mención a los siguientes:

Obj.EF.4. **Aprender a resolver situaciones motrices y deportivas en situaciones de colaboración con oposición.** El baloncesto se trata de un deporte de colaboración-oposición por tanto pertenece al Bloque 3 “Actividades físico-deportivas de colaboración y colaboración oposición”.

Obj.EF.7. **Conocer y practicar juegos con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización,** aceptando las limitaciones propias y ajenas, **trabajando en equipo,** respetando las reglas, **estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos.** Este objetivo coincide con el primer objetivo del estilo actitudinal ya que presenta capacidades de inserción social y afectivas (asumir las limitaciones propias y la de los compañeros con independencia de su nivel de juego, raza o sexo).

Obj.EF.8. **Utilizar sus capacidades y recursos motrices, cognitivos y afectivos** para conocerse, valorar su imagen corporal y potenciar su autoestima **adoptando una actitud crítica con el tratamiento del cuerpo y con las prácticas físico-deportivas en el contexto social.** Este objetivo de área también coincide con nuestro primer objetivo del Estilo Actitudinal (Conocer, identificar y aplicar en situaciones prácticas los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios del baloncesto, adquiriendo habilidades para el trabajo autónomo y desarrollando actitudes de colaboración y ayuda en el aprendizaje grupal, asumiendo las propias limitaciones).

Obj.EF.10. **Confeccionar proyectos sobre las actividades físico-deportivas encaminados al desarrollo de un estilo de vida activo, saludable y crítico ante prácticas sociales no saludables, usando su capacidad de buscar, organizar y tratar la información**

y siendo capaz de presentarla oralmente y/o por escrito, apoyándose en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En el Estilo Actitudinal los alumnos tienen que diseñar y exponer oralmente 2 jugadas mediante una aplicación para smartphone.

2-OTROS MODELOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA EL TRATAMIENTO DE LOS DEPORTES COLECTIVOS

En este apartado voy a explicar diferentes metodologías innovadoras que se están utilizando para la enseñanza de actividades físicas de colaboración-oposición, centrándome sobre todo en las que voy a tener en cuenta para mi propuesta (estilo actitudinal, modelo comprensivo y aprendizaje cooperativo).

2.1 EDUCACIÓN DEPORTIVA:

Este modelo de enseñanza deportiva fue creado por Daryl Siedentop en 1994, con el objetivo de crear una metodología novedosa que se pudiese implementarse para la enseñanza deportiva. Dicha metodología está basada en 7 pilares (Siedentop, 1994; Siedentop et al., 2011):

- Temporada: la unidad didáctica debe representar una temporada deportiva real y contar con un mínimo de 15 sesiones, una duración bastante superior que las unidades deportivas tradicionales. La temporada se organiza de la siguiente forma:
 - a) Pretemporada: creación de los equipos que se mantendrán toda la temporada.
 - b) Liga regular: se elabora un calendario de competición oficial. Se combinan las tareas de aprendizaje con dicha competición.
 - c) Evento final: evento con el que se finaliza la Unidad Didáctica en un ambiente festivo. En dicho evento se reparten diplomas y premios tanto individuales como colectivos.
- Roles: cada uno de los participantes tienen que pasar por los diferentes roles (jugador, capitán, entrenador, árbitro, preparador físico, afición, ...) además de aprender los diferentes contenidos. Participar en diferentes roles permite al alumno vivenciar la actividad desde diferentes perspectivas y no solo la de jugador. Dicha experiencia le permite tener diferentes responsabilidades y experiencias enriquecedoras que ayudan a desarrollar las necesidades psicológicas básicas (relaciones sociales, autonomía y percepción de competencia).
- Afiliación: desde la pretemporada se crean los equipos que se mantendrán fijos hasta el final de la UD, lo que afianza las relaciones sociales dentro del grupo gracias al apoyo y a la cooperación de sus propios miembros.
- Competición formal: desde el principio se combinan las actividades de aprendizaje con una competición, lo que hace que esas tareas todavía sean más motivantes ya que sirven para preparar una competición inminente. Esta competición se caracteriza por estar formada por equipos reducidos, la posibilidad de realizar juegos modificados, y que los propios alumnos diseñen como va a ser el formato de competición.
- Registros sistemáticos: se trata de registrar el rendimiento de los estudiantes (robos, pases, lanzamientos, ...) lo que les permite recibir mucho feedback, motivación y evaluación. Esto es gracias al rol de observador que permitirá realizar una evaluación entre iguales. Esta recogida de información puede formar parte de su evaluación formativa a través de la coevaluación.
- Festividad: se intenta celebrar el éxito obtenido por los estudiantes. Dicha festividad puede aumentarse si se utilizan equipaciones en los equipos, cánticos,

presentación de los equipos con saludo al principio y final de los partidos, creación de escudos y símbolos propios, etc.

- Acontecimiento final: acabar con una mini-Olimpiada como colofón y que en ella se reconozcan los logros de los alumnos. Dicho evento lo utilizaremos para premiar a los alumnos y equipos que han destacado por su gran deportividad y comportamientos además de los resultados durante la temporada.

2.2 MODELO HORIZONTAL-ESTRUCTURAL:

Blázquez (1986) reduce a cuatro los principios sobre los que es necesario establecer el análisis de la estructura de los juegos deportivos: espacio, comunicación motriz, estrategia (entendida como las intenciones que se dan de manera implícita en las acciones motrices) y limitaciones reglamentarias. También, desarrolla la propuesta de momentos del aprendizaje realizada por Bayer enriqueciéndola mediante una progresión en espiral (figura 1), en la que, tras plantear la situación problema y dejar varios minutos de práctica, se para la misma para analizar las situaciones de juego y tomar decisiones que a continuación trataremos de aplicar en una segunda fase de práctica. El ciclo se repetiría hasta la total comprensión de la situación y la corrección de los errores que se hubieran detectado.

Según Blázquez (1986), el modelo horizontal-estructural consiste en plantear una situación problemática al alumnado y dejar varios minutos de práctica para que intenten solucionarla. Esta problemática consiste en modificar el tiempo, el espacio, las reglas, etc.

Una vez que los alumnos intentan solucionar el problema y no lo consiguen, reflexionan sobre ello y una vez son conscientes de ello vuelven a repetirlo hasta conseguir resolver el problema.

Es decir, en un ciclo que se basa en 3 fases (García-López, 2009):

- Orientación-Investigación. Donde los jugadores afrontan una situación en la que surgen problemas.
- Toma de conciencia. Fase en la cual el jugador capta cuáles son los elementos esenciales de la situación a los que ha de prestar mayor atención para conseguir la respuesta adecuada.
- Repetición. Acción necesaria para fijar y automatizar las respuestas, variando las condiciones del entorno para que la respuesta sea flexible.

Este ciclo se repite tantas veces como sea necesario hasta conseguir resolver problemas tanto de principios de ataque como pueden ser: conservar el balón, progresar hacia la portería y conseguir marcar; como principios de defensa son los contrarios a los anteriores: recuperar el balón, evitar el avance del contrario hacia la portería del equipo que defiende y evitar la consecución del tanto.

2.3 MODELO COMPRENSIVO:

Modelo creado por Almond, Bunker y Thorpe en 1986. Estos autores habían encontrado problemas y dificultades a la hora de enseñar juegos deportivos por la gran incidencia del trabajo de la técnica que conllevaba a una gran desmotivación y una escasa competencia a la hora de resolver problemas reales del juego y con un bajo progreso en aquellos alumnos menos habilidosos.

Algunas de las ideas que surgieron fue la utilización de los minijuegos, la organización de la enseñanza a través de los principios del juego y la adaptación del equipamiento para facilitar la ejecución. Dichos autores dan gran importancia al concepto de comprensión. Este concepto de comprensión tiene 2 perspectivas: -Comprensión del juego y -Comprensión en el juego. A partir de estas ideas clave la metodología ha ido evolucionando y matizando gracias a las aportaciones de diferentes autores.

Según Serra et al ... (2011), el modelo comprensivo se trata de un método de iniciación deportiva que consiste en plantear juegos modificados o situaciones reducidas del juego real (el deporte competitivo como lo conocemos), en las que la incertidumbre requiere que se perciba y analice la situación, se decida cuál es el comportamiento técnico-táctico más adecuado a la misma y, por último, se desarrolle.

Con estos juegos modificados se enseñan estrategias generales del juego para poder desarrollar y comprender la táctica del propio juego y la capacidad de toma de decisiones. El trabajo de las habilidades técnicas no desaparece. La intención es trabajar la técnica a través de la táctica. En el caso de que se necesitara trabajar una habilidad técnica en concreto se puede trabajar, pero cuando los alumnos vean necesario mejorar ese aspecto porque el juego lo demanda y lo hace totalmente necesario. Para el modelo comprensivo según López-Ros (2015), un buen pase a un compañero no es aquel que se ejecuta siguiendo el modelo idóneo de ejecución establecido, sino que es aquel que llega de manera adecuada al receptor mejor situado.

Para el diseño de las tareas de este modelo, el profesor/entrenador debe jugar con la variación del material, el equipamiento, el área de juego y las reglas, donde incluye el número de jugadores, la comunicación entre compañeros, puntuación, desarrollo del juego, etc. Estas modificaciones tienen que estar adaptadas al contextos y características del alumnado para que el aprendizaje se produzca. Se considera al alumno como un activo solucionador de problemas, y por tanto el problema que les plantee el juego debe ser adecuado. Con estas modificaciones pueden explorar los aspectos de dicho juego y de esa manera adaptar las respuestas tácticas adecuadas a dichos problemas (López Ros, 2015).

El modelo, además, tiene una estructura circular, es decir, a medida que los aprendices van aumentando sus aprendizajes y son capaces de mostrarlos en el juego, las variantes iniciales del juego se modifican para hacerlas más complejas y de esta forma plantear nuevos problemas que los alumnos tienen que resolver (Storey y Butler, 2013)

Por ejemplo, en baloncesto si quieres trabajar como salir de una presión a todo el campo y modificas el número de botes posibles para pasar de campo (modificación de las reglas), con ese cambio de regla estás haciéndoles ver que la mejor manera para pasar una presión es mediante la ocupación de espacios y desplazamiento de los compañeros que no tienen balón y mover el móvil mediante pases a estos compañeros.

2.4 ESTILO ACTITUDINAL

Según Pérez-Pueyo (2005, 2010), el “Estilo Actitudinal”, se trata de una metodología basada en las actitudes como base del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El resultado que pretende alcanzar con esta metodología no solo tiene que ver desde la perspectiva motriz, sino que incluye el resto de capacidades (cognitivo-intelectual, afectivo-motivacionales, de relaciones interpersonales, y como ya he dicho antes, de inserción social). Es necesario para ello hacer ver a los alumnos que ganar no siempre es lo más importante. En las clases encontramos alumnos que se autoexcluyen porque las propuestas competitivas hacen bajar su autoestima por no verse capaces de competir con los demás. Es importante afrontar este problema evitando cualquier tipo de discriminación por razones de raza, sexo, o por el nivel de habilidad motriz (Pérez-Pueyo, 2005).

Este estilo se basa en 3 componentes, las actividades corporales intencionadas, la organización secuencial hacia las actitudes y el montaje final.

Actividades corporales intencionadas:

A través de lo motriz, se desarrollan el resto de capacidades que forman esa personalidad gracias a las actividades en grupo y la comunicación cooperación y relación que eso supone. La actividad provoca la interacción con los demás, aspecto fundamental para alcanzar aprendizajes significativos, ya que permite confrontar percepciones, sensaciones, esquemas, intercambiar información, modificar conceptos o esquemas previos (aprendizaje por necesidad), re-flexionar...

En la Unidad Didáctica estas actividades corporales intencionadas será un circuito de 4 estaciones. En cada estación el grupo se encontrará con una tarea descrita a través de la simbología propia del baloncesto la cual tendrán que descifrar para después realizar. En cada sesión se trabajarán 2 contenidos a través de estas estaciones. Dichos contenidos se volverán a repetir, es decir, los mismos que se trabajan en las sesiones 2, 3, 4 y 5, se volverán a trabajar en el mismo orden en las sesiones 6, 7, 8 y 9, por lo que tendremos 2 oportunidades para trabajarlos. En las sesiones 6, 7, 8 y 9 dependiendo de cómo estén avanzando y mejorando los alumnos, aprovecharemos para avanzar sobre las tareas que realizaron la primera vez o las repasaremos si hubiera habido problemas en estas.

Organización secuencias hacia las actitudes:

Este tipo de organización se refiere a agrupar a los alumnos mediante horquillas, es decir comenzar en parejas o tríos y a medida que avanza la Unidad Didáctica ir juntando grupos para acabar trabajando todo el grupo en conjunto.

En nuestro caso como se trata de un deporte colectivo, no tiene mucho sentido hacer grupos grandes de trabajo, sino todo lo contrario, quedarnos en grupos pequeños. Los grupos estarán formados desde el principio hasta el final de la Unidad Didáctica por 3 alumnos ya que el trabajo del baloncesto lo voy a orientar hacia la modalidad 3x3, de esta manera los alumnos pueden participar mucho más y aprenden los conceptos clave del deporte mucho mejor.

En cada grupo habrá un “experto” el cual tendrá que descifrar las fichas de los circuitos para ayudar y explicar a sus compañeros.

3- SITUACIONES TÁCTICAS DEL BALONCESTO

En este punto voy a tratar de manera más específica las situaciones tácticas que voy a pretender trabajar en la Unidad Didáctica. Al hibridar el Estilo Actitudinal con el Modelo Comprensivo, no vamos a trabajar la técnica de manera aislada, sino que trabajaremos situaciones tácticas básicas para que aprendan los fundamentos tácticos de baloncesto como pueden ser pasar-cortar-reemplazar, ocupación de espacios, situaciones de pick and roll, defensa individual, defensa en ayudas y bloqueos indirectos en situaciones de 3x3. Obviamos por tanto el trabajo específico de la técnica la cual ya va implícita en la táctica.

No podemos hablar todavía de las situaciones tácticas específicas del baloncesto sin antes reflexionar sobre los principios tácticos que son comunes a todos los deportes colectivos de invasión como son el balonmano, el fútbol, hockey, fútbol sala, etc.

En esta lógica interna de los deportes colectivos tenemos 2 aspectos fundamentales que ocurren en ambos equipos de cualquiera de estos juegos de manera simultánea. Nos referimos al ataque y la defensa que tienen objetivos contrarios que debemos analizar primero para tenerlos en cuenta para comprender las situaciones tácticas específicas de baloncesto.

3.1- Principios básicos de ataque y defensa en los deportes colectivos (Lasierra, 1993):

ATAQUE	DEFENSA
Un equipo está atacando cuando tiene la posesión de la pelota, ya sea porque ha cortado un pase, tienen saque de fondo o de banda, etc. Estos jugadores procurarán:	Un equipo está defendiendo cuando no tiene la posesión del balón ya se por dar un pase equivocado, un lanzamiento que ha salido fuera, etc. Estos jugadores procurarán:
1.Conservar la pelota	1.Recuperar la pelota
2.Progresar al campo contrario	2.Dificultar la progresión del contrario
3.Buscar zonas fáciles para lanzar y marcar	3.Proteger las zonas de puntuación

3.1.1- Principios y acciones básicas de ataque en los deportes colectivos:

Como podemos ver en la tabla, en ataque tenemos 3 principios: 1-conservar la pelota, 2-progresar hacia la meta, y 3-buscar zonas fáciles para poder lanzar/marcar. En todos los principios a su vez, para saber que posibles acciones puedo realizar tendré que tener en cuenta primero si poseo o no poseo la pelota (Lasierra, 1993).

