



Revista Digital de Educación Física

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

"NUNCA TE DEJES VENCER": PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA DE BALONCESTO PARA FOMENTAR EL USO DE ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN

Joseba Gómez-Jarel

Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de A
Coruña. España.

Email: naron10@hotmail.com

RESUMEN

Esta Unidad Didáctica trata sobre uno de los deportes colectivos con mayor práctica en nuestro país, destinado para el alumnado de 2º y 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria: el baloncesto. Este deporte se ha enseñado en la etapa escolar con una misma metodología en las clases de Educación Física, y lo que se busca es actualizar la metodología de enseñanza hacia este deporte desde un enfoque más innovador. Se ambientará en la película "Space Jam" del año 1996 la cual, cierta demanda aprendió a jugar a este deporte con un enfoque más emotivo. Esta propuesta didáctica se basa en la realización de 16 sesiones (8 en 2º de ESO y 8º en 4º de ESO), donde el objetivo general es aportar una serie de valores ético-sociales como el trabajo en equipo, el respeto a los demás y el respeto al reglamento entre otros. Estos valores se relacionan de forma transversal con las competencias clave y la competencia motriz que hay que conseguir en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. Como resultados previsibles hacia el desarrollo de esta propuesta didáctica es que sirva para mejorar la socialización en el grupo clase y el trabajo en equipo, además de conseguir hábitos de práctica deportiva en sus tiempos de ocio como una actividad extraescolar.

PALABRAS CLAVE:

Unidad Didáctica, Gamificación Educativa, Educación Física, Baloncesto, Space Jam.

"NEVER LEAVE YOU WIN": PROPOSAL OF A BASKETBALL DIDACTIC UNIT BASED TO PROMOTE THE USE OF GAMIFICATION ELEMENTS

ABSTRACT

This Didactic Unit deals with one of the most practiced collective sports in our country, that is intended for students in the 2nd and 4th year of Secondary School: basketball. This sport has been taught in Secondary School with the same methodology, so it's necessary to teach this sport from a more innovative approach. It will be set with the film "Space Jam" from 1996 which many people had learned to play with this emotional approach. This didactic proposal is based on the performance of 16 sessions (8 in 2nd year of Secondary School, and 8 in 4^o year of Secondary School), where the general objective is to promote a series of ethical-social values such as teamwork, respect for others and respect for the regulations, among others. These values are related in a transversal way, with the key competences and the motor competences, that must be achieved in the Secondary School stage. As predictable results towards the development of this didactic proposal, is to improve socialization in the class group and teamwork, in addition to achieve the habit of sports practice in their leisure time as an extracurricular activity.

KEYWORD

Didactic Unit, Educational Gamification, Physical Education, Basketball, Space Jam.

INTRODUCCIÓN

En esta propuesta, se pretende llevar a cabo la realización de una Unidad Didáctica (UD) de baloncesto como un contenido dentro de una Programación Anual de la asignatura de Educación Física (EF) para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). En ella, se tendrá en cuenta los elementos del currículum, fundamentales para responder al ¿qué, cómo y cuándo enseñar o evaluar? Para la realización de esta UD, se llevará a cabo, inicialmente, la utilización de elementos de una metodología de enseñanza activa como es la gamificación educativa (GE), que se desglosará en apartados posteriores. Esta idea surge en base a conclusiones de los resultados, como los que se han obtenido el artículo de Mujica Johnson (2021). En él, se analizó la percepción de la atribución causal del alumnado sobre las emociones negativas para el bienestar subjetivo durante la práctica del baloncesto en la EF, obteniendo como resultado una muestra de 18 atribuciones emocionales que incluyen el significado sobre las emociones negativas. Esto puede justificar la proposición de innovar con modelos alternativos de enseñanza para promover ese bienestar subjetivo, ya que esta metodología es muy valorada como estrategia motivacional, tanto para la motivación intrínseca como extrínseca (Díaz y Troyano, 2013; Landers y Callan, 2011; Monguillot, González, Zurita, Almirall y Guitert, 2015; Ordiz, 2017, citado en Escarvajal Rodríguez y Martín-Acosta, 2019), mostrando la consideración de llevar a cabo nuevas metodologías para la enseñanza de la EF, en las que el juego aparezca como un eje de interés en todos los ámbitos educativos (León-Díaz, Martínez-Muñoz y Santos Pastor, 2019).

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. MARCO LEGISLATIVO

A continuación, se muestran los documentos legislativos vigentes en un orden jerárquico descendente al que irá regido esta propuesta: Constitución Española de 1978; Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación; Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato; Orden ECD/65/2015, de 21 de junio, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato; Decreto 86/2015, de 25 junio, por el que se establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia; Decreto 229/2011, de 7 de diciembre, que regula la atención a la diversidad del alumnado en las escuelas de la comunidad autónoma de Galicia en las que se imparte la enseñanza establecida en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.

1.2. MARCO TEÓRICO

"Nunca te dejes vencer", proviene de una frase célebre del filósofo Séneca, de la ética estoica. Todo lo que conforma el currículum, se fundamenta a partir del contenido conceptual del saber, denominándolo valor educativo. Esto conforma la fundamentación de una UD, siendo la unidad mínima del currículum del alumnado con pleno sentido en sí misma, que contiene unidades más pequeñas que son las sesiones y su unión secuenciada (Viciano Ramírez, 2002). Estos contenidos se

desglosan en dos perspectivas: la perspectiva personal, basada principalmente en el uso de elementos de una metodología activa, la cual se enriquece de la introducción de elementos y estructuras propias del juego en contextos no lúdicos, es decir, la GE (Blázquez Sánchez, 2020; Deterding, Khaled, Nacke y Dixon, 2011, citado en Escarvajal Rodríguez y Martín-Acosta, 2019), con la intención de generar o potenciar la motivación y la pretensión de modificar conductas, comportamientos y habilidades personales (Carpena, Cataldi y Muñiz, 2012, citado en Pérez Pueyo y Hortigüela Alcalá, 2020); y la perspectiva profesional, basada en la materia que atiende al desarrollo integral del alumnado, es decir, la EF (Cagigal, 1984).

1.2.1. Perspectiva personal

Desde una perspectiva personal, se desenvuelven los contenidos actitudinales, que justifican el saber qué hacer desde la ética. La inclusión de la GE como metodología activa en el ámbito educativo es muy reciente, por lo que las revisiones de literatura son relativamente escasas (Harnary, Koivisto y Sarsa, 2014; Dicheva, Dichev, Agre y Angelova, 2015; Pascuas, Vargas y Muñoz, 2017; González, Del Río y Navarro, 2018, citado en León-Díaz et al., 2019). En 2014 se propuso como metodología óptima para contextos universitarios, según el Informe Horizon (2014, citado en Blázquez Sánchez, 2020), entendiéndola como una estrategia, un método y una técnica a la vez (Sebastiani Obrador y Campos-Rius, 2019). Y posteriormente se trasladó a la formación docente, sobre todo al área de EF (León, Martínez-Muñoz y Santos-Pastor, 2019; Escarvajal y Martín, 2019, citado en Blázquez Sánchez, 2020). Según Escarvajal Rodríguez y Martín-Acosta (2019), las primeras publicaciones llevadas o no a cabo, fueron a partir de 2015, siendo el año con el mayor número de ellas. Por tanto, su introducción en el aula puede ayudar al alumnado a ser codiseñador del proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando la práctica diaria a partir de retos con diversas oportunidades (Blázquez Sánchez, 2020), ya que cada vez más docentes e investigadores son más conscientes de sus beneficios como herramienta educativa (Escarvajal Rodríguez y Martín-Acosta, 2019).

"El cerebro humano es neoténico, es decir, nos hace mantener las características infantiles como el hecho de jugar durante toda la vida" (Bueno, 2019, citado en Blázquez Sánchez, 2020, 299). Por ello, la GE incide directamente en aspectos emocionales, motivacionales y comportamentales del alumnado (Llopis & Balaguer, 2017, citado en Flores Aguilar, 2019). Además, convierte en juego lo que en principio no lo era a fin de motivar y divertir a las personas al mismo tiempo que aprenden (Monguillot Hernando, González Arévalo, Zurita Mon, Almirall Batet y Guitert Catasús, 2015). Y también, se consolida como estrategia para motivar al alumnado hacia conductas saludables y de práctica regular de actividad física (Ibíd). Esta metodología, suele generar un alto grado de compromiso e implicación hacia la asignatura en el alumnado (Arufe Giráldez, 2019; Cortizo, Carrero, Monsalve, Velasco, Díaz & Pérez, 2011; Hanus & Fox, 2015, citado en Flores Aguilar, 2019). ya que los juegos se han ido consolidando de forma progresiva como potentes herramientas de aprendizaje para la educación (Monguillot Hernando, et al., 2015). Por tanto, para que la GE tenga éxito, debe despertar un interés del alumnado, ofreciendo recompensas que permitan implicarlos al proceso (Melchor, 2012, citado en Flores Aguilar, 2019). Esta UD será el origen del impulso a la adherencia y motivación hacia la práctica deportiva, y la educación en valores y prevención de comportamientos violentos como bien ejemplifica el artículo de Arufe Giráldez (2019).

