



MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE
SECUNDARIA, BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y
ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

**EL MODELO LUDOTÉCNICO PARA EL APRENDIZAJE DEL
BALONCESTO EN 1º DE LA ESO**

Presentado por:
PABLO PÉREZ LÓPEZ
Dirigido por:
JOSE LUIS GÓMEZ FERNÁNDEZ
CURSO ACADÉMICO:
2022-2023

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer el tiempo dedicado por mi tutor José Luis Gómez Fernández para llevar a buen término este TFM, ha estado dispuesto para resolver cualquier duda que le he planteado y darme los mejores consejos. Ha sido una tranquilidad saber que siempre estaba ahí.

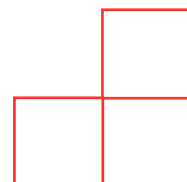
También quiero expresar mi gratitud a todos los profesores del Máster de Educación de la Universidad Europea de Valencia por su buen hacer y por facilitarnos en la medida de sus posibilidades nuestra formación.

Han sido muchos los conceptos aprendidos durante todo el Máster y especialmente con la elaboración del TFM.

No puedo olvidarme tampoco de mi tutor Raúl Bonet en el Colegio Sagrado Corazón-Carmelitas ni de todos los profesores y personal no docente del centro por su cercanía y amabilidad.

****Durante este trabajo de fin de Máster se usa el género masculino como término neutro, refiriéndose tanto a masculino como femenino en palabras como alumnos, niños, profesores, etc.

Campus de Valencia
Paseo de la Alameda, 7
46010 Valencia
universidadeuropea.com



ÍNDICE:

<i>I. INTRODUCCIÓN</i>	7
1.1.-Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM	9
<i>II. MARCO TEÓRICO</i>	11
2.1.- Motivación	12
2.2.- Modelo Ludotécnico.....	16
2.3.- Aplicación del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje del baloncesto.....	18
<i>III. OBJETIVOS</i>	25
3.1.- Objetivos Generales.....	27
3.2.- Objetivos Específicos	27
<i>IV. MÉTODOLÓGÍA</i>	29
<i>V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA</i>	33
5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.....	35
5.2.- Contextualización del centro educativo	36
5.3.- Presentación de la programación didáctica/ módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas	39
5.3.1. Secuencia de los contenidos/saberes básicos temporalización por trimestres del curso elegido.....	39
5.3.2. Competencias clave y específicas.....	39
5.3.3. Metodología utilizada.....	40
5.3.4. Evaluación.....	41
5.3.5. Utilización de las TIC.....	41
5.3.6. Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Refuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora. Niveles de inclusión educativa.....	42
5.3.7. Actividades Complementarias y Extraescolares.....	42

5.3.8. Participación en proyectos (ABP, APS) y programas interdisciplinarios. Perfil de salida.	43
5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.	44
<i>VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO PROPUESTA.....</i>	<i>53</i>
<i>VII. CONCLUSIONES.....</i>	<i>87</i>
<i>VIII LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA</i>	<i>89</i>
<i>IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	<i>91</i>
<i>X ANEXOS.....</i>	<i>97</i>
ANEXO 1: Revisión de estudios y propuestas sobre la temática.	98
ANEXO 2: Marco normativo específico de la Comunidad Valenciana.	104
ANEXO 3: Registro de observación.	105
ANEXO 4: QR de las rúbricas de autoevaluación.	106
ANEXO 5: QR de las rúbricas de coevaluación.	107
ANEXO 6: QR de la rúbrica de heteroevaluación.	108
ANEXO 7: Situación aprendizaje final:.....	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	19
Tabla 3.....	21
Tabla 4.....	24
Tabla 5.....	40
Tabla 6.....	44
Tabla 7.....	47
Tabla 8.....	47
Tabla 9.....	48
Tabla 10.....	105

ÍNDICE DE ABREVIATURAS:

T.F.M.: Trabajo fin de Máster.

E.S.O.: Educación Secundaria Obligatoria.

R.A.E.: Real Academia Española.

E.P.: Educación Primaria.

R.R.I.: Reglamento de Régimen Interior.

U.D.: Unidad Didáctica.

P.G.A.: Programación General anual.

T.I.C.: Tecnologías de la información y comunicación.

Art.: Artículo.

LOMLOE: Ley Orgánica de modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOE).

LOMCE: Ley Orgánica para la mejora de la Calidad Educativa.

CCL: Competencia en comunicación lingüística.

CP: Competencia plurilingüe.

STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

CD: Competencia digital.

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CC: Competencia ciudadana.

CE: Competencia emprendedora.

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales.

RESUMEN

Este trabajo de fin de Máster, (en adelante TFM): “El Modelo Ludotécnico para el aprendizaje del baloncesto en 1º de la ESO” trata sobre cómo puedo aumentar la motivación, el gusto y el disfrute por la actividad física de los alumnos, partiendo de un deporte colectivo como el baloncesto (en el que la enseñanza del mismo es mayoritariamente tradicional) utilizando un modelo que se creó para un deporte individual, el atletismo.

Este modelo fue creado por Valero-Valenzuela y Conde (2003) para desarrollar la técnica en el atletismo, pero ha habido experiencias donde se ha aplicado este modelo en otros deportes y entre ellos el baloncesto: “Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física” de Ángel David Rubio Castillo y Alberto Gómez Mármol (2016) Este fue el detonante para que me pusiera manos a la obra con este TFM y este tema.

Es interesante implementar este modelo en otros deportes y espero que sea un reto abordable.

Para la evaluación del TFM tendré en cuenta la consecución del objetivo principal del mismo: la realización de la unidad didáctica de baloncesto para 1º de ESO utilizando esta metodología.

Palabras clave: motivación, modelo ludotécnico, baloncesto, unidad didáctica.

ABSTRACT

This Master's thesis, (hereinafter TFM): "The Ludotechnical Model for learning basketball in 1st of ESO" deals with how I can increase the motivation, liking and enjoyment of physical activity in students, starting from of a collective sport such as basketball (in which the teaching of the same is mainly traditional) using a model that was created for an individual sport, athletics.

This model was created by Valero-Valenzuela and Conde (2003) to develop technique in athletics, but there have been experiences where this model has been applied to other sports, including basketball: "Effects of the Ludotechnical Model on technical learning, competence and motivation in the teaching of basketball in Physical Education" by Ángel David Rubio Castillo and Alberto Gómez Mármol (2016). This was the trigger for me to get down to work with this TFM and this topic.

It is interesting to implement this model in other sports and I hope it will be a manageable challenge.

For the evaluation of the TFM I will take into account the achievement of its main objective: the realization of the basketball didactic unit for 1st ESO using this methodology.

Keywords: motivation, ludotechnical model, basketball, didactic unit

I. INTRODUCCIÓN

1.1.-Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM

Son muchos los beneficios que aporta la realización de actividades físico deportivas. Entre todas ellas podemos destacar el aumento del rendimiento académico, la reducción de la ansiedad, la mejora de la postura corporal y también favorece la aparición de hábitos saludables: higiene, ejercicio, alimentación y descanso y un larguísimo etc.

Pero pese a ello ha ido en aumento el abandono de las mismas.

Actualmente, es una realidad, la falta de motivación hacia la práctica deportiva, tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Aunque es un seguro de vida para todas las personas y en especial para los alumnos, que en lo primero que tienen que ser competentes es en cuidar su cuerpo y su salud.

Por lo que la pregunta de cuáles son las razones de dicho abandono tiene mucha relevancia sobre todo para buscar soluciones.

Con este TFM hemos realizado la fundamentación teórica a través de distintos artículos (Anexo1) para dar respuesta a la consabida pregunta y poder aumentar la motivación de los alumnos hacia la actividad física.

Según Antonio Joaquín García Vélez y José Francisco Jiménez Parra (2022), uno de los factores más importantes que los alumnos tienen en cuenta para valorar la Educación Física es la figura del docente y su actuación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cervelló& Santos-Rosa, 2000 al.2019).

Y en el mismo artículo “Factores que influyen en la percepción del alumnado sobre la importancia de la educación física” (2022) concluye que dentro de los planteamientos de los profesores debe utilizarse una metodología y unas actividades que fomenten la percepción de competencia, motivación y de pertenencia al grupo entre el alumnado.

En otro artículo “¿Y si toda innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas” de Ángel Pérez Pueyo y David Hortigüela Alcalá (2020), nos cuestionan ¿Por qué cuando un alumno no hace lo que le pedimos decimos que le falta motivación? ¿Acaso no podría ocurrir que simplemente nuestra propuesta no se la genera?

De la lectura de este último artículo se deduce que la solución a la falta de motivación se encuentre en un cambio metodológico que nos lleve a modelos pedagógicos (Fernández Rio, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo&Aznar, 2016, Fernández-Rio, Hortigüela, Pérez-Pueyo,

2018) que han comprobado que los resultados son más favorables cuando el profesor domina el modelo y las variables.

En el artículo “Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física” de Ángel David Rubio Castillo y Alberto Gómez Mármol (2016), se conjugan las conclusiones de los artículos anteriores: un nuevo modelo pedagógico que fomente la competencia, la motivación en un deporte colectivo, baloncesto, y que se haya comprobado. Solo faltaba que el profesor dominará el modelo y lo plasmará en una unidad didáctica. Todo un reto a conseguir.

Ésta es la razón de que este artículo tenga un papel decisivo en este TFM y justifique el tema.

El objetivo principal de este TFM es elaborar una unidad didáctica (en adelante U.D.) sobre el baloncesto a través del Modelo Ludotécnico con el fin de aumentar en los alumnos de primero de la ESO, el bagaje motriz y que tengan una experiencia positiva respecto a la práctica deportiva.

Un alumno que se divierte en clase es un alumno que está intrínsecamente motivado, lo que supone una mayor participación de las actividades de educación física y que seguirá practicando en el futuro.

La finalidad es conseguir la adherencia a la actividad física para fomentar estilos de vidas saludables y de bienestar como así lo requieren los retos del siglo XXI.

¿Por qué el baloncesto? porque el baloncesto es uno de los deportes colectivos más populares, con el que se pueden adquirir responsabilidades individuales en bien de un equipo.

Es fácil aprender a jugar, las reglas son sencillas y no se necesita un equipamiento especial.

Además de potenciar el desarrollo motor desarrolla valores como el esfuerzo y perseverancia.

II. MARCO TEÓRICO

2.1.- Motivación

El término motivación es un concepto muy amplio que pocas veces se concreta. Bueno(1998) expone que hay una serie de conceptos afines que contribuyen a entender qué es la motivación tales como incentivo, refuerzo, castigo, motivo, interés, impulso, curiosidad, necesidad, instinto, o fuerza interior, etc.

Concretando un poco más, según el diccionario de Real Academia Española (RAE) motivación significa:

- f. Acción y efecto de motivar.
- f. motivo (causa).
- f. Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

Siguiendo a Reeve (1994), conocemos que la motivación puede ser intrínseca (interna) o extrínseca (externa) dependiendo de donde se origine la fuerza que impulsa al individuo.

Con lo que podemos concluir que en términos generales la motivación hace referencia:

- A un factor interno que nos activa a realizar una acción.
- A un componente o circunstancia externa que provoca una actividad.
- A los efectos de los dos en nuestra conducta.

Con estas variables tenemos tantos tipos de motivación como personas hay.

Está claro que cuando la motivación es intrínseca la actividad que quieres realizar es producto de estímulos internos y además tiene una relación directa con la autosatisfacción personal, autoconcepto, autoestima y autorrealización.

Por el contrario, cuando una persona tiene una motivación extrínseca para realizar o alcanzar alguna meta, los estímulos que la mueven no tienen nada que ver con la tarea, sino que tienen otro tipo de connotaciones que pueden ser desde sociales hasta económicas, etc.

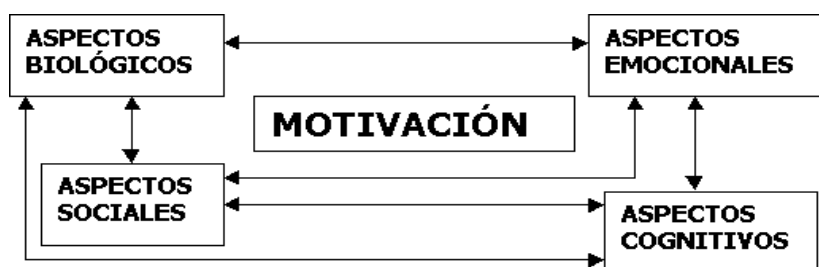
Aunque un tipo de motivación no excluye a la otra pueden darse juntas.

Los sujetos sin motivación no tienen intención de actuar y no están ni intrínseca ni extrínsecamente motivados. (Ryan y Deci, 2000).

En la motivación necesaria para realizar actividades físico-deportivas, las razones que mueven a un sujeto a involucrarse son, según Antón (1997), muy diversas como, por ejemplo, la búsqueda de recompensas, éxito personal, liberación de energía vital, tener relaciones sociales, etc.

Figura. 1.

Variables relacionadas con la motivación.



Fuente: *Escartí y Cervelló, 1994.*

La teoría de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan (1985) es la más utilizada para explicar la adherencia a la práctica deportiva, ya que pone de manifiesto la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación.

Esta teoría analiza el grado en que las conductas humanas son voluntarias o autodeterminadas y defiende que, para conseguir estas conductas, las personas tenemos que sentirnos competentes, autónomas y relacionarnos con los demás.

Según López y Márquez, 2001; Salguero y et al., (2003), los deportistas que están intrínsecamente motivados participan en su deporte debido a los sentimientos de diversión, interés y satisfacción que son inherentes a la actividad.

