



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

UNIDAD DE TRABAJO EN BALONCESTO PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMACIÓN PROFESIONAL A TRAVÉS DE LA ASIGNATURA DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE EQUIPO

Ángel Camacho-Carranza

Profesor Sustituto Interino de la Universidad de Huelva. España.

Email: angel.camacho@ddi.uhu.es

Bartolomé J. Almagro

Profesor Contratado Doctor de la Universidad de Huelva. España.

Email: bartolome.almagro@dempc.uhu.es

RESUMEN

Es esencial que la calidad del aprendizaje en la Formación Profesional de actividades físico-deportivas sea alta para responder adecuadamente a las demandas específicas del mercado laboral. Esto requiere que el profesorado posea una formación adecuada y aplique estrategias didácticas efectivas para incrementar la motivación del alumnado. En este contexto, este artículo propone una unidad de trabajo sobre baloncesto diseñada para satisfacer las necesidades psicológicas básicas y mejorar la motivación de los estudiantes del Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS).

PALABRAS CLAVE:

Necesidades psicológicas básicas; teoría de la autodeterminación; estrategias motivacionales; baloncesto; ciclos formativos; gamificación.

WORK UNIT ON BASKETBALL TO IMPROVE MOTIVATION AMONG VOCATIONAL TRAINING STUDENTS THROUGH THE TEAM SPORTS ACTIVITIES SUBJECT

ABSTRACT

Maintaining high-quality learning in Vocational Education and Training for physical-sport activities is essential to adequately meet specific labor market demands. This necessitates that educators are well-trained and employ effective didactic strategies to enhance student motivation. In this context, this article proposes a basketball-focused work unit designed to fulfill basic psychological needs and boost motivation among students pursuing an Advanced Degree in Sports Education and Social Sports Animation.

KEYWORD

Basic psychological needs; self-determination theory; motivational strategies; basketball; vocational training cycles; gamification.

1. INTRODUCCIÓN

En la última década, ha habido un significativo aumento en la matriculación de estudiantes en instituciones de Formación Profesional (FP), superando actualmente el millón de estudiantes en diversas vías de estudio. Dentro de la FP, se encuentran más de 150 ciclos formativos organizados en 26 familias profesionales, con un enfoque específico en la rama de Actividades Físicas y Deportivas, que cuenta con aproximadamente 43.000 alumnos matriculados, de los cuales alrededor del 20% son mujeres (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2023). La implementación de estrategias didácticas para mejorar la motivación del alumnado en las clases de FP puede tener impactos adaptativos significativos, como la mejora del bienestar psicológico, el rendimiento académico y la intención de seguir siendo activo.

Actualmente, la motivación ha sido objeto de estudio en diversos contextos, como el profesional, deportivo y educativo (Diseth et al., 2012; Huéscar et al., 2022). En el ámbito educativo, se ha dedicado una mayor atención a la motivación como un constructo principal, con una cantidad considerable de estudios realizados en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y estudios universitarios (García-González, 2021; Burgueño et al., 2020; Carmignola et al., 2021). Sin embargo, se observa una carencia en la literatura científica respecto a la motivación del alumnado de Formación Profesional, especialmente desde diferentes teorías motivacionales (Kuipers et al., 2021). Específicamente dentro del contexto de actividades físico-deportivas, la evidencia es aún más limitada (Expósito-López et al., 2021).

La Teoría de la Autodeterminación (SDT; Ryan y Deci, 2017) analiza hasta qué punto las personas actúan por su propia voluntad, es decir, a través de un comportamiento autodeterminado, y cómo los factores sociales y contextuales apoyan o dificultan el éxito mediante la satisfacción de las NPB: autonomía, competencia, relación con los demás y, la recientemente propuesta, necesidad de novedad (Gonzalez-Cutre et al., 2016; González-Cutre y Sicilia, 2019). La necesidad de competencia implica la habilidad para alcanzar resultados externos e internos y ser eficaz en las acciones requeridas. La necesidad de relación con los demás se refiere al desarrollo de conexiones seguras y satisfactorias en el entorno social. La necesidad de autonomía implica la libertad de acción, siendo principalmente autónomo e iniciador de las propias acciones (Ryan y Deci, 2017). La necesidad de novedad implica experimentar algo nuevo o fuera de la rutina diaria (González-Cutre y Sicilia, 2019). Asimismo, según la teoría mencionada, la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas (NPB) se considera esencial para el funcionamiento psicológico óptimo, el crecimiento, el éxito y el bienestar general (Ryan y Deci, 2017). La promoción de la satisfacción de las NPB, la motivación autónoma, la responsabilidad personal y social, así como el clima social escolar, están relacionados con mayores expectativas académicas (Manzano-Sánchez et al., 2019, 2021). Además, se ha observado que el fomento de experiencias positivas no solo beneficia el aprendizaje, sino que también promueve la práctica de actividades físicas en la edad adulta (Ladwig et al., 2018).

Recientemente, un análisis sobre la propia teoría ha revelado una secuencia motivacional que explica el desarrollo de la motivación en las personas y su influencia en la conducta y los resultados obtenidos (Vasconcellos et al., 2020). Esta secuencia se compone de cuatro fases esenciales: (1) Estilo interpersonal o apoyo a

la autonomía, que destaca la manera en que los educadores promueven un entorno de apoyo o control sobre las NPB; (2) Satisfacción de las NPB, relacionado con satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación con los demás; (3) Motivación, derivada de la satisfacción de estas necesidades, que varía en calidad y tipo; y (4) Consecuencias, que son los efectos derivados de la motivación, impactando áreas como el rendimiento y el bienestar (Vasconcellos et al., 2020).

En este contexto, el enfoque interpersonal del docente de Educación Física puede jugar un papel crucial en la satisfacción o frustración de estas necesidades (Ryan y Deci, 2017; García-González, 2021). Numerosos estudios destacan el papel fundamental del estilo interpersonal de los docentes de Educación Física en el inicio de la secuencia motivacional, evidenciando su impacto en la satisfacción de las NPB, en fomentar una motivación más autodeterminada, en incrementar la disposición a ser activo físicamente y en elevar la frecuencia de ejercicio fuera del entorno escolar (Leyton-Román et al., 2020). Además, la literatura indica que, dentro de esta secuencia motivacional, la satisfacción de las NPB en el ámbito educativo se asocia con formas de motivación más autónomas, con la intención de mantenerse activo físicamente (Fernández-Espínola et al., 2021), y con la mejora en varios aspectos del bienestar de los estudiantes de Educación Física (Valero-Valenzuela et al., 2021). Otras investigaciones han demostrado que la satisfacción de las NPB puede anticipar beneficios significativos, como un incremento en la autoestima y una mayor satisfacción vital en variados entornos y entre diferentes grupos poblacionales. En este sentido, Borges-Silva et al. (2017) identificaron asociaciones positivas entre la satisfacción de las NPB y variables como la salud general y la autoestima en el contexto del fitness. A su vez, Moreno et al. (2007) descubrieron en su estudio con adolescentes que el autoconcepto físico era un predictor clave de la intención de permanecer activo físicamente, siendo la competencia percibida el factor más influyente. Consecuentemente, la satisfacción de las NPB puede generar un impacto positivo tanto en la calidad de la motivación experimentada como en el bienestar psicológico de los estudiantes (Vergara-Torres et al., 2021), y puede favorecer el rendimiento académico (Claver et al., 2020). Asimismo, en una investigación reciente realizada en un contexto de FP de modalidad deportiva, los resultados mostraron que una mejora de la condición física a través de actividades físico-deportivas y la satisfacción de la necesidad de competencia puede potenciar tanto la intención de mantenerse activo como la autoestima de los estudiantes (Camacho-Carranza y Almagro, en prensa). Por ello, es vital dotar de recursos al profesorado de Formación Profesional para que tengan las herramientas necesarias para promover la satisfacción de las NPB, mejorando así la motivación experimentada, el rendimiento académico, el bienestar psicológico, y la intención de seguir siendo físicamente activo en el alumnado de FP.