La GE está muy relacionada con la psicología (Vázquez-Ramos, 2021), para que despierte la curiosidad del alumnado, que permita la capacidad de control y que contenga elementos de fantasía (Apostol, Zaharescu y Alexe 2013, citado en Monguillot Hernando et al., 2015). Por ello, esta UD se ambientará en una de las películas que generó un gran impacto a finales de 1996, mezclando realidad y ficción, presentada por Warner Bros y conocida como Space Jam: una película estadounidense basada en la aventura, la ciencia ficción, la comedia y la fantasía, protagonizada por Michael Jordan y los Looney Tunes. Estos dibujos animados retan a un partido de baloncesto a unos pequeños extraterrestres que querían llevarse a todos los personajes de la Warner Bros para su parque de atracciones. Si ganan los Looney Tunes se salvan y podrán seguir en la tierra, pero si ganan los extraterrestres entonces los Looney Tunes se verán obligados a trabajar en la mayor atracción del parque de atracciones de "Montaña Tontolandia" en una lejana galaxia. Esto hace que se vea necesario conectar los procesos de enseñanza con las enseñanzas actuales de la juventud, y que conlleve a la creación de un bagaje motriz amplio, transferible a su vida cotidiana y con efectos positivos para la salud (León-Díaz et al., 2019). Al ser una tendencia en educación, aun existe cierta confusión en cuanto a terminología, por lo que se ve necesario organizar, estructurar y sistematizar los elementos de la GE para facilitar el diseño de las experiencias de aprendizajes gamificados dentro del ámbito educativo (Vázquez-Ramos, 2021). Los elementos que la componen son: las dinámicas (recompensas, estatus, logros, competición, altruismo, retroalimentación o diversión); las mecánicas (niveles, avatares, misiones o retos, bienes virtuales, regalos o premios); la estética (imágenes agradables a la vista del jugador); la motivación por el desafío; problemas y meta (Kapp, 2012; Zichermann y Cunningham, 2011, citado en Valero-Valenzuela, Gregorio García, Camerino y Manzano, 2020). A pesar de esto, existen diferentes desafíos a los que se enfrenta la GE: integrar los elementos del juego dentro del aprendizaje y no de forma aislada, conjugar la evaluación formativa dentro de los planteamientos didácticos, evitar que se caiga en la máxima simplificación y convertirla solo en la entrega de insignias, puntos o niveles o clarificar la terminología que existe alrededor (Vázquez-Ramos, 2021).

Con toda lo argumentado hasta ahora, hay que tener en consideración que para crear una GE existen diversas pautas esenciales a tener en cuenta. Blázquez Sánchez (2020) las desglosa en dos fases: la fase didáctica y la fase gamificada. En la fase didáctica se analiza la población y el contexto, se define las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación, y se incorpora la evaluación formativa en el planteamiento, diseñando instrumentos adecuados para ello. Y en la fase gamificada se recurre a una buena narrativa, se crean equipos o jugadores, se divide la experiencia en etapas, niveles o misiones, se imaginan eventos especiales, se piensa en los retos, se crea un sistema de recompensas y se visualiza las clasificaciones en base a la progresión.

1.2.2. Perspectiva profesional

Desde una perspectiva profesional se desenvuelven los contenidos procedimentales, es decir, el saber hacer mediante destrezas o habilidades. Según el Decreto 86/2015, de 25 de junio, la materia de EF en la etapa escolar tendrá un carácter eminentemente práctico y vivencial. Hoy en día es muy importante que el alumnado reciba información de diferentes modalidades deportivas, abarcando un mayor rango de oportunidades en seleccionar qué es lo que quieren practicar a nivel extraescolar, aprovechado su tiempo de ocio de una manera más saludable y

divertida (Pérez Muñoz, Rodríguez Cayetano y Sánchez Muñoz, 2016), ya que en EF se utiliza el juego como una herramienta pedagógica (Vázquez-Ramos, 2021). Una EF de calidad debe ofrecer experiencias motrices auténticas, valiosas y relevantes para la vida de las personas, brindando distintas oportunidades y experiencias de aprendizaje debidamente organizadas y sistematizadas, con un objetivo claramente educativo, que transmita valores y desarrolle competencias (León-Díaz, 2019). Por tanto, hay que destacar que el alumnado al igual que el docente, valoran positivamente el uso de la GE como estrategia motivacional efectiva para el aprendizaje del alumnado en las clases de EF (Almirall, 2016, González, Zurita, Monguillot y Almirall, 2015, Monguillot, González, Zurita, Almirall y Guitert, 2015, y Quintero, Jiménez y Area, 2018, citado en Escarvajal y Martín-Acosta, 2019), haciendo que la referencia de la GE en la EF haya aumentado de forma exponencial en los últimos años (León-Díaz, 2019).

Los deportes son actualmente, la actividad física con mayor repercusión sociocultural (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre). Y con ello, se establece la elección de uno de los deportes colectivos que puede proporcionar una serie de valores ético-sociales en situaciones de colaboración y oposición, relacionándose de forma transversal con las competencias educativas a alcanzar en la etapa secundaria obligatoria: el baloncesto (Pérez Muñoz et al., 2016). Este deporte de completa actualidad, hace que una gran demanda sienta el placer de querer practicarlo, siendo uno de los deportes con más licencias federativas en el país, según el Anuario de Estadísticas Deportivas (2020). Según Montero Seoane (2010), uno de los recursos didácticos a considerar para el aprendizaje de la iniciación deportiva en el baloncesto, son las posibles estrategias de enseñanza-aprendizaje que las organiza en tres niveles: la práctica global, la situación-problema, y la práctica analítica. La organización de estos contenidos seguirá por la esencia de las situaciones-problema abarcándola como la raíz del establecimiento de una filosofía de juego, basada en determinados elementos como el tener el deseo de mejorar, marcarse objetivos, conseguir que sea divertido y mantener una actitud positiva, que provienen de la filosofía de tiro según Hopla (2013). Esta, comparte un motivo fundamental cuando un jugador está presente dentro de un criterio de selección en la etapa de formación deportiva: ser jugador de equipo.

Por tanto, la filosofía en la que se pretende ambientar la enseñanza de los contenidos de este deporte sociomotor, basado en una narrativa continua de la película, es a partir del principio de enriquecimiento del alumnado con el fin de definir los valores comunes que conformarán su código de comportamiento, es decir, en el jugador de equipo que utiliza su habilidad para encajar en un sistema que permita a un grupo realizar más cosas que las que podría realizar un individuo por sí solo (Crean y Pim, 2011). A partir de la implicación en base a los modelos de cambio y transformación, atendiendo a la investigación en el ámbito y el conocimiento profesional, lo que se busca con este deporte sociomotor es que el alumnado sea capaz de pasar por la vida haciendo el bien, sobre todo, enseñar a quien no sabe. Esto no implica exclusivamente en comprender lo que es para una persona el obtener una recompensa, ya que la satisfacción de realizarlo es más que eso. Hay que destacar que la calidad educativa no se puede medir por el interés, sino por la pasión, ya que las motivaciones externas caducan y las motivaciones internas son el núcleo del significado de la acción.

2. DESARROLLO DE LA UD: NUNCA TE DEJES VENCER

2.1. RELACIÓN CON LOS BLOQUES DE CONTENIDOS

Esta UD se desarrollará dentro de una posible programación anual de 2º curso de ESO y 4º curso de ESO. La UD estará relacionada con el Bloque de Contenidos 1: Contenidos comunes, y con el Bloque de Contenidos 4: Los juegos y las actividades deportivas. El Bloque de Contenidos 1 se trabajara de manera transversal, y el Bloque de Contenidos 4 será el contenido principal a desarrollar.

Los elementos curriculares didácticos que se presentan a continuación son: los objetivos didácticos (OD), los contenidos didácticos (CD), los criterios de evaluación didácticos (CED), los estándares de aprendizaje adaptativos (EAA) y las competencias clave. Cada elemento curricular didáctico justifica su relación con los elementos curriculares, con respecto al Decreto 86/2015, de 25 de junio.

2.1.1. Objetivos didácticos

- OD1. Aprender y aplicar las reglas básicas del baloncesto en situaciones que englobe la práctica deportiva a partir de las sesiones prácticas que las fundamentan.
- OD2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina y compromiso afectivo, que consolide el aceptar cualquier limitación, además de rechazar la discriminación de cualquier circunstancia personal o social, a partir de la participación activa, y el refuerzo de la posible resolución pacífica de conflictos en la fundamentación de las sesiones prácticas.
- OD3. Fomentar el uso de los fundamentos técnicos que sirvan para solucionar diversas situaciones jugadas en las que haya que superar al adversario.
- OD4. Conocer y practicar los conceptos básicos de los principios tácticos ofensivos y defensivos para ser capaces de jugar un partido, como aplicación de lo fundamentado en las sesiones prácticas.

2.1.2. Contenidos didácticos

- CD1.1. Fundamento técnico del tiro: el lanzamiento a canasta I/II.
- CD2.1. Fundamento técnico del pase: el pase y principios tácticos ofensivos sin oposición I/II.
- CD2.2. Fundamento técnico del pase: el pase y principios tácticos defensivos I/II.
- CD2.3. Fundamento técnico del pase: el pase y principios tácticos ofensivos con oposición I/II.
- CD3.1. Fundamento técnico del bote: el bote sin oposición I/II.
- CD3.2. Fundamento técnico del bote: el bote con oposición I/II.