FASE	PRINCIPIOS ¿Qué intenta hacer mi equipo?	ACCIONES ¿Qué hago yo?	
		Si tengo el balón	Si no tengo el balón
	1.CONSERVAR LA PELOTA	- Lo protejo	Procuro colocarme en una posición en

ATAQUE		- Intento hacer un buen pase a un compañero	la que puedan pasarme, y que sea útil para mi equipo. → Me desmarco
	2.PROGRESAR HACIA CAMPO CONTRARIO	- Lo protejo - Intento hacer un buen pase a un compañero - Avanzo con él	Procuro colocarme en una posición en la que puedan pasarme, y que sea útil para que mi equipo progrese. → Me desmarco
	3.BUSCAR ZONAS FÁCILES PARA LANZAR Y MARCAR	- Lo protejo - Intento hacer un buen pase a un compañero que esté mejor colocado para lanzar - Avanzo con él y hago un lanzamiento.	→ Me desmarco para colocarme en una posición en la que puedan pasármela y desde ahí poder lanzar.

Dichos principios de la fase de ataque tienen unas acciones básicas propias (Lasierra, 1993):

DESPLAZAMIENTO CON EL MÓVIL	Debemos avanzar con el móvil todo el espacio que podamos siempre y cuando nos lo permita la defensa. No siempre esto será la mejor opción ya que si tengo mucho tiempo la posesión del balón este me lo pueden robar y es muy posible que mis compañeros estén situados mejor que yo para poder pasársela.
PASAR Y RECIBIR	Para que esto suceda, el receptor tiene que facilitar el poder recibir este pase, para ello el receptor irá a ocupar un espacio adecuado. Este pase será bueno siempre y cuando supere al defensor, el receptor lo pueda recibir fácilmente, y que este pase permita fluidez en el juego e incluso poder realizar una buena jugada
SUPERAR CON EL BALÓN A UN CONTRARIO	Lo que conocemos como regate, para que este sea efectivo tendremos que realizar diferentes acciones en las cuales exista cambio de dirección y de ritmo. Intentar no abusar mucho del regate ya que nos pueden robar el balón.
LANZAMIENTO	Importante conseguir una buena ocupación del espacio para llegar a estar en una buena posición de lanzamiento. Hay que valorar si tengo una buena posición de lanzamiento o es mejor pasar a un compañero que está mejor posicionado que yo.

DESMARQUE	<p>Será una acción necesaria para poder recibir el balón de un compañero, ya sea para lanzar, para avanzar hacia la meta o para dejar un espacio libre a un compañero. Para que el desmarque sea efectivo necesitamos hacer cambios de ritmo y de dirección.</p>
------------------	--

3.1.2- Principios y acciones básicos de defensa en los deportes colectivos:

En defensa tenemos otros 3 principios los cuales son totalmente contrarios a los principios de ataque. Estos principios son: 1-recuperar la pelota, 2-dificultar la progresión del contrario, y 3-proteger las zonas de puntuación (Lasierra, 1993).

FASE	PRINCIPIO ¿Qué intenta hacer mi equipo?	ACCIONES ¿Qué hago yo?
DEFENSA	1.RECUPERAR LA PELOTA	Intento evitar que los contrarios se pasen la pelota tranquilamente. → Marcajes
	2.DIFICULTAR LA PROGRESIÓN DEL CONTRARIO	Intento evitar que los contrarios se pasen la pelota tranquilamente. → Marcajes Me coloco frente a los contrarios para molestar su progresión
	3.PROTEGER LAS ZONAS DE PUNTUACIÓN	Me coloco frente a los contrarios para molestar su lanzamiento

Dichos principios de la fase de defensa tienen unas acciones básicas propias (Lasierra, 1993):

DESPLAZAMIENTOS DEFENSIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -La posición defensiva nos tiene que permitir reaccionar rápidamente (estar alerta). -Es muy importante estar atento en todo momento tanto al balón como al resto de atacantes. -Es necesario el sacrificio de todo el equipo para que la defensa pueda tener éxito.
INTERCEPCIONES DE BALÓN (ROBAR LA PELOTA)	<ul style="list-style-type: none"> -Debemos estar en una buena posición para cortar esa línea de pase. -Cuando consiga mantener una distancia apropiada tengo que saber leer y anticiparme sobre las decisiones que va a tomar el jugador que lleva el balón.

	-Hay que actuar en el momento justo ya que si nos adelantamos demasiado el jugador que va a realizar el pase le puede dar tiempo a reaccionar a tu reacción y superarte.
MARCAJE	-Debemos mantener una distancia con el atacante que nos permita reaccionar ante cualquier acción del atacante además de molestarle. -Esta presión aumentará cuanto más cerca esté el atacante de nuestra portería sobre todo si es al atacante que lleva el balón.

3.2- Contenidos de baloncesto que vamos a trabajar en la Unidad Didáctica:

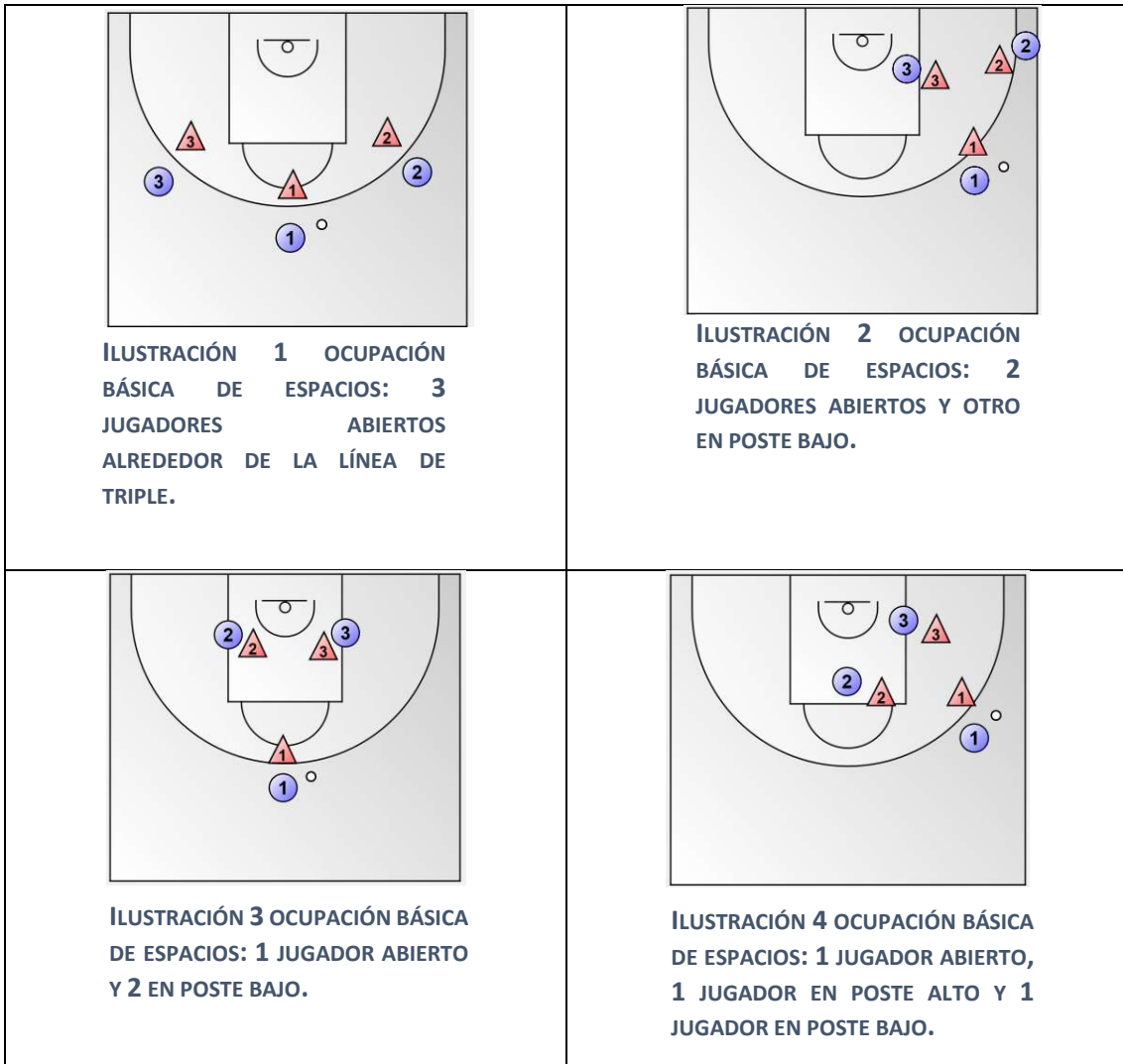
Estos principios y acciones básicas de ataque y defensa son propios de los deportes colectivos de invasión y tienen transferencia de unos a otros. Esta Unidad Didáctica de baloncesto está programada para impartirla en 3º de la ESO. Dichas actividades tienen una transferencia internivelar y técnica muy importante que además podrán tener transferencia en el siguiente curso con otras actividades similares como pudieran ser rugby, balonmano o fútbol sala entre otros.

Una vez vistos los principios y acciones básicas tanto ofensivas como defensivas de los deportes de equipo, tengo que decidir cuáles son los contenidos que quiero trabajar en mi Unidad Didáctica. Al ser un trabajo de baloncesto 3x3 vamos a obviar aquellos contenidos que supongan progresar hacia la meta como podrían ser los contraataques, el balance defensivo, salida de una presión a todo el campo, etc. He querido seleccionar aquellos contenidos que más ayuda les pueden dar a los alumnos para comprender la lógica del baloncesto.

En cada sesión se trabajarán 2 contenidos conjuntamente en la parte del trabajo por estaciones. Dichos contenidos se trabajarán primero en las sesiones 2, 3, 4 y 5, y se volverán a repetir en el mismo orden en las sesiones 6, 7, 8, 9. Los contenidos seleccionados son los siguientes:

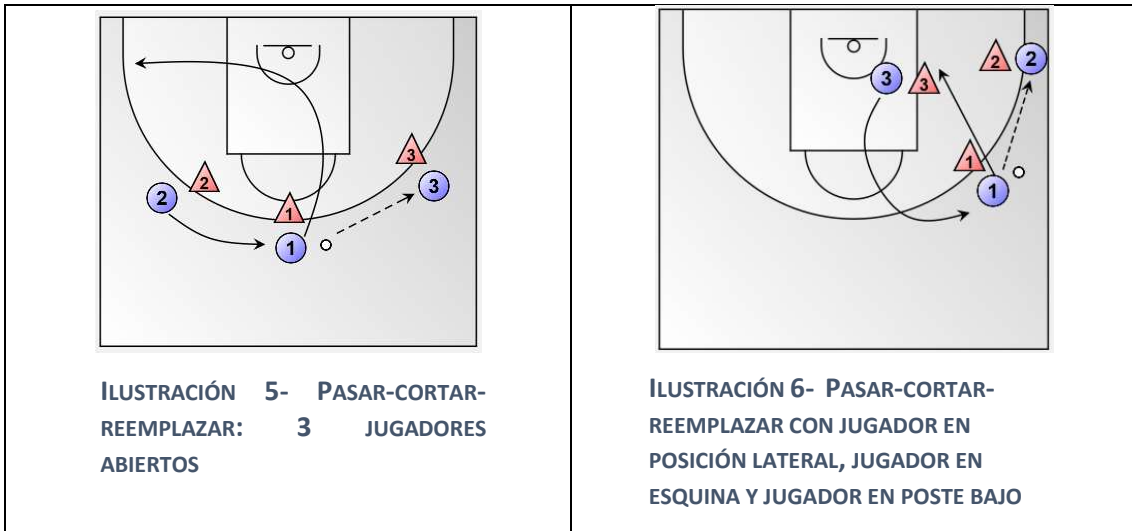
3.2.1- Ocupación básica de espacios 1:

En este contenido pretendo que los alumnos vean diferentes formas de ocupar espacios ya sea fuera de la línea de triple (jugador abierto) o dentro de la línea de triple (jugador en poste bajo o poste alto). A partir de estas ocupaciones básicas de espacios podremos realizar el resto de contenidos.



3.3.2- Ocupación básica de espacios 2 (pasar-cortar-reemplazar):

Pasar-cortar-reemplazar se trata de un movimiento básico de baloncesto que consiste en que el jugador que lleva balón lo pasa al compañero que está a su lado para realizar un corte a canasta. Este espacio que ha dejado libre el jugador que ha realizado el pase, es ocupado por otro jugador y de esta forma el jugador que ha cortado tiene un espacio libre que ocupar. Normalmente se suele realizar igual que en la ilustración 5 aunque la ilustración 6 también sería otro ejemplo.

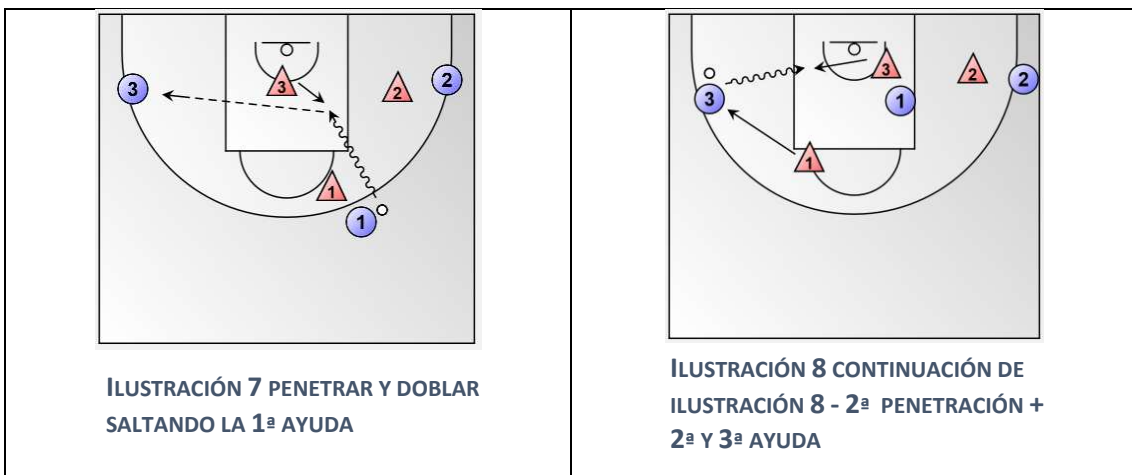


3.3.3- Penetrar y doblar + defensa en ayudas:

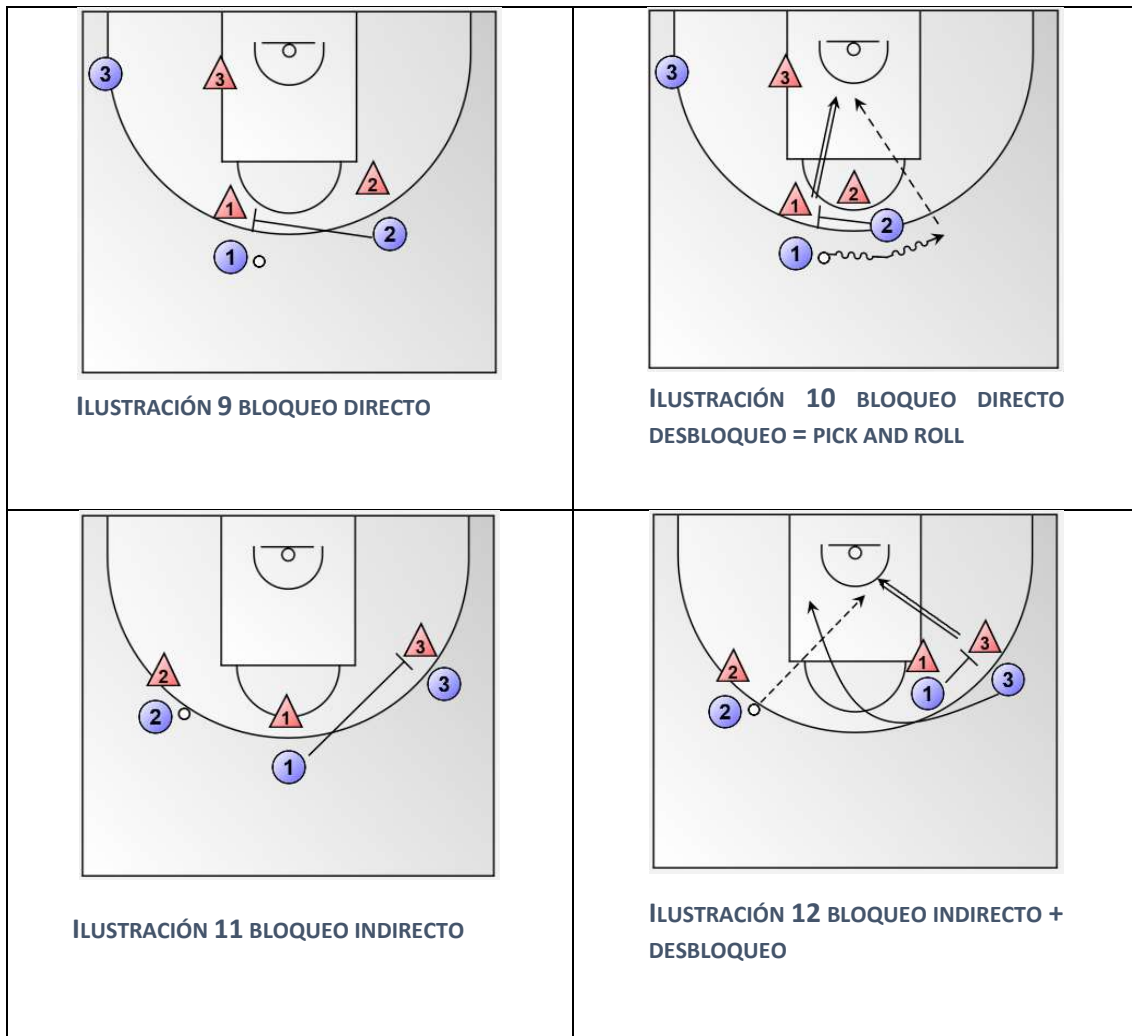
Primero tenemos que diferenciar entre lado débil y lado fuerte. Cuando el balón está claramente en uno de los lados de la pista por ejemplo el derecho, este se convierte en el lado fuerte, y por el contrario el lado izquierdo se convertirá en lado débil. La defensa en lado débil se coloca más cerca del centro de la canasta dejando más distancia con su defensor como podemos apreciar viendo al defensor 3 de la ilustración 7.

Cuando el jugador con balón entra a canasta, el defensor 3 que es el defensor que está en posición de ayuda, salta a defender a jugador 1. Al saltar la ayuda, jugador 1 le pasa balón a jugador 3 que está solo.

En la ilustración 8 vemos como es el defensor 1 el que salta a defender a jugador 3 por ser el que va de cara y está más cerca. Cuando jugador 3 entra a canasta le vuelve a saltar el defensor 3 que es el que más cerca está del aro en ese momento.



3.3.4- Bloqueos directos e indirectos:



El bloqueo ya sea directo como indirecto consiste en la colocación de uno de los atacantes en un costado de un defensor con el objetivo de que mi compañero pase ese bloqueo y el defensor tenga dificultades para seguirlo y aprovechas esa ventaja para recibir en un espacio de posible lanzamiento o hacer un corte a canasta.

El bloqueo directo es aquel bloqueo que realizamos al defensor del jugador que posee el balón (Ilustración 9). Si tras este bloqueo directo el jugador que bloque se desbloque hacia canasta se conoce como pick and roll.

El bloqueo indirecto es aquel bloqueo que pongo a un defensor de un compañero que no posee el balón (Ilustración 11). El jugador que pone el bloqueo al igual que ocurre en el bloqueo directo, este también puede desbloquearse (Ilustración 12).

4- PROPUESTA PARA EL TRATAMIENTO DEL BALONCESTO A TRAVÉS DEL ESTILO ACTITUDINAL

4.1- CURSO AL QUE VA DIRIGIDO:

El curso al cual está orientado dicha Unidad Didáctica es 3º de la ESO. Si atendemos a la orden vigente ECD/489/2016, en cada Criterio de Evaluación se trabajarán una serie de competencias clave, a su vez estos criterios están desglosados en Estándares de Aprendizaje evaluables. Cada Estándar de aprendizaje tiene que ser expresado en al menos un indicador de logro. Dichos indicadores de logro tendrán que medirse mediante Instrumentos de Evaluación.

A continuación, expongo una tabla que resume todos estos apartados:

CRITERIO DE EVALUACIÓN / COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INDICADORES DE LOGRO	INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Crit.EF.3.3 Resolver situaciones motrices de cooperación o colaboración-oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes</p> <p><i>CAA-CMCT-CCL-CIEE</i></p>	Est.EF.3.3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de cooperación o colaboración-oposición propuestas.	Conocer, identificar y aplicar en situaciones prácticas los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios del baloncesto	Escala de valoración descriptiva de la ejecución de la jugada.
	Est.EF.3.3.2 Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de cooperación o colaboración-oposición seleccionadas.	Conocer la simbología y el vocabulario específico del baloncesto necesarias para diseñar, describir y representar gráficamente dos situaciones tácticas de forma grupal, poniendo en práctica al menos una de ellas y poder describir y reflexionar sobre las jugadas de sus compañeros.	Escala de valoración descriptiva del diseño de las jugadas.
	Est.EF.3.3.3. Discrimina los estímulos que hay que tener en cuenta en la toma de decisiones en las situaciones de cooperación o colaboración-oposición, para obtener ventaja o cumplir el objetivo de la acción.		Escala de valoración descriptiva de la exposición de la jugada.
	Est.EF.3.3.4 Reflexiona sobre las situaciones resueltas valorando la oportunidad de las soluciones aportadas y su aplicabilidad a situaciones similares		Escala de valoración descriptiva del scouting de la jugada.
<p>Crit.EF.6.7 Reconocer las posibilidades de las actividades físico deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras Personas independientemente de sus características, colaborando con los demás, aceptando sus aportaciones y respetando las normas establecidas.</p> <p><i>CIEE-CSC</i></p>	Est.EF.6.7.1 Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.	Adquirir habilidades para el trabajo autónomo y desarrollando actitudes de colaboración y ayuda en el aprendizaje grupal, asumiendo las propias limitaciones así como las de los compañeros con independencia de su nivel de juego, raza o sexo	-Registro anecdótico
	Est.EF.6.7.2 Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.		
	Est.EF.6.7.3 Respeto a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.		
<p>Crit.EF.6.10 Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos de los contenidos/temas/ proyectos impartidos durante el curso.</p> <p><i>CD-CCL</i></p>	Est.EF.6.10.1 Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido,...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante de los contenidos/temas/ proyectos impartidos durante el curso.	Conocer cómo funciona la aplicación “Tactical Pad” que permita diseñar una presentación de las jugadas diseñadas con imágenes en movimiento incluyendo los contenidos trabajados en clase y ser capaz de exponerlos.	Escala de valoración descriptiva de la exposición de las jugadas
	Est.EF.6.10.2 Expone y defiende los trabajos elaborados sobre temas del curso y vigentes en el contexto social, relacionados con la actividad física o la corporalidad, utilizando recursos tecnológicos.		

4.2 COMPETENCIAS CLAVE

-CAA (Competencia Aprender a Aprender):

Una de las metodologías que está hibridada con el Estilo Actitudinal es el Aprendizaje cooperativo. Este está presente en muchos momentos de la Unidad Didáctica.

Por un lado, en cada grupo de trabajo hay un capitán que será el encargado de ayudar a sus compañeros a entender las tareas que tienen que realizar en cada estación. Por otro lado, entre todos los miembros del grupo tienen que realizar diferentes propuestas para poder diseñar las jugadas. Todas estas propuestas tienen que ser respetadas y valoradas y entre todas ellas tiene que haber un consenso para decidir cuáles de esas propuestas terminan siendo las jugadas definitivas.

Por último, nombrar que estamos trabajando en base a los principios de ataque y defensa de los deportes colectivos (Lasierra, 1993) los cuales tienen transferencia a otros deportes colectivos de invasión porque comparten principios (conservar la pelota, avanzar hasta la meta contraria, buscar buenas posiciones de lanzamiento, etc.) y acciones básicas (desmarque, desplazamiento con el móvil, pasar y recibir, etc.)

-CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología):

El baloncesto al ser un deporte en el que tengan que jugar con las variables del tiempo, de la distancia y longitud de la pista, ... además de la complejidad que supone la puntuación en este deporte (canastas de 1, 2 y 3 puntos).

-CCL (competencia en comunicación lingüística):

El Estilo Actitudinal favorece la comunicación lingüística de diferentes maneras.

Por un lado, tenemos los beneficios que nos aporta la evaluación formativa donde los alumnos tienen que evaluar a sus compañeros (coevaluación/evaluación entre iguales).

Por otro lado, los alumnos que forman los diferentes grupos, tienen que ser capaces de diseñar jugadas las cuales tienen que representar gráficamente con la simbología correspondiente. Además de diseñarlas tienen que ser capaces de analizar las jugadas de los demás grupos tanto de manera gráfica como descrita.

El aprendizaje cooperativo va a estar muy presente en la Unidad Didáctica. Los alumnos están organizados en pequeños grupos donde tendrán que comunicarse para conseguir objetivos comunes gracias a la cooperación y el interés por aprender de los demás.

-CIEE (Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor):

Los diferentes grupos de trabajo contienen un capitán que será alguien que domine y que mejor conozca la actividad. Dicho capitán tiene diferentes responsabilidades las cuales debe comprometerse a cumplir (Pérez-Pueyo, 2010).

El capitán deberá ayudar a sus compañeros a que comprendan las diferentes fichas de las estaciones además de resolver las dudas de sus compañeros que vayan surgiendo durante la práctica. Tiene que asegurarse de que todo el grupo comprende los ejercicios

y procurar que este trabajo funcione de la mejor manera posible con respeto y sin discriminación de ningún tipo hacia ningún compañero.

Por otro lado, la evaluación formativa ofrece la oportunidad a los alumnos de tener este sentido de iniciativa, ya que durante una sesión serán los encargados de ser ellos los que evalúan a sus propios compañeros.

-CD (Competencia digital):

Dicha competencia está directamente relacionada con el uso de las TIC descrita en el apartado anterior “Tactical Pad”. Dicha aplicación la explicaré en el apartado de “Recursos materiales”.

4.3 METODOLOGÍA:

Mi propuesta para el tratamiento del baloncesto se basa en la implementación del estilo actitudinal hibridado con el modelo comprensivo y el aprendizaje cooperativo.

Como las metodologías del Estilo Actitudinal y del modelo comprensivo han sido ya explicadas en el apartado 2, ahora matizaré el Aprendizaje Cooperativo que es la 3ª metodología que esta hibridada con estos estilos.

4.3.1 Aprendizaje Cooperativo:

Según García (2001) y Herrán (2012), el aprendizaje cooperativo supone siempre una interdependencia positiva entre los alumnos y la igualdad de oportunidades para el éxito. La interdependencia positiva significa que todos los miembros de un grupo cooperativo están interesados por el máximo aprendizaje de cada uno de sus compañeros/as. Es decir, que gracias a esta interacción social y teniendo el grupo un objetivo común, se logra el aprendizaje.

Cuando se trabaja con esta interacción los alumnos desarrollan habilidades interpersonales como son la negociación, el consenso, el respeto, la capacidad para comprender los puntos de vista de los demás, argumentar estructuradamente y de forma lógica y coherente los propios, expresarse con corrección, criticar sin herir, etc. (Domingo, 2008).

Según Velázquez (2001), el Aprendizaje Cooperativo permite, por un lado, el aprendizaje autónomo por parte del alumnado ya que están muy presentes y participativos en la preparación, puesta en práctica y evaluación de las actividades, no solo de manera cognitiva sino también afectiva. Por otro lado, favorece la educación en valores y actitudes. Mediante el trabajo en equipo los alumnos deben aprender a escucharse, respetar los turnos de palabra, criticar las ideas de los demás y no a las personas de manera constructiva y positiva.

Según González (2003), para que este método tenga éxito será importante que:

- Contacto casi constante con el instrumento de juego (pelota, raqueta, stick, etc.) para maximizar el tiempo de práctica.
- Las tareas deben ser asumibles pero que supongan un reto a superar.

- Estas tareas tienen que ser siempre en grupo ya que el aprendizaje se logra mejor con ayuda de los demás.
- Los alumnos deben conseguir una visión global del juego por lo que es importante que todos pasen por todos los roles, posiciones y posibilidades del juego.
- Las actividades se plantean de tal manera que los participantes cambien de equipo durante la práctica.
- No es necesario conocer el juego real desde el principio, sino que es mejor ir aumentando la dificultad hasta llegar a este.

Este aprendizaje cooperativo va implícito en muchos aspectos de la Unidad Didáctica. Por un lado, en el circuito de estaciones, el alumno que tiene el papel de capitán tiene la misión de ser él mismo el que ayude a sus compañeros a la hora de descifrar cada estación y explicársela a los demás. El trabajar en pequeños grupos va a favorecer que exista comunicación entre sus miembros constante para lograr esos objetivos comunes mediante el diálogo y el consenso.

Antes de ello, en la primera sesión utilizaremos la estrategia del “folio giratorio” (Herrán, 2012). A través de un triangular en el que habrá 2 equipos jugando y otro en “espera activa”. El grupo que está sin jugar con ayuda del profesor analizarán el juego de sus compañeros intentando identificar sus errores. Los errores en los que nos querremos fijar serán de aspectos más tácticos que técnicos como pueden ser la organización, si hay muchas individualidades, si todos defienden, participación de todos los componentes del equipo, etc. El folio giratorio consistirá en aportar un folio al grupo con casillas que se podrán rellenar con máximo 4-5 palabras sobre los aspectos tácticos que han observado en el juego de sus compañeros; este folio irá pasando por todos los componentes del grupo para que rellenen todas las casillas. Además de que esta propia tarea ya es cooperativa porque se genera interdependencia positiva, una vez que este equipo entre a jugar ya habrá detectado errores en sus compañeros para intentar mejorarlos ellos.

Por otro lado, en los juegos modificados al acabar cada juego pueden comentar entre ellos que es lo que pueden mejorar de cara al siguiente partido. Todos ellos pueden aportar aspectos de mejora, por ejemplo “no estamos llegando a las ayudas, el que esté en lado débil tiene que intentar estar más cerca del aro”, o “creo que estamos haciendo los bloqueos con demasiada distancia el uno del otro, vamos a intentar estar más cerca”.