En términos legislativos, a partir de la Orden de 28 de septiembre de 2011, que regula los módulos profesionales de formación en centros de trabajo y de proyecto para el alumnado matriculado en centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que define la formación profesional como un conjunto de acciones formativas que capacitan para el desempeño cualificado de diversas profesiones, el acceso al empleo y la participación en la vida social, cultural y económica, surge el Real Decreto 653/2017 y la Orden de 16 de julio de 2018. Esta última proporciona las herramientas necesarias para elaborar unidades de trabajo, durante cuyo desarrollo

se trabajarán las competencias profesionales. Estas competencias, según la Orden de 16 de julio de 2018, implican un enfoque procedimental del módulo, que incluye la realización de simulaciones en el aula y fuera de ella, y el uso de una metodología activa y motivadora que involucre la participación del alumnado como agente activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto favorece la participación activa del alumnado a lo largo de su vida, lo que les beneficia en la resolución de problemas cotidianos. Además, hay publicaciones que mencionan estrategias didácticas y motivacionales dirigidas al profesorado con el objetivo de apoyar la satisfacción de las NPB y mejorar el clima motivacional (García-González, 2021; Huéscar et al., 2022).

2. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

Para satisfacer las NPBs y mejorar la motivación intrínseca en el alumnado de primero del Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS), es crucial aplicar diversas estrategias que fomenten un aprendizaje significativo. Dado el desarrollo cognitivo del adulto, el aprendizaje se facilita cuando la nueva información se relaciona con el conocimiento previo del individuo, construido a través de sus experiencias de vida (Piaget, 2008). Por lo tanto, se sugiere crear un ambiente de aprendizaje colaborativo que refuerce la interacción entre los estudiantes, permitiendo la interiorización de estrategias cognitivas y el desarrollo de habilidades sociales (Martín-García, 1999). Esto implica que el contenido del aprendizaje sea relevante para los problemas e intereses vitales del alumnado, asegurando que comprendan por qué y cómo utilizar la nueva información.

3. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Para el diseño de las sesiones de la presente unidad de trabajo, se han empleado una variedad de recursos y directrices con el fin de mejorar la motivación del alumnado del grupo objetivo y, al mismo tiempo, satisfacer sus NPBs. Estas estrategias se organizarán según la necesidad psicológica básica a la que se dirigen, y todas ellas se basan en las consideraciones presentadas en diversas publicaciones (Ahmadi et al., 2023; Almagro et al., 2022; Conde et al., 2015; González-Cutre, 2017).

NECESIDAD PSICOLÓGICA	ESTRATEGIA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Competencia	Proporcionar tiempo suficiente.	Mayor tiempo de compromiso motor dejando transcurrir el tiempo necesario hasta dominar la tarea.
	Valorar la mejora y el esfuerzo	Valorar de manera positiva el progreso del alumnado.
	Aclarar las expectativas	Proporcionar la información de manera clara y precisa para que el estudiante sepa qué hacer.
	Implicar en las demostraciones.	En las tareas a realizar, el alumnado de forma voluntaria pone en ejemplo a sus compañeros sobre la realización de la misma. Asimismo, variar el estudiante que realizará la

		demostración.
	Evitar agrupar según la competencia.	Se ha intentado agrupar en función de diferentes criterios promoviendo la equidad de nivel entre grupos.
Autonomía	Dar la opción de elegir.	El alumnado en la realización de tareas ha podido elegir la zona y/o situación que han considerado para el éxito.
	Emplear estilos participativos.	Actividades de grupos reducidos en el que todo el alumnado participa para conseguir el objetivo final.
	Emplear tareas lúdicas.	Uso del juego para diseñar tareas lúdicas y divertidas.
	Fomentar la creatividad.	Dentro de la sesión, dar al alumnado la posibilidad de crear sus propias jugadas técnico-tácticas.
Relación	Fomentar la interacción.	Tareas con un mismo objetivo común.
	Agrupaciones flexibles y heterogéneas.	Agrupaciones equitativas para igualar el nivel en los enfrentamientos.
	Evitar rivalidad y desarrollar el autocontrol.	Fomento del "saber ganar" y "saber perder".
Novedad	Desarrollar nuevas formas de evaluación.	Utilizar la aplicación kahoot.
	Integración del uso de TIC.	Uso de apps y tablets para algunas de las tareas presentadas.
	Aplicar modelos pedagógicos basados en la evidencia que resulten innovadores para el alumnado	Uso de la gamificación.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta didáctica se basa en la gamificación, una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se encuentra dentro de las metodologías activas, que ha ganado popularidad en los últimos años, aunque sus orígenes se remontan a finales de los 80 (Werbach & Hunter, 2019). A través de la gamificación, se busca enseñar una serie de contenidos técnico-tácticos específicos de la asignatura "Actividades físico-deportivas de equipo", según lo establecido en la Orden de 16 de julio de 2018 para el Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva, centrándose particularmente en la modalidad deportiva del baloncesto. Además, en ocasiones se empleará el enfoque pedagógico del "Flipped Classroom" o aula invertida, convirtiendo el espacio grupal en un entorno dinámico e interactivo donde el profesor guía a los estudiantes mientras aplican conceptos y se involucran creativamente en el material (Blázquez, 2020). La gamificación constituye una metodología novedosa que emplea componentes lúdicos como narrativas, incentivos o representaciones virtuales para impactar en la motivación de los estudiantes, con el objetivo de mejorar el proceso educativo

(Becerra-Fernández, 2022). La incorporación de la gamificación como un elemento innovador en la enseñanza de una unidad de trabajo dentro de una modalidad deportiva proporcionará una experiencia novedosa en el contenido, complementada con otras estrategias destinadas a apoyar las NPBs y aumentar la motivación del alumnado tanto dentro como fuera del entorno educativo. En esta línea, Sevilla-Sánchez et al. (2023) respaldan el uso de la gamificación como metodología innovadora, ya que podría producir un incremento significativo en el aprendizaje motriz, así como en las habilidades sociales y afectivas. El hilo conductor de la gamificación se basa en el equipo de superhéroes, “Los Vengadores”, de Marvel Comics. Este equipo está formado por un grupo de diversos héroes con habilidades únicas. Entre los miembros, destacan: Thor, el dios del trueno; Hulk, un científico que se transforma en una criatura monstruosa cuando se enfada; Capitán América, un súper soldado con habilidades mejoradas; Viuda Negra, una hábil espía y luchadora de cuerpo a cuerpo; Hawkeye, un arquero experto; y otros como Spider-Man, Pantera Negra, Doctor Strange, entre muchos otros. La gamificación propuesta consiste en la obtención diaria de las diferentes gemas del infinito. Para lograrlo, cada equipo, representado por un avatar de los mencionados anteriormente, competirá en una serie de desafíos diarios. Al final de cada sesión, se pondrán en juego las gemas del tiempo, mente, espacio, alma, poder y realidad, respectivamente, mediante una competición final. Finalmente, en una última sesión, los alumnos participarán en un escenario final donde cualquier equipo tendrá la oportunidad de ganar el guante y adquirir el resto de las gemas al alcanzar la primera posición en la competición. En esta última fase, se entregarán las gemas y se declarará al equipo ganador de la competición.

4.1. CONCRECIÓN CURRICULAR

Resultados de aprendizaje (Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva).					
(1) Caracteriza las actividades físico-deportivas de equipo, analizando las variables manipulables en la elaboración de propuestas didácticas con enfoque recreativo.					
(3) Diseña sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo, relacionándolas con el programa de base, con el tipo de actividad y con el grupo de referencia					
(4) Dirige y dinamiza sesiones de actividades físico-deportivas de equipo, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.					
(5) Evalúa el programa de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo desde una perspectiva lúdico-recreativa, analizando los indicadores que permiten su optimización.					