Todos los contenidos acabados en "I" se impartirán en el 2º curso de ESO, y los que acaben en "II" se impartirán en el 4º curso de ESO, demostrando así la diferencia del nivel de exigencia mínima hacia los cursos a los que va destinados.

2.1.3. Criterios de evaluación didácticos

- CED1.1. Mostrar una actitud participativa y de respeto durante el desarrollo de las sesiones, independientemente del nivel de la competencia motriz, tanto propia como ajena.
- CED2.1. Recoger en un portafolios la comprensión y reflexión mediante una actitud crítica de las normas y reglas básicas del baloncesto tanto en sus principios tácticos ofensivos como defensivos, como en las sesiones prácticas diarias y en el análisis de vídeo.
- CED3.1. Demostrar un dominio práctico de los fundamentos técnicos que lleve a la consecución de realizar un circuito completo y desenvolverse en una situación técnico-táctica de equipo.

2.1.4. Estándares de aprendizaje adaptativos

- EAA1.1.1. Muestra una actitud participativa y de respeto a las normas establecidas, que favorece al desarrollo y la mejora de su nivel de ejecución, en los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas que conforman el baloncesto.
- EAA1.2.1. Muestra una actitud participativa y de respeto a las normas establecidas, que favorece a la mejora y la adaptación en la toma de decisiones, en base a los condicionantes generados por los compañeros y compañeras implicados/as, en la realización de las técnicas y habilidades específicas que conforman el baloncesto.
- EAA2.1.1. Describe y reflexiona los aspectos organizativos técnico-tácticos, en las actividades físico-deportivas de colaboración-oposición, aportando posibles soluciones que favorezcan su aplicabilidad práctica.
- EAA2.2.1. Describe y reflexiona los aspectos organizativos técnico-tácticos en las actividades físico-deportivas de colaboración-oposición, aportando posibles soluciones variadas, con su posibilidad de éxito, justificando así sus beneficios hacia su aplicabilidad práctica.
- EAA3.1.1. Demuestra su puesta en práctica de manera autónoma, a partir del desarrollo de los fundamentos técnico-tácticos en las actividades físico-deportivas de colaboración-oposición, teniendo en cuenta la toma de decisiones que condicionarán su respuesta, ante las situaciones que valoren la oportunidad de posibles soluciones aportadas.
- EAA3.2.1. Demuestra su puesta en práctica de manera autónoma, a partir del desarrollo de los fundamentos técnico-tácticos en las actividades físico-deportivas de colaboración-oposición, obteniendo situaciones ventajosas sobre el equipo contrario, anticipándose a las acciones por los condicionantes generados, y argumentando posibles estrategias o soluciones para resolver problemas motores de cada factor presente en su entorno, incluyendo el propio sujeto.

Los EAA 1.1.1.; 2.1.1. y 3.1.1. se llevarán a cabo en el 2º curso de ESO, y los EAA 1.2.1.; 2.2.1. y 3.2.1. se llevarán a cabo en el 4º curso de ESO.

2.1.5. Competencias clave

El área de EF está considerada como una de las áreas con mayor potencial para favorecer la adquisición de las competencias clave, planteando situaciones educativas en contextos reales, de interés para el alumnado y/o utilizando procedimientos transferibles (Lleixà Arribas y Sebastiani Obrador, 2016). Basándose en el artículo de Benítez Sillero (2017), esta UD trabaja por competencias por su funcionalidad, su globalidad y por ser motivante y significativo. Según el artículo 3 del Decreto 86/2015, de 25 de junio, las competencias clave del currículo por las que se trabajarán son: la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEE), la competencia de aprender a aprender (CAA), la competencia social y cívica (CSC) y la competencia comunicación lingüística (CCL). Y además la competencia específica de la materia, denominada competencia motriz (CM), la cual se le dará una importancia de carácter transversal, al igual que la CSC y la CCL, durante el curso académico.

2.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Mediante la utilización de elementos de GE como metodología principal, se pretende solventar inicialmente, las posibles carencias del uso exclusivo de las metodologías tradicionales. Esta se desglosa en el uso del origen de la enseñanza recíproca (ER) desde la perspectiva personal, y el uso del origen de la asignación de tareas (AT) desde la perspectiva profesional. Hibridando estas tres metodologías, al igual que en la propuesta de innovación educativa de Lamoneda Prieto, González-Villora y Fernández-Río (2020), muestran que se llevará a cabo una metodología activa que se centra en una meta, estando planificada y organizada en el tiempo, conocida como aprendizaje intencional (Camacho Lazarraga y Martín Barrero, 2019)

2.3. RECURSOS HUMANOS Y RECURSOS MATERIALES

Tanto los recursos humanos (RRHH) como los recursos materiales (RRMM) pueden determinar el diseño de las propuestas motrices (Lleixà Arribas y Sebastiani Obrador, 2016). Los RRMM a utilizar son: balones de baloncesto, canastas, aros, conos, y como sorpresa se utilizará un equipo de música para generar un suspense dentro de la narrativa continua que confirma el seguimiento de las sesiones de intervención. Y como RRHH se dispondrá del alumnado de 2º de ESO y 4º de ESO.

2.4. TEMPORALIZACIÓN

Está compuesta por 16 sesiones, es decir, 8 por cada curso, y se realizarán al final de la tercera evaluación. El 4 de junio de 2021, el DOGA aprueba en la Orden de 19 de mayo de 2021 el calendario escolar, donde la convocatoria extraordinaria de septiembre se adelanta a junio. Y con ello, se selecciona el mes de mayo como el ideal para su desarrollo, sobre todo para una posible recomendación de una visualización televisiva de posibles partidos, que pueden decidir campeonatos. Como bien afirma Vázquez-Ramos (2021), es necesario aclarar que una experiencia gamificada no tiene un tiempo fijo establecido, sino aproximado, para ser desarrollada y completada, ya que el grupo de participantes marcará el ritmo en función de su implicación y de las habilidades que se disponga para completar el planteamiento didáctico con éxito.

2.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, TRANSVERSALIDAD Y PLANES DE CENTRO

Siguiendo los artículos 6.1., 6.2. y 6.8. del Decreto 229/2011, de 7 de diciembre, la atención a la diversidad se regirá por principios de inclusión, promoviendo la mejora de la calidad educativa. Con el uso de elementos de la GE, se tendrá como primer punto de inflexión la apertura de sus propios beneficios para ampliar las medidas de refuerzo necesarias. En caso de que haya cierto alumnado con una lesión de corta o larga duración se podrá adaptar a esa situación. Esto llevará a una menor probabilidad de que el alumnado pierda su continuidad en la evaluación. Esta UD debe contribuir al desarrollo de las capacidades necesarias con plenos derechos en la sociedad para el alumnado. Siguiendo el artículo 4.1. del Decreto 86/2015, de 25 de junio, la comprensión oral y escrita, la educación cívica constitucional, el emprendimiento y el trabajo en equipo, serán los considerados a fomentar, en relación a las competencias clave y específicas de la asignatura, anteriormente enumeradas. Y, cada elemento transversal irá destinado a un posible plan de centro: plan lingüístico de centro, proyecto deportivo de centro y plan de convivencia de centro, respectivamente.

2.6. EVALUACIÓN

Esta heteroevaluación de carácter ordinario, prefijado al inicio de curso, estará dividida en ámbito teórico, ámbito práctico y ámbito actitudinal.

Tabla 1.
Organización de la Evaluación

Ámbito	Porcentaje general	Porcentaje/ apartado	Nombre apartado	Momento de evaluación	Instrumento de evaluación
Teórico	30%	10% 20%	Diario Análisis 1/4 de partido	Formativo y sumativo	Portafolios del alumnado
Práctico	50%	30% 20%	Retos Práctico final	Formativo y sumativo	Rúbricas
Actitudinal	20%	20%	Lista de control	Diagnóstico, formativo y sumativo	Lista de control

El ámbito teórico está compuesto por un portafolios que conforma el diario y el análisis de 1/4 de partido. El diario consiste en realizar una reflexión de la sesión vivenciada en una estructura cerrada presentada en el anexo I. Y el análisis de 1/4 de partido consiste en completar una ficha modelo scouting de 1/4 de partido seleccionado previamente por una batería ofrecida por el docente (Anexo II).

El ámbito práctico está compuesto por los retos diarios, que siguen la condición de las misiones previas al reto, y el práctico final que se compone de dos apartados: uno individual (All Star Skill) y uno grupal (All Star Game). El All Star Skill consiste en una serie continua de estaciones donde se combinan la utilización de los tres fundamentos técnicos (tiro, pase y bote). Y el All Star Game se ramifica en dos situaciones relativas: para 2º de ESO consiste en realizar durante 10 minutos a tiempo corrido dos grupos de 5 alumnos/as que conformen un partido de 3x3 con dos rotaciones (5 minutos a media pista y 5 minutos a pista completa), con un

mínimo de 3 pases antes de lanzar a canasta, un máximo de 3 botes por jugador/a en campo de ataque y rotar un/a jugador/a de cada equipo por cada canasta encestada; y para 4º de ESO consiste en realizar durante 10 minutos a tiempo corrido dos grupos de 5 alumnos/as que conformen un partido de 5x5 (5 minutos a media pista y 5 minutos a pista completa), con un mínimo de 4 pases antes de lanzar a canasta o que todo el ataque haya recibido el balón y un máximo de 2 botes por jugador/a en campo de ataque. La simbología en la que se desenvuelve la explicación del All Star Skill está recogido en el anexo III, y los instrumentos de evaluación para este ámbito están recogidos en el anexo IV.