Por el contrario, los deportistas que están extrínsecamente motivados realizan su actividad por las consecuencias de las mismas, consecuencias que están separadas de dicha actividad, ya que esta no se percibe como reforzante por ella misma.

El paso más importante en el proceso de creación de un hábito recae en generar actitudes positivas hacia la práctica. Si la práctica de ejercicio físico realizada genera una mayor sensación de bienestar puede contribuir a que se formen actitudes positivas hacia la actividad física, lo que puede afianzar los hábitos de práctica de ejercicio físico.

Por el contrario, las actitudes negativas hacia la actividad física, provocan la ausencia de práctica de ejercicio físico, lo que genera un peor estado general de salud y bienestar (Sánchez Bañuelos, 1996).

Lo que plantea el autor tiene mucho que ver con la teoría del aprendizaje por condicionamiento clásico de Pávlov, pues toda conducta que genera una sensación placentera lleva a seguir practicándola.

Si lo que se produce es malestar, o falta de emociones positivas lo que ocasiona es el abandono de la práctica deportiva.

La continuidad o no dependerá si se prioriza el proceso o el resultado.

Lo ideal es que fuera el proceso, porque lo esencial aquí es la actividad y no otros aspectos como, por ejemplo, el premio, el reconocimiento del éxito, etc.

Si tras pasamos estas evidencias al ámbito escolar donde todavía hoy sigue vigente la afirmación “la motivación es una de las preocupaciones más graves que tienen los profesores principiantes” (Gallego, 1990, p.175) aunque habría que añadir que hoy es una preocupación de todos los docentes.

La Comisión Europea Comisión (EACEA/Eurydice, 2013) indica que hasta un 80% de los alumnos de edad escolar realizan actividades físico-deportivas exclusivamente en su centro educativo. Esta razón ya es más que suficiente para plantearnos que el objetivo principal como docentes es saber despertar el interés y encontrar los motivos individuales que lleven a cada alumno a realizar de forma competente e intencionada la práctica deportiva en las clases de Educación Física por lo menos y participen en las mismas por diversión, por placer y disfrute mientras desarrollan habilidades motrices para conseguir en ellos la adherencia a la actividad física.

Por lo que en el proceso de enseñanza los profesores tenemos un papel muy importante para fomentar el interés de los alumnos, si nuestras clases les proporcionan experiencias positivas como está demostrado por distintos estudios, entre ellos el de González-Cutre, Sicilia, Beas-Jiménez y Hagger (2014) se conseguirá el objetivo principal de la asignatura: promoción de la práctica de actividad física en el alumnado.

Muy significativa es la tabla que a continuación se expone sobre estrategias motivacionales aplicadas al aula de educación física que David González –Cutre (2017) propone partiendo de trabajos anteriores.

Tabla 1.

Estrategias motivacionales aplicadas al aula de educación física, modificada de la de David González-Cutre (2017).

Necesidades Psicológicas	Estrategias
Competencias.	1. Proporcionar suficiente tiempo
	2. Actividades novedosas
	3. Reglas para que todos sean participes
	4. Importancia del esfuerzo y la superación personal
	5. Reconocer el progreso individual
	6. Feedback positivo
	7. Convencer de que se puede mejorar
	8. Utilizar la música
	9. Objetivos a corto plazo y adaptados
	10. Implicar en las demostraciones
	11. Evitar agrupar según la competencia
Autonomía.	12. Dar posibilidad de elección
	13. Explicar los objetivos didácticos
	14. No crear dependencia de las recompensas
	15. Estilos participativos
	16. Estilos cognitivos y creativos
Relación entre alumnos.	17. Fomentar la interacción
	18. Agrupaciones flexibles y heterogéneas
	19. Evitar la rivalidad y desarrollar autocontrol
Relación profesor-alumno.	20. Clima de preocupación e inteligencia emocional
	21. Pasión
	22. Importancia de cada sesión

Fuente: *David González-Cutre, 2017.*

Sin olvidar que el grado de motivación varía según la tarea y teniendo en cuenta que cada persona es única, por lo tanto, la motivación también tiene un carácter individual.

2.2.- Modelo Ludotécnico.

El autor del Modelo Ludotécnico es Valero-Valenzuela y Conde (2003) Se fundamenta en las siguientes teorías:

- La teoría del Condicionamiento operante de Skinner donde el modelado, la ejemplificación, la práctica, el feedback y el refuerzo son los procedimientos que hay que aplicar para conseguir una conducta deseable.
- El Aprendizaje Constructivista que busca que el aprendizaje se construya partiendo de los conocimientos previos para conseguir los nuevos.
- El Aprendizaje Social, según Bandura aprendemos por observación e imitación de conductas al estar en contacto con otras personas.

El fin es desarrollar las habilidades técnicas comprendiendo lo que se hace, ya que desde la puesta en práctica de otros modelos como el de la Enseñanza Comprensiva de los Juegos Deportivos (Barba-Martín et al., 2020, Werner et al., 1996) y la iniciación deportiva mediante la Educación Deportiva (Guijarro et al., 2020; Siedentop, 1994) donde no solo se aprende el gesto técnico sino que hay otros procesos que requieren de la implicación del alumno en las clases de Educación Física como es la responsabilidad, capacidades cognitivas, etc. ya que se observa una mayor eficacia.

Es un modelo con el que se pretende enseñar las diferentes disciplinas atléticas intentando mejorar en los alumnos no solo la técnica sino adquirir y comprender los conocimientos y fomentar las relaciones sociales a través del trabajo en equipo, convirtiéndolos en mejores personas.

Según distintos estudios publicados, las modalidades que han sido abordadas desde el Modelo Ludotécnico para su enseñanza en educación primaria (E.P.) y/o secundaria (E.S.O.) son: marcha atlética, salto de altura y lanzamiento de peso, salto de longitud, carreras de relevos, lanzamientos... (Valero y Conde, 2003). Son todas disciplinas individuales, pero por las características del modelo se cree que se puede extrapolar a otros deportes tanto individuales como colectivos.

En el campo de baloncesto, hay un estudio "Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física" de Ángel David Rubio Castillo y Alberto Gómez Mármol. (2016). El objetivo de este estudio es analizar el efecto del Modelo Ludotécnico sobre el aprendizaje técnico, la competencia y la motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física frente a la metodología tradicional en el ámbito de educación secundaria.

En él se confirmó que el Modelo Ludotécnico influye de modo muy positivo en la variable del aprendizaje técnico, porque busca la adquisición de unos patrones de movimiento técnicos, desde una implicación cognitiva por parte del alumno y dentro de un entorno lúdico que fomente la socialización para desarrollar la formación integral.

Es decir, el alumno consigue un aprendizaje técnico óptimo teniendo en cuenta la etapa educativa en la que se encuentra en un menor número de sesiones. Lo que necesita más tiempo son la competencia y la motivación para lo que los autores recomiendan un programa de intervención de tres meses.

E incluso se llegó a la conclusión que la utilización de este modelo podría ir más allá del ámbito educativo siendo recomendada su utilización en la iniciación de deportes de ámbito federativo.

Anteriormente, la técnica se adquiría reproduciendo modelos y esto solo favorecía a los alumnos que tenían una mayor condición física y coordinación lo que provocaba el abandono del deporte del resto.

En cambio, este modelo es un modelo inclusivo que favorece la participación de todos los participantes sin tener en cuenta su habilidad motora, sino que pretende crear un clima lúdico y motivante

Dentro de las características del modelo está:

- 1- La descomposición de los gestos deportivos en fases y elementos técnicos.
- 2- La estructura de la sesión que se divide en cuatro partes consecutivas: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales, y reflexión y puesta en común.
- 3- Estrategias metodológicas para el desarrollo del Modelo Ludotécnico.

En cuanto a la evaluación se tiene en cuenta las decisiones del profesor que a través de listas de observación se evalúan las distintas actuaciones que se realizan por sesión o por semanas.

Se realiza la evaluación de los alumnos desde tres aspectos distintos:

- a) Registro de observación respecto a lo que se espera de ellos.
- b) Registro de observación para la valoración cualitativa del gesto técnico.

También se pueden valorar los conocimientos teóricos a través de un cuestionario.

- c) Con una escala denominada “diversión con la práctica” se puede valorar el grado de diversión y disfrute con este modelo.

Por último resaltar que al realizar juegos para aprender por partes es un modelo muy favorable para la iniciación deportiva y para que todos participen aunque tengan menos capacidades motrices, como así lo acredita el artículo de González Espinosa, S. et al (2017) “Diferencias en el aprendizaje según el método de enseñanza aprendizaje en el baloncesto” donde se recomienda a los profesores y entrenadores de alumnos en edad escolar el uso de una metodología basada en juegos para una mejora de la calidad de la enseñanza.

El que suma aspectos reflexivos con aspectos lúdicos es clave para el aprendizaje.

2.3.- Aplicación del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje del baloncesto

El Modelo Ludotécnico según Valero-Valenzuela (2023) es un modelo muy favorable para conseguir los objetivos de la iniciación deportiva como la satisfacción con la práctica deportiva y la intención de seguir siendo físicamente activo, logrando las habilidades técnicas y mejorando los patrones de movimiento de las distintas acciones motoras comprendiendo lo qué se hace y porqué se hace.

No se valora el resultado final sino el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios, es decir se potencia el “fair play” o juego limpio tan necesario en una sociedad donde hasta en los partidos de deporte base se fomenta la competitividad y el ganar a cualquier precio por encima de la formación.

Este modelo tiene otra ventaja añadida que es la de poder graduar la dificultad de las propuestas ludotécnicas en función de las cuñas técnicas y de las fases del gesto en las que se hace hincapié entendiendo por cuña técnica cada uno de los pasos para conseguirlas distintas fases de los gestos técnicos de las distintas disciplinas.

Tres son los niveles que se establecen: básico, intermedio y avanzado, que vienen determinados por:

Tabla 2.

Modelo de enseñanza Ludotécnica. Niveles de dificultad.

Nivel	Fase	Propuestas Ludotécnicas
Básico	Solo sobre una fase del gesto	Todas trabajan una cuña técnica
Intermedio	Solo sobre una fase del gesto	En cada propuesta se trabaja una cuña y la suma de todas las propuestas se plantean las tres cuñas de la misma fase.
Avanzado	Una sola fase por sesión	Se trabajan todas las cuñas técnicas.

Fuente: *Elaboración propia extraído de Valero & Gómez-Mármol, 2013b.*

La enseñanza del baloncesto en los primeros niveles, es decir a partir de tercero de Educación Primaria, tiene que comenzar con el nivel básico de dificultad donde se incorporará través de juegos predeportivos las distintas cuñas técnicas de cada gesto para fomentar la pasión por el deporte y aprender a jugar en equipo. Lo importante es que se divierta haciendo deporte.

No se puede comenzar por los gestos técnicos, hay que trabajar las habilidades básicas previamente a través del juego para conseguir la realización de las distintas acciones y que se produzca el aprendizaje.

La técnica en deportes colectivos, como es el caso del baloncesto, se define como “una ejecución del movimiento adaptado a las condiciones de la situación de juego y al tipo somático del jugador de la forma más funcional y económica posible para la realización del objetivo del juego”. (López-Barrajón y Patiño, 1998, p. 38.)

El baloncesto es un deporte donde se dan distintas y muy variadas situaciones que no se pueden regular constantemente, porque la táctica y las estrategias se consiguen a la par que la técnica cuando se percibe la situación, se analiza y se elige el fundamento técnico que mejor le parece al jugador y lo ejecuta. Tienen que aprender a “leer” las distintas situaciones y tomar la decisión para la resolución del problema que se le plantea en la cancha.

Hay que tratar que el alumnado aprenda lo que sea útil y vean cuándo y cómo se puede aplicar, es aquí donde se observa que a través de este Modelo Ludotécnico se desarrolla el dominio físico,

cognitivo, emocional y social, porque el baloncesto no es solo gestos técnicos, sino que hay que comprender el por qué y para qué se hacen sabiendo que es un deporte colectivo.

En la enseñanza del baloncesto en las primeras experiencias de juego de este deporte, se tendrá en cuenta los elementos básicos de la propuesta pedagógica de Valero & Manzano (2021) para el atletismo como es:

1º Descomposición de los gestos deportivos en fases /acciones y elementostécnicos.

Con el baloncesto debemos desarrollar en los alumnos habilidades motrices básicas como son: habilidades de desplazamiento, de lanzamiento y recepción y de giros y equilibrios. Estas habilidades las conseguiremos al interiorizar y automatizar los principales gestos técnicos en baloncesto que son: posición básica, agarre del balón, el bote, el pase, la recepción del balón, lanzamiento o tiro, las paradas, el pivote y también hay otras dos acciones que tienen importancia como son la interceptación y el rebote.

Es importante tener una buena base del aprendizaje de las acciones técnicas porque una vez aprendidas no hace falta pensar, sino que en una situación real están automatizadas y se realizan con seguridad, intensidad y precisión.

El modelo tradicional pone el acento en la reproducción del gesto dando lugar a alumnos técnicamente preparados, pero sin saber tomar decisiones en un partido, por el contrario, los métodos que priorizan la táctica si saben resolver, pero realizan los fundamentos técnicos de manera torpe e imprecisa.

En baloncesto, es aconsejable aprender los gestos técnicos de forma flexible es decir teniendo en cuenta las distintas situaciones de juego y automatizarlos.