SESIONES	CONTENIDOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS PROFESIONALES
1. TIEMPO (VERDE)	Reglamento e historia del baloncesto.	Conocer la historia y el reglamento básico del baloncesto aplicándolo a situaciones modificadas de juego.	1	(B) Se han valorado los componentes estructurales y funcionales de las actividades físico-deportivas en equipo.	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
	Juego modificado: reglas de provocación.				
2. MENTE (AMARILLO)	Motivación individual y colectiva en el baloncesto: La	Construir actividades que atiendan a las NPBs,	4	(D) Se ha utilizado una metodología en la práctica de	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o

	teoría de la autodeterminación. Estilo interpersonal del entrenador.	siguiendo la teoría de la autodeterminación, mejorando la motivación del grupo en una tarea determinada.		actividades físico-deportivas de equipo que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos y atajando las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y/o el clima relacional apropiado.	actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
3. ESPACIO (AZUL)	Actividades para la familiarización con el material, los equipamientos y la instalación. NPB de competencia.	Elaborar actividades de familiarización al baloncesto atendiendo al material, equipamiento e instalación disponible en el entorno disponible.	3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
4. ALMA (NARANJA)	Aplicación de los fundamentos técnicos a la situación de juego: 1x0, 1x1. Organización colectiva del ataque y de la defensa, 2x2, 3x3, entre otras. NPB de autonomía.	Resolver con éxito diferentes situaciones motrices de juegos reducidos en el baloncesto, aplicando diferentes contenidos técnico-tácticos básicos y colectivos del deporte.	3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
5. PODER (MORADO)	Enseñanza y aprendizaje de los principios tácticos del baloncesto a través de juegos. NPB de relación.	Resolver con éxito diferentes situaciones motrices del baloncesto, aplicando los fundamentos técnico tácticos de	3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los

		este deporte en situaciones reales de juego para aprender la organización del ataque y la defensa.		actividades físico-deportivas de equipo.	objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
6. REALIDAD (ROJO)	Progresión en la dificultad de las situaciones tácticas: el contraataque. NPB de novedad.		3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
7. LUCHA POR EL GUAANTE	Evaluación de los contenidos.	Evaluar diferentes situaciones técnico-tácticas en baloncesto ofreciendo un feedback constructivo y una propuesta de mejoras para su posterior optimización.	3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	(j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
			5	(B) Se han determinado los aspectos técnicos y los táctico-estratégicos significativos en la evaluación del aprendizaje de las actividades físico-deportivas de equipo, en cada nivel de aprendizaje.	(b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.

Nota: RA = Resultado de aprendizaje.

4.2. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE TRABAJO

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

Tarea: Se deberá de realizar una lista de control y una rúbrica para evaluar alguna acción técnico-táctica del baloncesto. Se podrá utilizar la grabación de algún partido de la provincia o el vídeo de la sesión 7 de evaluación.

SESIONES

Sesión 1. Historia del baloncesto, el gran Naismith (gema verde): Esta sesión se llevará a cabo de forma conjunta con toda la clase con el objetivo de determinar los diferentes grupos que trabajarán el resto de sesiones. Al finalizar, se realizará una carrera de relevo con una pregunta final para obtener la gema del tiempo.

Sesión 2. Motivame para aprender (gema amarilla). Esta sesión será llevada a cabo por el profesor y se realizarán diferentes postas, en cada una de ellas se tratará una NPB para que el alumnado posteriormente la identifique y las aplique en las sesiones que deben de realizar posteriormente.

Sesión 3. Minibasket (gema azul). Un grupo llevará a cabo una sesión de minibasket, con el objetivo de que al finalizar un grupo consiga la gema del espacio.

Sesión 4. Comenzamos por lo reducido (gema naranja). Un grupo trabajará el baloncesto a través de situaciones de juego reducidas 1x0, 1x1, 2x1, etc. Finalmente, a modo de competición, algún grupo ganará la gema del alma.

Sesión 5. El poder de la táctica (gema morada). Un grupo será el encargado de llevar a cabo alguna de las situaciones tácticas ofrecidas por el profesor en el aula virtual. Finalmente, el mejor equipo ganará la gema del poder.

Sesión 6. La realidad de contraatacar o replegar (gema roja). Se trabajará de forma conjunta el contraataque y el repliegue en baloncesto. Finalmente, el equipo ganador, obtendrá la gema de la realidad.

Sesión 7. El complejo final. Todos los equipos participarán en una competición final de baloncesto para conseguir el guante de las gemas y ser el dominador de este deporte colectivo.

Escenario: Pista polideportiva del centro.

Recursos:

- Apuntes teóricos.
- Impresos: Fichas de anotación y evaluación (lista de control).
- Materiales: 28 balones de baloncesto, 6 canastas, 30 aros, reproductor de música, 28 cuerdas pequeñas, 28 petos de diferentes colores, 30 chinchetas de colores, 30 conos, etc.
- Material TIC: Proyector y Tablet para anotar los resultados.

Agrupamiento: Grupos reducidos, pasaremos de parejas a grupos de tres o cuatro personas.

Técnica de enseñanza: Indagación.

Estilo de enseñanza: Aula invertida y gamificación (metodología activa), descubrimiento guiado y resolución de problemas.

Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real.

Contexto: Repercusión en la vida cotidiana.

Necesidades psicológicas básicas:

- Autonomía.
- Competencia.
- Relación con los demás.
- Novedad.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Las estrategias para atender a la diversidad del grupo incluyen:

Agrupamientos: Se promoverá la interacción entre los alumnos/as para mejorar la socialización y aumentar la motivación, con especial énfasis en agrupamientos heterogéneos para aquellos con mayores dificultades de aprendizaje.

Actividades de refuerzo-ampliación: Se ofrecerán actividades destinadas a compensar las dificultades de aprendizaje del alumnado.

Resolución de dudas: Se proporcionará atención individualizada para resolver dudas, flexibilizando la temporalización, entre otras acciones.

Sesión 1.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	Competencias profesionales: j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.	Contenidos: - Reglamento. - Historia del baloncesto. - Juego modificado: reglas de provocación.
Criterios de evaluación: (B) Se han valorado los componentes estructurales y funcionales de las actividades físico-deportivas en equipo		Materiales: - Ordenador portátil y proyector. - 15 balones de baloncesto. - 30 aros de colores. - Cuerdas. - 4 cestos o cubo donde entren balones.
Objetivos: - Conocer la historia del baloncesto y las primeras normas que se utilizaban. - Aplicar el reglamento básico del baloncesto a situaciones modificadas de juego. - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz.		Metodología: - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura.
	Descripción de la actividad	Tiempo
TEORÍA	Durante los primeros 45 minutos de la sesión, se presentará la unidad de trabajo y se explicarán los contenidos a través de la gamificación y el flipped classroom. Se establecerá un contrato didáctico en el que toda la clase se comprometerá a trabajar los contenidos de la unidad y se dialogará para elegir las diferentes actividades a desarrollar en las siguientes sesiones. En el contrato didáctico, se firmarán los Acuerdos de Sokovia, que incluyen: (1) Buen comportamiento, (2) Respeto hacia compañeros y rivales, (3) No tocar materiales y respetarlos, y (4) No hacer trampas (juego limpio). Además, se aclarará que la evaluación de los criterios de evaluación b) del RA 1 y el d) del RA 4 se llevarán a cabo a través de Kahoot, ya que al finalizar se obtiene un Excel con los resultados de las preguntas contestadas y acertadas.	45'
PARTE INICIAL	¡Bienvenidas y bienvenidos al año 1981! Mi nombre es James Naismith y hoy quiero presentaros una idea que acabo de tener a lo largo de la sesión. En primer lugar, realizaremos una serie de juegos y poco a poco nos iremos adentrando en un nuevo deporte que se me acaba de ocurrir. Se jugará con un balón y se utilizarán las manos. No quiero daros más información, ¿jugamos?	10'