Y por último el ámbito actitudinal está compuesto exclusivamente por una lista de control que se completará en los primeros minutos de cada sesión. Este instrumento de evaluación que tiene carácter diagnóstico, formativo y sumativo aparece recogido dentro de una ficha ad hoc individual el cual se registra el seguimiento del alumnado por parte del docente en los tres ámbitos de aplicación, estando recogido en el anexo V.

Existen cinco motivos por los que según Fernández-Río y Flores (2019, citado en Blázquez Sánchez, 2020) afirman que el portafolios es un instrumento imprescindible en toda gamificación: vertebra todo proceso de enseñanza-aprendizaje; refleja por escrito los aprendizajes adquiridos; puede incorporar reflexiones individuales de carácter emocional; puede reflejar los procesos individuales a partir de la recopilación de recompensas; y se convierte en un "embajador" de la gamificación entre iguales. Por ello, siguiendo la esencia de Blázquez Sánchez (2017), el núcleo del momento de evaluación es de tipo formativo, teniendo en cuenta los factores que causan las dificultades de aprendizaje observadas en el alumnado y que vienen condicionadas por un criterio cualitativo (diagnóstico), el cual se obtiene información sobre la actitud del alumnado y a su vez condiciona al criterio cuantitativo (sumativo), el cual se presenta en un sistema de puntuación como recompensas a corto plazo por cada apartado en su ámbito correspondiente.

Tabla 2.
Sistemas de Puntuación por Ámbito

Sistema de puntuación	Puntuación por ámbito				
	Teórico		Práctico		Actitudinal
	Diario	Partido	Reto	Examen	Ítem
Logro conseguido y ayuda	10 pts		30 pts	20 pts	
Logro conseguido	8 pts	20 pts	25 pts	15 pts	20 pts
Logro casi conseguido pero ayuda	5 pts		15 pts	10 pts	
Logro casi conseguido	3 pts	10 pts	10 pts	5 pts	
Logro sin conseguir	0 pts		0 pts	0 pts	
Positivos en observaciones					5 pts
Penalización					- 5 pts

Nota: El sistema de puntuación que conforma cada ámbito de aplicación en el desarrollo de esta propuesta, justifican el grado de logro de cada ítem que viene sustentado en las instrumentos de evaluación que se mostrarán en el apartado de anexos.

Este seguimiento conlleva a una calificación final en base a la construcción procesual de una "Carta FIFA" siguiendo los niveles adquiridos en base al sumatorio de las recompensas recolectadas durante el desarrollo de la UD. Se entregarán individualmente en el boletín final de curso, en un formato equivalente al tamaño estándar de un calendario de bolsillo.

Tabla 3.
Niveles de Calificación Final

Niveles de calificación final					
Calificación	50-59	60-69	70-79	80-89	90-100
Nivel	Bronce	Plata	Oro	Diamante	Zafiro
Carta					
	50 4ª	60 4ª	75 4ª	85 4ª	100 4ª
	NOMBRE				
	50 TIR 50 TED 50 PAS 50 DIA 50 BOT 50 ACT	60 TIR 60 TED 60 PAS 60 DIA 60 BOT 60 ACT	75 TIR 75 TED 75 PAS 75 DIA 75 BOT 75 ACT	85 TIR 85 TED 85 PAS 85 DIA 85 BOT 85 ACT	100 TIR 100 TED 100 PAS 100 DIA 100 BOT 100 ACT

En caso de que se realice una convocatoria extraordinaria, el alumnado repetirá el ámbito que necesite mejorar para superar las condiciones y alcanzar una calificación final igual o superior a 5. Pueden surgir dos posibilidades: repetir el ámbito teórico, analizando otro cuarto diferente del mismo partido analizado anteriormente; o repetir el ámbito práctico, haciendo exclusivamente el apartado individual. Si hubiera una causa de fuerza mayor la cual no pueda ser posible que realice el examen práctico, realizará entonces el examen teórico, analizando dos cuartos diferentes del mismo partido.

2.7. DESARROLLO GENERAL DE LAS SESIONES

La presentación de esta novedad, se explicará en los últimos minutos de la clase anterior a su comienzo. Y con previo aviso, se les facilitará todo el contenido y los instrumentos con los que van a ser evaluados. Esta UD incita a que el docente tenga que ser un promotor de esta novedad. Partiendo de la idea de una ficha ad hoc diseñada por Leyva (2017, citado en Sebastiani Obrador y Campos-Rius, 2019), se presenta como una propuesta general de lo que consistirá esta UD, destacando sus elementos principales que servirán para presentar como introducción.

Tabla 4.
Propuesta de Diseño de una UD para 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)																					
<p>Narrativa inicial</p> <p>Todo empieza porque un niño en las atracciones dice a su padre que se aburre. La Montaña Tontolandia necesita atracciones nuevas, y el jefe Swackhammer obliga a sus pequeños extraterrestres a traer a los Looney Tunes para ser sus trabajadores.</p> <p>Una nave espacial, entra en el mundo subterráneo de la Warner Bros, donde están los Looney Tunes, y los pequeños extraterrestres obligan a Bugs Bunny a que reúna a todos/as para llevárselos. Los personajes de la Warner dicen que tienen el derecho a defenderse, por lo que acordaron a que todo se decidirá en jugar un partido de baloncesto.</p>																					
<p>Narrativa por escena</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nº Escena</th> <th>Título de escena</th> <th>Nº Escena</th> <th>Título de escena</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Escena 1</td> <td>Presentación</td> <td>Escena 5</td> <td>Reto trampa</td> </tr> <tr> <td>Escena 2</td> <td>¡Necesitamos tu ayuda!</td> <td>Escena 6</td> <td>¡Al ataque!</td> </tr> <tr> <td>Escena 3</td> <td>Cuidemos lo nuestro</td> <td>Escena 7</td> <td>¿Tenéis miedo?</td> </tr> <tr> <td>Escena 4</td> <td>¿Un terremoto?</td> <td>Escena 8</td> <td>Prepárense para la batalla</td> </tr> </tbody> </table>		Nº Escena	Título de escena	Nº Escena	Título de escena	Escena 1	Presentación	Escena 5	Reto trampa	Escena 2	¡Necesitamos tu ayuda!	Escena 6	¡Al ataque!	Escena 3	Cuidemos lo nuestro	Escena 7	¿Tenéis miedo?	Escena 4	¿Un terremoto?	Escena 8	Prepárense para la batalla
Nº Escena	Título de escena	Nº Escena	Título de escena																		
Escena 1	Presentación	Escena 5	Reto trampa																		
Escena 2	¡Necesitamos tu ayuda!	Escena 6	¡Al ataque!																		
Escena 3	Cuidemos lo nuestro	Escena 7	¿Tenéis miedo?																		
Escena 4	¿Un terremoto?	Escena 8	Prepárense para la batalla																		
<p>Elige un personaje y evolucionalo/a</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1. Bugs Bunny</td> <td>3. Lola Bunny</td> <td>5. Piolín</td> <td>7. Corre caminos</td> <td>9. Gallo Claudio</td> </tr> <tr> <td>2. Pato Lucas</td> <td>4. Silvestre</td> <td>6. Coyote</td> <td>8. Taz</td> <td>10. Elmer</td> </tr> </tbody> </table>		1. Bugs Bunny	3. Lola Bunny	5. Piolín	7. Corre caminos	9. Gallo Claudio	2. Pato Lucas	4. Silvestre	6. Coyote	8. Taz	10. Elmer										
1. Bugs Bunny	3. Lola Bunny	5. Piolín	7. Corre caminos	9. Gallo Claudio																	
2. Pato Lucas	4. Silvestre	6. Coyote	8. Taz	10. Elmer																	
<p>Espacio</p> <p>1. Pabellón interior</p>	<p>Normas</p> <p>1. Respeto al reglamento. 2. Trabajo en equipo. 3. Ayudar si es necesario.</p>	<p>Material</p> <p>1. Balones de baloncesto 2. Canastas 3. Conos 4. Aros</p>																			
<p>Organización</p> <p>1. Individual 2. Parejas 3. Tríos 4. Cuartetos 5. Quintetos</p>	<p>Recompensas</p> <p>1. Actitud (máx. de 20 pts/item) 2. Prácticas (máx. de 30 pts/reto; 10 pts/prueba final) 3. Teóricas (máx. 10 pts/diario; 20 pts/ ¼ partido)</p>																				
<p>Niveles calificación final</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Calificación Nivel</th> <th>50-59 Bronce</th> <th>60-69 Plata</th> <th>70-79 Oro</th> <th>80-89 Diamante</th> <th>90-100 Zafiro</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Carta</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Calificación Nivel	50-59 Bronce	60-69 Plata	70-79 Oro	80-89 Diamante	90-100 Zafiro	Carta													
Calificación Nivel	50-59 Bronce	60-69 Plata	70-79 Oro	80-89 Diamante	90-100 Zafiro																
Carta																					

Cada sesión abarca el seguimiento de una narrativa compuesta por una escena por cada sesión práctica. Hay que destacar que, el alumnado en la primera sesión escogerá personaje de la lista que se ofrece, donde cabe la posibilidad de repetir dos alumnos/as el mismo personaje. Las sesiones prácticas se dividen en tres fases fundamentales: la fase de información (calentamiento), la fase de logro de objetivos (parte principal) y la fase de vuelta a la calma. Al finalizar cada sesión práctica se le recuerda al alumnado que tiene que realizar el diario y entregarlo al comienzo de la sesión práctica siguiente (excepto el día del examen práctico final). Ahí se destaca la importancia del ámbito teórico por el que se categoriza el diario, sobre todo para puntuar tanto para el ámbito teórico como para el ámbito práctico por lo realizado en cada reto. En cuanto a la descripción de las tareas, será en base a la clasificación de tareas según Famose y Torras (1992) en función de si se le da o no la información de los tres aspectos fundamentales para su descripción: el acondicionamiento del medio, la forma de ejecución y el objetivo de la tarea.