Igual que Valero descompuso la prueba de vallas en acciones y elementos técnicos, cada uno de los gestos técnicos del baloncesto se pueden descomponer para la enseñanza-aprendizaje del mismo, como a continuación se muestra, tomando como ejemplo el bote.

Tabla 3.

Descomposición del gesto técnico: el bote.

Gesto técnico	Fases	Elementos técnicos	Posiciones
BOTE	1° Cómo botar el balón.	- Posición del cuerpo	- Posición de triple amenaza. - Espalda recta. - Cabeza alta.
		- Control del balón	- Controlar con los dedos. - Muñeca flexionada. - No mirar el balón.
		- Bote bajo	- No botar por encima de la cadera. -Ambas manos.
	2° Cómo desplazarte botando.	- Proteger el balón.	- Botar el balón en el lado más alejado del defensa. - Eleva el brazo contrario - Si cambias de mano, cambia también el brazo.
		- Mantener la vista al frente	- No mirar el balón al botar. - Ver lo que ocurre alrededor. - Reacciona respecto al contexto.
		- Comprender en qué situación utilizar el bote.	- Botar para superar a tu defensor. - Botar hacía un compañero. - Botar para entrar a canasta

Fuente: *Elaboración propia.*

Aunque hay que tener en cuenta los siguientes criterios:

- No es muy recomendable desglosar los gestos en exceso para que no pierdan el significado.
- Se aprende haciendo “learning doing”, es decir practicando.
- Alternar situaciones de aprendizaje: mecanización, repetición, formas jugadas, etc. que favorezcan la diversión.
- Y sobre todo hay que respetar el ritmo de los participantes.

2º Las reglas de las 4 “P”

La estructura de cada una de las sesiones será la siguiente:

- **Pregunta desafío:** donde tenemos que diferenciar desde la detección de las ideas previas, pasando por la detección de la técnica, la ejemplificación del gesto técnico hasta la pregunta desafío.
- **Propuestas ludotécnicas:** son juegos modificados o formas jugadas con las que los alumnos aprenden jugando. En estos juegos se introduce una regla técnica del deporte a aprender.
- **Propuestas globales:** son juegos donde tiene lugar la ejecución global del movimiento que se ha trabajado.
- **Puesta en común** es donde los alumnos deben valorar la sesión y responder a la pregunta propuesta al inicio de la sesión, solos o con ayuda del profesor.

3º Estrategias Metodológicas

El profesor debe tener en cuenta una serie de acciones que desarrollen el Modelo Ludotécnico en cada una de sus fases a través de estrategias metodológicas:

- En las preguntas desafío con las que se busca interesar a los alumnos, creando un problema para que busquen la solución durante la práctica deportiva e incluso la ejecución de la habilidad técnica que se quiere enseñar.

Las preguntas desafío tienen que tener cuatro características:

- Tienen que estar relacionada con los elementos técnicos que queremos enseñar.
- Debe ser una pregunta a la que los alumnos deben encontrar la solución porque el profesor de manera consciente, no la ha explicitado.
- La solución se encuentra en la sesión y la propia práctica.
- El profesor puede dejar que los alumnos manifiesten sus respuestas sin

confirmar la solución.

En la fase de las propuestas ludotécnicas se debe considerar:

- Un elevado nivel de compromiso motor. El alumno debe involucrarse activamente.
- Incluir una regla técnica, para que consiguiendo el objetivo del juego se consiga la regla técnica.
- Dar suficientes oportunidades a los alumnos para que interioricen el gesto técnico.
- El componente lúdico donde se generen interacciones entre los alumnos.

En las propuestas globales, las características son:

- Ejecutar el gesto técnico en su totalidad.
- Realizar una competición: un partido de baloncesto.

En la última fase de reflexión y puesta en común las tareas a realizar son:

- Reunir de nuevo al grupo y repasar el gesto técnico trabajado.
- Valorar las actividades realizadas para tener en cuenta las propuestas de mejora.
- Dar respuesta a la pregunta desafío.
- Escuchar sugerencias y comentarios.

4º Evaluación

Muy interesante es uno de los aspectos de la evaluación denominada “diversión con lapráctica” para valorar el grado de diversión y disfrute de las sesiones. Para lo que teniendo en cuenta la realizada por de Valero-Valenzuela y Manzano-Sánchez (2021) he elaborado una rúbrica de diversión con la práctica del baloncesto.

Tabla 4.

Diversión con la práctica.

	0	1	2	3	4
Me suelo divertir cuando juego al baloncesto	Nunca me divierto	Me divierto poco	Me divierto a veces	Generalmente me divierto	Siempre me divierto
Encuentro interesante jugar al baloncesto	Nunca lo encuentro interesante	Lo encuentro poco interesante	A veces lo encuentro interesante	Generalmente lo encuentro interesante	Siempre lo encuentro interesante
Me aburro cuando juego al baloncesto	Nunca me aburro	Me aburro poco	A veces me aburro	Generalmente me aburro	Siempre me aburro
Me motiva jugar al baloncesto	Nunca me motiva	Me motiva poco	A veces me motiva	Generalmente me motiva	Siempre me motiva

Fuente: *Elaboración propia adaptada de la de Valero-Valenzuela & Manzano-Sánchez, 2021.*

III. OBJETIVOS

Los objetivos a conseguir en la elaboración de este TFM son:

3.1.- Objetivos Generales

1. Diseñar una U.D. sobre el aprendizaje del baloncesto para alumnos de 1º de ESO mediante el Modelo Ludotécnico.
2. Aplicar el Modelo Ludotécnico creado para un deporte individual en un deporte colectivo: Baloncesto.

3.2.- Objetivos Específicos

- 1.1. Desarrollar todos los elementos de la U.D.
- 1.2. Realizar las sesiones de la U.D.
- 1.3. Diseñar rúbricas de evaluación de la U.D.
- 2.1. Describir las principales características del Modelo Ludotécnico.
- 2.2. Conocer una experiencia de éxito realizada en el baloncesto con el Modelo Ludotécnico.

IV. MÉTODOLÓGÍA

Este trabajo surge de la falta de motivación que se percibe en la mayoría de los alumnos respecto a la Educación Física como así se refleja en los diferentes artículos ya mencionados en el capítulo dos de este TFM.

Una vez decidido el tema de estudio de este TFM y con el fin de asentarlos en un marco teórico se realizó una búsqueda bibliográfica de artículos e investigaciones en las bases de datos de Google académico, Dialnet y Scielo para tener la información suficiente y poder llevar a cabo la propuesta conociendo en profundidad todos los aspectos del Modelo Ludotécnico y poder plasmarlos en la U.D.

La metodología empleada es la “Propuesta de intervención didáctica” al no darse la posibilidad durante el periodo de prácticas de llevar a cabo la realización de la unidad didáctica propuesta para el desarrollo de este TFM: “El Modelo Ludotécnico para el aprendizaje del baloncesto en 1º de la ESO” en el Colegio Sagrado Corazón-Carmelitas. Fundación Vedruna de Valencia.

La principal razón de no poder llevarse a cabo fue que en la programación del centro los deportes colectivos estaban programados para el primer trimestre en todos los cursos de la E.S.O. con un total de treinta y cinco sesiones por lo que no parecía oportuno ni coherente introducir en el segundo trimestre una unidad de baloncesto cuando se estaban trabajando todas las disciplinas atléticas teniendo como motivación las Olimpiadas Vedrunas.

La elección del tema del TFM fue previa al conocimiento de la programación del centro, por lo que no se pudo realizar ningún cambio ni en la práctica ni en la propuesta.

A la hora de diseñar la U.D. se tendrán en cuenta todos los elementos curriculares de la misma entre los que destacamos: justificación, objetivos didácticos, saberes básicos, competencias, temporalización, metodología, atención a la diversidad, material, instalaciones, evaluación, feedback, etc.

Se han realizado seis sesiones empleando este enfoque metodológico, el Ludotécnico que se ha descrito en el marco teórico con el fin de aumentar la motivación y el disfrute por la actividad física partiendo del aprendizaje indirecto de la táctica a través del juego para conseguir el desarrollo progresivo del gesto técnico.

**V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS
DE LA PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA**

En este apartado del TFM se describe la Programación Didáctica del Colegio Sagrado Corazón-Carmelitas. Fundación Vedruna de Valencia, con el fin de justificar y contextualizar la U.D. propuesta.

Toda la información para realizar el análisis tiene como fuente normativa los documentos oficiales de dicho centro.

5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia

Partiendo de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación modificada por Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y teniendo en cuenta lo expuesto en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

El decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell. Por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (2022/7573).

DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano (2018/7822).

ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano (2019/4442).

La RESOLUCIÓN de 20 de abril de 2022, de la secretaria Autonómica de Educación y Formación Profesional, por la que se dictan instrucciones relativas a la evaluación final y la promoción en Educación Primaria, así como a la evaluación final, la promoción y la titulación en Educación Secundaria Obligatoria, en Bachillerato, en las enseñanzas de la Educación de las Personas Adultas y en la Formación Profesional para el curso 2021-2022.

Es la normativa que debo tener presente para la realización de la unidad didáctica porque mis prácticas las realizaré en el colegio Sagrado Corazón-Carmelitas. Fundación Vedruna de Valencia.

En la nueva ley se han eliminado los estándares de aprendizaje (durante este curso en 1º y 3º de la E.S.O.) por qué se potencia la autonomía de los centros, pero se crea el Perfil de salida del alumnado que determina las competencias clave que debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la educación básica y es el mismo para todo el estado español.

Vincular las competencias clave, los retos del siglo XXI y los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 busca que los alumnos adquieran situaciones de aprendizaje significativas para que puedan resolver los principales desafíos a lo largo de su vida.

5.2.- Contextualización del centro educativo

El Colegio Sagrado Corazón de Jesús -Carmelitas es un centro concertado cuya titularidad la asume la Fundación Vedruna Educación desde septiembre del 2019, con lo que el colegio pasó a formar parte de la red de colegios Vedruna con más de 20 escuelas actualmente.

El carácter Propio del Centro viene definido en la Propuesta Educativa Vedruna que marca su identidad y el modelo de educación que ofrece a las familias (Art. 44 del R.R.I.).

El fin principal es impulsar una acción educativa que favorezca el desarrollo integral de la persona de acuerdo con los principios que inspira el ideario nacido de la Congregación de Hermanas Carmelitas de la Caridad Vedruna, siempre orientada a educar personas coherentes y comprometidas con el mundo en el que viven.

El Centro está ubicado en un edificio considerado bien de interés cultural que se ha ido modernizando para crear las infraestructuras necesarias y adaptarlo al nuevo contexto educativo.

Está situado en la calle Muro de Santa Ana, 5 en pleno centro de la ciudad de Valencia y es un centro de doble línea desde Educación Infantil hasta 4º de Educación Secundaria Obligatoria.

El perfil de los alumnos que están escolarizados en el colegio pertenece a familias de nivel económico medio y medio bajo. Hay un gran número de alumnos de muy diversas nacionalidades y culturas diferentes donde el respeto es lo fundamental.

La integración de alumnos con necesidades educativas especiales y otros problemas socio-afectivos son una prioridad del centro, por lo que cuenta con un aula de Educación Especial y dos aulas de Apoyo a la Integración. Además del departamento de orientación y el gabinete psicopedagógico.

HORARIO:

El centro está abierto de lunes a jueves de 7:50 a 19:00h y viernes de 7:50 a 18:00h con jornada partida en todas las etapas.

La distribución del horario del centro se divide en actividades lectivas, actividades extraescolares y servicios complementarios:

Horario lectivo infantil y primaria:

Septiembre y junio: todos los días de 9:00 a 13:00horas.

Octubre a mayo:

- mañanas de 9:00 a 12:00 horas.
- tardes de 15:00 a 17:00 horas.

Horario lectivo secundaria.

Septiembre y junio: todos los días de 8:00 a 13:10 horas.

Octubre a mayo: 1º y 2º ESO:

Mañanas:

- lunes de 9:00 a 13:10.
- martes, miércoles, jueves y viernes: de 8:00 a 13:10 horas.

Tardes:

- lunes, martes y jueves de 15:00 a 17:00 horas.

3º y 4º ESO:

Mañanas:

- lunes, martes, jueves y viernes de 8:00a 13:10 horas.
- miércoles de 8:00a 14:15 horas.

Tardes:

lunes, martes, y jueves de 15:00 a 17:00 horas.

Servicios complementarios:

- Hora Matinera: Para infantil y primaria. Se realizan actividades lúdicas y educativas.
- Talleres para las tardes de junio y septiembre, para los alumnos que se quedan al comedor donde se fomenta la creatividad, la expresión artística y el ejercicio físico. Se imparte en inglés y castellano.
- Biblioteca: Está abierta de lunes a jueves de 17 a 18:30 h. para los alumnos a partir de 3º de Primaria.

El centro está dotado además de las aulas de cada curso y de las de apoyo antes citadas cuenta con aula de música, laboratorio, patios y pistas deportivas, terraza y también se utiliza el campo del club de fútbol Serrano en los jardines del Turia.

Las instalaciones de educación física están muy bien cuidadas y en cuanto al material se cuenta con:

- Material móvil pesado: bancos suecos, caballo, potro, minitramp, vallas de atletismo.
- Material móvil ligero: Aros, cuerdas, mazas, balones medicinales, estafetas, testigos, balones, pelotas y discos voladores.
- Material de deportes de equipo: Aros de baloncesto, cables para redes, porterías, etc.
- Material auxiliar: Se incluye en esta categoría tanto el material de evaluación (cronómetros, cintas métricas...) como el material no convencional y en general todo el no incluido en los grupos anteriores (petos, neumáticos, tacos de madera, infladores, reproductores de música, amplificadores).