	<p>Tras la breve información del profesor, disfrazado de Naismith y utilizando la gema del tiempo para volver al pasado, se realizarán los siguientes juegos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- El come cocos: Se jugará al come cocos utilizando las líneas del campo de baloncesto a modo de activación. 2- Pilla o para correctamente: Se colocarán dos aros juntos por toda la pista de baloncesto con la indicación que para evitar ser pillado hay que colocar sólo un pie en cada aro manteniendo el balón con las dos manos. Una vez realizado, tienen que quedarse dentro sin moverse y para poder volver a moverse, un compañero tiene que cambiarle la pelota a través de un pase. <p>VAR (Variantes):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanzar a canasta si el que la queda te persigue, si consigues encestar tiene que cambiar de objetivo y si fallas la quedas y esa persona se libra. <ol style="list-style-type: none"> 3- Puesta en común: Se realizará una serie de preguntas para conocer si se han logrado los contenidos del reglamento básico del baloncesto y se da paso a la segunda parte de la sesión. 	5' 15'
PARTE PRINCIPAL	<ol style="list-style-type: none"> 4- Se divide la clase en cuatro equipos para realizar situaciones reales modificando las reglas. El alumnado, mediante acuerdo mutuo, establecerá las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> - Altura de la canasta (a través de una cuerda y un cesto, se podrá modificar la altura de la canasta). - El jugador debe lanzar el balón desde el lugar en el que la coja sin desplazarse. - A la tercera falta consecutiva, se contabilizará una canasta para el equipo contrario. - Cuando el balón sale fuera de la pista vuelve a lanzarse al campo de juego y entrará en posesión de la primera persona en tocarlo. <p>VAR:</p> <p>Una vez realizado dos partidos, se podrá elegir dos normas.</p> <p>El equipo que gane la mayoría de los partidos obtendrá la gema del tiempo. En caso de empate, se llevará a cabo una tanda de tiros libres en la que todos los jugadores lanzarán, ganando el equipo que anote más canastas. Si persiste el empate, el juego continuará hasta que un equipo falle y el otro anote.</p>	5' 25'
PARTE FINAL	Kahoot final con preguntas del reglamento de baloncesto, para poder evaluar este apartado.	5'

Sesión 2.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	Competencias profesionales: j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Motivación individual y colectiva en el baloncesto: La teoría de la autodeterminación. - Miniteoría de las NPBs. - Estilo interpersonal del entrenador.
Criterios de evaluación: (D) Se ha utilizado una metodología en la práctica de actividades físico-deportivas de equipo que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos y atajando las		Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador portátil. - Proyector. - 15 balones de baloncesto. - 12 conos de colores. - 12 aros de colores.

conductas que perturban el desarrollo de la actividad y/o el clima relacional apropiado.		- 8 botellas de agua pequeña.	
Objetivos: <ol style="list-style-type: none"> 1- Aprender a utilizar estrategias motivacionales en una sesión de baloncesto. 2- Mejorar la satisfacción de las NPBs. 3- Fomentar un estilo impersonal de apoyo a la autonomía en el alumnado de TSEAS. 4- Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz. 		Metodología: <ul style="list-style-type: none"> - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real. 	
	Descripción de la actividad	Representación gráfica	Tiempo
TEORÍA	Durante los primeros 45 minutos se realizará una sesión teórica sobre la teoría de la autodeterminación, centrándose en el estilo interpersonal del entrenador y la satisfacción de las NPBs. Se proporcionarán estrategias para la planificación y realización de las siguientes sesiones, con el objetivo de recuperar la gema de la mente.		45'
PARTE INICIAL	Piedra, papel, tijeras: Durante el desplazamiento por el pabellón, cuando un participante señalado por el profesor lo indique, los alumnos tendrán que encontrar rápidamente un rival para jugar piedra, papel o tijeras. El perdedor se colocará detrás del ganador y seguirá sus movimientos (siguiendo al "rey"), animándolo en el próximo partido. Este proceso se repetirá hasta que solo quede un ganador.		5'
PARTE PRINCIPAL	POSTAS DE MOTIVACIÓN: Se colocarán 15 chinchetas por toda la pista (4 rojas, 4 azules, 4 blancas y 3 amarillas). Los participantes deberán de ir botando el balón por toda la pista mientras el profesor indica el color de la chincheta a la que deben de ir. Los participantes que se quedan fuera del color deberán de soltar la pelota y defender a un jugador que sí haya obtenido chincheta que iniciará un tiro/entrada a canasta. Dos personas no podrán defender a un jugador/a.		10'
	COMPETICIÓN Los equipos que compiten por las gemas participarán de la siguiente manera: 1 posta: A vs B // C vs D // 2 posta: A vs C // B vs D // 3 posta: A vs D // B vs C // 4 posta: A+B vs C+D		
	1- Autonocesto: Se colocarán diferentes aros de colores cerca de la canasta, para poder salir a lanzar a canasta se deberá de lanzar una botella pequeña de agua y que ésta caiga de pie. Una vez se consiga, se sale en velocidad y el jugador elige el aro desde el que quiere tirar a canasta. Los valores son: Rojo: 3 puntos. Azul: 2 puntos. Amarillo: 1 punto.		10'
	2- Compecesto: Con 1 balón de baloncesto se darán las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Situación real 4vs4 o 3vs3 (en función del grupo). - Se debe de conseguir puntos desde diferentes zonas. - Cada jugador atacante sólo podrá anotar punto desde una zona, y la siguiente, tendrá que ser otro jugador totalmente diferente. Se consigue punto cuando el equipo haya anotado desde las diferentes zonas. El marcador será acumulativo.		10'

	<p>3- Relacioncesto: Colocar aros en la portería de fútbol y debajo del aro de la canasta. Se iniciará el juego de los 5 pases y a partir del quinto pase el objetivo será que uno de los participantes lance la pelota dentro del aro y que pase por dentro. Será obligatorio que todos los participantes toquen la pelota antes de lanzarla a los aros.</p> <p>4- Novecesto: Beisbolcesto: Un equipo defenderá las zonas y el otro equipo será el encargado de lanzar el balón e iniciar la carrera. A través de un pase de picado o al pecho, el equipo defensor le da la pelota al otro jugador, que deberá de recibir y se le permite lanzar la pelota de la forma que quiera antes de iniciar la carrera con las siguientes pautas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- La pelota debe de lanzarla lejos fuera de la zona de saque. 2- Podrá lanzarla con una mano o dos. 3- El jugador lanzador puede impulsarse dando dos pasos como permite el reglamento. <p>El equipo defensor deberá de mandar la pelota rápidamente al jugador que está en la base, o anotar canasta en cualquiera de las 4 disponibles antes de que el jugador realice la carrera o se encuentre en una posta. Cuando se descalifiquen a 3 corredores, se cambian los roles*. *Ningún jugador será eliminado, se vuelve a colocar en la fila como lanzador hasta que se consiga descalificar a 3 jugadores.</p>	10'
PARTE FINAL	Después de realizar un Kahoot, se entregará la gema amarilla. Además de los puntos anteriores, el Kahoot proporcionará 3 puntos adicionales al equipo ganador. El equipo con más puntos será el ganador. En caso de empate, el equipo cuyo participante obtenga la puntuación más alta en el Kahoot se llevará la gema.	10'

Sesión 3.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	Competencias profesionales: j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.	Contenidos: - Elaborar actividades de familiarización al baloncesto atendiendo al material, equipamiento e instalación disponible en el entorno disponible. - Parada.
Criterios de evaluación: (C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.		Materiales: - 15 balones de baloncesto. - 12 aros de colores. - 30 chinchetas.
Objetivos: - Diseñar tareas de familiarización al baloncesto aplicables al minibasket favoreciendo a una correcta iniciación deportiva. - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz.		Metodología: - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real.
	Descripción de la actividad	Tiempo
	La gema del espacio, de color azul, desafía a los participantes a adaptarse al minibasket en un espacio reducido. Se les anima a superar el temor y a usar las paradas para ubicar a sus compañeros. ¡Que comience el juego!	