Para el diseño de las jugadas finales tiene que haber un consenso entre todos los miembros del grupo para decidir todos los movimientos que van a formar parte de esas jugadas. Además, en la ejecución de dichas jugadas los alumnos tienen que pasar por todas las posiciones lo que les otorga una visión más general del juego.

En la situación de juego los alumnos cambian de equipo respecto a los grupos de las estaciones lo que favorece ese diálogo con un mayor número de participantes.

4.4- ASPECTOS ORGANIZATIVOS:

4.4.1- MODELO DE SESIÓN

El modelo de sesión está compuesto por 3 partes diferenciadas, cada una con unos objetivos concretos. Estas partes son: Actividad de Arranque, Actividades Intencionadas y Reflexiones Finales (Pérez-Pueyo, 2010, 2005)

4.4.1.1- Actividad de Arranque (10-15 minutos):

Dicha actividad lo que pretende es captar la atención de los alumnos. Los alumnos suelen venir dispersos y tenemos que conseguir captar su interés y su atención desde que llegan, por ello les propondremos actividades que no tienen por qué ver con el baloncesto, sino todo lo contrario.

Esta actividad será preferiblemente un juego o bien que ya conozcan o que se rápido de explicar. De esta manera conseguiremos una activación e interés rápido lo que facilitará que, al acabar este arranque, podamos ya introducir de verdad la sesión, ya sea recordando lo aspectos vistos los días anteriores, o adelantando lo que van a ver ese día (Reflexiones iniciales).

4.4.1.2- Actividades intencionadas (30-35 minutos):

Las fases que pueden construir la parte central de la sesión pueden ser:

- Trabajo mediante planillas o fichas de estación: circuitos en los que los grupos se encontraran con tareas que primero tienen que descifrar entre todos y después reproducir y que estarán orientados a diferentes aspectos del juego del baloncesto que se pretendan trabajar de manera específica en dicha sesión.
- Juego condicionado: actividad que permite trabajar lo aprendido en la sesión a través del juego del baloncesto, para que trabajen más las acciones que acabamos de trabajar. Aquí surge una oportunidad de disfrutar de este juego con compañeros menos afines.

4.4.1.3 Reflexiones finales (5-10 minutos):

Momento idóneo para escuchar a los alumnos sobre que impresiones han tenido sobre la sesión. De esta manera comprobamos si el tipo de actividades que hemos trabajado con ellos han estado acertadas o si hay que buscar alternativas para las próximas sesiones en base a sus necesidades e inquietudes. Esta parte de la sesión también nos puede servir para recordar los aspectos trabajados durante la sesión.

4.4.2- ORGANIZACIÓN ESPACIAL

Para realizar esta Unidad Didáctica necesitamos disponer de 2 pistas de baloncesto ya sea de pistas exteriores de recreo o de 2 pistas de polideportivo. Si trabajáramos la modalidad 5x5, necesitaríamos una pista libre sin que una pista cruzara con la otra, para poder trabajar transiciones de pista de defensa a pista de ataque. al trabajar la modalidad 3x3 no necesitamos que nuestro espacio de trabajo sea exactamente así, lo único que será necesario es que existan las 4 canastas para desarrollar tanto las 4 estaciones del circuito como los juegos modificados.

El espacio podría organizarse de la siguiente forma:

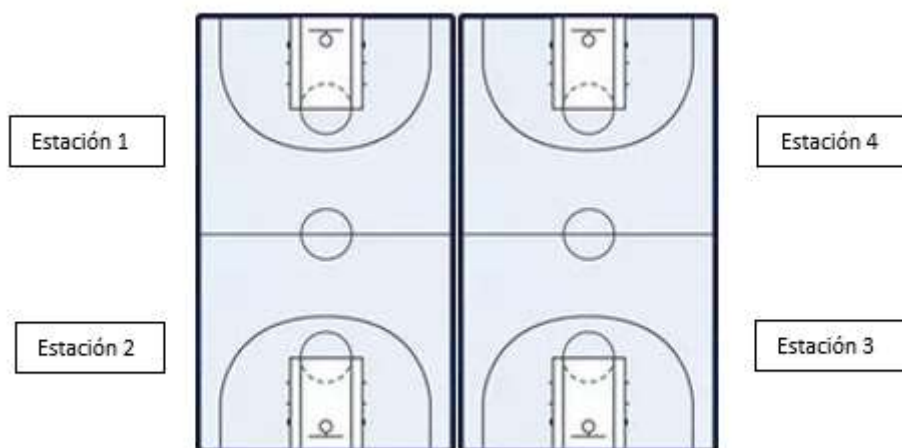


ILUSTRACIÓN 13 ORGANIZACIÓN ESPACIAL

En el caso de las estaciones en las que sean tareas de 3x0, es decir, sin defensa cada trío trabajará en media canasta. Esto quiere decir que trabajarán 2 grupos diferentes en la misma canasta, pero un grupo usando el lado derecho y otro grupo usando el lado izquierdo.


En el caso en las que las tareas necesiten defensores para trabajar ya sea un 3x2 o un 3x3, ambos grupos que se sitúen en la misma estación trabajaran de manera conjunta.


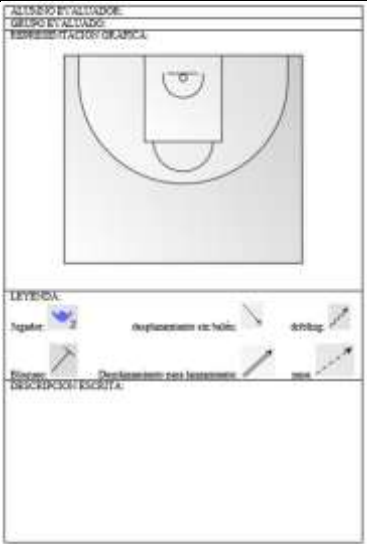

En definitiva, en cada estación estarán 2 grupos a la vez. En algunas ocasiones trabajarán juntos y en otras utilizando cada grupo el lado izquierdo o el lado derecho de la pista.

Para las sesiones 10 y 11 en las que los alumnos tienen que preparar las 2 jugadas de cara a la última sesión, 2 grupos tendrán que compartir canasta. Si ambos grupos quieren practicar a la vez se tendrán que poner de acuerdo en si cada grupo la usa "x" minutos, o si cada grupo la utiliza "x" número de intentos. En la sesión 11 si ambos grupos tienen ambas jugadas bien asimiladas podrán practicarlas defendiéndose mutuamente en un 3x3, aunque en el examen no sea necesario, pero esto solo se podrá hacer si hay un buen trabajo previo y tienen el visto bueno del docente.

En la última sesión, el docente elegirá una de las canastas para realizar las demostraciones de las jugadas. En esta prueba todos los grupos se sentarán en el suelo a la altura de medio campo mirando a la canasta que se va a utilizar para la demostración. El resto de las canastas estarán libres, pero sin utilizar. Una vez que todos los grupos hayan demostrado su jugada podrán realizar partidos 3x3 en cada una de las canastas.

4.4.3- RECURSOS MATERIALES:

MATERIAL	EXPLICACIÓN:
BALONES  ILUSTRACIÓN 14 BALÓN DE BALONCESTO	serán necesarios un balón por cada grupo como máximo ya que ninguna de las tareas será necesario utilizar 2 o más balones. Por tanto, serán necesarios 8 balones para los 8 grupos. Aun así, tendremos preparados 2-3 balones de repuesto por si fuera

	<p>necesario. Dichos balones podrán ser de las diferentes tallas que existen (5, 6, 7).</p>
 <p>ILUSTRACIÓN 15 FICHA DE ESTACIÓN</p>	<p>Fichas como esta será las que tengan que descifrar los alumnos para interpretarlas y realizarlas en las diferentes estacione. En cada sesión se tratarán contenidos diferentes. Habrá una ficha diferente en cada una de las estaciones.</p>
 <p>ILUSTRACIÓN 16 FICHA DE ANÁLISIS DEL SCOUTING</p>	<p>Esta ficha la utilizaremos en la última sesión para que los alumnos observen la jugada de dos de los grupos. En dicha ficha tienen que representar gráficamente la jugada con la simbología adecuada, además de describirla de manera escrita utilizando el vocabulario adecuado.</p>
 <p>ILUSTRACIÓN 17 TACTICAL PAD</p>	<p>Aplicación para teléfonos móviles o Tablet que emplearan los alumnos tanto para diseñar como para preparar una exposición al docente de las jugadas seleccionadas. Dicha aplicación te permite utilizar toda la simbología del scouting. Además, se puede grabar la pantalla por lo que podemos hacer videos de las jugadas en movimiento.</p>
<p>SCOUTING: simbología que aparecerán en las fichas de estación. Los movimientos se representan mediante flechas y los jugadores y balón mediante formas:</p>	

 <p>ILUSTRACIÓN 18 JUGADOR</p>	 <p>ILUSTRACIÓN 19 DESPLAZAMIENT O SIN BALÓN</p>	 <p>ILUSTRACIÓN 20 DRIBLING</p>	 <p>ILUSTRACIÓN 21 BLOQUEO</p>	 <p>ILUSTRACIÓN 22 LANZAMIENTO</p>	 <p>ILUSTRACIÓN 23 PASE</p>
--	--	---	---	--	---

4.4.4- AGRUPAMIENTOS:

La clase estará formada por 8 tríos, pudiendo trabajar 2 tríos en cada canasta. En las estaciones del circuito se situarán 2 grupos cada canasta/estación los cuales trabajarán de manera simultánea en media canasta si esta tarea no necesita defensa, y de manera conjunta si dicha tarea necesita defensores. Una vez terminado el tiempo para trabajar la ficha de estación, todos los grupos rotarán a la derecha para cambiar de estación.

Para las situaciones de partido uno de los tríos se quedará fijo en la canasta y el otro rotará hacia la derecha. Se dedicarán los últimos 10 minutos para el juego por lo que nos dará tiempo a que cada grupo juegue 5 minutos con 2 grupos diferentes por lo que se rotará de canasta 2 veces. En las sesiones de la fase 3 cada uno de los alumnos que le toca evaluar, se unirá a uno de los grupos que esté jugando una vez que termine de recoger la información de sus compañeros.

4.5- EVALUACIÓN FORMATIVA




La evaluación formativa pretende lograr la autonomía del alumnado la cual le permita ser consciente le permita analizar su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros, detectando errores y/o aciertos, corregirlos y reorientarlos. Dicha forma de evaluar hacer partícipe al alumno en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje adquiriendo gran protagonismo ya que constantemente observa, analiza, organiza (a sí mismo y a sus compañeros), decide y constantemente evalúa (Pérez-Pueyo, 2008)

Se caracteriza también por ser un proceso compartido con el alumno, ya que están presentes los procesos de coevaluación o evaluación entre iguales. Dicha coevaluación puede ser individual (un compañero evalúa a otro), intergrupala (un grupo evalúa a otro grupo) e intragrupal (cuando dentro de un grupo se evalúan entre sí). Y también entran los procesos de autoevaluación mediante el cual una persona (individual) o grupos de personas (grupala) se evalúan a sí misma/mismas. Este tipo de evaluación favorece el desarrollo de su autonomía y ayuda a que identifiquen sus errores, valoren sus aciertos y tengan un pensamiento crítico sobre su trabajo y resultados (MEC, 1996).

4.5.1- Instrumentos de evaluación y calificación:

Comenzaré con el único instrumento de evaluación que no vamos a utilizar para calificar (Tabla 6- rúbrica de coevaluación) dicho instrumento será utilizado para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los alumnos, pero no los tendremos en cuenta a la hora de calificar.

A partir de la “Tabla 7” aparecen todos los instrumentos de evaluación que sí que utilizaremos como instrumentos de calificación. Para ello utilizaremos en su mayoría escalas de valoración donde a cada aspecto a valorar se le asignan unos niveles de logro y cada uno de estos un nivel porcentual respecto al máximo establecido

 <p>TABLA 1 RÚBRICA DE COEVALUACIÓN</p>	<p>Dicha escala graduada es la que utilizarán los alumnos en la fase 3 en la cual un grupo estará repartido por las 3 estaciones y coevaluarán diferentes aspectos de los grupos que pasen por dicha estación. Estos aspectos son: transición desde la estación anterior hasta la nueva, interpretación del ejercicio, comprensión del ejercicio y organización.</p> <p>En cada aspecto a valorar nos indican pautas para que los alumnos vean si lo han hecho muy bien, bien, regular o mal.</p>
 <p>TABLA 2 ESCALA DE VALORACIÓN EJECUCIÓN DE LA JUGADA</p>	<p>Escala de valoración que utilizaremos para evaluar al grupo que ejecute la jugada. Los aspectos en los que nos centramos son los siguientes: organización (conocen o no donde empiezan la jugada y donde acaban), conocimiento de la jugada (conocimiento o no de la jugada en cuanto a desarrollo y funciones de cada puesto) y la propia ejecución de la jugada (si es fluida y parece real o no).</p> <p>Cada aspecto a valorar tiene un porcentaje máximo que puedes conseguir si cumples el objetivo. Si no se consigue el objetivo por completo el porcentaje de ese aspecto baja.</p>
 <p>TABLA 3 ESCALA DE VALORACIÓN DEL DISEÑO DE LAS JUGADAS</p>	<p>Otra escala de valoración con la que evaluaremos el diseño de las dos jugadas. Los aspectos a valorar son: nº de movimientos (), si se realiza un mínimo de 3 movimientos y todos realizan al menos uno de ellos o no), sentido lógico (cuanto de clara o concisa es esa jugada), y movimientos tácticos vistos en clase (si aparecen un mínimo de 2 de los movimientos vistos en clase o no).</p> <p>Cada aspecto a valorar tiene un porcentaje máximo que puedes conseguir si cumples el objetivo. Si no se consigue el objetivo por completo el porcentaje de ese aspecto baja.</p>

4.6- SESIONES

Esta Unidad Didáctica está compuesta por 12 sesiones divididas en 4 fases, cada una de ellas con funciones y estructuras diferentes. Para una mayor comprensión explicaré en qué consisten cada una de las fases.

Las fases son:

- Evaluación inicial/diagnóstica (folio giratorio). Sesión 1
- Familiarización con la dinámica de trabajo por estaciones y presentación de los contenidos a trabajar. Sesiones 2, 3, 4 y 5.
- Dinámicas de coevaluación (evaluación formativa) y repaso de los contenidos a trabajar. Sesiones 6, 7, 8 y 9.
- Diseño, exposición, ejecución y análisis de las jugadas (evaluación sumativa/final). Sesiones 10, 11 y 12.

4.6.1- EXPLICACIÓN DE LAS SESIONES POR FASES

4.6.1.1- Sesión 1: evaluación inicial/diagnóstica (folio giratorio)

El objetivo de la primera sesión será presentar la actividad y conocer las experiencias previas de los alumnos con la actividad de Baloncesto. Aquí ya estamos comenzando con la evaluación inicial, esta primera charla ya nos aportará muchos datos. Entre estos datos ya podremos ver quien ya conoce el baloncesto e incluso ya lo practica de manera habitual, quien no lo practica de manera habitual pero sí que le gusta y tiene cierto interés en aprender este contenido, y por otro lado, quien ha tenido malas experiencias con esta actividad por diferentes motivos (carácter demasiado competitivo en otras ocasiones en las que ha practicado baloncesto en Educación física, incompetencia motriz en esa actividad, o malas experiencias en general con la asignatura de Educación Física).