5.3.- Presentación de la programación didáctica/ módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas

5.3.1. Secuencia de los contenidos/saberes básicos temporalización por trimestres del curso elegido.

Los saberes básicos que se imparten a lo largo del curso en 1ºA de la ESO en el Centro Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas son los que establece el Real Decreto y que se concretan en unidades didácticas (U.D.).

Las U.D. de 1º no están temporalizadas como tal. Desde el día 6 de febrero que me incorporé a las prácticas en el centro todas las clases tienen un fin: preparar la unidad 4 “Las Olimpiadas Vedruna”.

Los alumnos de 1º A han realizado en las distintas sesiones: carreras de relevo donde había que controlar la velocidad, saltos de altura a través de circuitos, multideporte: colpball y hockey césped, salto de vallas y las sesiones previas a los días de fallas Mascletá con colchonetas en el gimnasio y en el patio.

5.3.2. Competencias clave y específicas.

En la programación solo se hace alusión a lo que dice la LOMLOE, por lo que transcribo literalmente lo que me parece más importante.

Hay que tener en cuenta para la consecución de las competencias clave y específicas que el equipo docente debe planificar situaciones de aprendizaje y establecer conexiones entre ambas como así lo indica la LOMLOE.

Tabla 5.

Relaciones o conexiones con las competencias clave.

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE 1	X		X	X	X	X	X	
CE 2	X	X	X		X	X		X
CE 3	X			X	X	X	X	X
CE 4			X	X	X	X	X	
CE 5		X		X	X		X	

Fuente: *Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell.*

5.3.3. Metodología utilizada.

La metodología utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje se adecua a las diferencias y peculiaridades de los alumnos y alumnas. A la hora de estructurar las sesiones se tienen en cuenta una serie de criterios: de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, que sean motivadoras, variadas, con recursos y métodos variados...

Es una metodología activa y participativa que busca el aprender haciendo. Se utilizan estilos de enseñanza dispares desde los estilos tradicionales hasta los creativos pasando por los cognitivos, según sea requerido en cada momento.

Pero siempre creando un clima de confianza entre los alumnos y el profesor y donde todos los alumnos conocen desde el primer día las normas básicas para la clase de educación física.

5.3.4. Evaluación.

Partiendo de los criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas se utilizan distintos instrumentos para valorar el aprendizaje de los alumnos:

- Observación sistemática y análisis de tareas.
- Intercambios orales con los alumnos: Diálogos, puestas en común.
- Pruebas y ejercicios para demostrar el grado de asimilación.
- Rúbricas.

Durante mis prácticas he sido testigo del uso de estos instrumentos. Me sorprendió muy gratamente la presencia del delegado y subdelegado de clase en la sesión de evaluación, en la que reflexionaron sobre los porqués de los resultados.

Como marca la LOMLOE es una evaluación continua, global y formativa.

5.3.5. Utilización de las TIC.

Durante este curso han elaborado el Plan Digital de Centro para favorecer el uso de medios digitales en la mejora del proyecto educativo.

En la programación de 1º ESO no hay nada relativo al uso de las TIC, pero por lo observado durante mis prácticas puedo decir que son utilizadas para:

- Buscar información sobre distintos temas.
- GoogleEarth.
- Consultar Wikipedia y otras enciclopedias virtuales.
- Visionado de documentales o challenge (especialmente www.youtube.com y páginas similares).

Por ejemplo, se llevó a cabo el challenge: This couple Difenitely Nailed The Koala Challenge en 4º A ESO:

https://www.youtube.com/watch?v=4ARe1wevY7Y&ab_channel=ViralSnareRightsManagement

- Los alumnos de 1º ESO han tenido un encuentro online con otros compañeros de colegios de la Fundación Vedruna Educación.
- Presentaciones (PowerPoint, Prezzi, etc.).

El Centro tiene una plataforma digital: clickedu, que facilita la gestión tanto académica como administrativa, que posee un entorno virtual de aprendizaje, de comunicación con las familias, galerías de fotos de todas las actividades que se realizan en el colegio.

5.3.6. Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Refuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora. Niveles de inclusión educativa.

El Centro Sagrado Corazón-Carmelitas está muy sensibilizado con la atención a la diversidad no solo porque la LOMLOE así lo establezca sino también porque es parte del ideario del centro y de la fundación Vedruna: “cada alumno es único y especial y todos conviven desde los tres años hasta 4º de Secundaria con compañeros de capacidades diversas”. Es un centro inclusivo que favorece la integración de todos los alumnos.

Se tiene en cuenta la Atención a la diversidad en la programación, en la metodología y en los materiales utilizados cuando sea necesario.

En cuanto al desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad se trabajan de forma transversal la igualdad de hombres y mujeres, el respeto mutuo, etc.

Se lleva a cabo el Decreto 104/2018 que contempla los cuatro niveles de respuesta para asegurar promover una enseñanza inclusiva para todos los alumnos.

Si algún alumno está en el nivel 4 con el asesoramiento del gabinete de orientación se le realizará un PAP (Plan de Actuación Personalizado).

5.3.7. Actividades Complementarias y Extraescolares.

- Hay una gran variedad de actividades extraescolares que van desde:
- Escuela deportiva: Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Esgrima, Gimnasia Rítmica y Judo.
- Escuela de Artes: Taller Musical, Dibujo, Ballet y Coro Veus Vedrunes.
- Escuela de Idiomas: inglés, alemán y chino.
- Escuela de Ciencias: Robótica.

No pude conseguir la PGA por lo que desconozco las actividades complementarias que se van a realizar, aunque he visto en Facebook algunas ya realizadas, como, por ejemplo:

1º ESO, visito la exposición de la Caixa Fórum “Faraó rei d’Egipte” y otra salida fue al pueblo de Viver con una visita guiada y una cata de aceite para terminar en el Paraje del Sargal.

5.3.8. Participación en proyectos (ABP, APS) y programas interdisciplinares.
Perfil de salida.

Reseñar que en todas las etapas está implantado el Programa de Educación Plurilingüe e Intercultural (PEPLI).

El centro pertenece al programa de bilingüismo BEDA y hace poco que se ha implementado el Diploma Dual Americano y hace poco que se ha implementado el plan de desarrollo europeo Erasmus+.

Los recursos que ofrece el centro para complementar su oferta plurilingüe:

- Auxiliares nativos de conversación en ESO.
- Francés como segunda lengua en ESO.
- Intercambios lingüísticos con centros educativos de Francia.
- Estancias en verano en el extranjero (Eastbourne) en colaboración con Lenguas Vivas.
- Campamentos de verano en inglés desde los 7 a los 14 años en colaboración con Interland.

Además, una de hora libre disposición se destinará a la Competencia Oral en inglés.

El Centro dispone de una Red Solidaria entre los estudiantes de Secundaria (la Xarxa Solidaria) que realiza distintos proyectos de aprendizaje y servicio, por ejemplo, lo último ha sido junto con exalumnos de la Xarxa +16 siguen con la labor de voluntariado del proyecto “Compartiendo vidas” en la Residencia Fortuny de la Fundación.

Valenciana Fortuny i Albors.

El Perfil de salida.

Respecto a este punto también se transcribe literalmente lo que pone en la LOMLOE: “El Perfil de salida es único y el mismo para todo el estado. Es la piedra angular de todo el curriculum, la matriz que cohesionan y hacia donde convergen los objetivos de las diferentes etapas que constituyen la enseñanza básica” (Anexo I).

5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.

Las programaciones didácticas de educación física de la E.S.O. del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas tienen la siguiente estructura:

Tabla 6.

Estructura de las programaciones didácticas de Educación Física del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas.

Las programaciones didácticas primero y tercero E.S.O.	Las programaciones didácticas segundo y cuarto E.S.O.
<p>1. Introducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Justificación - Contextualización. <p>2. Perfil de salida del alumnado de ESO.</p> <p>3. Objetivos generales de etapa.</p> <p>4. Competencias clave y específicas.</p> <p>Relación entre ellas.</p> <p>5. Saberes básicos. Definición y bloques.</p> <p>6. Situaciones de aprendizaje.</p> <p>6.1. Esquema de la situación de aprendizaje.</p> <p>6.2. Organización de espacios de aprendizaje.</p> <p>6.3. Distribución del tiempo.</p> <p>6.4. Selección y organización de recursos.</p> <p>7. Evaluación</p>	<p>1. Introducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Justificación de la programación b) Contextualización. <p>2. Objetivos generales de etapa vinculados a la materia.</p> <p>3. Competencias.</p> <p>4. Objetivos.</p> <p>5. Contenidos</p> <p>6. Unidades didácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Organización de las unidades didácticas. b) Distribución temporal de las Unidades didácticas. <p>7. Metodología. Orientaciones didácticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Orientaciones general y específica del

<p>7.1. Criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas. Indicadores evaluativos.</p> <p>7.2. Instrumentos de recogida de información y modelos de registro.</p> <p>7.3. Tipos de evaluación.</p> <p>7.4. Criterios de calificación.</p> <p>7.5. Evaluación del proceso de enseñanza</p> <p>8. Medidas de atención para la respuesta educativa para la inclusión.</p> <p>9. Metodología.</p>	<p>área o materia. Recursos didácticos y organizativos.</p> <p>b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>8. Evaluación del alumnado.</p> <p>a) Criterios de evaluación.</p> <p>b) Instrumentos de evaluación.</p> <p>c) Criterios de calificación.</p> <p>d) Actividades de refuerzo y ampliación.</p> <p>e) Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>9. Medidas de respuesta educativa para la inclusión del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con alumnado que requiera actuaciones para la compensación de las desigualdades (medidas de nivel III y nivel IV).</p> <p>10. Elementos transversales:</p> <p>a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.</p> <p>b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>c) Emprendimiento.</p> <p>d) Educación cívica y constitucional.</p> <p>11. Evaluación de la práctica docente e indicadores de éxito.</p> <p>12. Análisis de dificultades de la programación y propuestas de mejora</p>
--	---

--	--

Fuente: *Elaboración propia extraída de las programaciones didácticas de Educación Física del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas.*

Es difícil analizar críticamente durante este curso si la programación se ve reflejada en las clases de Educación Física. Para empezar, hay que ser objetivos y reconocer que ha sido un curso complicado para los profesores debido a que todo lo relativo a normativa autonómica se aprueba en pleno mes de agosto.

Los profesores han hecho todo lo que han podido, no se debe implementar una ley sin tener primero formación y segundo tiempo para programar. Además, han tenido la coexistencia de las dos leyes: LOMLOE y LOMCE.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la crítica es hacia las administraciones educativas.

La LOMLOE se debería haber puesto en marcha el próximo curso, porque este año las programaciones de los cursos impares son “corta y pega” de lo que dice el Decreto de la Comunidad Valenciana.

Lo que yo he visto reflejado en las clases de Educación física es un profesor entregado que quiere enseñar, que se prepara sus clases, que motiva a sus alumnos y que evalúa sus actuaciones.

En las programaciones didácticas de los cursos impares de la ESO, no están explicitadas las situaciones de aprendizaje y se han llevado a cabo las unidades didácticas de los cursos pares y en la misma temporalización.

Tabla 7.

Secuenciación de las Unidades didácticas de Educación Física de segundo E.S.O.

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
1. Deportes colectivos	35 sesiones
2. Acondicionamiento físico	11 sesiones
3. Paso y Chuto	8 sesiones
4. Olimpiadas	8 sesiones
5. Malabares	10 sesiones

Fuente: *Programación didáctica de Educación Física de Segundo de la ESO del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas.*

Tabla 8.

Secuenciación de las Unidades didácticas de Educación Física de cuarto E.S.O.

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
1. Deportes colectivos	35 sesiones
2. Acondicionamiento físico	11 sesiones
3. Bádminton	8 sesiones
4. Olimpiadas	8 sesiones
5. Voleibol	10 sesiones

Fuente: *Programación didáctica de Educación Física de Cuarto de la ESO del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas.*

Desde el inicio de mis prácticas hasta el final del segundo trimestre se ha trabajado en todos los cursos de la ESO la unidad cuatro, porque se realizan las Olimpiadas Vedrunas. Se han realizado dieciséis sesiones aproximadamente por cada curso, porque al tener que desplazarnos hasta los jardines del Turia (Campo del club de fútbol Serranos) para realizar las sesiones, el tiempo disponible para la práctica es menor.

Aunque se han introducido juegos y deportes colectivos para hacer más dinámicas las sesiones y poder observar de manera individual las diferentes técnicas.

En el inicio del tercer trimestre se ha trabajado:

- Tonificación y rugby con cuarto.
- Bádminton y rugby con tercero.
- Rugby y vóley con segundo.
- Hockey y rugby con primero.

Una programación debe ser flexible y en este año tan complejo con mayor motivo. Seguramente mi tutor expondrá las razones de la modificación de la programación, cuando haga la evaluación del proceso de enseñanza.

A través de la siguiente tabla se exponen los aspectos más importantes de la programación y las propuestas de mejora correspondientes.

Tabla 9.

Análisis de los aspectos importantes de la programación del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas y propuestas de mejora.