PARTE INICIAL	<p>Se dibujarán círculos en el suelo para que los participantes eviten ser alcanzados. Los jugadores con balón deben moverse por la pista evitando que les roben el balón (2 jugadores sin balón). Cuando el profesor lo indique, aquellos sin balón realizarán un desafío. Ejemplos de retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Toda la clase debe de realizar lo que dicho alumno realice. 2- Puede quitarle el balón al participante que quiera. <p>VAR: Se realizarán parejas, y una de ellas no tiene balón. Las normas son similares a lo anterior. Para evitar que te roben la pelota hay que recibir un pase dentro de un círculo.</p> <p>Bote infernal: Se formarán dos equipos A+C vs B+D y se jugará un partido de pases y botes. En cancha dividida, uno de los dos equipos tendrá que dar como mínimo 3 pases entre compañeros antes de lanzar la pelota al campo rival. Una vez lanzada, el equipo contrario deberá de coger la pelota antes de que la misma de tres botes.</p> <p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos en el mismo campo sin línea divisoria. - La pelota no puede dar más de un bote. - Antes de lanzar hay que realizar una parada. 	10'
PARTE PRINCIPAL	<p>La telaraña y las moscas: Se formarán dos equipos A+D vs B+C. Un equipo sale desde línea de fondo con el objetivo de ir pasando la pelota sin que el equipo rival se la quite. El campo estará dividido en zonas y no pueden estar más de dos jugadores dentro de la zona.</p> <p>Balón-Torre: Se formarán dos equipos A+B vs C+D. Un componente de cada equipo se coloca en el extremo opuesto con un aro entre las manos pudiendo moverse lateralmente por la línea de fondo, pero manteniendo el aro agarrado con ambas manos. Los participantes tienen que realizar pases y meter el balón dentro del aro. Será obligatorio que todos sus componentes toquen el balón antes de meterlo en el aro.</p> <p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El jugador que recibe el balón deberá de realizar una parada y no podrá desplazarse. 	15'
	<p>Pase y tiro: Los equipos de forma individual competirán entre ellos. Todo el mundo sale desde el centro del campo dando pases, y cuando se encuentren cerca de canasta uno de los dos tirará. Deberá de gritar en voz alta si encesta o no para añadirla al marcador.</p> <p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 participante de cada equipo hará la labor de defender a otro equipo. 	15'
	<p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 participante de cada equipo hará la labor de defender a otro equipo. 	10'
PART E FINAL	Partido de minibasket. Competirán A vs B y C vs D. Los ganadores pasarán a la final para ver quien obtiene la gema del espacio.	20'

Sesión 4.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	<p>Competencias profesionales:</p> <p>j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.</p>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolver con éxito diferentes situaciones motrices de juegos reducidos en el baloncesto, aplicando diferentes contenidos técnico-tácticos básicos y colectivos del deporte. - Pase y progresión. - Bloqueos. - Defensa individual y defensa en zona.

<p>Criterios de evaluación:(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.</p>	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 balones de baloncesto. - 30 chinchetas. 	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz. 	<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real. 	
	<p>Descripción de la actividad</p>	<p>Tiempo</p>
<p style="text-align: center;">PARTE INICIAL</p>	<p>La gema del alma está en juego. ¿Te atreves a conseguirla? Para obtenerla, debes entrenar y enfrentarte a tus compañeros de clase. Domina el pase y la progresión, incluyendo bloqueos, y será tuya.</p> <p>Cruza la línea: se formarán parejas con un balón. Cuando la pareja que está en el centro (sin balón) lo señale, los demás deberán cruzar la línea, avanzando y pasándose el balón. El jugador con el balón solo puede botarlo y no moverse, y el objetivo es pasar la línea sin que intercepten el pase.</p> <p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambos se pueden mover. - En lugar de defender en una línea, se amplía a una zona más ancha. - Todos los jugadores con pelota y realizarlo de manera individual. 	<p style="text-align: center;">10'</p>
<p style="text-align: center;">PARTE PRINCIPAL</p>	<p>Situación 2vs1: Los grupos realizarán sin enfrentarse situaciones de 2vs1. En primer lugar, se les dará a elegir los roles que quieren llevar en esta sesión. Sin embargo, deberán de tomar alguna que otra referencia en otras posiciones por si se encuentran más cómodos. Hay que trabajar tanto el ataque como la defensa. Se establecen dos zonas que tienen que sobrepasar evitando la defensa, y para conseguir punto, en la última zona deberán de tirar a canasta, si anotan, siguen atacando, si falla, se cambian los roles.</p> <p>VAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocar aros pintados en el suelo con diferentes puntuaciones para realizar el tiro. <p>Situación 3vs2: 3 jugadores deberán de pasar la pelota y sobrepasar la zona realizando un bloqueo para poder avanzar y salir de la zona. El jugador que no interviene en el bloqueo (es decir, el otro atacante) se transforma en defensor nada más que se inicie el bloqueo para estar en igualdad de condiciones.</p> <p>¡EMPIEZA EL RETO! A vs B y C vs D.</p> <p>Ídem actividad 1: Esta vez, jugarán entre equipos compitiendo. Los atacantes serán de un equipo y los defensores del otro equipo. Se puede realizar sin que nadie esté parado. Se utilizará una hoja de anotación de puntos para tener un control de los partidos. Cuando ellos consideren de mutuo acuerdo, se cambian los participantes.</p> <p>Ídem actividad 2: Se realizará el mismo procedimiento anterior. Para conseguir punto hay que avanzar de zona tras realizar un bloqueo. La diferencia con la actividad anterior es que directamente se realiza un 2vs2 y hay un jugador defensor en cada zona sin que puedan estar dos en la misma zona.</p>	<p style="text-align: center;">15'</p> <p style="text-align: center;">15'</p> <p style="text-align: center;">15'</p> <p style="text-align: center;">15'</p>
<p style="text-align: center;">PARTE FINAL</p>	<p>Partido de una canasta: El vencedor de A vs B jugará contra el vencedor de C vs D para ganar la gema. En el caso de anotar tras realizar un bloqueo, dicha canasta valdrá doble puntuación.</p>	<p style="text-align: center;">20'</p>

Sesión 5.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	Competencias profesionales: j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.	Contenidos: - Enseñanza y aprendizaje de los principios tácticos del baloncesto a través de juegos. - Progresar/evitar progresar. - Mantener el balón/neutralizar. - Anotar canasta/evitar que anoten.
Criterios de evaluación: (C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.		Materiales: - 15 balones de baloncesto. - 8 conos de colores. - 30 chinchetas.
Objetivos: - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz. - Aplicar los contenidos técnico-tácticos en diferentes situaciones reales de juego.		Metodología: - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real.
	Descripción de la actividad	Tiempo
	En esta sesión, la actividad se centrará en el juego para abordar los principios fundamentales del baloncesto, representados por la "gema del poder". A medida que avanza la sesión, se incrementará la dificultad de los conceptos presentados, culminando en el equipo más habilidoso que obtendrá el control de la gema.	
PARTE INICIAL	Destruye la torre: Se divide la clase en dos grupos. Con las normas del baloncesto, jugarán un partido en espacio reducido con el objetivo de derribar los conos del equipo rival. VAR: - Colocar conos por diferentes espacios, no solo en línea de fondo. - Para derribar los conos, previamente se han tenido que dar 4 pases. Durante la presente sesión competirán los equipos A vs D y B vs C. Posesión del balón por equipos: Se formará un círculo, un equipo estará dentro del círculo y el otro fuera. El objetivo es llegar a dar 6 pases sin que el equipo de dentro intercepte el balón y se cambien los roles. Será obligatorio que todos toquen el balón para conseguir puntos. VAR: 1- Un jugador atacante se colocará dentro del círculo con los defensores y será obligatorio que reciba.	10' 15'
	PARTE PRINCIPAL	Progresión tras conservación de balón: Ídem anterior, sin embargo, el número de pases para poder progresar será de 3. Una vez realizado el tercer pase, hay que cambiar de zona. Sólo se podrá acumular 2 veces, es decir, un total 12 pases para cambiar los roles. VAR: Incluir diferentes zonas de progresión y que el propio alumnado decida (por ejemplo, ala derecha, ala izquierda, centro, etc.). Finalización: "trenzas", el jugador central le pasa el balón a la banda y a su vez se desplazará hasta su posición por detrás de él. El jugador que recibe, pasa el balón al jugador que se encuentra en la otra ala y también ocupará su posición pasando por detrás de él. Se repite la mecánica hasta que el jugador toca la línea de triple con el pie y su compañero realiza un tiro a canasta.