Tabla 5.
Clasificación de Las Tareas Según Famose y Torras (1992)

Aspectos relevantes	No definidas			Semidefinidas		Definidas	
	Tipo I	Tipo II	Tipo III	Tipo I	Tipo II	Tipo I	Tipo II
Acondicionamiento del medio	NO	Consigna mínima	Consigna mínima	NO	SI	SI	SI
Formas de ejecución	NO	NO	Consigna mínima	NO	NO	SI	SI
Objetivo de la tarea	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI

Para la fase de información, el alumnado tendrá la posibilidad de realizar su propio calentamiento a partir de la segunda sesión, reforzando los contenidos desarrollados hasta el momento a partir de tareas clasificadas como no definidas tipo I o tipo II. Para la fase de logro de objetivos, se conformarán dos tipos de tareas: las misiones ("tareas-tutorial") y los retos ("tarea-puntuable"). El tipo de tarea de las misiones serán generalmente definidas tipo I y los retos semidefinidas tipo I, siguiendo así dos ciclos de una misma secuencia: un reto por cuatro misiones (dos misiones con una variante por misión excepto las dos últimas sesiones). Por tanto, el acondicionamiento del medio y la forma de ejecución del reto serán igual a la misión previa, incluyendo el objetivo de la tarea el cual justifica el grado de logro del sistema de recompensas a corto plazo. En el caso de atención a la diversidad, cabe la posibilidad de manejar tareas definidas tipo II, dejando que el propio alumnado proporcione la ayuda que vea necesaria. Y por último, para la vuelta a la calma, se utilizarán principalmente tareas no definidas tipo II, justificando la recogida del material. Todas las sesiones se realizarán en el pabellón interior, cumpliendo con los cuatro objetivos didácticos, y los contenidos a desarrollar se comportarán de manera transversal desde su primer día, es decir, lo que se imparta en la sesión 1 determinará lo que se imparta en la sesión 2, y así sucesivamente. Esto abarcará en gran medida a poder llevar a cabo una mayor variedad de retos que inciten a trabajar los contenidos iniciales para un mayor refuerzo. Por tanto, se observará que del fundamento técnico del tiro, seguido del pase y el bote, se ramifican los contenidos que se realizan por sesión, construyendo así todo lo que se abarca como fin en este deporte. A continuación se presentan las tareas de cada sesión práctica llevada a cabo, y su redacción sigue la clasificación de tareas mencionada:

Tabla 6.
Sesión 1 - 2º de ESO

 Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO) 			
Nº Sesión: 1		Instalación: pabellón interior.	
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4		RRMM: balones de baloncesto, conos y aros	
Contenidos Didácticos: (B1.1.) (I)		Metodologías: GE, ER y AT.	
Narrativa-Escena 1: Presentación			
<p>Los pequeños extraterrestres no saben lo que es el baloncesto. Mientras les enseñan en vídeo, ellos se dan cuenta de que tienen un poder entre manos, y que los Looney Tunes no saben. ¡Quieren quitarles las habilidades de varios jugadores de la NBA convirtiéndose en invencibles! Necesitamos vuestra ayuda para que nos convirtáis en jugadores/as de baloncesto.</p>			
Fases	Desarrollo de las tareas		Tiempo
Información	Secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior)		10'
Momento donde el alumnado escoge el personaje y ya puede comenzar el juego. Recordar al alumnado que cuando haya logrado el reto de manera individual, levanta la mano y luego ayuda a quien no lo haya logrado.			
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	1.1. Un balón cada alumno/a, lanzar el balón hacia arriba y recogerlo en posición de lanzamiento.	1. Cada integrante tendrá que encestar 5 lanzamientos desde dentro de pintura, sea tabla o directo al aro.	35'
	1.2. Variante: igual pero dejando botar el balón antes de posicionarse para lanzar.		
	1.3. Un balón cada alumno/a, lanzar directo al aro desde cualquier lugar de pintura. Cada dos lanzamientos convertidos, dar un paso atrás hasta salirse de la pintura o fallar.		
	1.4. Variante: lanzando a tabla.		
2.1. Un balón cada alumno/a y una fila en cada taco de pintura. Realizar ciclo de pasos para entrada a canasta.	2. Cada integrante tendrá que encestar 5 lanzamientos ya sea desde dentro o fuera de pintura.		
2.2. Variante: en aro pasado.			
2.3. Un balón cada alumno/a, lanzar balón hacia arriba y lanzar desde donde se recoja dentro de pintura tras pivotar con parada en un tiempo.			
2.4. Variante: con parada en dos tiempos tras pivotar.			
Vuelta a la calma	Recogida del material		5'
Observaciones post intervención			

Nota: La "pintura" es la zona más cercana al aro que se delimita en un rectángulo.

Tabla 7.
Sesión 2 - 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)			
Nº Sesión: 2		Instalación: pabellón interior.	
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4		RRMM: balones de baloncesto y conos.	
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B2.1.) (I)		Metodologías: GE, ER y AT.	
Narrativa-Escena 2: ¡Necesitamos tu ayuda!			
Los Looney Tunes se reúnen para saber quién destaca en jugar al baloncesto, confiándose en que con un mínimo ya sería suficiente para ganar. De repente ven a los pequeños extraterrestres, convirtiéndose en los Monsters sin saber de dónde han sacado esos poderes. ¡Los Looney Tunes necesitan vuestra ayuda!			
Fases	Desarrollo de las tareas		Tiempo
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos impartidos.		10'
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	3.1. Un balón cada pareja, 2x0 en 1/4 de pista: pase bombeado desde perímetro al codo de pintura para lanzar con parada en dos tiempos. 3.2. Variante: igual pero devolviendo a pintura para lanzar a media distancia.	3. Cada integrante tendrá que encestar 2 lanzamientos: uno realizando una entrada a canasta y otro realizando una parada en dos tiempos dentro de pintura, en situación de 2x0+1 en 1/4 de pista.	35'
	3.3. Un balón cada pareja, 2x0 en 1/4 de pista: pase de pecho de perímetro a esquina y devolución para entrada a canasta. 3.4. Variante: 2x0+1: Pase de pecho de perímetro a esquina, bombeado de esquina a codo de pintura y tiro.		
	4.1. Un balón cada trío, 3x0 en 1/4 de pista, desde banda: quien saca, pasa y corta hacia canasta. Quien está en línea de fondo recibe para tiro. 4.2. Variante: Quien está en línea de fondo amaga con recibir, y quien lanza es quien corta.	4. Cada integrante tendrá que encestar 2 lanzamientos: uno realizando una entrada a canasta y otro realizando una parada en uno o dos tiempos fuera de pintura, en situación de 3x0 en 1/4 de pista.	
	4.3. Un balón cada trío, 3x0 en 1/4 de pista: quien recibe post corte, devuelve a perímetro para entrada. 4.4. Variante: con parada en uno o dos tiempos.		
Vuelta a la calma	Recogida del material		5'
Observaciones post intervención			

Tabla 8.
Sesión 3 - 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)			
Nº Sesión: 3	Instalación: pabellón interior.		
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4	RRMM: balones de baloncesto y conos.		
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B2.2.) (I)	Metodologías: GE, ER y AT.		
Narrativa-Escena 3: Cuidemos lo nuestro			
Después de aceptar la ayuda que os pide los Looney Tunes, veremos el lugar de entrenamiento, con su material y cómo usarlo, cuidarlo y compartirlo. Parece que está un poco descuidado, así que vamos a aprender cómo cuidar el material.			
Fases	Desarrollo de las tareas	Tiempo	
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos impartidos.	10'	
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	5.1. Un balón cada trío, 1x1+1 en 1/4 de pista. Un alumno/a lanza un tiro libre y dos van al rebote, utilizando la técnica defensiva. 5.2. Variante: 1x1 sin bote desde saque de fondo y la defensa puntea el tiro antes de ir al rebote.	5. Cada integrante tendrá que capturar un rebote en situación de 2x1+1.	35'
	5.3. Un balón cada cuarteto, 2x1+1 en 1/4 de pista. Un alumno/a lanza un tiro libre y el resto van a rebote. Si el ataque consigue el rebote se repite el tiro, sino se realiza un 2x2 sin bote. 5.4. Variante: quien consiga el rebote ataca 2x2 sin bote.		
	6.1. Un balón cada sexteto, 3x3 en 1/2 pista: líneas de pase defensivas en estático y luego atacar. 6.2. Variante: 3 pases y luego 3x3 sin bote.	6. Cada integrante tendrá que capturar un rebote en situación de 3x2+1.	
	6.3. Un balón cada sexteto, 3x2+1 en 1/2 pista. Un alumno/a lanza un tiro libre y el resto pelean el rebote. Si el ataque consigue el rebote se repite el tiro, sino se realiza un 3x3 sin bote. 6.4. Variante: el equipo que consiga el rebote ataca 3x3 sin bote.		
Vuelta a la calma	Recogida del material		5'
Observaciones post intervención			