Aspectos importantes de la programación	Aspectos que debe mejorarse
<p>a) Coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones. Ha habido coherencia entre los contenidos programados la unidad era la cuatro: Olimpiadas y se han realizado sesiones: salto de altura, técnica de carrera, salto de longitud, carreras de velocidad, carrera de vallas, carrera de relevos, lanzamiento de peso, carreras de fondo. Para llevar a cabo la actividad final del segundo trimestre: “XXXIII Olimpiadas Vedruna Valencia”.</p>	<p>- La temporalización: Ampliar el número de sesiones, pues estaban previstas ocho sesiones y han sido necesarias el doble. - Programar las situaciones de aprendizaje el próximo curso. - Aumentar el tiempo de compromiso motor en la medida de lo posible.</p>
<p>b) Actividades TIC. Las TIC se utilizan como herramienta que ayuda a los alumnos a desarrollar distintas habilidades como buscar información, aprender y comunicarse. Se han visionado de documentales o challenge (especialmente www.youtube.com y páginas similares). - También para que realicen sus propias tablas: https://app.sworakit.com/exercise-library</p>	<p>Utilizar las TIC para realizar mediante la lectura de QR las distintas rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. - Incluir la gamificación en la programación a través de herramientas digitales.</p>

<p>c) Metodologías activas. Si se aplican o no.</p> <p>En la programación se expone que se utilizan estilos tradicionales hasta los estilos creativos pasando por los cognitivo.</p> <p>Por lo que en la práctica se emplea mando directo, aprendizaje guiadoo resolución de problemas.</p>	<p>Se pueden utilizar métodos concretos para las distintas habilidades a desarrollar por ejemplo en la unidad de las Olimpiadas el Ludotécnico pues está demostrada su eficacia en este tipo de habilidades atléticas.</p>
<p>d) Coherencia en la evaluación realizada.</p> <p>Se utilizan distintos instrumentos para valorar el aprendizaje de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación sistemática y análisis de tareas. - Intercambios orales con los alumnos: Diálogos, puestas en común - Pruebas y ejercicios para demostrar el grado de asimilación. - Rúbricas. <p>Durante mis prácticas he sido testigo del uso de estos instrumentos. Me sorprendió muy gratamente la presencia del delegado y subdelegado de clase en la sesión de evaluación, en la que reflexionaron sobre los porqués de los resultados.</p> <p>También realizan la evaluación del proceso de enseñanza.</p>	<p>Dentro de la evaluación quiero dejar constancia de que me parece muy interesante la reflexión que se hace primero en grupo para analizar el proceso de aprendizaje y llegar a acuerdos que mejoren las distintas dificultades que se encuentren.</p> <p>Y posteriormente los delegados y subdelegados de los cursos lo exponen en la sesión de evaluación junto a los profesores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar la evaluación por competencias para el próximo curso. - Realizar la autoevaluación y coevaluación en las distintas sesiones.

<p>e) Atención a la diversidad.</p> <p>Se tiene en cuenta la Atención a la diversidad en la programación, en la metodología y en los materiales utilizados cuando sea necesario.</p>	<p>Los alumnos que no puedan practicar por alguna razón justificada la sesión serán los encargados de:</p> <ul style="list-style-type: none">- Corregir errores técnicos de los compañeros en base a unos criterios dados por el profesor.- Participar en la última parte de la sesión, la reflexión.- Realizar por escrito una descripción de la sesión. <p>Teniendo en cuenta el artículo 15 del Real decreto 217/2022, de 29 de marzo, en cualquier momento que se detecte una dificultad se realizará un refuerzo específico que garantice el progreso gracias a la evaluación continua.</p>
--	--

<p>f) Participación del centro en proyectos interdisciplinarios, europeos, de promoción deportiva, con el entorno, valores éticos, objetivos de desarrollo sostenible, etc. Reseñar que en todas las etapas está implantado el Programa de Educación Plurilingüe e Intercultural (PEPLI).</p> <p>El centro pertenece al programa de bilingüismo BEDA y hace poco que se ha implementado el Diploma Dual Americano y hace poco que se ha implementado el plan de desarrollo europeo Erasmus +.</p> <p>El Centro dispone de una Red Solidaria entre los estudiantes de Secundaria (la Xarxa Solidaria) que realiza distintos proyectos de aprendizaje y servicio “Effetá”, un proyecto de interioridad, que incluye meditación y mindfulness para todos los niveles.</p> <p>Un proyecto de educación alimentaria y nutricional “L’Hort de Vicent” basado en el cultivo ecológico.</p> <p>El Coro Integración Vedrunes y la Escuela de Padres. Y para finalizar decir que es un Centro educativo Asociado a la Unesco.</p>	<p>Crear equipos de distintos deportes tanto colectivos como individuales e inscribirse en las escuelas deportivas (EEDD) del Ayuntamiento de Valencia</p> <p>https://www.fdmvalencia.es/es/deporte-escolar/escuelas/</p>
---	---

**VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD
DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO
PROPUESTA**

La propuesta de la U.D.: “¿Nos divertimos jugando al baloncesto?” el aspecto más innovador que presenta es la utilización del modelo Ludotécnico propio de deportes individuales como es el atletismo en un deporte colectivo como el baloncesto.

UNIDAD DIDÁCTICA o UNIDAD DE PROGRAMACIÓN (algunas comunidades autónomas SITUACIONES DE APRENDIZAJE).

NOMBRE (Saberes Básicos Principales): ¿Nos divertimos jugando al Baloncesto?

Curso: 1º E.S.O	Bloque saberes básicos: 3	UD: 6	Trimestre: 2º	Nº de Sesiones: 6
------------------------	----------------------------------	--------------	----------------------	--------------------------

Justificación:

Esta Unidad Didáctica (en adelante U.D.) está justificada porque el objetivo que se intenta conseguir es aumentar la motivación, el gusto y el disfrute por la actividad física de los alumnos partiendo de un deporte colectivo como el baloncesto (en el que la enseñanza del mismo es mayoritariamente tradicional) utilizando un modelo que se creó para un deporte individual, el atletismo: el Modelo Ludotécnico.

Si el lema de Valero-Valenzuela y Gómez-Mármol (2013) “aprendo atletismo con formas jugadas” dio excelentes resultados, será válido para el baloncesto y para otros deportes porque la parte fundamental son los juegos modificados lo que genera un ambiente lúdico y atractivo para los alumnos.

La finalidad de esta Unidad Didáctica es la iniciación a los conocimientos básicos necesarios para la práctica recreativa del baloncesto y un conocimiento de los primeros conceptos técnicos, tácticos y normativos del mismo.

Está diseñada para los alumnos de 1º A de la E.S.O. del colegio Sagrado Corazón de Jesús de Valencia (Fundación Vedruna Educación). El grupo clase está formado por 30 alumnos, es una clase intelectualmente hablando bastante buena, que se conocen muy bien pues llevan juntos desde Educación Infantil. Son responsables y muy participativos. Aunque es un grupo heterogéneo en cuanto al nivel y capacidades de aprendizaje

En principio no existen problemas graves de comportamiento ni de convivencia en la clase, más allá de pequeños problemas puntuales. Ni tampoco ninguna situación de minusvalía o discapacidad que, en principio, requiera adaptaciones significativas.

Son alumnos que están en plena preadolescencia, etapa en la que se van a dar grandes cambios tanto físicos como psíquicos y además se encuentran en un momento de evolución y afianzamiento de las habilidades motrices básicas y específicas.

Todo profesor que se dedique a la iniciación deportiva debe basar su enseñanza en los alumnos teniendo en cuenta sus capacidades, intereses y las características psicoevolutivas de sus alumnos.

El baloncesto es uno de los deportes colectivos más populares, con él pueden aumentar su bagaje motriz y tener una experiencia positiva respecto a la práctica deportiva. Esto ayudará a fomentar en nuestros alumnos estilos de vida saludable y de bienestar como así lo requieren los retos del siglo XXI.

Si tenemos en cuenta los elementos que se interrelacionan en esta U.D.: formas jugadas o juegos modificados, alumnos de 1º de la ESO, un modelo que relaciona aspectos reflexivos con lúdicos y un profesor que quiere motivar a la participación de la actividad física, tiene muchas posibilidades de que sea un éxito

Saberes básicos: Dentro del bloque C, Resolución de problemas en situaciones motrices: - Toma de decisiones: Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas - Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físicodeportivas.				
Objetivos didácticos				
1. Practicar correctamente determinados contenidos motrices propios del baloncesto, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas. 2. Colaborar en todas las situaciones propuestas desempeñando la función designada de manera responsable.				
SESIONES	Reto inicial: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto? Temporalización (Descripción de las sesiones). La U:D: se desarrollará a lo largo de seis sesiones. El horario semanal para la clase de 1º A es el siguiente: Lunes de 11:20 a 12:15 y miércoles de 11:20 a 12:15. La estructura de la sesión será: presentación global y propuesta de desafío y calentamiento, propuesta ludotécnica, propuesta global y reflexión y puesta en común. Enunciado de todas las sesiones de la U.D.			
	Sesión 1: Sesión introductoria: “¿Se ha jugado siempre igual al baloncesto?”, esta sesión servirá para conocer los conocimientos previos de los alumnos respecto al baloncesto.			
	Sesión 2: Sesión de desarrollo: “Yo boto, tú botas, ¿él?”, se trabajará las habilidades técnicas de desplazamiento con balón, además de reglas relacionadas con el tiempo.			
	Sesión 3: Sesión de desarrollo: “¿Cuántos tipos de pase hay en baloncesto?”, se desarrollará pasar y recibir bien ya que es la esencia de un trabajo en grupo, además de reglas relacionadas con las faltas en defensa y ataque.			
	Sesión 4: Sesión de desarrollo: “¡No falles! Lanza a canasta.”, se buscará alcanzar el lanzamiento a canasta en situaciones atacantes, además de reglas como los pasos y dobles.			
	Sesión 5: Sesión de desarrollo: “¡Tú puedes!”, se trabajará la entrada a canasta después de bote o pase en movimiento, además de reglas en los cambios, tiros libres y prorroga			
Sesión 6: Sesión de evaluación: “Preparados, listos, ¡a jugar!”				
Situación aprendizaje final: Realizar un campeonato, siguiendo las reglas y aplicando los conocimientos técnicos aprendidos en la U.D., intentando ser campeones de la Conferencia de 1º E.S.O. Entendiendo, por campeones, los que más se hayan divertido, esforzado, implicado y haya cumplido las normas y respetado a sus compañeros/as y adversarios/as (sin mirar los resultados). (ANEXO 7).				
O.G.E. b, c, k		C. Clave: CCL, CP, CD, CPSAA, CC, CE		
EVALUACIÓN				
Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/Criterios de calificación %

2	2.2	3.1	Propuestas ludotécnicas y propuestas globales.	Registros de Observación	20%
3	3.2	3.4		Rúbrica de Autoevaluación	20%
				Rúbrica de Coevaluación	40%
				Rúbrica de Heteroevaluación	
Metodología					
Estrategia de la práctica:			Estilos de enseñanza:		
<ul style="list-style-type: none"> - Analítica progresiva en los gestos a conseguir. - Global para la táctica. - Mixta. 			<ul style="list-style-type: none"> - Mando directo. - Asignación de tareas - Descubrimiento guiado. 		
Metodologías activas y/o emergentes:					
<p>Teniendo en cuenta el modelo de aprendizaje competencial que desarrolla la LOMLOE, donde la inclusión es uno de los principios fundamentales. El modelo ludotécnico es un modelo inclusivo que desarrollará este principio, pues se tiene en cuenta las características de los alumnos y se centra en el esfuerzo, la implicación, el cumplimiento de normas y el respeto a compañeros y adversarios (Valero-Valenzuela ,2007) porque al realizar juegos para aprender por partes es un modelo muy favorable para la iniciación deportiva y para que todos participen, aunque tengan menos capacidades motrices. Este modelo fue creado por Valero-Valenzuela y Conde (2003) para desarrollar la técnica en el atletismo, a través de juegos modificados o formas jugadas para que los alumnos comprendieran y realizaran el gesto técnico completo de una disciplina atlética con un grado de motivación y diversión elevado. Pero ha evolucionado y se ha comprobado que se puede extrapolar a otros deportes tanto individuales como colectivos porque se fundamenta en el condicionamiento operante, en el aprendizaje constructivista, aprendizaje social y teoría motivacional. (Valero-Valenzuela, Gómez-Mármol,2013)</p> <p>La descomposición de los gestos deportivos en fases y elementos técnicos, la estructura de la sesión que se divide en cuatro partes consecutivas: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común. Y las estrategias metodológicas donde en la primera parte se tiene que presentar el desafío con el fin de crear curiosidad son las características que hacen posible este modelo se puede aplicar a otros deportes que tienen un alto componente técnico, aunque todavía no está muy estudiado.</p> <p>Por lo tanto, la metodología será activa basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico.</p>					
Distribución grupo – clase:			Participación:		
<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo - Individual - Pequeños grupos - En pareja 			<ul style="list-style-type: none"> - Simultanea - Alternativa - Consecutiva 		
Posición del profesor: Fuera del grupo, pero es el que planifica y mantiene el control de la clase y mantiene el control general de la misma, el docente debe estar pendiente del cumplimiento de la norma técnica para que se produzca el aprendizaje buscado.			Feedback: Inmediato y dando la oportunidad de mejorar la tarea, menos en la reflexión.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD					
MEDIDAS UNIVERSALES: Principios DUA aplicados a priori:					

Principios DUA aplicados a priori:

Formas de implicación (Principio III):

- Ser un buen modelo.
- Los alumnos conocerán las expectativas que esperamos de ellos.
- Respetar los ritmos de cada alumno.
- Crear un buen clima en el aula.
- Evitar valoraciones y distinciones dentro del grupo.
- Refuerzo positivo siempre que sea necesario.
- Dejar elegir a los alumnos los diseños de los trabajos, los premios, las herramientas, etc.
- Proponer las tareas en las que puedan expresarse libremente.
- Involucrar a los alumnos en los debates de la evaluación.
- Favorecer la interacción entre iguales, por ejemplo, alumnos tutores.
- Proporcionar un feedback que potencie la perseverancia y el esfuerzo.