PARTE FINAL	Partido por la gema del poder. Competirán en campo completo los equipos A vs D y B vs C. Y se realizará una final a tiros libre entre los equipos ganadores para obtener la gema del poder.	20'
--------------------	---	-----

Sesión 6.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:
Curso: 1º TSEAS	Competencias profesionales: j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.	Contenidos: - Progresión en la dificultad de las situaciones tácticas. - El contraataque. - Defensa mixta.
Criterios de evaluación: (C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.		Materiales: - 15 balones de baloncesto. - 4 tabletas. - 30 chinchetas.
Objetivos: - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Fomentar la igualdad en la participación promoviendo el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo independientemente del género, cultura y competencia motriz. - Aplicar los contenidos técnico-tácticos en diferentes situaciones reales de juego.		Metodología: - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real.
	Descripción de la actividad	Tiempo
	Llegó el momento, ¡la última gema! ¿Queréis obtener la gema de la realidad? Tendréis que demostrar que sois el equipo más rápido y efectivo de la clase. Para ello, primero entrenaréis hasta que finalmente lucharéis por ella. Adelante, que bote la bola, ¡estoy deseando saber quién será el ganador!	
PARTE INICIAL	Pareja rota: Dos jugadores se colocarán en los extremos opuestos del campo y deben de intentar juntarse. El resto de jugadores debe de evitar que estos se junten. VAR: - Añadir balón. - Añadir una pareja más. - Para evitar que avancen se deberá de tener una actitud defensiva en baloncesto.	10'
PARTE PRINCIPAL	Se darán 15 minutos a cada grupo para realizar la siguiente tarea: Planea tu contraataque con el resto de compañeros: Imaginando que estáis defendiendo un ataque posicional en vuestra canasta llevando a cabo una defensa mixta. En el momento que se roba el balón. ¿Cómo podemos realizar un contraataque efectivo? Cada grupo deberá de trabajar 3 posibles jugadas efectivas de contraataque antes de comenzar con la situación real de juego. En esta tarea de planificación de contraataques, cada grupo dispondrá de 15 minutos para idear tres jugadas efectivas de contraataque. Utilizarán tablets del centro educativo con la aplicación "Baloncesto Táctica Pizarra" para elaborar y guardar las jugadas. Posteriormente, las subirán a la plataforma para compartirlas con el resto del alumnado. Una vez planificadas las jugadas, se practicarán durante 10 minutos. Previamente el alumnado ya había sido avisado del uso de esta app. 1vs1 en contraataque desde diferentes lugares: Los 4 participantes de cada grupo estarán en desplazamiento por la pista pendiente de una Tablet situada al fondo que marcará un color simulado a través de la app SwitchedOn Training . Una vez aparezca el color, deberán ir lo antes posible a una chincheta de ese color, y acto seguido, uno de los compañeros lanzará el balón y deberán de salir en disputa del mismo, iniciando un contraataque. El inicio de la jugada comenzará desde la posición del campo que ambos decidan. VAR: - 2vs1 - 2vs2 - No solo el color, sino también la dirección del cono.	25' 25' 15'

PARTE FINAL	<p>Situación real modificada. Se realizará una competición por equipos, el equipo A vs D y el equipo B vs C. Se realizará un 4vs4 en ambas canastas. Cuando el punto se obtenga realizando un contraataque valdrá doble. El encuentro durará 10 minutos, y una vez finalizado, jugarán los dos equipos ganadores con las mismas normas planteadas.</p>	25'
--------------------	---	-----

Sesión 7.	Nº alumnos/as: 15	Fecha:	
Curso: 1º TSEAS	<p>Competencias profesionales: (b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.</p>	<p>Contenidos: - Evaluación.</p>	
<p>Criterios de evaluación: (B) Se han determinado los aspectos técnicos y los táctico-estratégicos significativos en la evaluación del aprendizaje de las actividades físico-deportivas de equipo, en cada nivel de aprendizaje.</p>		<p>Materiales: - Pizarra general. - Imanes con nombres del equipo. - 8 balones de baloncesto.</p>	
<p>Objetivos: - Participar de forma activa en una competición respetando el reglamento y las decisiones arbitrales. - Desarrollar estrategias que fomenten la satisfacción de las NPBs. - Aplicar los contenidos técnico-tácticos en diferentes situaciones reales de juego.</p>		<p>Metodología: - Estilo de enseñanza: Gamificación (metodología activa) y resolución de problemas. - Técnica de enseñanza: Indagación. - Estrategia en la práctica: Global pura y global modificando la situación real.</p>	
	Descripción de la actividad	Representación gráfica	Tiempo
	¡Llegó el día! ¡La gran final! Una vez rellenado el guante por las diferentes		
PARTE INICIAL	Cada equipo realizará el calentamiento de forma autónoma.		10'
PARTE PRINCIPAL	<p>Se realizarán competiciones desde el comienzo de la sesión. Cada equipo se dividirá en 2 para realizar situaciones reducidas. Equipo A = A1 y A2 Equipo B = B1 y B2 Equipo C = C1 y C2 Equipo D = D1 y D2 Se realizarán partidos de 5 minutos en el que competirán todos contra todos y se anotarán los resultados en la pizarra general. Ejemplo del primer y segundo partido: 1º = A1 vs B1 // A2 vs B2 // C1 vs D1 // C2 vs D2 2º = A1 vs B2 // A2 vs B1 // C1 vs D2 // C2 vs D1 Y así sucesivamente hasta que todos compitan contra todos. Una vez finalizado todos los partidos, quedará una clasificación enumerada de primer a cuarto puesto. Se llevará a cabo una fase final en el que los equipos se juntan y se realizarán encuentros de 1º vs 3º y 2º vs 4, y una fase final con el vencedor de ambos encuentros.</p>		50'

PARTE FINAL	<p>¡La gran final! Se jugará la gran final y a su vez, se debe de grabar para realizar la tarea pertinente de la unidad de trabajo en la que cada participante deberá de evaluar algún gesto técnico y alguna acción táctica.</p>	30'
--------------------	--	-----

5. EVALUACIÓN

Según la normativa vigente, la evaluación del alumnado en los ciclos formativos se lleva a cabo de manera continua y por módulos profesionales o ámbitos, dependiendo del nivel de formación. Tanto el Decreto 327/2010, de 13 de julio, como la Orden de 29 de septiembre de 2010 y la Ley Orgánica 3/2020 establecen que la evaluación se realizará considerando la globalidad del ciclo y los nuevos enfoques metodológicos.

El Real Decreto 1147/2011 aclara que la evaluación se basará en los objetivos expresados en resultados de aprendizaje y criterios de evaluación de cada módulo profesional, así como en los objetivos generales del ciclo formativo. Esta evaluación será criterial, es decir, se utilizarán los criterios de evaluación de cada resultado de aprendizaje como referencia para determinar el nivel de logro.

Los criterios de evaluación están detallados en la orden que regula cada título, como la Orden de 16 de julio de 2018 para el Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva. Cada resultado de aprendizaje incluye una serie de criterios de evaluación que guiarán el proceso de evaluación.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	%	1	2	3	4
<i>Orden de 16 de julio de 2018.</i>							
1	(B) Se han valorado los componentes estructurales y funcionales de las actividades físico-deportivas en equipo.	Examen teórico.	10				
3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	Desarrollo de sesiones y carpeta de sesiones. Rúbrica 2 (ver Anexo).	60				
4	(D) Se ha utilizado una metodología en la práctica de actividades físico-deportivas de equipo que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos y atajando las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y/o el clima relacional apropiado.	Examen teórico.	10				
5	(B) Se han determinado los aspectos técnicos y los táctico-estratégicos significativos en la evaluación del aprendizaje de las actividades físico-deportivas de equipo, en cada nivel de aprendizaje.	Examen práctico.	20				

1 Nivel competencial insatisfactorio; 2 Nivel competencial mínimo; 3 Nivel competencial adecuado; 4 Nivel competencial óptimo.
 Nota = RA: Resultado de aprendizaje.