Tabla 9.
Sesión 4 - 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)			
Nº Sesión: 4	Instalación: pabellón interior.		
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4	RRMM: balones de baloncesto y conos.		
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B2.3.) (I)	Metodologías: GE, ER y AT.		
Narrativa-Escena 4: ¿Un terremoto?			
Se oye un ruido raro, como si fuera un terremoto. Entran los 5 Monsters, queriendo demostrar que son invencibles. Se presentan para desmotivaros y así perdáis el partido decisivo. ¡Que no os intimiden!			
Fases	Desarrollo de las tareas	Tiempo	
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos impartidos.	10'	
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones 7.1. Un balón cada trío, 1x1+1 en 1/4 de pista: 1x1 desde saque de fondo. 7.2. Variante: desde perímetro (se permite "puerta atrás") 7.3. Un balón cada cuarteto, 2x1+1 en 1/4 de pista: pase de banda al medio y se devuelve para jugar un 2x1 con "pasar y cortar". 7.4. Variante: Quien devuelve defiende para jugar 2x2.	Retos 7. Cada integrante tendrá que capturar un rebote o realizar un pase que ayude a cualquiera de su equipo para lanzar dentro de pintura (asistencia), en situación de 2x2 en 1/4 de pista.	35'
	8.1. Un balón cada cuarteto, 2x2+1 en 1/4 de pista: pase de banda a medio y devolución para jugar 2x2 con "pasar y cortar" 8.2. Variante: incluyendo "puerta atrás"	8. Cada integrante tendrá que capturar un rebote y/o realizar una asistencia para que ayude a cualquiera de su equipo a lanzar desde dentro o fuera de pintura, en situación de 3x3 en 1/2 pista.	
	8.3. Un balón cada sexteto, 3x3 en 1/2 pista: "pasar y cortar". Mínimo 2 pases para atacar a canasta. 8.4. Variante: que todo el equipo atacante haya tocado el balón.		
Los dos primeros integrantes que puntúen en el último reto, tendrán un premio: decir su canción favorita para utilizarla en una tarea de bote. También será el momento de explicar en qué consiste el trabajo "análisis 1/4 de partido" (Anexo II)			
Vuelta a la calma	Recogida del material	5'	
Observaciones post intervención			

Nota: "pasar y cortar" es una acción táctica ofensiva la cual, se realiza un desplazamiento directo hacia canasta y el resto del equipo en pista rota posición, ocupando los espacios cercanos a un nuevo pase. Y "puerta atrás" es una acción táctica ofensiva individual, donde el atacante recibe el balón ganando la espalda de la defensa.

Tabla 10.
Sesión 5 - 2º Curso de ESO

 Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO) 			
Nº Sesión: 5		Instalación: pabellón interior.	
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4		RRMM: balones de baloncesto, conos y equipo de música.	
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B3.1.) (I)		Metodologías: GE, ER y AT.	
Narrativa – Escena 5: Reto trampa.			
<p>Los Monsters convierten a Jordan en un balón de baloncesto y no sabéis cómo frenarlos. Hacen lo que sea para desmotivaros, hasta para retaros a defender sus ataques indefendibles. ¡Uniros y venceréis la primera batalla!</p>			
Fases	Desarrollo de las tareas		Tiempo
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos impartidos.		10'
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	9.1. Un balón cada alumno/a y equipo de música: "bote zumba" con la primera canción. 9.2. Variante: "bote zumba" con la segunda canción.	9. Cada integrante tendrá que capturar un rebote o realizar una asistencia tras bote que ayude a cualquiera de su equipo para encestar desde dentro o fuera de pintura en situación de 2x2 + 1.	35'
	9.3. Un balón cada cuarteto, 2x1 + 1 en ¼ de pista, pases tras bote a una mano: de perímetro a medio, bloqueo indirecto a esquina y el del medio da asistencia tras bote. 9.4. Variante: En 2x2 + 1.		
	10.1. Un balón, 2x2 continuo con dos filas en cada banda. El ataque pasa a una de las bandas para "pasar y cortar" y jugar un 2x2. El equipo atacante realiza balance defensivo y el primero/a de cada fila ataca en transición. 10.2. Variante: con bloqueos indirectos.	10. Cada integrante tendrá que capturar un rebote y/o realizar una asistencia tras bote para que ayude a cualquiera de su equipo a encestar desde dentro o fuera de pintura en situación de 3x3.	
	10.3. Misma situación, añadiendo un atacante: 3x2 a toda pista continuo ("un 11"). 10.4. Variante: 3x3 en ½ de pista utilizando pase tras bote.		
Vuelta a la calma	Recogida del material		5'
Observaciones post intervención			

Nota: La tarea "bote zumba" consiste en botar el balón realizando o no cambios de mano en estático sincronizado al ritmo de la canción que esté sonando en una determinada situación. Y un "bloqueo indirecto" es una acción táctica ofensiva a cual, un atacante sin balón se sitúa en la trayectoria de la defensa de otro atacante sin balón.

Tabla 11.
Sesión 6 - 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)			
Nº Sesión: 6	Instalación: pabellón interior.		
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4	RRMM: balones de baloncesto y conos.		
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B3.2.) (I)	Metodologías: GE, ER y AT.		
Narrativa-Escena 6: ¡Al ataque!			
Habiendo frenado los ataques indefendibles de los Monsters, ellos vuelven a atacar, y esta vez van a por uno de vosotros. ¡Tenemos que estar más unidos que nunca para volver a frenar sus ataques!			
Fases	Desarrollo de las tareas	Tiempo	
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos impartidos.	10'	
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	11.1. Cinco balones, 3x0 en trenzas: un balón en cada esquina del campo y un balón con tres integrantes en medio campo: uno entra a canasta y dos reciben para lanzar en zona. 11.2. Variantes: contabilizar número de entradas y lanzamientos encestandos.	11. Realizar un pase o asistencia tras bote para que ayude a cualquiera de su equipo a encestar desde dentro o fuera de pintura en situación de 3x3x3.	35'
	11.3. Un balón, 3x3x3 continuo con dos filas en cada banda. Se juega a "pasar y cortar". Quien capture el rebote o robe el balón, participa en el siguiente ataque con el primer integrante de cada fila. (máximo 2 bote por alumno/a) 11.4. Variante: con bloqueos indirectos.		
	12.1. Un balón, 3x3x3 con un mínimo de 2 pases antes de atacar a canasta. 12.2. Variante: que cada integrante haya realizado un pase antes de atacar a canasta.	12. Realizar un pase o asistencia sea o no tras bote, donde todo el equipo utilice como máximo 2 botes por cada integrante antes de atacar en situación de 3x3x3.	
	12.3. Un balón, 3x3x3 con 2 botes máximo por cada integrante durante el ataque. 12.4. Variante: máximo 1 bote por cada integrante antes de atacar.		
Vuelta a la calma	Recogida del material	5'	
Observaciones post intervención			

Nota: "Zona" es el espacio que delimita fuera de pintura pero dentro de la línea de 3 puntos (6,75 metros)

Tabla 12.
Sesión 7 - 2º de ESO

 Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO) 			
Nº Sesión: 7		Instalación: pabellón interior.	
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4		RRMM: balones de baloncesto, conos y aros.	
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B3.2.) (I)		Metodologías: GE, ER y AT.	
Narrativa-Escena 8: Prepárense para la batalla.			
<p>Habéis conseguido frenar por segunda vez los ataques de los Monsters. Ahora os toca responder a la gran pregunta que antes de enfrentaros a un primer duelo. ¿No tendréis miedo, verdad? Pues, ¡juguemos a baloncesto!</p>			
Fases	Desarrollo de las tareas		Tiempo
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos dados hasta el momento.		10'
Logro de objetivos (Parte principal)	Misiones	Retos	Tiempo
	13.1. Un balón cada alumno/a, All Star Skill dividido en 4 estaciones. Cada grupo de 5 realizará 1/4 parte del circuito. Cada tres minutos se rota de estación hasta que cada grupo de alumnos/as hayan realizado el circuito completo.	13. Por parejas, uno/a realiza y otro/a ayuda. Cada integrante tendrá que realizar 2 veces el circuito completo. Se alterna la función cada vez que un integrante realiza el circuito completo.	35'
	14.1. Un balón cada sexteto, 3x3 a media pista con rotaciones y con número máximo de botes. 14.2. Variantes: con nº mínimo de pases.	14. 4x4 a media pista. La puntuación de la canasta equivale al número de pases realizados antes de lanzar. Tendrán que puntuar un mínimo de 3 puntos en total para llegar al logro sin ayuda y a 5 si es logro con ayuda.	
	14.3. Un balón cada sexteto, 3x3 a toda pista con rotaciones y nº máximo de botes. 14.4. Variante: con número mínimo de pases.		
Vuelta a la calma	Recogida del material		5'
Observaciones post intervención			