Tras la presentación de la actividad y recogida de datos habrá una única actividad que consistirá en formar 3 equipos para hacer partidos de 3-4 minutos de 5x5. Para ello pediremos que los formen los propios alumnos con la intención de que sean lo más equilibrados posibles. Durante los partidos, los equipos que estén sin jugar les pediremos que observen a uno de los equipos y que comenten los errores que vean.

Queremos que se centren en aspectos muy básicos del juego (por ejemplo, si están defendiendo de manera más o menos ordenada, si todos están participando, si observan muchos pases o el juego lo acaparan uno o dos jugadores, si están ocupando más o menos bien los espacios o están todos alrededor del balón, etc.). para recoger estos errores emplearemos el “folio giratorio” donde cada grupo tendrá una hoja donde todos los miembros de ese equipo que observa apuntarán todos estos aspectos del juego en diferentes casillas. Al recoger estos datos este equipo ya es más consciente de estos errores por lo que intentarán no cometerlos cuando les toque jugar.



ILUSTRACIÓN 24 FOLIO GIRATORIO

4.6.1.2- Sesiones 2, 3, 4 y 5. Familiarización con la dinámica y contenidos a trabajar.

En la sesión 2 se formarán 8 grupos de 3 alumnos que serán fijos tanto en esta fase como en la siguiente. Estos intentaremos que sean equilibrados y que cada uno de ellos contenga un capitán que será el más “experto” del grupo. Una vez realizados los equipos se explicará cómo van a organizarse las siguientes sesiones: actividad de arranque (calentamiento toda la clase mediante un juego y asamblea en círculo para hablar de lo que van hacer en cada sesión, de lo que están aprendiendo o cualquier aspecto que los alumnos quieran destacar), actividades intencionadas (circuito de 4 estaciones en las que habrá que descifrar con ayuda del capitán, representar una jugada y practicarla durante 6-7 minutos y un juego modificado los últimos 10 minutos para poder practicar en juego más real lo que han aprendido) y actividad de reflexión (asamblea otra vez todos en círculo para comentar como ha ido la sesión y adelantar aspectos que van a trabajar en las siguientes).

En cada estación habrá 2 grupos y se organizarán de tal manera que ambos grupos puedan realizar la tarea. En algunos existirá defensa y en otras situaciones de 3x0. Cuando exista defensa ambos grupos se turnarán siendo atacantes un grupo primero y los otros defensores y después al revés. Cuando sean situaciones de 3x0 los grupos decidirán qué grupo lo realiza primero o si es posible utilizar solo un lado de la canasta cada uno.

Las sesiones 3, 4 y 5 serán similares con la misma estructura, pero trabajando contenidos diferentes en cada sesión.

4.6.1.3- sesiones 6, 7, 8 y 9. Dinámica de coevaluación.

En esta fase introduciremos la coevaluación intergrupal (evaluación formativa) La organización de esta fase va a ser similar, pero con ciertos cambios ya que en vez de haber 4 estaciones serán 3 porque 2 de los grupos van a estar repartidos por ellas para hacer las coevaluaciones, es decir, dos alumnos por estación. Los alumnos evaluados serán los que roten de estación por tanto los que evalúan, evaluarán a todos, pero sólo en una estación.

Este proceso de coevaluación intergrupala permite mejorar tanto a los alumnos que son observados ya que se les está recogiendo información sobre su trabajo, y a los alumnos observadores. Los alumnos observadores adquieren mayor protagonismo y responsabilidad al hacerles partícipes de la evaluación. Esta destreza de observación les permitirá desarrollar su sentido crítico. Los alumnos tienen que ser conscientes de que al desempeñar esta función están favoreciendo el aprendizaje de sus compañeros ya que al recoger información sobre sus errores favorecerá que no se repitan el resto de la Unidad Didáctica (Pérez-Pueyo, 2010).

El profesor recalcará los aspectos a evaluar (transición entre las estaciones, comprensión e interpretación del ejercicio, organización, ejecución e interés) y sus correspondientes niveles de logro. Por supuesto antes deben conocer de manera clara la tarea de la estación que van a evaluar.

Tras la realización de las estaciones, los alumnos evaluadores recogerán y organizarán la información y cuando terminen se unirán a sus compañeros para continuar con las situaciones reales de juego.

4.6.1.4 – Sesiones 10, 11 y 12. Diseño, exposición, ejecución y análisis de las jugadas.

Llegados a este punto, los alumnos ya han desarrollado una amplia gama de conocimientos sobre el baloncesto y lo que queremos es que se reflejes todos estos aprendizajes adquiridos.

En las sesiones 10 y 11 la organización de las sesiones será diferente. Los grupos de trabajo tendrán que diseñar 2 jugadas donde incluyan las situaciones tácticas vistas en clase. Además, estas jugadas tendrán que ser reales incluyendo un mínimo de 3 movimientos en los que todos los miembros del grupo participan y tienen que ser capaces de poder reproducir todas las posiciones de la jugada. Todos los miembros del grupo aportarán ideas hasta conseguir las 2 jugadas definitivas que tendrán que pasar por el visto bueno del docente.

Dichas jugadas definitivas tendrán que representarlas a través de la aplicación “Tactical Pad” la cual nos permite utilizar toda la simbología necesaria y aprendida a lo largo de las sesiones. Dicha aplicación nos permite representar la jugada en movimiento.

El docente enseñará a los alumnos a utilizar la aplicación al comienzo de la sesión 10 tras haber explicado los criterios de evaluación que tendrán que tener dichas jugadas. Con esta herramienta pediremos a los alumnos que nos expongan dichas jugadas a través de un video donde todos los integrantes del grupo nos describan ambas jugadas. Para evaluar dicha exposición y diseño el docente empleará 2 instrumentos de evaluación: “Escala de valoración de diseño de las jugadas” y “escala de valoración de exposición de las jugadas” (Tablas 8 y 9). Dicha exposición se realizará en la sesión 11.

En la sesión 12 cada grupo expondrá una de las 2 jugadas elegidas por el profesor. Además de evaluar el profesor la ejecución de estas a través de la “escala de valoración de la ejecución de la jugada” (Tabla 7), los alumnos también tendrán que representar tanto gráficamente utilizando la simbología correcta como descriptivamente a través de la

“Ficha de scouting de la jugada” (Tabla 10). Cada alumno tendrá que evaluar las jugadas de 2 de los grupos.

Una vez terminadas las ejecuciones de las jugadas los alumnos realizarán partidos.

5- RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON LAS ASIGNATURAS DEL MÁSTER

Mi propuesta de Trabajo Final de Máster no habría sido posible sin los conocimientos adquiridos en varias de sus asignaturas impartidas en dicha titulación. A continuación, expongo las aportaciones que considero que me han dado dichas asignaturas.

ASIGNATURA	APORTACIONES AL TRABAJO FINAL DE MÁSTER
Diseño curricular e instruccional de Educación Física	<p>Trabajo de Programación: ha sido indispensable para la realización de este trabajo. En él aprendí a realizar una programación con todos los apartados que ello conlleva desde revisar todas las normativas vigentes referidas a criterios de evaluación y calificación, concreciones metodológicas donde aprendimos diferentes metodologías activas que tuvimos que adecuar a las diferentes actividades.</p> <p>Además, tuvimos que realizar una situación de aprendizaje que se ajustara de la mejor forma posible a una metodología y que en ella reflexionásemos sobre el clima motivacional y las necesidades psicológicas básicas.</p> <p>Por último todos los temas y tareas realizados que ayudaron a comprender y realizar el trabajo.</p>
Procesos y contextos educativos	<p>En esta asignatura revisamos muchas de las normas y documentos que he tenido que revisar.</p> <p>Elementos del currículum como objetivos, contenidos y competencias.</p> <p>Trabajo de: Historia contemporánea de la didáctica y de la metodología: Aprendizaje Cooperativo- María Montessori</p>
Tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje	<p>Temas como: Materiales Didácticos, y las TIC y la didáctica de la Educación Física.</p> <p>Tarea: Creación de material audiovisual</p>
Diseño de Actividades de Aprendizaje de Educación Física	<p>Todos los trabajos para el grupo de “Modalidad Intermedia”, en especial los trabajos de Unidad Didáctica, Programa de Evaluación y Fichero de Actividades</p>
Contenidos disciplinares de Educación Física	<p>Temas de la asignatura como: Orientaciones didácticas y evaluación objetiva y Bloques de contenido donde aparecen diferentes propuestas, entre ellas metodologías aplicadas al tratamiento de deportes colectivos como son los que explico en el marco teórico y en los que se basan mi propuesta (estilo actitudinal, Aprendizaje Cooperativo y modelo comprensivo)</p>

6- CONCLUSIONES

Tras la realización del trabajo podemos llegar a diferentes conclusiones sobre la utilización del Estilo Actitudinal para la enseñanza de Actividades deportivas colectivas.

El estilo actitudinal pretende trabajar no solo la capacidad psicomotriz, sino el resto de capacidades (cognitiva, de relaciones interpersonales, afectivas y de inserción social). Busca que los alumnos tengan experiencias positivas como base del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello es necesario alejarnos de la idea de que ganar es siempre lo más importante, sentimiento que solemos ver en las aulas cuando abusamos de realizar propuestas competitivas que provocan que muchos alumnos se autoexcluyan por no sentirse capaces de competir contra sus compañeros. Es necesario evitar estos problemas de discriminación por raza, sexo, y habilidad motriz (Pérez-Pueyo, 2005, 2010).

Para favorecer el logro de estas actitudes positivas y el desarrollo de todas las capacidades, este modelo se hibrida con otras dos metodologías que son el aprendizaje cooperativo y el modelo comprensivo mediante una evaluación formativa.

El aprendizaje cooperativo ayuda a conseguir una educación en valores y actitudes ya que trabajando en equipo los alumnos aprenden a escucharse, respetar el turno de palabra de los demás, critican las ideas de los demás y no a las personas siendo esta crítica constructiva y positiva. Para que este aprendizaje se produzca es necesario que los alumnos trabajen siempre en grupo con un contacto casi constante con la pelota, además de vivenciar todos los roles para tener una visión global de juego y que las tareas supongan un reto en el que tengan que esforzarse, pero siempre con posibilidades de éxito (González, 2003). Gracias a estas estrategias podremos conseguir una interdependencia positiva y la igualdad de oportunidades para el éxito (Herrán, 2012).

El otro modelo que ayudará también a desarrollar el resto de capacidades y ese desarrollo hacia las actitudes es el modelo comprensivo. Dicho modelo se aleja de las ideas del modelo técnico en donde la ejecución perfecta de una habilidad técnica es lo más importante. El modelo comprensivo plantea situaciones tácticas que suponen una incertidumbre o problema inicial el cual, los alumnos tienen que percibir, analizar y decidir cuál es el comportamiento técnico-táctico más adecuado (Serra, 2011). Para ello emplean lo que llaman “juegos modificados” que consiste en modificar el juego real tal y como lo conocemos y realizar modificaciones (número de jugadores, reglas, puntuación) adaptadas al contexto del grupo (López-Pos, 2015). Estas situaciones que los alumnos tienen que analizar, a medida que mejores su nivel pueden aumentar las dificultades del juego modificado para plantear nuevos problemas diferentes a los iniciales para continuar con la mejora de los aprendizajes (estructura circular), (Storey, 2013).

Por último, la evaluación formativa que pretende lograr la autonomía del alumnado haciéndole partícipe y protagonista en su propio proceso de aprendizaje. Para ello utilizaremos procesos de coevaluación o evaluación entre iguales en donde será necesario que los alumnos observen sus aciertos y/o errores y puedan reorientarlos, es decir, que constantemente están observando, analizando, organizando (a sí mismo y a sus compañeros), decidiendo y constantemente evaluando (Pérez-Pueyo, 2008).

7- BIBLIOGRAFÍA

Alarcón, F., Cárdenas D., Miranda M. T., Ureña-Ortín, N., Piñar M. I. (2010). Metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de Investigación en Educación*, 7, 99-103.

Blázquez, D. (1995): "La iniciación deportiva y el deporte escolar". *Editorial Inde*.

Blázquez, D. (1999). La iniciación deportiva y el deporte escolar. *Editorial Inde*.

Blázquez, D. (1986). Iniciación a los Deportes de Equipo. *Editorial Inde*.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos De Trabajo Social*, 21, 231 - 246.

García-López, L.M. (2009). El enfoque de la enseñanza del modelo horizontal estructural en la iniciación deportiva. *Revista Docencia e Investigación*, 1.

García, R.; Traver, J. A., Candela, I. (2001): Aprendizaje cooperativo: fundamentos, características y técnicas. Madrid, CCS.

González, S., et al. (2017). Diferencias en el aprendizaje según el método de enseñanza aprendizaje en el baloncesto. *Revista de Psicología del Deporte*. Vol 26, pp. 65-70

González, S., et al. (2019). Diferencia en el aprendizaje del baloncesto según el género y metodología de enseñanza. *Revista de Psicología del Deporte*. Vol 28, pp. 86-92.

González, C & Fernández-Río, J. (2003). La enseñanza del deporte desde una metodología cooperativa. *Revista Tándem*, 10.

Granados, R. (2001) Formación deportiva, Nuevos retos en educación. *Universidad de Sevilla*.

Herrán, I., Pérez, A., Heras, C. (2012). El aprendizaje cooperativo y la evaluación formativa al servicio de la enseñanza de los deportes. Unidad didáctica de fútbol gaélico en el marco del estilo actitudinal. *Cooperando. 8º congreso de actividades físicas cooperativas*.

Lasierra, G. y Lavega, P. (1993): 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Editorial Paidotribo.

López, V., Castejón, J., Bouthier. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y para el desencuentro). *Revista Ágora*. Vol 17, N°1.

López, V-M., et al. (2006). La evaluación formativa y compartida en educación física. De la crítica al modelo tradicional a la generación de un sistema alternativo. Revisión de 12 años de experiencia. *Efdeportes.com*. n° 94, Marzo.

MEC (1996). La evaluación psicopedagógica: modelo, orientación e instrumentos.

ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo.

- Pérez, A. (2005) Estudio del planteamiento actitudinal del área de Educación Física de la Educación Secundaria Obligatoria en la LOGSE: Una propuesta didáctica centrada en una metodología basada en actitudes. Tesis Doctoral., p. 133.
- Pérez, A., Casado, O., Revilla, J. (2010). El fútbol a través del estilo actitudinal y la evaluación formativa. *Grupo de trabajo Actitudes. Editorial Alpe*.
- Pérez, A., Heras, C., Herrán, I. (2008). Evaluación formativa en la educación secundaria obligatoria. su aplicación a una unidad didáctica de deportes colectivos en el marco del estilo actitudinal. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Nº 9.
- Read, B., Devis, J. (1990). Enseñanza de los juegos deportivos: cambio de enfoque. *Apunts: Educació Física i Esports*, 22, 51-56.
- Ruíz, L.M. (1996): "Iniciación en los deportes o el desarrollo de la competencia deportiva en el medio escolar: ideas para una reflexión". "El deporte en educación primaria".
- Serra, J., García-López, L.M., Sánchez-Mora, D. (2011). El juego modificado, recurso metodológico en el fútbol de iniciación. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 20, 37-42.
- Siedentop, D. (1994). Sport education: quality PE through positive sport experiences. Champaign, III.: Human Kinetics Publishers.
- Siedentop, D., Hastie, P. A. & Van der Mars, H. (2011). Complete Guide to Sport Education. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Storey, B. y Butler, J. (2013). Complexity thinking in PE: game-centred approaches, games as complex adaptive systems, and ecological values. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(2), 133-149.
- Thorpe, R., Bunker, D. y Almond, L. (1986). Rethinking games teaching. University of Technology, Department of Physical Education and Sport Science.
- Velázquez, R. (2001): "Hojas de registro, aprendizaje cooperativo e iniciación deportiva". *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, n. 4, pp. 45-59.