Finalmente, la calificación final de la unidad de trabajo, se obtendrá teniendo en cuenta la nota en las actividades evaluativas llevadas a cabo durante las 7 sesiones. Para ello, se tendrá como ejemplo el RA (3) con su criterio de evaluación (C). Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo, que se evaluará de la siguiente manera:

RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS

RA	3	Criterio de evaluación	(C)*
ACTIVIDAD EVALUATIVA		PORCENTAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Entrega de carpeta de trabajo		30%	Rúbrica 2.
Entrega de sesión		10%	Rúbrica 2.
Asistencia y participación en clase		10%	Lista de control
Autoevaluación		10%	Respuesta escrita

Nota: RA = Resultado de aprendizaje; *El presente criterio de evaluación equivale al 60% de la nota final.

Finalmente, se expone a modo de ejemplo la calificación final simulada de cada alumno en esta unidad de trabajo, según el resultado de aprendizaje, los criterios de evaluación y la valoración del aprendizaje:

CALIFICACIÓN FINAL DEL ALUMNADO

RA	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Puntuación	%	Evaluación
1	(B) Se han valorado los componentes estructurales y funcionales de las actividades físico-deportivas en equipo.	- Examen tipo test.	7	10	0,7
3	(C) Se han integrado los contenidos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza de actividades físico-deportivas de equipo.	- Rúbrica 1. - Lista de control. - Respuesta escrita.	8,5	60	5,1
4	(D) Se ha utilizado una metodología en la práctica de actividades físico-deportivas de equipo que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos y atajando las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y/o el clima relacional apropiado.	- Examen tipo test.	9	10	0,9
5	(B) Se han determinado los aspectos técnicos y los táctico-estratégicos significativos en la evaluación del aprendizaje de las actividades físico-	-Rúbrica de los contenidos.	9	20	1,8

deportivas de equipo, en cada nivel de aprendizaje.					
Calificación total					8,5/10

Por otro lado, también para evaluar la satisfacción del alumnado con la labor docente, se puede aplicar un cuestionario (modificado de Blázquez, 2017) al finalizar la unidad de trabajo de forma anónima por parte de los alumnos.

RÚBRICA PARA EVALUAR AL DOCENTE

Indicadores	Casi siempre	Con frecuencia	En ocasiones	Pocas veces	Casi nunca
Programación					
El profesor planifica sistemáticamente su labor cotidiana	1	2	3	4	5
Los objetivos seleccionados son adecuados a las características de nuestro alumnado.	1	2	3	4	5
Los objetivos son alcanzables o se ajustan a sus necesidades e intereses.	1	2	3	4	5
Los contenidos, secuenciados y temporalización, siguen una organización en complejidad creciente.	1	2	3	4	5
Metodología					
La metodología se ajusta a las necesidades e intereses del alumnado.	1	2	3	4	5
Es válida para alcanzar los objetivos y contenidos.	1	2	3	4	5
La información es clara y precisa.	1	2	3	4	5
La motivación es adecuada para la ejecución de tareas.	1	2	3	4	5
Utiliza refuerzos positivos.	1	2	3	4	5
El profesor crea situaciones que motivan a los alumnos para aprender	1	2	3	4	5
El profesor define y comparte los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación.	1	2	3	4	5
El profesor utiliza varias formas de evaluar.	1	2	3	4	5
¿Crees que hay algo que se podría mejorar? Contesta brevemente.					

6. CONCLUSIONES

Este trabajo tuvo como objetivo diseñar una unidad de trabajo sobre baloncesto con estrategias para satisfacer las necesidades psicológicas básicas y aumentar la motivación del alumnado del Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS). En esta línea, se ha presentado una unidad de trabajo con un total de 7 sesiones, en las que empleando la gamificación se abordó el baloncesto y se tuvieron en cuenta diversas estrategias motivacionales para promover la satisfacción de las NPB, basándose en la literatura científica.

Esta unidad de trabajo buscaba impulsar la satisfacción de las NPB de autonomía, competencia, relación con los demás y novedad, utilizando estrategias motivacionales que se adapten a los contenidos y criterios de evaluación de la asignatura de "Deportes colectivos" en la modalidad de "baloncesto". En concreto, se presenta con todos los detalles posibles en este manuscrito, para que pueda ser

adaptada por otro docente a su contexto educativo y llevarse a cabo con baloncesto u otro deporte colectivo.

Por tanto, se espera que, como resultado del uso de estrategias didácticas que satisfagan las NPB en la FP pueda conducir a una mayor motivación autónoma. Este enfoque no solo incrementaría su intención de permanecer activos físicamente, sino que también podría elevar su bienestar psicológico y mejorar su rendimiento académico. Por lo tanto, al emplear estrategias didácticas centradas en estas necesidades, los docentes pueden transformar significativamente la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más profundo y preparando a los estudiantes para un compromiso duradero tanto en su vida académica como personal y deportiva.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Ahmadi, A., Noetel, M., Parker, P., Ryan, R. M., Ntoumanis, N., Reeve, J., Beauchamp, M., Dicke, T., Yeung, A., Ahmadi, M., Bartholomew, K., Chiu, T. K. F., Curran, T., Erturan, G., Flunger, B., Frederick, C., Froiland, J. M., González-Cutre, D., Haerens, L., ... Lonsdale, C. (2023). A classification system for teachers' motivational behaviors recommended in self-determination theory interventions. *Journal of Educational Psychology*, 115(8), 1158–1176. <https://doi.org/10.1037/edu0000783>
- Almagro, B. J., Conde, C., Fierro-Suero, S., Paramio-Pérez, G., Velázquez-Ahumada, N., y Sáenz-López, P. (2022). Claves para aumentar la práctica de actividad física en las adolescentes. Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva. <https://uhu.es/publicaciones/?q=librosycode=1295>
- Blázquez, D. (2020). Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias. Inde.
- Becerra-Fernández, C.A. (2022). Effect of gamification-based programs in the school physical education setting: a systematic review protocol. *Journal of Physical Education and Human Movement*, 4(2),32-39. <https://doi.org/10.24310/JPEHMjpehmjpehm.v4i215901>
- Blázquez, D. (2017). Evaluación en Educación Física. Inde.
- Borges-Silva, F., Ruiz-González, L., Salar, C., y Moreno-Murcia, J. A. (2017). Motivación, autoestima y satisfacción con la vida en mujeres practicantes de clases dirigidas en centros de fitness. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 12(34), 47-53. <https://doi.org/10.12800/ccd.v12i34.831>
- Burgueño, R., Cueto-Martín, B., Morales-Ortiz, E., y Medina-Casabón, J. (2020). Influencia de la educación deportiva sobre la respuesta motivacional del alumnado de bachillerato: Una perspectiva de género. *Retos*, 37, 546–555. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.70880>
- Camacho-Carranza, Á., y Almagro, B. J. (en prensa). Factores motivacionales, autoestima e intención de ser físicamente activo en el alumnado de Formación Profesional de modalidad deportiva. *E-Balonmano Com Journal Sports Science*.

- Carmignola, M., Eckes, A., Großmann, N., Martinek, D., Wilde, M., y Bieg, S. (2021). University students' basic psychological needs, motivation, and vitality before and during COVID-19: A self-determination theory approach. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.775804>
- Claver, F., Martínez-Aranda, L. M., Conejero, M., y Gil-Arias, A. (2020). Motivation, discipline, and academic performance in Physical Education: A holistic approach from Achievement Goal and Self-Determination Theories. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01808>
- Conde, C., Sáenz-López, P., Almagro, B. J., y Moreno-Murcia, J. A. (2015). Motivación en baloncesto. Claves para el entrenador. Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva. <https://www.uhu.es/publicaciones/?q=librosycode=939>
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*. Sevilla, 16 de julio, núm. 139. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2010/139/2>
- Diseth, Å., Danielsen, A. G., y Samdal, O. (2012). Educational Psychology: An International Journal of Experimental A path analysis of basic need support, self-efficacy, achievement goals, life satisfaction and academic achievement level among secondary school students. *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*, 3(32), 335–354. <https://doi.org/10.1080/01443410.2012.657159>
- Expósito-López, J., Romero-Díaz de la Guardia, J. J., Olmedo-Moreno, E. M., Pistón Rodríguez, M. D., y Chacón-Cuberos, R. (2021). Adaptation of the Educational Motivation Scale into a short form with multigroup analysis in a vocational training and baccalaureate setting. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.663834>
- Fernández-Espínola, C., Jorquera-Jordán, J., Paramio-Pérez, G., y Almagro, B. J. (2021). Necesidades psicológicas básicas, motivación e intención de ser físicamente activo del alumnado de Educación Física. *Journal of Sport and Health Research*, 13(3), 467-480. <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/91224>
- García-González, L. (2021). Cómo motivar en educación física: Aplicaciones prácticas para el profesorado desde la evidencia científica. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza. <https://doi.org/10.26754/uz.978-84-18321-22-1>
- González-Cutre, D. (2017). Estrategias didácticas y motivacionales en las clases de educación física desde la teoría de la autodeterminación. *E-Motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 8, 2341–1473. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i8.3268>
- González-Cutre, D., y Sicilia, Á. (2019). The importance of novelty satisfaction for multiple positive outcomes in physical education. *European Physical Education Review*, 25(3), 859–875. <https://doi.org/10.1177/1356336X18783980>
- Gonzalez-Cutre, D., Sicilia, A., Sierra, A. C., Ferriz, R., y Hagger, M. S. (2016). Understanding the need for novelty from the perspective of Self-