Tabla 13.
Sesión 8 - 2º de ESO

Unidad Didáctica: Nunca te dejes vencer (2º de ESO)		
Nº Sesión: 8	Instalación: pabellón interior.	
Objetivos Didácticos: OD1; OD2; OD3; OD4	RRMM: balones de baloncesto, conos y aros.	
Contenidos Didácticos: (B1.1. a B3.2.) (I)	Metodologías: GE, ER y AT.	
Narrativa-Escena 7: ¿Tenéis miedo?		
Habéis conseguido frenar por segunda vez los ataques de los Monsters. Ahora os toca responder a la gran pregunta que antes de enfrentaros a un primer duelo. ¿No tendréis miedo, verdad? Pues, ¡juguemos a baloncesto!		
Fases	Desarrollo de las tareas	Tiempo
Información	Escoger entre secuencia de calentamiento articular (tren superior y tren inferior), o repasar los contenidos dados hasta el momento.	10'
Logro de objetivos (Parte principal)	Desarrollo de las tareas	Tiempo
	1. All Star Skill	35'
	2.1. 3x3 a media pista con dos rotaciones durante 5 minutos a tiempo corrido. 2.2. 3x3 a pista completa con dos rotaciones durante 5 minutos a tiempo corrido.	
Vuelta a la calma	Recogida del material	5'
Observaciones post intervención		

3. CONCLUSIONES: VIABILIDAD DE LA UD

Como diagnóstico inicial, se presenta un análisis DAFO que observa las debilidades y fortalezas, viendo las amenazas y oportunidades que pueden aparecer previo a la intervención (Ayala García, Villa-González, Barraco-Ruiz, y Chillón, 2017), con el fin de formular estrategias de acción para su posterior mejora (Chang & Huang, 2006; Lee & Lin, 2008, citado en Altaga, Gutierrez-Braojos, y Fernández-Cano, 2018). Este DAFO presenta lo que puede ser más relevante de cara a la realidad, estando sujeto a posibles cambios en el futuro.

Tabla 14.
Análisis DAFO de la UD

Apartados de la UD	DEBILIDADES	AMENAZAS
Estrategias metodológicas	Inequidad de género de los personajes.	Posible etiqueta del alumnado al seleccionar personaje.
Temporalización	Posible distracción o falta de conducta motriz.	Dificultad de seguimiento por posibles huelgas.
Atención a la diversidad	Escasa solidaridad recíproca.	Alumnado repetidor y/o de incorporación tardía.
Transversalidad	Transferir la individualidad a la solidaridad.	Nivel de comprensión y expresión para relacionarse.
Planes de centro	Dependencia del concededor del deporte y la película.	Currículum oculto del alumnado fuera de la materia de EF.

Evaluación	Comparar calificación final con la solidaridad del alumnado.	Medir al alumnado solamente por un criterio cuantitativo.
Desarrollo general de las sesiones	Necesidad de un seguimiento estructurado en las narrativas.	Alumnado que conozca la película y priorice su propia ideología.
Apartados de la UD	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Estrategias metodológicas	Interés del alumnado por su dominio en el tema.	Mayor cercanía del alumnado con su grupo clase.
Temporalización	Momento y duración de una UD exclusiva.	Motivacional para el alumnado en base a una metodología novedosa.
Atención a la diversidad	Ayuda mutua como búsqueda del refuerzo al alumnado que lo demande.	Dar ejemplo de lo que se sabe ejecutar.
Transversalidad	Comprensión oral y escrita, educación cívica y trabajo en equipo.	Mejora de la relación interna y externa del alumnado por el enfoque motivacional.
Planes de centro	Capacidad de trabajo docente que imparte la EF.	Posibilidad de practicarlo a nivel extraescolar.
Evaluación	Premiar al que sabe y a la vez se solidariza con el grupo.	Más esfuerzo habitual y menos esfuerzo inmediato.
Desarrollo general de las sesiones	Seguir una narrativa acorde a las escenas de la película.	Construir una narrativa acorde a la puntuación diaria obtenida.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aliaga, F.M.; Gutiérrez-Braojos, C. y Fernández-Cano (2018). Las revistas de investigación en educación: Análisis DAFO. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 563-579. Recuperado de: <https://revistas.um.es/rie/article/view/312461/231441>

Anuario de Estadísticas Deportivas (2020). Recuperado de: <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:47414879-4f95-4cae-80c4-e289b3fbced9/anuario-de-estadisticas-deportivas-2020.pdf>

Arufe Giráldez, V. (2019). Fortnite EF un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis Sci J*, 5(2): 323-350. Recuperado de: <https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2019.5.2.5257>

Ayala García, I.; Villa-González, E.; Barraco-Ruiz, Y. y Chillón, P. (2017). Innovación educativa para el fomento del desplazamiento activo al instituto: análisis de la viabilidad y propuesta de intervención. *Trances*, 9(3): 493-424. Recuperado de: https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_37c3e81ec7914412921c693c4c090f85.pdf

Benítez Sillero, J.D. (2017). La diferencia entre trabajar "por" competencias y la contribución al desarrollo "de" las competencias clave en Educación Física. *Trances*,

9(4): 579-596. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6429528>

Blázquez Sánchez, D. (2017). *Cómo evaluar bien educación física. El enfoque de la evaluación formativa*. Barcelona: INDE.

Blázquez Sánchez, D. (Dir. & Ed.) (2020). *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de las competencias*. (3º ed.) Madrid: INDE.

Cagigal, J. M. (1984). ¿La educación física, ciencia? *Educación Física y Deporte*, 6(2), 49-58. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3642172>

Camacho Lazarraga, P. y Martín Barrero, A. (2019). *La enseñanza de los deportes de invasión en educación física. Una propuesta basada en el baloncesto*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.

Constitución Española (1978). *Boletín Oficial del Estado*, (311, 29 de diciembre), 29313-29424. Recuperado de:
<https://www.boe.es/buscar/pdf/1978/BOE-A-1978-31229-consolidado.pdf>

Crean, T. y Pim, R. (2011). *Entrenar baloncesto. Formar jugador con espíritu de equipo*. Badalona: Editorial Paidotribo.

Decreto 229/2011, de 7 de diciembre, que regula la atención a la diversidad del alumnado en las escuelas de la comunidad autónoma de Galicia en la que se imparte la enseñanza establecida en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. *Diario Oficial de Galicia*, (242, 21 de diciembre) 37487-37515. Recuperado de:
https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2011/20111221/AnuncioC3F1-151211-9847_es.pdf

Decreto 86/2015, de 25 de junio, por el que se establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, (120, 29 de junio), 25434-37073. Recuperado de:
https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2015/20150629/AnuncioG0164-260615-0002_es.pdf

Escarvajal Rodríguez, J.C. y Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en educación física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1): 97-109. Recuperado de:
<https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5770/5347>

Famose, J.P., Y Torras (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Editorial Paidotribo.

Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al Super Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física, *Retos*, 36, 529-534. Recuperado de:
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/67816/43957>

Hopla, D. (2013). *Baloncesto, entrenamiento del tiro*. Madrid: Editorial Tutor.

León-Díaz, O.; Martínez-Muñoz, L.F. y Santos-Pastor, M.L. (2019). Gamificación en Educación Física: Un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*; 8(1): 110-124. Recuperado de: <https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5791/5348>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Lleixà Arribas, T. y Sebastiani Obrador, E. (2016). *Competencias clave y Educación Física. ¿Cómo y para qué tenerlas en cuenta en la programación?* Barcelona: INDE.

Monguillot Hernando, M.; González Arévalo, C.; Zurita Mon, C.; Almirall Batet, L. y Guitert Catasús, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 119: 71-79. Recuperado de: <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/291497/379978>

Montero Seoane, A. (2010). *Didáctica del baloncesto*. Badalona: Editorial Paidotribo.

Mujica Johnson, F.N. (2021). Emociones negativas del alumnado de Secundaria en el aprendizaje de baloncesto en Educación Física. *Retos*, 41, 362-372. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/84395/63653>

ORDEN de 19 de mayo de 2021 por la que se aprueba el calendario escolar para el curso 2021/22 en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Galicia. Recuperado de: https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2021/20210604/AnuncioG0598-210521-0001_es.pdf

Orden ECD/65/2015, de 21 de junio, por lo que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, (25, 29 de enero), 6986-7003. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

Pérez Muñoz, S.; Rodríguez Cayetano, A. y Sánchez Muñoz, A. (2016). Baloncesto para todos: unidad didáctica de baloncesto para 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 7(39): 72-91. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5370986>

Pérez Pueyo, A. y Hortigüela Alcalá, D. (2020). ¿Y si toda innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos*, 37, 579-587. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/74176/45761>

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, (3, 3 de enero), 169-546. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

Sebastiani Obrador, E.M. y Campos-Rius, J. (Coords.) (2019). *Gamificación en Educación Física: Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. Barcelona: INDE.

Valero-Valenzuela, A.; Gregorio García, D.; Camerino, O. y Manzano D. (2020). Hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social y la gamificación en educación física. *Apunts, Educación Física y Deportes*, 141, 63-74. Recuperado de: <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/373243/468652>

Vázquez Ramos, F.J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos*, 39, 811-819. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76808/61214>

Viciana Ramírez, J. (2002). *Planificar en Educación Física*. Barcelona: INDE.