Diferentes medios de representación (Principio I):

- Utilizar textos audiovisuales con subtítulos
- No utilizar el mismo tono de voz.
- Poner el acento en lo esencial.
- Utilizar un vocabulario asequible para todos.
- Partir de los conocimientos previos para realizar conexiones con conocimientos nuevos.
- Permitir el uso del software de síntesis de voz.
- Proporcionar apoyos visuales para clarificar conceptos.
- Realizar mapas conceptuales.
- Proporcionar plantillas para facilitar las tareas.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):

- Utilizar aplicaciones web.
- Hacer preguntas con respuestas abiertas.
- Utilizar las funciones ejecutivas: memoria, razonamiento, etc.
- Proporcionar apoyos que se puedan minimizar a medida que aumenta la autonomía.
- Utilizar pictogramas de parar y pensar antes de actuar.
- Visualizar los objetivos y las metas.
- Dividir las metas a largo plazo en metas a corto plazo abordables.
- Mostrar representaciones de los progresos.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel

Lo importante es la disponibilidad de participación al ser una metodología donde priman los juegos, todos van a poder participar. Lo principal es que se impliquen y se sientan bien, no su nivel motriz.

La ejecución del gesto técnico se adaptará a las posibilidades individuales y para subirles la autoestima se les recomendará ver la película de Campeones (Fesser, 2018)

Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel

- Favorecer que los alumnos destacados actúen como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje.
- Elaborar un documento con juegos interactivos gratuitos entre todos los alumnos. (Opcional)
- Análisis de un partido de baloncesto, por escrito.

MEDIDAS ADICIONALES: Posibles ayudas o refuerzos individualizados (con alumnos que necesitan AJUSTES RAZONABLES muy concretos y específicos):

En 1º A no hay ningún alumno que necesite adaptación significativa ni no significativa, ni tampoco hay ningún alumno con NEE.

Los alumnos que no puedan practicar por alguna razón justificada la sesión serán los encargados de:

- Proporcionar y recoger el material necesario para la sesión.
- Corregir errores técnicos de los compañeros en base a unos criterios dados por el profesor.
- Participar en la última parte de la sesión, la reflexión.

Teniendo en cuenta el artículo 15 del Real decreto 217/2022, de 29 de marzo, en cualquier momento que se detecte una dificultad se realizará un refuerzo específico que garantice el progreso gracias a la evaluación continua.

Material didáctico:

- 30 balones de baloncesto
- 35 conos
- 20 picas
- 2 bancos suecos
- 20 petos
- 3 balones de rugby
- 5 balones de baloncesto desinflados
- QR con las rúbricas de autoevaluación y coevaluación en fotocopias el primer día que se inicie la U.D.
- 30 globos
- Móvil de cada alumno

Instalaciones/Espacios:

- Pista de baloncesto
- Fuera del centro. (Jardines del Turia, a la altura de las torres de Serrano, campo cedido por el equipo de futbol Serranos.)
- Aula

Herramientas TIC-TAC-TEP:

Las herramientas tics se realizarán mediante el móvil que disponen los alumnos, accediendo a la plataforma Clickedu, donde tienen todas las herramientas e información necesarias: Vídeos (flipped classroom), QRs, etc.

Autoevaluación.



Coevaluación.



Heteroevaluación



Observaciones:

Son rúbricas sencillas para que las puedan realizar rápido y de la mejor manera posible, ya que es la primera vez que se evalúan de esta manera.

Interdisciplinariedad:

Inglés. (Las sesiones se imparten en inglés para fomentar su uso, descubrir vocabulario relacionado con la asignatura y contribuir al desarrollo del programa PEPLI al que está adscrito el centro)

Otros:

Bibliografía/Webgrafía:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación modificada por Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Navas, F. T. (2010). La organización del grupo-clase y de las tareas en la clase de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (2), 14-24.

Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., ... & Sobejano Carrocera, M. (2021). Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.

PULIDO, M. R. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje, porque todos somos todos*.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.


Sánchez, S., & Díez, E. (2013). La educación inclusiva desde el currículum: el diseño universal para el aprendizaje. *Educación inclusiva, equidad y derecho a la diferencia*, 107-119.

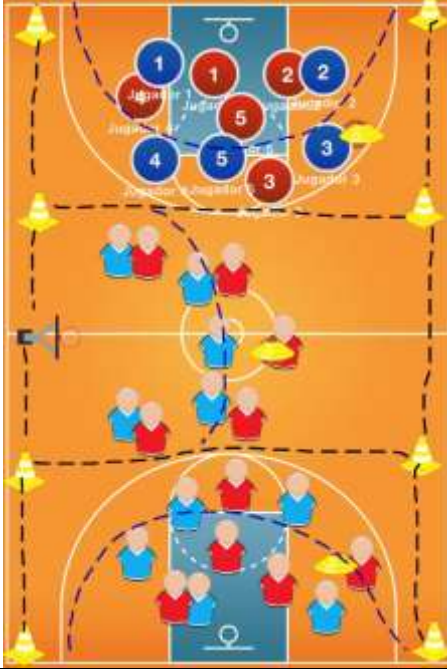

Valenzuela, A. V. (2007). La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria. *Kronos*, (11), 10-15.


Valenzuela, A. V. (2023). Modelo ludotécnico en la iniciación al atletismo. In *Modelos pedagógicos en la educación física y el deporte* (pp. 136-152). Qartuppi.

Sesiones:

<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 1</p> <p>Curso: 1º E.S.O</p> <p>Trimestre: 2º</p>
<p>Nombre de la Sesión: “¿Se ha jugado siempre igual al baloncesto?”</p> <p>Duración: 55´ Tipo Sesión: Introdutoria</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 3 Balón de rugby, 2 canastas sin tablero, 5 balones de baloncesto desinflados, 10 balones de baloncesto, móvil de cada alumno y los QR</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer algunos elementos del baloncesto en sus orígenes: historia del baloncesto - Practicar juegos que tengan cierta similitud con el baloncesto en sus orígenes - Realizar ejercicios de consolidación de habilidades técnicas. - Aprender a ser solidario con sus compañeros, respetuoso con sus oponentes y el árbitro
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Historia del baloncesto. - Prácticas de juegos relacionados con el baloncesto original - Colaboración con los compañeros, participación respetuosa durante la práctica y cuidado del material
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Mando directo, reproducción de modelos y resolución de problemas</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo y en grupos de 5</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p>

Tipo Feedback: Inmediato			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el aula, se realizará una ronda de comentarios sobre el vídeo visto anteriormente en casa.</p> <p>Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=d-9D_lmPW8o</p> <p>Lanzo la pregunta desafío: ¿Cuáles son las principales diferencias entre el baloncesto original y el actual?</p>		10´
Calentamiento	<p>En el patio, se divide la clase en dos grupos, pares e impares según el orden de lista. Todos corren por el campo de baloncesto. Digo dos números, uno par y otro impar, estos dos alumnos deben intentar juntarse. El resto debe evitar que se junten haciendo una pantalla agarrándose de las manos. Si lo logran, se comienza de nuevo.</p>		5´
Propuestas ludotécnicas	<p>1. Circuito con tres estaciones diferentes. En cada una de ellas los alumnos jugarán un partido 5vs5 modificando alguna regla del baloncesto para hacerlo similar a sus orígenes.</p> <p>Organización: grupos 5</p>		

<p>1.1. Baloncesto con un balón de rugby. Para tirar hay que hacerlo dentro de la zona todos los compañeros han de tocar la pelota antes de lanzar.</p>		<p>10'</p>
<p>1.2. Baloncesto con canasta sin tablero. No hay fueras y no se puede botar la pelota. (para facilitarlo doy un balón desinflado)</p>		<p>10'</p>

<p>Propuesta global</p>	<p>1.3. En la tercera estación del circuito: partido de baloncesto 5vs5. (Evaluación inicial, con el QR 6.1)</p> <p>Dos triangulares mientras unos juegan los otros observan pues es muy importante para establecer los equipos. Organización 5</p>		10'
<p>Reflexión y puesta en común</p>	<p>Sentados en círculo</p> <p>Reflexión sobre la pregunta desafío: ¿Cuáles son las principales diferencias entre el baloncesto original y el actual?</p> <p>Organización: gran grupo</p> <p>Se forman los equipos y eligen el nombre de los mismos.</p> <p>Criterio: Que salgan 6 equipos más o menos homogéneos</p> <p>Al final de todas las sesiones: aseo (toallitas húmedas y cambio de camiseta) y realizar el QR 4.1</p>		10'
Atención a la diversidad			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p> <p>Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje</p>			
<p>Observaciones:</p> <p>Con esta sesión observaré a los alumnos en situación de partido y tiro en movimiento para crear los equipos más o menos homogéneos. Pueden dar sugerencias, pero será el profesor quién los orientará. Y él que decida.</p>			

Se establecerán 6 equipos de 5 jugadores.


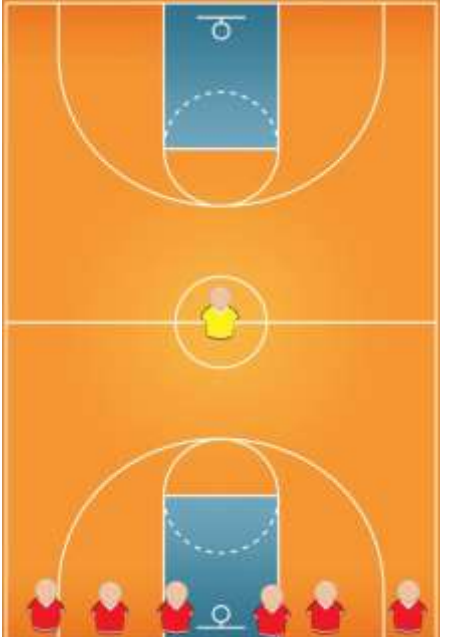
Cada equipo consensuará el nombre con el que se van a llamar.



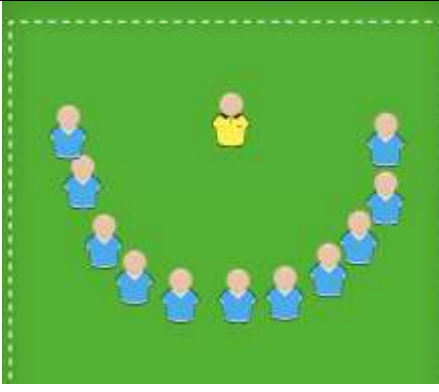
Estos 6 grupos de 5 jugadores se mantendrán para el resto de la unidad didáctica. Los triangulares irán rotando en la pista por ejemplo juegan el equipo 1, 2 y 3 primero y mientras tanto los equipos 4, 5 y 6 realizan la coevaluación del día. El próximo día el 2, 3, 4, comienza primero y el 5, 6 y 1 realizan la coevaluación y así sucesivamente

Cada alumno en su móvil escaneará los QR para realizar la autoevaluación y coevaluación.

Deben de ser responsables y hacer un buen uso del móvil en la clase de educación física, sino lo hacen se les entregará una fotocopia con el formulario para que lo realicen.


<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 2</p> <p>Curso: 1º E.S.O</p> <p>Trimestre: 2º</p>
<p>Nombre de la Sesión: “Yo boto, tú botas, ¿él?”</p> <p>Duración: 55’ Tipo Sesión: Desarrollo</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 30 balones de baloncesto, móvil de cada alumno y los QR.</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los distintos tipos de bote, su técnica y aplicaciones. - Conocer algunos aspectos del reglamento relacionados con las reglas del tiempo - Aplicar los distintos tipos de bote a situaciones lúdicas. - Colaborar con los compañeros, respeto durante la práctica y cuidado del material.
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posición básica - Tipos de bote - Reglas de tiempos - Respeto a los compañeros y al material.
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Mando directo, descubrimiento guiado y resolución de problemas.</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo, grupos de 5 y 15.</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p> <p>Tipo Feedback: Inmediato</p>


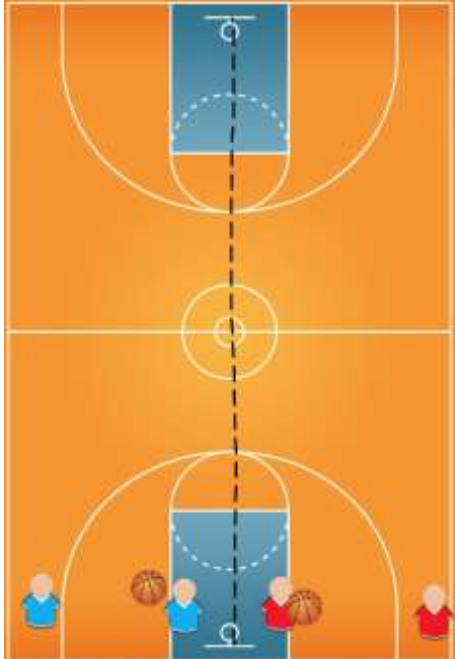
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el aula, se realizará una ronda de comentarios sobre el vídeo visto anteriormente en casa. (Flipped Classroom)</p> <p>Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=WObNwGZ6KDs</p> <p>Presento la pregunta desafío: ¿Cuál es la regla principal que debes recordar al hacer un bote en baloncesto?</p> <p>Organización: Gran grupo</p>		10´
Calentamiento	<p>Corren por el campo de baloncesto en cualquier dirección mientras botan el balón (bote de desborde). El profesor dice un número y los alumnos se agrupan según el número dicho. Él que no lo consiga hará 5 flexiones.</p> <p>Organización gran grupo</p>		5´
Propuestas ludotécnicas	<p>La frontera: Todo el grupo se coloca en el fondo del campo. Un alumno que defiende "la frontera" se coloca en el centro.</p> <p>El objetivo del juego es pasar "la frontera" de la línea de medio campo hasta el fondo opuesto de la cancha. El que es cogido se coloca también en "la frontera". El juego termina cuando todos los alumnos son tocados. El mismo juego se realiza botando un balón cada alumno (bote de protección).</p> <p>Organización: gran grupo</p>		10´