Determination Theory. *Personality and Individual Differences*, 102, 159–169.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.036>

Huéscar, E., Barrachina, J., y Moreno-Murcia, J. A. (2022). En búsqueda de la autonomía en educación física. Octaedro.

Kuipers, A., Kloek, G. C., y de Vries, S. I. (2021). Understanding vocational students' motivation for dietary and physical activity behaviors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 118.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18041381>

Ladwig, M. A., Vazou, S., y Ekkekakis, P. (2018). “My best memory is when I was done with It”: PE memories are associated with adult sedentary behavior. *Translational Journal of the American College of Sports Medicine*, 3(16), 119–129.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre, núm. 340, pp. 122168-122953.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 4 de mayo de 2006, núm. 106.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-7899>

Manzano-Sánchez, D., Gómez-Mármol, A., Marín, L. C., Jiménez-Parra, J. F., y Valero-Valenzuela, A. (2021). Future academic expectations and their relationship with motivation, satisfaction of psychological needs, responsibility, and school social climate: Gender and educational stage. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9).
<https://doi.org/10.3390/ijerph18094558>

Manzano-Sánchez, D., Valero-Valenzuela, A., Conde-Sánchez, A., y Chen, M. Y. (2019). Applying the personal and social responsibility model-based program: Differences according to gender between basic psychological needs, motivation, life satisfaction and intention to be physically active. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(13).
<https://doi.org/10.3390/ijerph16132326>

Martín-García, A. V. (1999). Más allá de Piaget: cognición adulta y educación. *Teoría Educativa*, 11, 127–157.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2023). Datos y Cifras. Curso Escolar 2022/2023. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:23ffe4f5-a212-4f99-aea4-dd1baac84bd4/datos-y-cifras-2022-2023-espanol.pdf>

Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm. 144, de 16 de julio de 2018, pp. 177-277. http://juntadeandalucia.es/eboja/2018/144/BOJA18-144-00101-12876-01_00140194.pdf

Orden de 28 de septiembre de 2011, por la que se regulan los módulos profesionales de formación en centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm. 206, de 20 de

noviembre de 2011, pp. 5-26.
<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/formacion-profesional-andaluza/9/-/normativas/detalle/orden-de-28-de-septiembre-de-2011-por-la-que-se-regulan-los-modulos-profesionales-de-formacion-en>

Orden de 29 de septiembre de 2010, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 202, de 29 de septiembre de 2010, pp. 7-19.
<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2010/202/boletin.202.pdf>

Piaget, J. (2008). Intellectual Evolution from Adolescence to Adulthood. *Human Development*, 51(1), 40–47. <https://doi.org/10.2307/26763966>

Leyton-Román, M., Núñez, J. L., y Jiménez-Castuera, R. (2020). The importance of supporting student autonomy in physical education classes to improve intention to be physically active. *Sustainability*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104251>

Moreno, J. A., Moreno, R., y Cervelló, E. (2007). El autoconcepto físico como predictor de la intención de ser físicamente activo. *Psicología y Salud*, 17(2), 261-267.

Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Sevilla-Sanchez, M., Dopico Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., y Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje (Gamification in Physical Education: Evaluation of impact on motivation and motor learning). *Retos*, 47, 87–95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

Valero-Valenzuela, A., Huéscar, E., Núñez, J. L., León, J., Conte, L., y Moreno-Murcia, J. A. (2021). The role of controlled motivation in the self-esteem of adolescent students in Physical Education classes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21). <https://doi.org/10.3390/ijerph182111602>

Vasconcellos, D., Parker, P. D., Hilland, T., Cinelli, R., Owen, K. B., Kapsal, N., Lee, J., Antczak, D., Ntoumanis, N., Ryan, R. M., y Lonsdale, C. (2020). Self-Determination Theory applied to Physical Education: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 112(7), 1444-1469. <https://doi.org/10.1037/edu0000420>

Vergara-Torres, A. P., Tristán, J., López-Walle, J. M., González-Gallego, A., Pappous, A. S., y Tomás, I. (2021). Quality of the physical education teacher's instruction in the perspective of Self-Determination. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.708441>

Werbach, K, y Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

8. ANEXOS

RÚBRICA 1. ASPECTOS TÉCNICO-TÁCTICOS

Criterio	Descripción	Puntuación
Integración de contenidos	Se han integrado los aspectos físicos, técnicos y táctico-estratégicos en la secuencia de tareas de enseñanza.	
Aspectos técnicos	Demostración de habilidades técnicas y destrezas específicas relacionadas con la actividad.	
Aspectos Tácticos	Aplicación de estrategias tácticas adecuadas durante la práctica de la actividad deportiva.	
Colaboración con compañeros	Contribución efectiva y colaboración con el resto de compañeros en la realización de las tareas.	
Aspectos actitudinales	Actitud positiva, compromiso y responsabilidad durante la práctica de la actividad deportiva.	

Nota: Escala de Evaluación = (1) Insuficiente: No cumple con la mayoría de los criterios y demuestra falta de habilidad, comprensión o colaboración; (2) Aceptable: Cumple parcialmente con algunos criterios, pero puede mejorar en habilidad, comprensión o colaboración; (3) Bueno: Cumple adecuadamente con la mayoría de los criterios y muestra habilidad y comprensión satisfactoria; (4) Excelente: Cumple sobresalientemente con todos los criterios y demuestra un alto nivel de habilidad, comprensión y colaboración.

RÚBRICA 2. CARPETA DE TRABAJO

Criterio	Descripción	Puntuación
Objetivos de la sesión	Claridad y adecuación en la definición de los objetivos específicos de la sesión de baloncesto.	
Planificación y Estructura	Organización y secuencia lógica de las actividades propuestas en la sesión de baloncesto.	
Contenido y Material Didáctico	Relevancia y calidad del contenido teórico y práctico relacionado con el baloncesto presentado en la sesión.	
Adaptación al Nivel de los Participantes	Consideración del nivel de habilidad y conocimiento de los estudiantes en el diseño de la sesión de baloncesto.	
Dinámica y Participación	Creatividad y variedad en las actividades propuestas, así como la participación activa de los estudiantes en la sesión de baloncesto.	
Evaluación y retroalimentación	Utilización de métodos efectivos de evaluación y retroalimentación para medir el progreso de los estudiantes y mejorar la práctica.	

Nota: Escala de Evaluación = (1) Insuficiente: No cumple con la mayoría de los criterios y demuestra falta de planificación, adaptación o dinámica en la sesión de baloncesto.; (2) Aceptable: Cumple parcialmente con algunos criterios, pero puede mejorar en la organización, adaptación o dinámica de la sesión de baloncesto.; (3) Bueno: Cumple adecuadamente con la mayoría de los criterios y muestra una entrega satisfactoria y bien estructurada de la sesión de baloncesto.; (4) Excelente: Cumple sobresalientemente con todos los criterios y demuestra una entrega excepcionalmente efectiva y bien planificada de la sesión de baloncesto.

Fecha de recepción: 3/4/2024
Fecha de aceptación: 13/6/2024