Fecha de recepción: 1/7/2021
Fecha de aceptación: 16/9/2021

5. ANEXOS

Anexo I. Estructura del diario

Nombre y apellidos:	Curso y grupo:
Nombre Looney Tunes:	Fecha:

Reflexiones personales:

- Comenta cómo te has sentido durante el desarrollo de la sesión. (Sobre todo si has tenido algún problema o dificultad en algún momento)
- ¿En qué crees que podrías mejorar transcurrida esta sesión? Justifica tu respuesta.
- Escribe lo que más te ha gustado y lo que menos. Justifica tu respuesta.
- ¿Qué crees que opinan tus compañeros/as de esta sesión?
- ¿Qué es lo que has aprendido durante la sesión?

Marca con una "X" en la siguiente tabla con respecto a tu participación en los dos retos.

Comportamiento por reto	Reto 1	Reto 2
Logro conseguido y ayuda		
Logro conseguido		
Logro casi conseguido pero ayuda		
Logro casi conseguido		
Logro sin conseguir		

En caso de haber ayudado ya sea en el reto 1 y/o en el reto 2, ¿a quién/quienes has ayudado? (di el nombre de su personaje)

Anexo II. Estructura del análisis de partido

Nombre y apellidos:

Curso y grupo:

Nombre Looney Tunes:

Fecha:

Antes del partido (3 puntos)

Para 2º de ESO

1. ¿Cuál es el número de jugadores por equipo en el campo? ¿Cuál es el número mínimo y máximo de jugadores por equipo en el banquillo? (1 punto)
2. ¿En cuántos cuartos se divide un partido? ¿en cuántos minutos se dispone cada uno? En caso de prórroga, ¿cuánto duraría ese tiempo? (2 puntos)

Para 4º de ESO

1. ¿Cuánto tiempo de posesión hay para conseguir una canasta? ¿y para pasar de campo defensivo a campo ofensivo? En caso de rebote ofensivo, el reloj de posesión vuelve a contar, ¿desde cuánto? (1 punto)
2. Dibuja dos defensas en zona. (2 puntos)

Durante el partido (6 puntos)

Nombre del partido:

Selección a analizar:

Cuarto de partido a analizar:

3. Contabilizar el número de tiros intentados y conseguidos, rebotes ofensivos y defensivos capturados de la selección y el cuarto de partido a analizar, siguiendo el ejemplo (6 puntos)

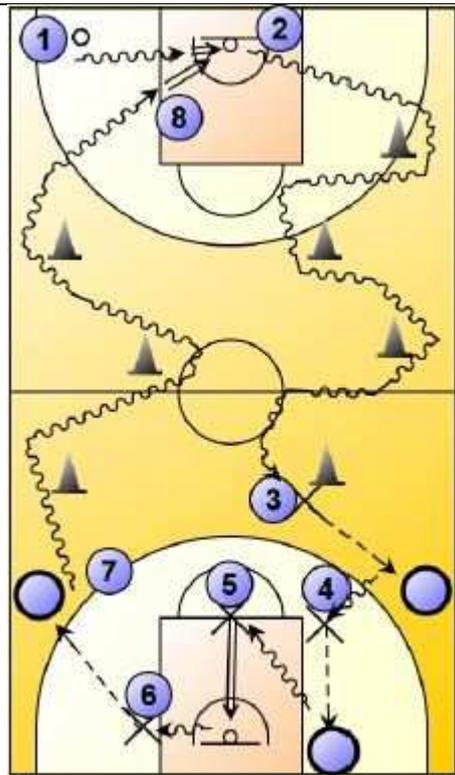
	Tiros libres	Tiros de 2 pts	Tiros de 3 pts	Rebotes defensivos	Rebotes ofensivos
	7	4	12	14	14
	7	10	15	15	14
	10	10	15	12	14
Total	2/3	2/3	1/3	3	3
Porcentaje	66,66 %	66,66 %	33,33 %		

	Tiros libres	Tiros de 2 pts	Tiros de 3 pts	Rebotes defensivos	Rebotes ofensivos
Total					
Porcentaje					

Después del partido (1 punto)

4. Habiendo realizado la tarea anterior, ¿en qué crees que el equipo debería mejorar para el siguiente cuarto/partido? Justifica tu respuesta.

Anexo III. Simbología del examen práctico final



Simbología del circuito	
Símbolo	Significado
→	Desplazamiento sin balón
~→	Desplazamiento con balón
- - - →	Pase
==>	Lanzamiento a canasta
○	Balón de baloncesto
▲	Cono para slalom
×	Lugar para pasar o lanzar
○	Aro donde hay que pasar
①	Número de estación

Nota: El All Star Skill se compone de 8 estaciones que se desenvuelven para realizar en un ciclo completo. La estación más crítica la cual, se verá necesario atender para ofrecer una mayor facilidad de cumplimiento en el desarrollo de las estaciones, es exáctamente en la estación 5: el lanzamiento a canasta. El lanzamiento será principalmente desde la línea de tiro libre (4,60 metros de distancia), pero desde ese punto de partida se dibuja un radio de 1,8 metros que abarca un posible semicírculo imaginario dentro de la zona de pintura que complementaría al otro semicírculo que se ubica fuera de la zona de pintura. Por tanto, puede haber el caso de que haya cierto alumnado que necesite lanzar desde una distancia más cercana, por lo que se podría acercarse para tener que lanzar desde una distancia mínima de 3 metros de distancia al aro, haciendo que no se salga de esa semicircunferencia que se sitúa dentro de la zona de pintura.

Anexo IV. Rúbrica para el examen práctico final

Nombre y apellidos:		Curso y grupo:		
Examen práctico (All Star Skill)				
Fundamento técnico	Excelente	Muy bien	En proceso	Puedes hacerlo mejor
Bote	Lo realiza con ambas manos, con cambios de dirección y de ritmo.	Realiza bote con ambas manos. con cambios de dirección pero a un mismo ritmo.	Realiza bote con solo una mano, y faltan algunos aspectos.	Realiza bote pero sin un control de balón estable.
Pase	Es capaz de ejecutar una diversidad de pases precisos.	Realiza una diversidad de pases pero con falta de precisión.	Realiza solo un pase con precisión.	No realiza ningún pase y se centra en el juego individual.
Tiro	Ejecuta correctamente los tiros, con/sin acierto y buena mecánica.	Ejecuta correctamente los tiros, acertando pero sin una mecánica sólida.	Ejecuta los tiros, acertando intermitentemente y sin una mecánica sólida.	Ejecuta tiros sin usar una mecánica sólida.
Entrada a canasta	Realiza adecuadamente la entrada a canasta marcando los pasos.	Realiza la entrada a canasta marcando los pasos pero apoyándose siempre en tablero.	Realiza la entrada a canasta pero sin precisión a la hora de marcar los pasos.	Realiza la entrada a canasta sin marcar los pasos.
Examen práctico (All Star Game)				
Juego en equipo (ataque)	Conoce y emplea los sistemas de juego en ataque y sabe su posición más idónea.	Conoce los sistemas de juego en ataque pero no los emplea todos, aunque tenga nociones de dónde jugar.	Conoce algún sistema de juego en ataque pero le cuesta emplearlo en la práctica, sin se ubicarse del todo en pista.	No conoce los sistemas de juego en ataque y le cuesta participar en el juego colectivo.
Juego en equipo (defensa)	Conoce y emplea los sistemas de juego en defensa y sabe el porqué.	Conoce los sistemas de juego en defensa pero no sabe el porqué.	Conoce y sabe el porqué de un sistema de juego defensivo.	No conoce ningún sistema de juego defensivo.

Nota: Se rodea con un círculo el nivel alcanzado por cada ítem.

Anexo V. Ficha ad hoc individual

Apellidos y nombre				Personaje				
				Curso y grupo				
TEÓRICO								
Diario				Análisis partido				
Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 4	
Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7						
Total diario				Total análisis partido				
TOTAL TEÓRICO				SOBRE 10				
PRÁCTICO								
Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		
Reto 1 T	Reto 2 T	Reto 3 T	Reto 4 T	Reto 5 P	Reto 6 P	Reto 7 P	Reto 8 P	
Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		
Reto 9 P	Reto 10 P	Reto 11 B	Reto 12 B	Reto 13 B	Reto 14 B	All Star Skill	All Star Grupal	
Total retos				Total práctico				
TOTAL PRÁCTICO				SOBRE 10				
ACTITUDINAL								
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8
Asistencia								
Puntualidad								
Vestimenta								
Lenguaje								
Total/sesión								
Notas								
Total				SOBRE 10				
TOTAL ACTITUDINAL				SOBRE 10				
CARTA FIFA								
Nota Final								
Tiro				Teoría				
Pase				Diario				
Bote				Actitud				

Nota: Esta ficha ad hoc suma la puntuación diaria que construye procesualmente una CARTA FIFA con los 6 ítems que conforman los 3 ámbitos de aplicación. Las siglas T, P y B en los retos del ámbito práctico conforman a los fundamentos técnicos del tiro, pase y bote respectivamente. Para puntuar en los retos correspondientes, hay que respetar la condición del reto, aunque el objetivo principal sea la sigla del fundamento técnico.