	<p>Policías y ladrones: Los alumnos se colocan en mitad del campo de juego formando 2 equipos enfrentados en línea a 3 metros de distancia más o menos. Cada uno con un balón. Un equipo es de "policías" y otro de "ladrones". Cada uno del equipo tiene detrás, a su espalda, su línea de fondo que limita el campo de juego. El profesor dice el nombre de un equipo, y sus componentes han de salir en persecución de los del otro equipo botando el balón (bote de desborde y de contrataque). Para escapar deberán cruzar su línea de fondo sin ser tocados con el balón. El que es tocado pasa a ser del equipo contrario.</p> <p>Organización gran grupo</p>		10'
<p>Propuesta global</p>	<p>Partido final 5vs5</p> <p>Organización 5</p> <p>Se juegan dos triangulares, mientras que 3 equipos juegan, los otros tres por parejas evalúan con el móvil en la rúbrica facilitada (QR 5.1)</p> <p>Y luego al revés.</p> <p>Mientras terminan, el profesor hará de árbitro. Luego será reemplazado por el alumno que termine primero la coevaluación.</p> <p>Organización 2.</p>		10'
<p>Reflexión y puesta en común</p>	<p>Reflexión sobre la pregunta desafío:</p> <p>¿Cuál es la regla principal que debes recordar al hacer un bote en baloncesto?</p> <p>Al finalizar el desafío realizan diferentes estiramientos tanto del tren superior como del inferior para que los alumnos vuelvan a tener las pulsaciones que tenían al principio de la sesión de forma progresiva.</p>		10'

	Al final de todas las sesiones: aseo y realizar el QR 4.1		
Atención a la diversidad			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p> <p>Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje</p>			
<p>Observaciones: Cada alumno en su móvil escaneara los QR para realizar la autoevaluación y coevaluación. Deben de ser responsables y hacer un buen uso del móvil en la clase de educación física, sino lo hacen se les entregará una fotocopia con el formulario para que lo realicen.</p>			

<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 3</p> <p>Curso: 1º E.S.O</p> <p>Trimestre: 2º</p>
<p>Nombre de la Sesión: “¿Cuántos tipos de pases hay en baloncesto?”</p> <p>Duración: 55´ Tipo Sesión: Desarrollo</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 30 balones de baloncesto, móvil de cada alumno y los QR.</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los distintos tipos de pase, su técnica y aplicaciones. - Conocer algunos aspectos del reglamento: las faltas en defensa y ataque. - Aplicar los distintos tipos de pase a situaciones lúdicas. - Aceptar los propios errores y los de los demás.
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pase: tipos y técnica. - Reglamento: faltas en defensa y ataque. - Juegos de aplicación para aprender los distintos tipos de pase y su uso en situaciones reales de competición. - Errores técnicos y tácticos.
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Asignación de tareas y resolución de problemas.</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo, grupos de 6, de 5 y de 2</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p>

Tipo Feedback: Inmediato			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el aula, se realizará una ronda de comentarios sobre el vídeo visto anteriormente en casa. (Flipped Classroom)</p> <p>Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=DzXuyFEWlaw</p> <p>Presento la pregunta desafío: ¿Cuál es la técnica de los pases en baloncesto?</p>	 <p>El diagrama muestra un campo de baloncesto verde con líneas blancas. En el centro del campo hay un jugador con una camiseta amarilla, representando al profesor. Alrededor del profesor, 12 jugadores con camisetas azules están dispuestos en un círculo, representando a los estudiantes que participan en la ronda de comentarios.</p>	10´
Calentamiento	<p>En el patio, se divide la clase en dos grupos, pares e impares según el orden de lista. Todos corren por el campo de baloncesto. Digo dos números, uno par y otro impar, estos dos alumnos deben intentar juntarse. El resto debe evitar que se junten haciendo una pantalla agarrándose de las manos. Si lo logran, se comienza de nuevo.</p> <p>Demostración de los tipos de pases básicos, por parte del profesor.</p>		5´



Propuestas ludotécnicas	<p>Desmarca y tira: un alumno hace de pasador y se coloca en la banda, otro hace de receptor y dos de defensores. Otros dos esperan fuera de pista. Por cada vez que el receptor consiga recibir consigue un punto, y si además encesta, 5 puntos. Si el lanzamiento entra, los atacantes cogen rebote y salen de la línea de triple y los defensores se cambian con los dos alumnos de fuera. Si el lanzamiento se falla, los defensores cogen el rebote, salen de la línea de triple y pasan a atacar y los alumnos que estaban fuera entran a defender por los que han fallado.</p> <p>Organización: 6</p>		10´
	<p>Relevos: Por parejas se irá avanzando sin botar sólo pasando.</p> <p>Ídem con pases picados.</p> <p>Ídem con pases largos de beisbol. Etc.</p> <p>Organización: Por parejas</p>		10´




<p>Propuesta global</p>	<p>Partido final 5vs5</p> <p>Organización 5</p> <p>Se juegan dos triangulares, mientras que 3 equipos juegan, los otros tres por parejas evalúan con el móvil en la rúbrica facilitada (QR 5.2)</p> <p>Y luego al revés.</p> <p>Mientras terminan, el profesor será el árbitro. Luego será reemplazado por el alumno que haya terminado el primero la coevaluación.</p> <p>Organización: 5</p>		<p>10´</p>
<p>Reflexión y puesta en común</p>	<p>Reflexión de la pregunta desafío:</p> <p>¿Cuál es la técnica de los pases en baloncesto?</p> <p>Tras responder jugaremos un “Entrada por las nubes”. Jugaremos en las dos canastas, competirán en dos equipos en cada canasta y tendrán que realizar una entrada desde el triple con un globo, deberán ir caminando, el primero de los participantes que enceste seguirá jugando, el otro se ira al lado de profesor y comenzara a estirar. Si alguno de los participantes corre será eliminado automáticamente, en caso de que el globo no entre en el primer lanzamiento se intentara marcar golpeándolo. Si en 3 intentos no consiguen marcar ninguno de los dos perderán una vida de intentos y volverán a la fila, si pierden tres vidas de intentos los dos quedaran eliminados.</p> <p>Aseo y realizar el QR 4.1</p>		<p>10´</p>
<p>Atención a la diversidad</p>			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p>			

Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje

Observaciones: Cada alumno en su móvil escaneará los QR para realizar la autoevaluación y coevaluación. Deben de ser responsables y hacer un buen uso del móvil en la clase de educación física, sino lo hacen se les entregará una fotocopia con el formulario para que lo realicen.


<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 4</p> <p>Curso: 1° E.S.O</p> <p>Trimestre: 2°</p>
<p>Nombre de la Sesión: “Lanza a canasta. ¡No falles!”</p> <p>Duración: 55´ Tipo Sesión: Desarrollo</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 30 balones de baloncesto, móvil de cada alumno y QR</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la correcta técnica del lanzamiento a canasta. - Conocer algunos aspectos de reglamento: pasos y dobles. - Aplicar el lanzamiento a canasta a situaciones lúdicas. - Colaborar a los compañeros, respeto durante la práctica y cuidado del material.
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La técnica del lanzamiento - Reglamento: pasos y dobles - Juegos de aplicación para aprender la técnica de lanzamiento a canasta y su uso en situaciones reales de competición - Colaboración con los compañeros, participación respetuosa durante la práctica y cuidado del material.
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza:</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo, grupos de 15, de 5 y de 2.</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p>

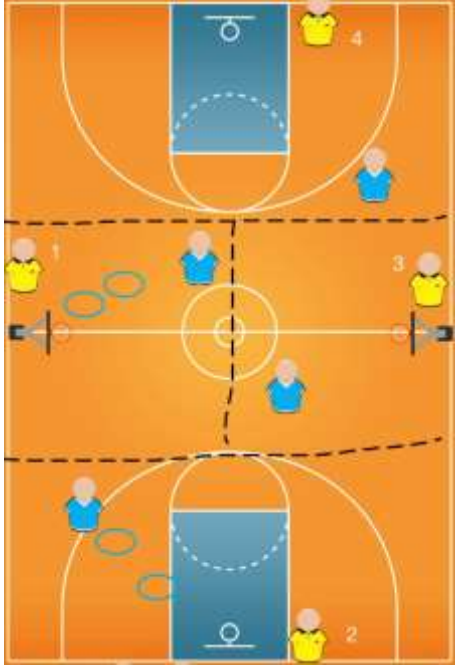
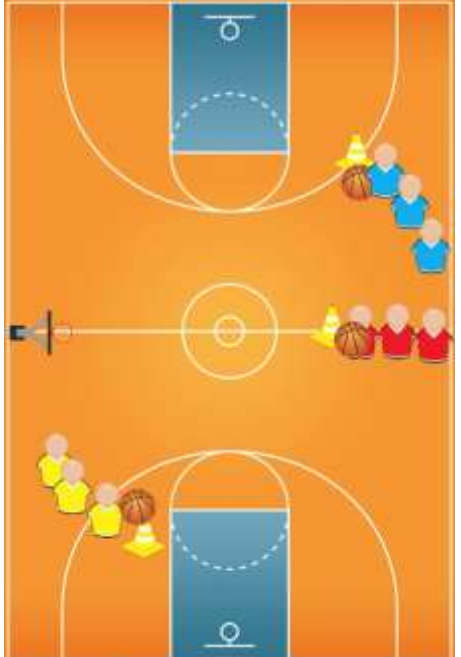
Tipo Feedback: Inmediato			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el patio, explico cómo se lanza a canasta.</p> <p>Presento la pregunta desafío: ¿Cuál es el pie que primero se apoya en el lanzamiento a canasta?</p>		10´
Calentamiento	<p>Corren por el campo de baloncesto en cualquier dirección mientras botan el balón. El profesor dice un número y los alumnos se agrupan según el número dicho. Él que no lo consiga hará 5 flexiones.</p> <p>Organización: Gran grupo</p>		5´
Propuestas lúdicas	<p>Tira y corre: Un alumno lanza tiros libres. Mientras tanto su compañero tiene que ir hasta la línea de fondo y volver. Si el compañero que lanza tiros libres es capaz de encestar, el que corre deberá ir otra vez hasta la línea de fondo, pero en esta ocasión el lanzador deberá encestar dos tiros para hacerlo correr de nuevo</p> <p>Organización: 2</p>		10´



	<p>Vuela: Se empieza por un tiro libre y si anotas sigues tirando. Cuando se falla el jugador siguiente tiene que coger el rebote en el aire y si encesta vuelve a lanzar y tú pierdes el turno y si no encesta pierde su turno y así sucesivamente</p> <p>Se divide la clase en dos equipos, cada equipo juega en una canasta.</p> <p>Organización: 15</p>		10´
<p>Propuesta global</p>	<p>Partido final 5vs5</p> <p>Organización 5</p> <p>Se juegan dos triangulares, mientras que 3 equipos juegan, los otros tres por parejas evalúan con el móvil en la rúbrica facilitada (QR 5.3)</p> <p>Y luego al revés.</p> <p>Mientras terminan, el profesor será el árbitro. Luego será reemplazado por el alumno que haya terminado el primero la coevaluación.</p> <p>Organización: 5</p>		10´
<p>Reflexión y puesta en común</p>	<p>Reflexión de la pregunta desafío:</p> <p>¿Cuál es el pie que primero se apoya en el lanzamiento a canasta?</p> <p>Juego a la patata caliente: sentados todos en círculo.</p> <p>Se ponen en movimiento cuatro balones de baloncesto y deben pasárselos al que tienen sentado al lado.</p> <p>Al que le lleguen más de un balón a la vez, queda eliminado y empieza a recoger el material utilizado en la sesión.</p> <p>Organización: Gran grupo.</p>		10´

	Aseo y realizar el QR 4.1		
Atención a la diversidad			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p> <p>Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje</p>			
<p>Observaciones: Cada alumno en su móvil escaneara los QR para realizar la autoevaluación y coevaluación. Deben de ser responsables y hacer un buen uso del móvil en la clase de educación física, sino lo hacen se les entregará una fotocopia con el formulario para que lo realicen.</p>			