ANEXOS: TABLAS

ANEXO 1 – TABLA1: RÚBLICA DE COEVALUACIÓN

Aspectos a valorar	Muy bien/excelente	Bien/notable	Regular/aceptable	Mal/inaceptable
Transición desde la estación anterior hasta la nueva	Todos se cambian de estación rápidamente	La mayoría se cambia rápidamente	Solo algunos se cambian rápidamente	Ninguno se desplaza rápidamente
Interpretación del ejercicio	Todos leen e interpretan la ficha	La mayoría del grupo lee e interpretan la ficha	Menos de la mitad del grupo lee e interpreta la ficha	Ninguno del grupo ha leído ni comprendido la ficha
Comprensión del ejercicio	Todos saben lo que hay que hacer antes de comenzar el ejercicio	Más de la mitad del grupo sabe que hay que hacer antes de comenzar el ejercicio	Menos de la mitad del grupo sabe que hay que hacer antes de comenzar el ejercicio	Ninguno del grupo sabe que hay que hacer antes de comenzar el ejercicio
Organización	Todos están organizados antes y durante el ejercicio	Más de la mitad del grupo está organizado antes y durante el ejercicio	Menos de la mitad del grupo están organizado antes y durante el ejercicio	Nadie está organizado antes y durante el ejercicio

ANEXO 2: TABLA 2- ESCALA DE VALORACIÓN EJECUCIÓN DE LA JUGADA

<i>EJECUCIÓN DE LA JUGADA</i>	
Aspectos a evaluar	Puntuación
Organización	45
Todos se organizan rápidamente (saben en qué lugar comienzan y a donde tienen que ir cuando cambien de puesto)	45
En general, el grupo se organiza rápidamente (saben dónde empiezan y a donde tienen que ir cuando cambien de puesto pero hay momentos de dudas)	35
Aunque saben dónde empieza cada uno, la organización no es del todo correcta respecto a lo preparado y tardan bastante durante los cambios de puesto	25
Varios del grupo no saben dónde empiezan, y a la hora de cambiar de puestos, hay momentos de desconcierto que hacen que tarden algo más de lo normal e reanudar la actividad	15
Nadie sabe dónde empieza, la organización no es correcta y tardan bastante tanto al inicio como durante los cambios de puesto	0
Conocimiento de la jugada	35
Todos conocen la jugada (desarrollo y funciones de cada puesto) sin necesidad de mirar un papel o preguntar a un compañero	35
Algún miembro duda o no conoce la jugada (desarrollo y funciones de cada puesto) y necesita mirar el papel o preguntar a alguien.	25
Varios miembros dudan o no conocen bien la jugada (desarrollo y funciones de cada puesto) y todos han de mirar el papel para comenzar a representar	15
Ninguno conoce la jugada (desarrollo y funciones de cada puesto) y necesita mirar el papel para empezar a representar	0
Ejecución	20
La ejecución es fluida y parece una situación de juego real	20
La ejecución no es muy fluida pero se debe a carencias en los aspectos técnicos	12
La ejecución no es muy fluida y parece excesivamente artificial, por carencia en los aspectos técnicos pero sobre todo por falta de actitud.	0

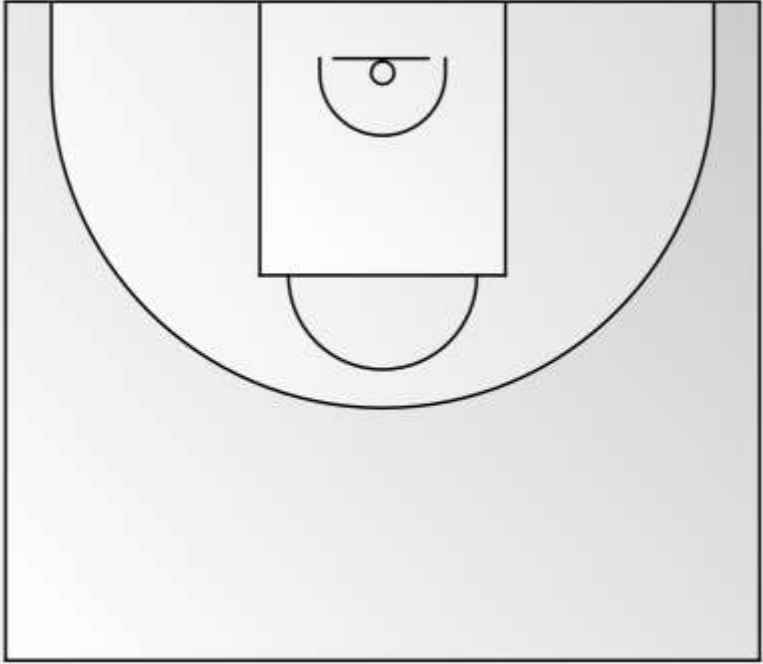





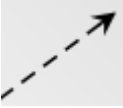
ANEXO 3: TABLA 3- ESCALA DE VALORACIÓN DEL DISEÑO DE LAS JUGADAS:

<i>DISEÑO DE LAS JUGADAS</i>	
GRUPO:	JUGADA 1
Nº DE MOVIMIENTOS	Puntos 35
La jugada contiene 3 movimientos o más. Todos los miembros realizan al menos uno de esos movimientos, reciben el balón en algún momento de la jugada y esta termina en lanzamiento	35
La jugada contiene 3 movimientos o más. Todos los miembros realizan al menos uno de esos movimientos, pero no todos reciben el balón y/o no terminan en lanzamiento.	20
La jugada tiene 3 movimientos o más pero no todos los miembros participan en esos movimientos.	12
La jugada tiene menos de 3 movimientos	0
SENTIDO LÓGICO	Puntos 30
La jugada es clara y concisa y se ven claramente las ventajas que pretenden sacar en una situación real	30
La jugada es clara y concisa pero existen dudas sobre las ventajas que pretenden sacar en una situación real.	22
La jugada es clara y concisa pero se aprecia poco viable para sacar ventaja en una situación real	12
La jugada carece de sentido y de lógica	0
MOVIMIENTOS TÁCTICOS VISTOS EN CLASE	Puntos 35
Aparecen 2 movimientos tácticos vistos en clase o más (puerta atrás, bloqueos, pasar-cortar-reemplazar, penetrar y doblar, etc.), y todos ellos están enlazados correctamente.	35
Aparecen 2 movimientos tácticos vistos en clase o más (puerta atrás, bloqueos, pasar-cortar-reemplazar, penetrar y doblar, etc.), pero no todos ellos están enlazados correctamente.	18
Aparecen menos de 2 movimientos tácticos.	0

ANEXO 4: TABLA 4- EXPOSICIÓN DE LAS JUGADAS MEDIANTE TACTICAL PAD

<i>EXPOSICIÓN DE LA JUGADA MEDIANTE TACTICAL PAD</i>	
GRUPO:	JUGADA 1
SIMBOLOGÍA EMPLEADA	Puntos 35
Toda la simbología utilizada en la exposición es la misma que los movimientos que explican los alumnos	35
Algún elemento simbólico no corresponde con la explicación de los alumnos	20
Muchos elementos simbólicos no corresponden con la explicación de los alumnos	0
EXPLICACIÓN ORAL	Puntos 35
El grupo en su conjunto es capaz de explicar la jugada de manera clara y fluida sabiendo utilizar el vocabulario adecuado e incluso aportando alternativas a su propuesta elegida.	35
El grupo en su conjunto es capaz de explicar la jugada de manera clara y fluida sabiendo utilizar el vocabulario adecuado pero no es capaz de aportar alternativas a su propuesta elegida.	22
El grupo en su conjunto sabe explicar la jugada pero se “atasca” en algún momento y/o utiliza el vocabulario adecuado.	15
El grupo no sabe explicar la jugada correctamente.	0
VIDEO	Puntos 30
El video contiene todas las partes de la jugada, coincide con la simbología utilizada y con las explicaciones del grupo, además de tener las pausas necesarias para que coincida con las explicaciones.	30
El video contiene todas las partes de la jugada, coincide con la simbología utilizada y con las explicaciones del grupo, pero las pausas necesarias para que coincida con las explicaciones no es la correcta (demasiado rápido o demasiado lento)	22
El video contiene todas las partes de la jugada, pero alguna de la simbología utilizada no coincide con las explicaciones del grupo, y las pausas necesarias para que coincida con las explicaciones no es la correcta (demasiado rápido o demasiado lento)	12
El video no contiene todas las partes de la jugada	0

ANEXO 5: TABLA 5- FICHA SCOUTING DE LA JUGADA

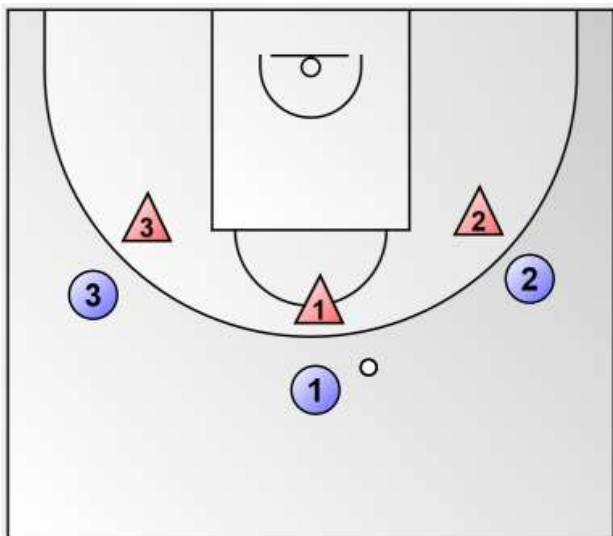
ALUMNO EVALUADOR:		
GRUPO EVALUADO:		
REPRESENTACIÓN GRÁFICA:		
		
LEYENDA:		
Jugador: 	desplazamiento sin balón: 	dribling: 
Bloqueo: 	Lanzamiento: 	pase: 
DESCRIPCIÓN ESCRITA:		

ANEXO 6: TABLA 6 ESCALA DE VALORACIÓN DEL ANÁLISIS DEL SCOUTING

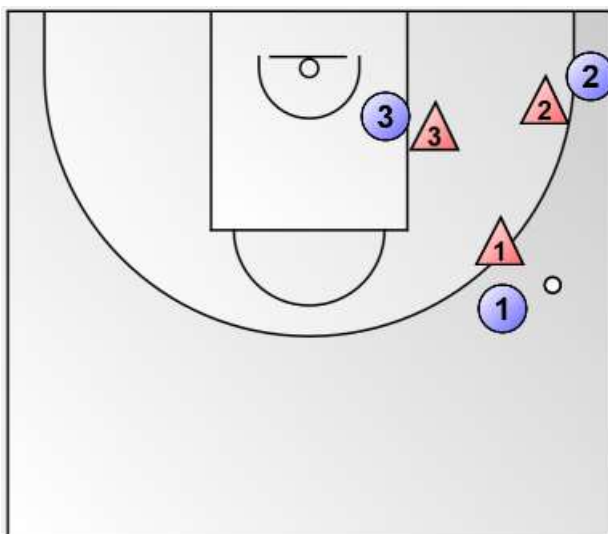
PLANILLA DE CALIFICACIÓN SCOUTING DE LAS JUGADAS DE LOS COMPAÑEROS	
ALUMNO EVALUADO:	
ASPECTOS A EVALUAR:	PUNTOS
SCOUTING	
La jugada observada es igual a la que ha recogido el alumno. El ejercicio está perfecto, sin ningún error	10
La jugada observada no se corresponde del todo a la recogida por el alumno. Existe al menos un error reseñable	7
La jugada observada no se corresponde del todo a la recogida por el alumno. Existen entre dos y tres errores reseñables	3
La jugada observada no se corresponde a la recogida por el alumno. Existen más de tres errores	0
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
La representación es clara (se podría entender la jugada sin necesidad de consultarla descripción)	5
La representación es clara (se podría entender la jugada sin necesidad de consultarla descripción)	2
La representación es errónea (no se entiende y es obligatorio consultar la descripción para entender la jugada)	0
DESCRIPCIÓN	
La descripción es clara (se podría entender la jugada sin necesidad de consultarla representación gráfica)	5
La descripción es confusa (es necesario consultar la representación gráfica para entender la jugada)	2
La descripción es errónea (no se entiende y se hace obligado consultar la representación gráfica para entender a jugada)	0
APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS	
Señala con su nombre específico TODOS los procedimientos tácticos de ataque y de defensa que se observan en las jugadas.	5
Señala LA MAYORÍA los procedimientos tácticos de ataque y de defensa que se observan en las jugadas	3
No señala con su nombre específico CASI NINGÚN procedimientos tácticos de ataque y de defensa que se observan en las jugadas	1
No señala NINGÚN procedimiento táctico de ataque o defensa que se observan en las jugadas.	0

ANEXOS: IMÁGENES

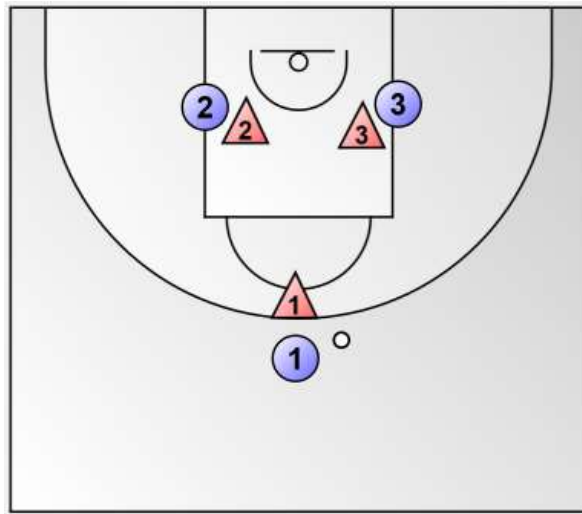
ANEXO 7: ILUSTRACIÓN 25 OCUPACIÓN BÁSICA DE ESPACIOS: 3 JUGADORES ABIERTOS ALREDEDOR DE LA LÍNEA DE TRIPLE.



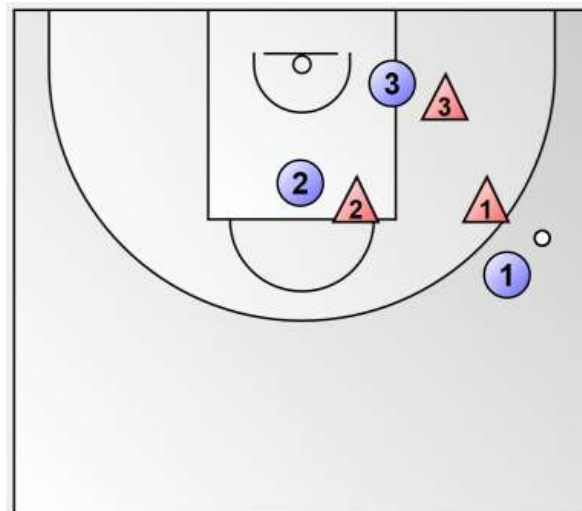
ANEXO 8: ILUSTRACIÓN 26 OCUPACIÓN BÁSICA DE ESPACIOS: 2 JUGADORES ABIERTOS Y OTRO EN POSTE BAJO.



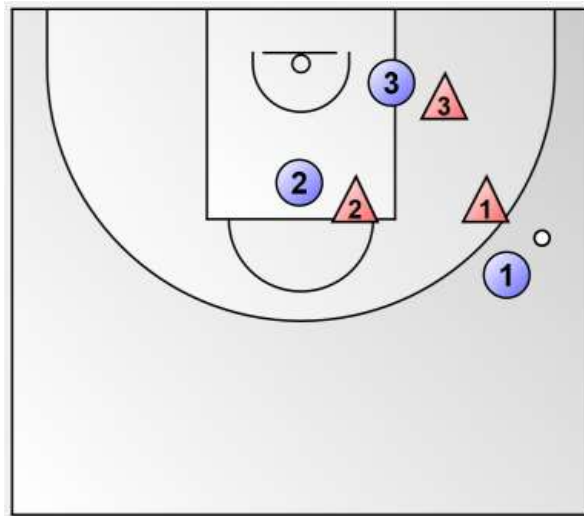
ANEXO 9: ILUSTRACIÓN 27 OCUPACIÓN BÁSICA DE ESPACIOS: 1 JUGADOR ABIERTO Y 2 EN POSTE BAJO.



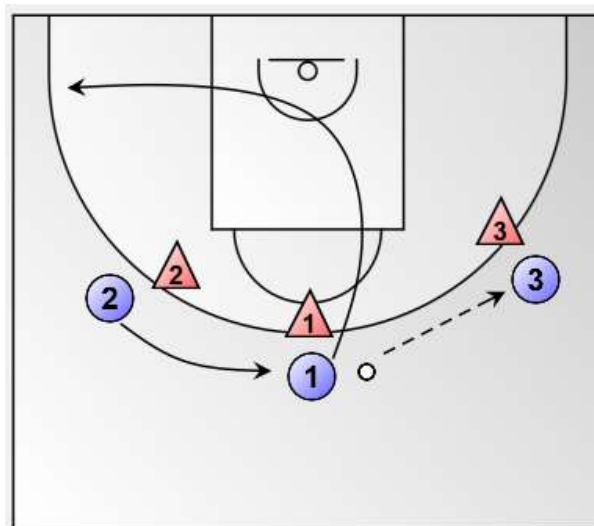
ANEXO 10: ILUSTRACIÓN 28 OCUPACIÓN BÁSICA DE ESPACIOS: 1 JUGADOR ABIERTO, 1 JUGADOR EN POSTE ALTO Y 1 JUGADOR EN POSTE BAJO.



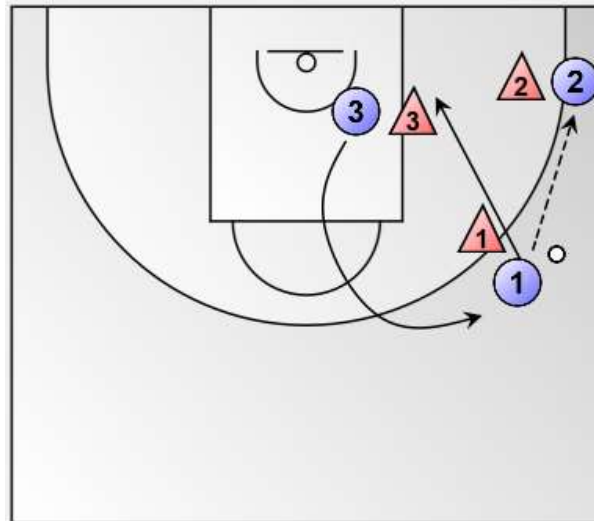
ANEXO 11: ILUSTRACIÓN 5 OCUPACIÓN BÁSICA DE ESPACIOS: 1 JUGADOR ABIERTO, 1 JUGADOR EN POSTE ALTO Y 1 JUGADOR EN POSTE BAJO.



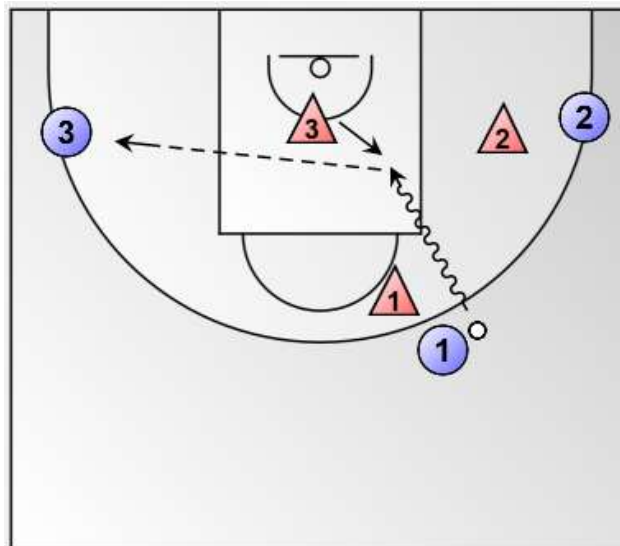
ANEXO 12: ILUSTRACIÓN 6- PASAR-CORTAR-REEMPLAZAR: 3 JUGADORES ABIERTOS



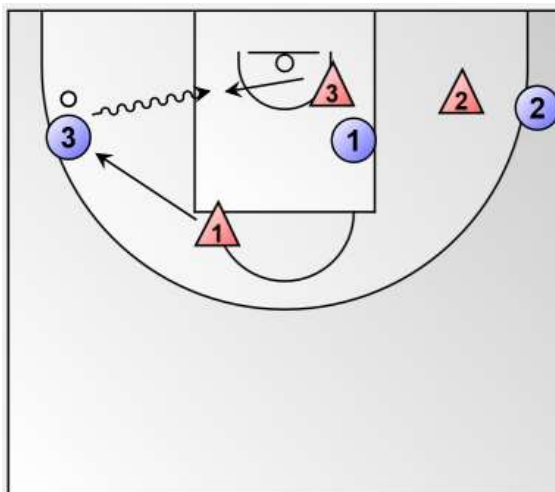
ANEXO 13: ILUSTRACIÓN 7- PASAR-CORTAR-REEMPLAZAR CON JUGADOR EN POSICIÓN LATERAL, JUGADOR EN ESQUINA Y JUGADOR EN POSTE BAJO



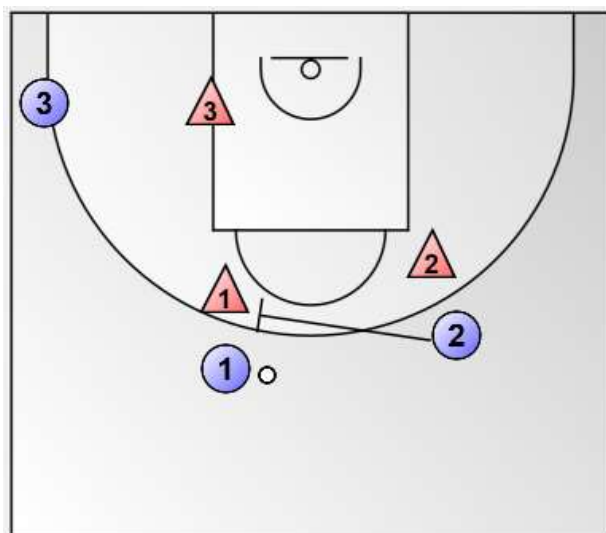
ANEXO 13: ILUSTRACIÓN 8 PENETRAR Y DOBLAR SALTANDO LA 1ª AYUDA



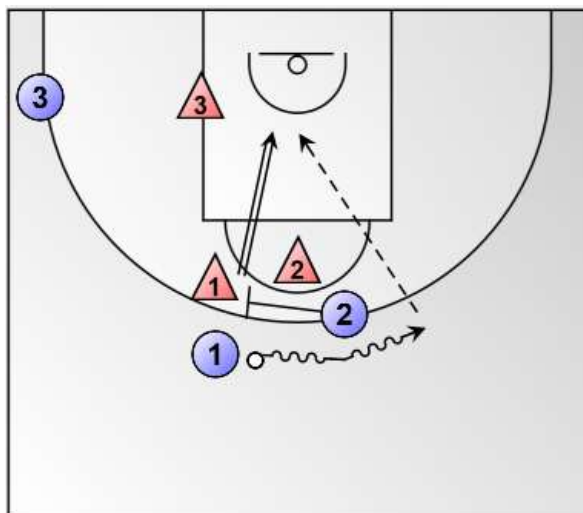
ANEXO 14: ILUSTRACIÓN 9 CONTINUACIÓN DE ILUSTRACIÓN 8 - 2ª PENETRACIÓN + 2ª Y 3ª AYUDA



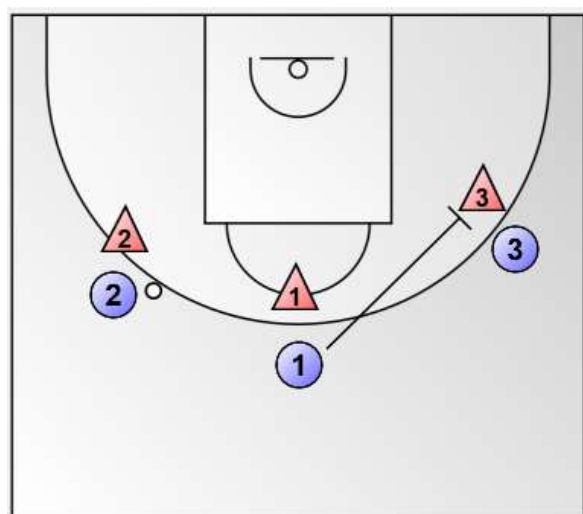
ANEXO 15: ILUSTRACIÓN 10 BLOQUEO DIRECTO



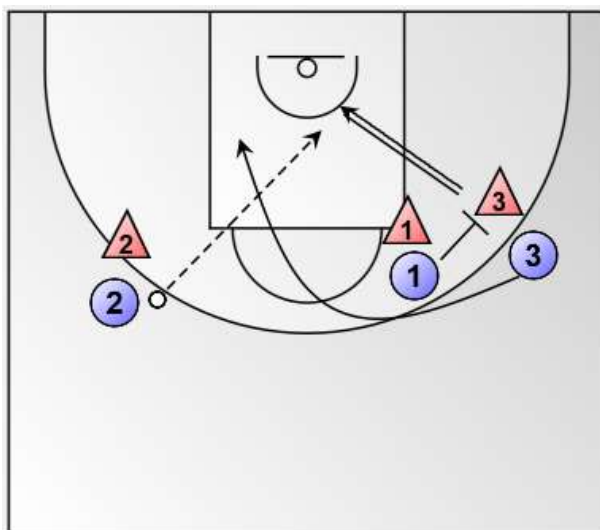
ANEXO 16: ILUSTRACIÓN 10 BLOQUEO DIRECTO DESBLOQUEO = PICK AND ROLL



ANEXO 17: ILUSTRACIÓN 11 BLOQUEO INDIRECTO



ANEXO 18: ILUSTRACIÓN 29 BLOQUEO INDIRECTO + DESBLOQUEO



ANEXO 19: ILUSTRACIÓN 13 ORGANIZACIÓN ESPACIAL



ANEXO 20: ILUSTRACIÓN 14 BALÓN DE BALONCESTO



ANEXO 21: ILUSTRACIÓN 15 FICHA DE ESTACIÓN

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESION: 2		ESTACION: 1	
DESCRIPCION GRAFICA			
DESCRIPCION ESCRITA:			
<p>El jugador 2 corre hasta linea de fondo donde recibe un pase de jugador 1. Tras recibir este pase en linea de fondo, pasa el balón a jugador 3 que viene corriendo desde el fondo contrario.</p>			
SIMBOLOGIA:			
 JUGADOR ATACANTE	 JUGADOR DEFENSOR	 PELOTA	 DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
 DRIBLING	 BLOQUEO	 DESPLAZAMIENTO PARA LANZAMIENTO	 PASE

ANEXO 22: ILUSTRACIÓN 17 TACTICAL PAD



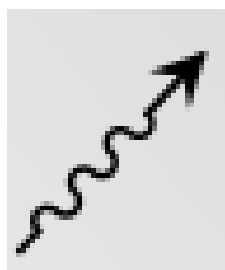
ANEXO 23: ILUSTRACIÓN 18 JUGADOR



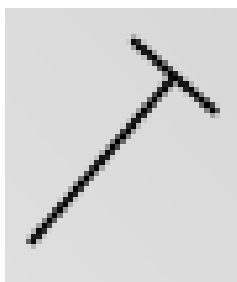
ANEXO 24: ILUSTRACIÓN 19 DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN



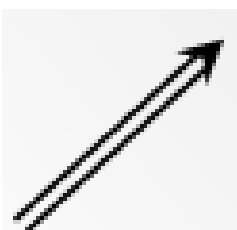
ANEXO 25: ILUSTRACIÓN 20 DRIBLING



ANEXO 26: ILUSTRACIÓN 21 BLOQUEO



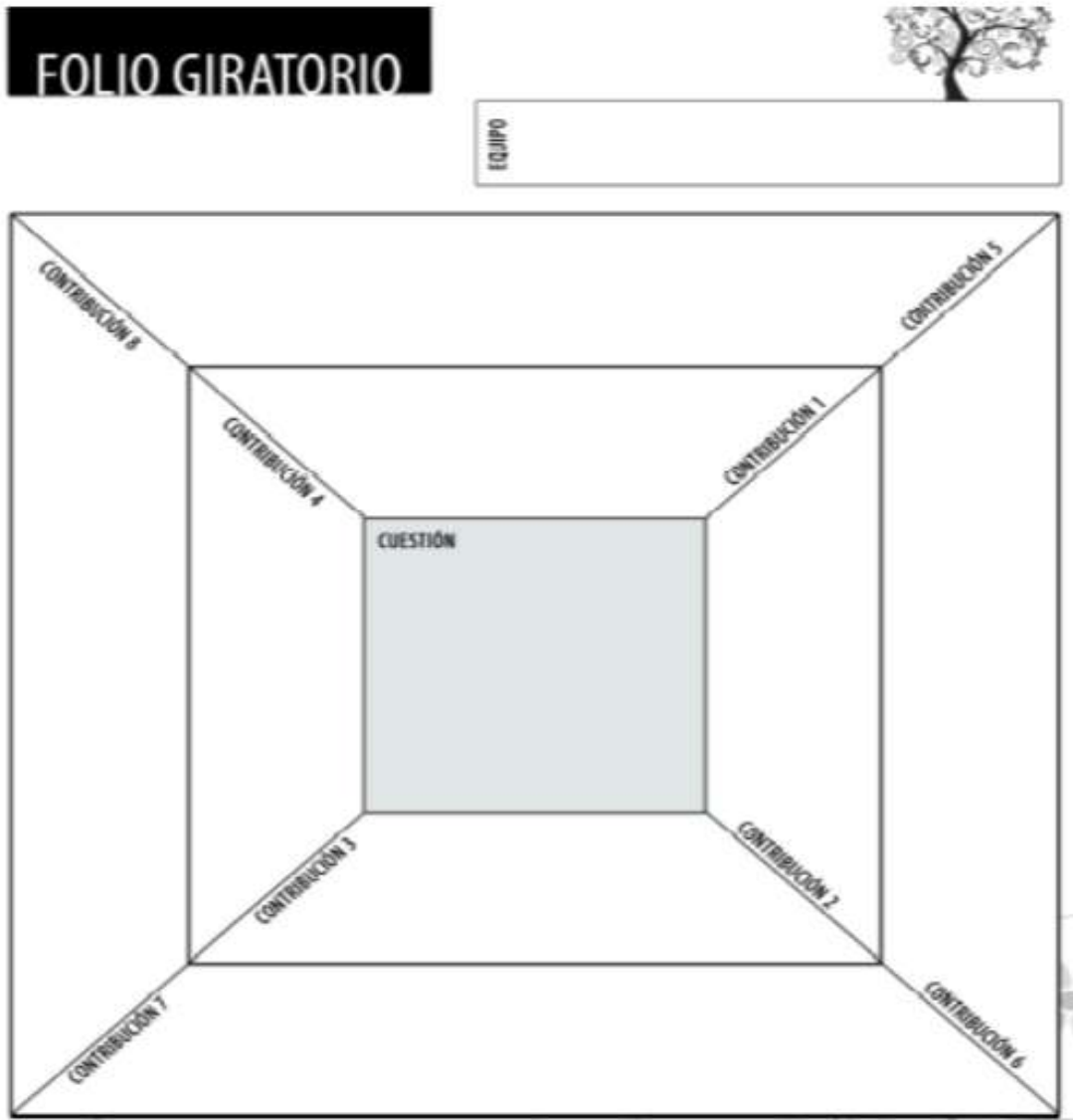
ANEXO 27: ILUSTRACIÓN 22 LANZAMIENTO



ANEXO 28: ILUSTRACIÓN 23 PASE



ANEXO 29: ILUTRACIÓN 24 FOLIO GIRATORIO



ANEXO 30: SESIÓN 2 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 2		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>El jugador 2 corre hasta línea de fondo donde recibe un pase de jugador 1. Tras recibir este pase en línea de fondo, pasa el balón a jugador 2 que viene cortando desde el fondo contrario</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 31: SESIÓN 2 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 2		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 2 y 3 comienzan en poste bajo. Jugador 2 se abre fuera a un lateral y recibe balón de jugador 1. Cuando recibe jugador 2, jugador 3 se desplaza hasta la línea de tiro libre para realizar un lanzamiento.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 32: SESIÓN 2 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 2		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 bota hasta esquina para pasársela a jugador 3 que está en poste bajo. Una vez que jugador 3 recibe, jugador 2 que estaba en poste alto se abre para lanzar un tiro exterior.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 33: SESIÓN 2 ESTACIÓN 4

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 2		ESTACIÓN: 4	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 2 corta al poste bajo. Mientras, jugador 1 bota hasta la posición de jugador 2 y le da el pase en poste bajo. Una vez que recibe jugador 2 se la pasa a jugador 3 que ha corrido hasta línea de fondo para lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 34: SESIÓN 3 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 3		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 3 y corta a canasta. Como jugador 1 ha dejado un espacio libre en el centro, lo reemplaza y a su vez jugador 1 reemplaza la posición que ha dejado libre jugador 2</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 35: SESIÓN 3 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 3		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 2 y corta a canasta. Mientras jugador 1 está reemplazando a lado contrario, jugador 3 va a reemplazar la posición de jugador 1 pero antes de llegar al centro corta a canasta y recibe para lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 36: SESIÓN 3 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 3		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 2 que está en esquina y corta hasta el tiro libre. Jugador 3 sale a ocupar la posición que ha dejado libre jugador 1. Jugador 3 recibe el balón y se la pasa a jugador 1 para lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 37: SESIÓN 3 ESTACIÓN 4

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 3		ESTACIÓN: 4	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 bota hasta esquina obligando a jugador 2 a dejar libre ese espacio y se va a poste bajo. Jugador 1 pasa a jugador 3 que acaba de ocupar el espacio que ha dejado libre jugador 1. Jugador 3 pasa a jugador 2 y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 38: SESIÓN 4 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 4		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 bota hasta el tiro libre. Aquí salta la primera ayuda por lo que se la pasa a jugador 2 que ha bajado a esquina, jugador entra a canasta desde el fondo y le salta la segunda ayuda. Jugador 2 le dobla en balón a jugador 3.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

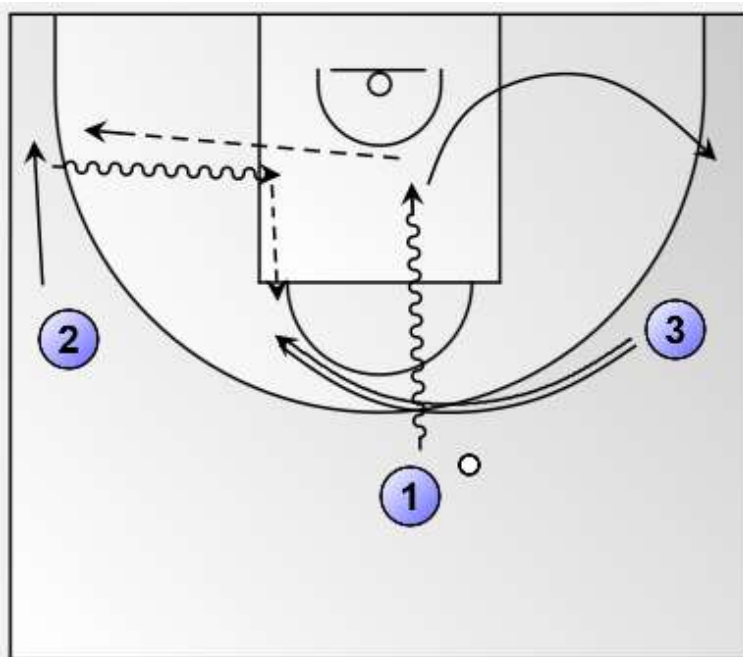
ANEXO 39: SESIÓN 4 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO

SESIÓN: 4

ESTACIÓN: 2

DESCRIPCIÓN GRÁFICA



DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Jugador 1 entra a canasta y dobla balón a jugador 2 que ha bajado a esquina. Jugador inicia una segunda entrada y se la dobla a jugador 3 que ha reemplazado la posición que había dejado libre jugador 1.

SIMBOLOGÍA:

JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 40: SESIÓN 4 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 4		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 2 y a este le salta la primera ayuda (defensor 2). Jugador 2 bota por el fondo y pasa a jugador a quien le salta la segunda ayuda. Jugador 3 pasa a jugador uno y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 41: SESIÓN 4 ESTACIÓN 4

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 4		ESTACIÓN: 4	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 3 que está abierto en un lateral. Jugador 3 entra a canasta y le pasa balón a jugador 2 que está en el poste bajo. Jugador 2 lanza a canasta.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 42: SESIÓN 5 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 5		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 2 se desplaza hasta jugador 1 para hacerle un bloqueo directo. Jugador 1 pasa el bloqueo y entra a canasta pero dobla el balón a jugador 3 que ha bajado a esquina para lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 43: SESIÓN 5 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 5		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 que esté en el centro pasa en balón a jugador 2. Después de pasar en balón a jugador 2 le hace un bloqueo indirecto a jugador 3. Jugador 3 pasa el bloqueo de jugador 1 y corta a canasta para recibir pase de jugador 2 y lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 44: SESIÓN 5 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 5		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 baja a poste bajo a bloquear a jugador 2. Jugador 2 pasa el bloque buscando la cara de jugador 3 para recibir pase en el otro lado del poste bajo y lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 45: SESIÓN 5 ESTACIÓN 4

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 5		ESTACIÓN: 4	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 3 pasa el balón a jugador 1. Jugador 2 pasa a bloquear a jugador 1. Jugador 1 pasa el bloque y bota a canasta mientras jugador 2 se desbloquea. Jugador 1 pasa balón a jugador 2 y este lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 46: SESIÓN 6 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 6		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 bota balón hasta un lateral y pasa balón a jugador 2 que ha cortado al centro. Jugador 2 recibe el balón y pasa a jugador 3 que se ha abierto a esquina y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 47: SESIÓN 6 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 6		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 3 bota hasta el centro y se la pasa a jugador 2 que se abre a poste bajo. Una vez que recibe jugador 2, corta jugador 1 para recibir en tiro libre y lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 48: SESIÓN 6 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 6		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 3 que ha cortado hasta la zona. Una vez que recibe balón jugador 3, este se la pasa a jugador 2 que primero ha bajado a esquina y después ha cortado a canasta.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 49: SESIÓN 7 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 7		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 3 que está en esquina y corta a canasta. Jugador 2 reemplaza pero corta directamente al tiro libre donde recibe pase de jugador 3 y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

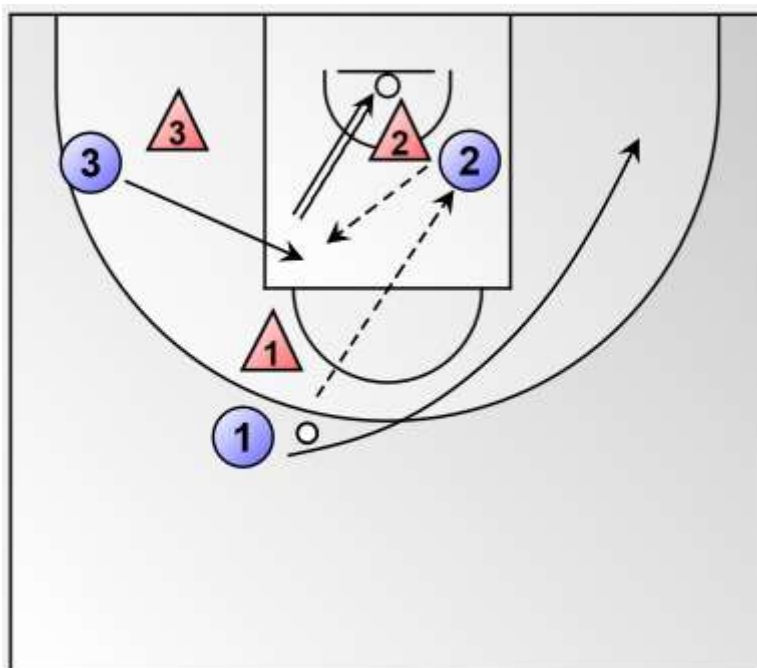
ANEXO 50 SESIÓN 7 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO

SESIÓN: 7

ESTACIÓN: 2








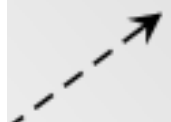
DESCRIPCIÓN GRÁFICA



DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Jugador 1 pasa balón a jugador 2 que está en poste bajo. Jugador 1 corta al lado donde está jugador 2 y jugador 3 reemplaza ocupando la posición de tiro libre y lanza.

SIMBOLOGÍA:

			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
			
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 51: SESIÓN 7 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 7		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 bota hasta el centro y pasa a jugador 3 que está en poste bajo. Jugador 1 corta por delante de jugador 3 hasta lado contrario. Jugador 3 hace otro corte pasando por delante de jugador 3 para recibir en línea de fondo y lanzar.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 52: SESIÓN 8 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 8		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 entra a canasta y le sale la primera ayuda de defensor 2 con lo cual dobla el balón a esquina a jugador 2. Jugador 2 bota por la línea de fondo y le salta la segunda ayuda de defensor 3. Jugador 2 pasa el balón a jugador 3 y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 53: SESIÓN 8 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 8		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 entra a canasta y le sale la primera ayuda de defensor 2. Jugador 2 recibe debajo de canasta, pero le salta la ayuda de defensor 3. Jugador 3 corta a línea de fondo recibe pase y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

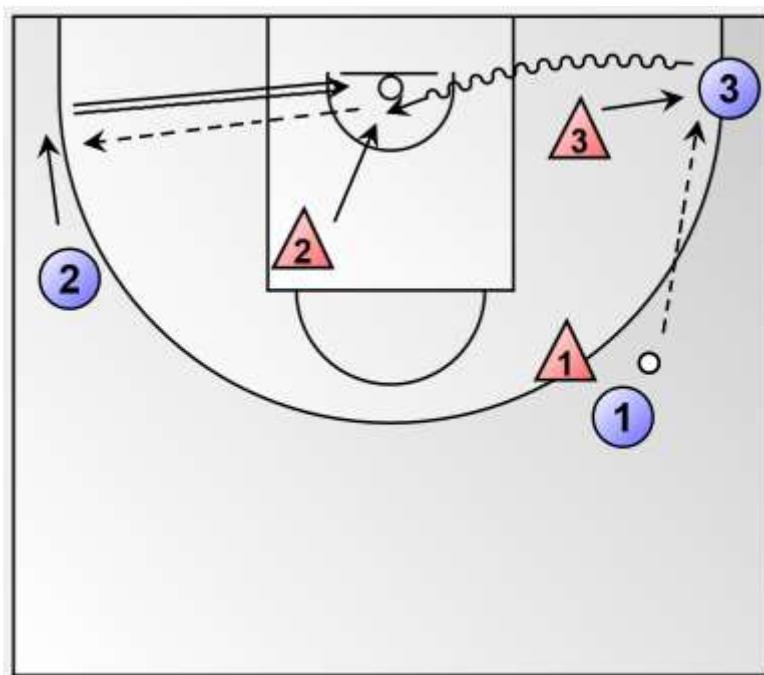
ANEXO 54: SESIÓN 8 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO

SESIÓN: 8

ESTACIÓN: 3

DESCRIPCIÓN GRÁFICA



DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Jugador 1 pasa balón a jugador 3 que está en la esquina. Jugador 3 entra a canasta, pero le salta la ayuda de defensor 2. Jugador 2 baja a esquina para recibir y lanzar.

SIMBOLOGÍA:

JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

ANEXO 55: SESIÓN 9 ESTACIÓN 1

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 9		ESTACIÓN: 1	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 pasa balón a jugador 3 que está en esquina. Después de pasar el balón va hacer un bloqueo indirecto a jugador 2 que está en lado contrario. Jugador 2 pasa el bloque, corta a canasta, recibe pase de jugador 3 y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 56: SESIÓN 9 ESTACIÓN 2

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 9		ESTACIÓN: 2	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 recibe un bloqueo directo de jugador 2. Jugador 1 pasa el bloque y le da pase a jugador 3. Jugador 2 se desbloquea hacia canasta, recibe pase de jugador 3 y lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
<p>JUGADOR ATACANTE</p>	<p>JUGADOR DEFENSOR</p>	<p>PELOTA</p>	<p>DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN</p>
<p>DRIBLING</p>	<p>BLOQUEO</p>	<p>LANZAMIENTO</p>	<p>PASE</p>

ANEXO 57 SESIÓN 9 ESTACIÓN 3

PLANILLA DE TRABAJO POR ESTACIONES - BALONCESTO			
SESIÓN: 9		ESTACIÓN: 3	
DESCRIPCIÓN GRÁFICA			
DESCRIPCIÓN ESCRITA:			
<p>Jugador 1 recibe bloqueo de jugador 2. Jugador 1 pasa el bloqueo y se la pasa a jugador 2 que se ha desbloqueado hacia canasta. Jugador 2 lanza.</p>			
SIMBOLOGÍA:			
JUGADOR ATACANTE	JUGADOR DEFENSOR	PELOTA	DESPLAZAMIENTO SIN BALÓN
DRIBLING	BLOQUEO	LANZAMIENTO	PASE