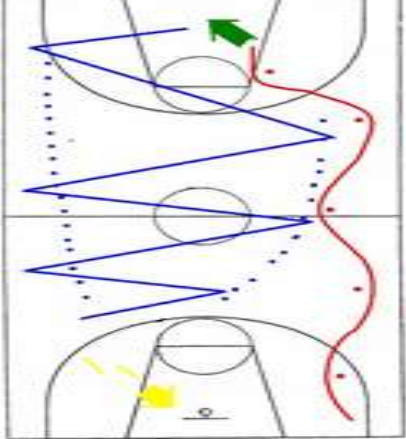
<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 5</p> <p>Curso: 1° E.S.O</p> <p>Trimestre: 2°</p>
<p>Nombre de la Sesión: “¡Tú puedes!”</p> <p>Duración: 55´ Tipo Sesión: Desarrollo</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 30 balones, 10 aros, 10 chinos, móvil de cada alumno y QR</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer cómo se realiza correctamente la entrada a canasta - Conocer aspectos relacionados con el reglamento: cambios, los tiros libres y prórroga - Utilizar la entrada a canasta en situaciones lúdicas - - Colaborar con los compañeros, respeto durante la práctica y cuidado del material
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrada a canasta: técnica - Reglamento: cambios, los tiros libres y prórroga - Juegos de aplicación para aprender la técnica de la entrada a canasta y su uso en situaciones reales de competición - Colaboración con los compañeros, participación respetuosa durante la práctica y cuidado del material
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Microenseñanza y descubrimiento guiado</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo, variable y grupos de 10</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p>


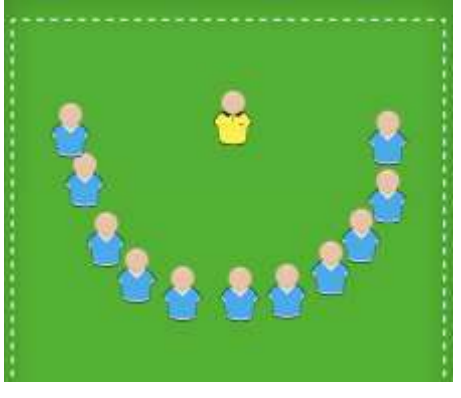
Tipo Feedback: Inmediato			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el aula, se realizará una ronda de comentarios sobre el vídeo visto anteriormente en casa.</p> <p>Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=OjB4-QtDVBg</p> <p>Presentación del desafío: ¿Cuándo el reglamento permite un máximo de dos apoyos cuando recibimos el balón para la entrada a canasta?</p>	 <p>El diagrama muestra un campo de baloncesto verde con una línea de puntos blanca que delimita el área. En el centro del campo hay un jugador con una camiseta amarilla. Alrededor del jugador central, 12 jugadores con camisetas azules están dispuestos en un círculo, representando una ronda de comentarios.</p>	10´
Calentamiento	<p>Se divide la clase en dos grupos, pares e impares según el orden de lista. Todos corren por el campo de baloncesto. Digo dos números, uno par y otro impar, estos dos alumnos deben intentar juntarse. El resto debe evitar que se junten haciendo una pantalla agarrándose de las manos. Si lo logran, se comienza de nuevo.</p> <p>Organización: Gran grupo</p>		5´

Propuestas ludotécnicas	<p>Microenseñanza: 4 estaciones de niveles diferentes y en cada una de ellas tengo un ayudante. Cuando son capaces de realizar bien el ejercicio pasan a la siguiente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Damos los pasos desde parado sin botar (en los aros colocados) 2. Damos los pasos andando y botando, pero parando antes de dar los pasos (en los aros colocados) 3. Entrada a canasta completa 4. Entrada con finta <p>Organización: variable.</p>		
	<p>Rueda de entrada a canasta: La clase se divide en 3 grupos y van contando en voz alta las canastas anotadas</p> <p>Organización: 10</p>		10´

Propuesta global	<p>Partido final 5vs5</p> <p>Organización 5</p> <p>Se juegan dos triangulares, mientras que 3 equipos juegan, los otros tres por parejas evalúan con el móvil en la rúbrica facilitada (QR 5.4)</p> <p>Y luego al revés.</p> <p>Mientras terminan, el profesor será el árbitro. Luego será reemplazado por el alumno que haya terminado el primero la coevaluación.</p> <p>Organización: 5</p>		10´
Reflexión y puesta en común	<p>Reflexión de la pregunta desafío: ¿Cuándo el reglamento permite un máximo de dos apoyos cuando recibimos el balón para la entrada a canasta?</p> <p>Sentados en círculo realizan entre 5 y 10 respiraciones profundas.</p> <p>Organización: Gran grupo</p> <p>Aseo y realizar el QR 4.1</p>		10´
Atención a la diversidad			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p> <p>Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje</p>			
<p>Observaciones: Cada alumno en su móvil escaneara los QR para realizar la autoevaluación y coevaluación. Deben de ser responsables y hacer un buen uso del móvil en la clase de educación física, sino lo hacen se les entregará una fotocopia con el formulario para que lo realicen.</p>			

<p>Título Unidad Didáctica: ¿Nos divertimos jugando al baloncesto?</p> <p>Sesión N°: 6</p> <p>Curso: 1º E.S.O</p> <p>Trimestre: 2º</p>
<p>Nombre de la Sesión: “Preparados, listos, ¡a jugar!”</p> <p>Duración: 55´ Tipo Sesión: Evaluación</p>
<p>Instalaciones: Pista de baloncesto</p> <p>Material: 30 balones de baloncesto</p> <p>N.º Alumnos/as: 30</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica todos los elementos aprendidos en situaciones de juego y en circuitos de habilidad - Colaborar a los compañeros, respeto durante la práctica y cuidado del material. - Aceptar las limitaciones propias y medios para seguir mejorando
<p>Contenidos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los gestos técnicos - Práctica de los gestos técnicos en situaciones de juego y en circuitos de habilidad. - Colaboración con los compañeros y participación respetuosa durante la práctica y cuidado del material. - Aceptación de las propias limitaciones y medios para seguir mejorando
<p>Justificación de la Metodología:</p> <p>Se utiliza el modelo ludotécnico para aumentar los niveles de motivación y participación, porque a través de juegos o formas modificadas se produce un ambiente de diversión y disfrute fomentando las relaciones sociales. Por lo tanto, la metodología estará basada en la participación de los alumnos a través de la realización de las distintas fases de las sesiones: presentación y desafío, propuestas ludotécnicas, propuestas globales y reflexión y puesta en común, y teniendo muy en cuenta las características, capacidades y nivel motor del alumnado utilizando el juego como recurso didáctico. Pero sin valorar el resultado final si no, el esfuerzo, la implicación, el respeto a las normas, a los compañeros y adversarios.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Mando directo</p> <p>Estrategia: Global y analítica progresiva</p> <p>Agrupación: Gran grupo y grupos de 5</p>
<p>Posición Profesor: Fuera del grupo clase y con un papel importante en el desarrollo de la sesión orientando y guiando el desarrollo de la misma, dando oportunidad de manifestarse y valorar la adquisición técnica de sus compañeros.</p> <p>Tipo Feedback: Inmediato</p>

Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Presentación global y propuesta de desafío	<p>En el patio, explico cómo va a ser el circuito de Preparados, listos ¡A jugar!</p> <p>Presentación de la pregunta desafío: ¿Qué es lo más importante en baloncesto?</p> <p>Organización: Gran grupo</p>		10´
Calentamiento	<p>Corren por el campo de baloncesto en cualquier dirección mientras botan el balón. El profesor dice un número y los alumnos se agrupan según el número dicho. Él que no lo consiga hará 5 flexiones.</p> <p>Organización: Gran grupo</p>		5´
Propuestas ludotécnicas	<p>Un grupo de 5 realiza el circuito, los otros 5 grupos estarán animando a sus compañeros.</p> <p>Circuito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parte de bote. - Parte de lanzamiento (lanzamiento y entrada) - Parte de pase. <p>Cuando el grupo que este realizando el circuito acabe, rotara con uno de los grupos que está animando, así sucesivamente.</p>	 <div data-bbox="1050 1559 1267 1727" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="color: red;">Parte de bote</p> <p style="color: green;">Parte de lanzamiento</p> <p style="color: blue;">Parte de pase</p> </div>	40´

Propuesta global	<p>Partido final 5vs5</p> <p>Organización: 5</p> <p>Se juegan dos triangulares, mientras que 3 equipos juegan, los otros tres animan al resto.</p> <p>Y luego al revés.</p>		10´
Reflexión y puesta en común	<p>Reflexión de la pregunta desafío: ¿Qué es lo más importante en el baloncesto?</p> <p>Sentados en círculo, reflexionan sobre la consecución o no del desafío de manera razonada. A continuación, realizan respiraciones profundas y estiramientos de distintas partes del cuerpo</p> <p>Organización: Gran grupo</p> <p>Aseo y realizar el QR 4.1 y 4.2</p>		10´
Atención a la diversidad			
<p>Actividades de Refuerzo: En todas las sesiones sobre todo intentaré favorecer la participación de todos los alumnos. Explicare de manera individualizada las actividades a aquellos alumnos que lo precisen. Lo importante es que todos desarrollen una buena autoestima y autoconcepto.</p> <p>Actividades de Ampliación: Realización de un dossier sobre distintos juegos interactivos gratuitos sobre el baloncesto. Por ejemplo, Basket Random y/o los alumnos destacados pueden actuar como monitores de los que presentan dificultades de aprendizaje.</p>			
<p>Observaciones: Se tendrá en cuenta el esfuerzo y la implicación en la realización del circuito y se evaluará con el QR 6.1.</p>			

VII. CONCLUSIONES

Dos son los objetivos generales propuestos para el desarrollo de este TFM, el primero, es diseñar una U.D. sobre el aprendizaje del baloncesto para alumnos de 1º de ESO mediante el Modelo Ludotécnico y, en segundo lugar, es aplicar el Modelo Ludotécnico creado para un deporte individual en un deporte colectivo: Baloncesto.

Respecto al primero se pone de manifiesto la consecución del mismo pues se ha diseñado la U.D.: “¿Nos divertimos jugando al baloncesto?” programando todos los elementos curriculares de la misma y más específicamente el desarrollo de seis sesiones donde se han planificado los principales gestos técnicos del baloncesto utilizando la estructura de las sesiones del Modelo Ludotécnico. A lo que hay que añadir el diseño de las rúbricas de evaluación e incluso se he realizado una rúbrica de elaboración propia para evaluar la diversión con la práctica del baloncesto, partiendo de la realizada por Valero-Valenzuela & Manzano-Sánchez (2021).

Por lo que se pone de manifiesto la consecución de los objetivos específicos 1.1, 1.2 y 1.3 al haber diseñado la U.D.

En cuanto al segundo objetivo hemos aplicado el Modelo Ludotécnico en el aprendizaje del baloncesto teniendo en cuenta los elementos básicos de la propuesta pedagógica de Valero & Manzano 2021 para el atletismo con lo que se cumple el objetivo específico 2.1, hemos realizado por ejemplo, la descomposición de un gesto técnico (el bote), aplicado las reglas de las cuatro Ps, y las estrategias metodológicas en cada una de las fases de las sesiones, por lo que hemos ampliado los conocimientos sobre este modelo para poder crear la U.D. y las sesiones siguiendo la estructura básica del mismo. También hemos conocido la experiencia de la implementación del Modelo Ludotécnico en el ámbito del baloncesto como una experiencia de éxito que busca la adquisición de unos patrones de movimiento técnicos, desde una implicación cognitiva y dentro de un entorno lúdico que fomente la socialización para desarrollar la formación integral a través del artículo de Ángel David Rubio Castillo y Alberto Gómez Mármol (2016).

**VIII LIMITACIONES Y
POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Llegando casi al final de este estudio, es conveniente y necesario realizar una reflexión sobre las limitaciones que nos han surgido a lo largo de la realización del mismo.

La mayor de las limitaciones es el no poder llevar a la práctica la propuesta de U.D. con los alumnos de 1º de la E.S.O. del centro, por lo que nunca sabremos si el Modelo Ludotécnico es adecuado para la enseñanza del baloncesto en el contexto para el que fue programado, si a los alumnos les hubiera motivado partir de las preguntas desafío en cada sesión o terminar con las respuestas de las mismas o completar la rúbrica de evaluación sobre la diversión de la realización, etc.

Solo podemos hablar de que esta U.D. es una propuesta de intervención debido a que las programaciones didácticas de los centros ya están organizadas cuando llegamos a los centros para realizar las prácticas, evidentemente como no puede ser de otra manera.

Para que esto no fuera una limitación como propuesta de mejora el Prácticum podría realizarse en el primer cuatrimestre y en el segundo realizar un TFM donde se realizará una “Intervención Didáctica” pues según Baltasar Gracián “saber y saberlo demostrar es valer dos veces”.

Como futuras líneas de investigación que nos ayuden a complementar este estudio estaría bien tener en cuenta las recomendaciones de los autores del artículo “Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física” de Ángel David Rubio Castillo y Alberto Gómez Mármol. (2016), que ha servido de detonante de este TFM que es realizar un programa de intervención para conocer la competencia y la motivación.

**IX REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, ciencia, educación*, 25(1), 5-14.

Antón, J. (1997). Apuntes del II Curso sobre entrenamiento deportivo en la edad escolar. Instituto Andaluz del Deporte. Málaga

Comisión Europea/EACEA/Eurydice (2013). La educación física y el deporte en los centros escolares de Europa. Informe de Eurydice. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea

de Baloncesto, F. G., & Técnico, C. (1990). *Programa técnico para la iniciación al baloncesto*. Diputación Foral de Guipuzkoa, Departamento de Juventud y Deportes, Servicio de Deportes.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1980). The empirical exploration of intrinsic motivational processes. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 13, pp. 39-80). Academic Press.

DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano (2018/7822)

Diccionarios de la Real Academia Española (RAE)

El decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell. Por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (2022/7573)

García Vélez, A. J., & Jiménez Parra, J. F. (2022). Factores que influyen en la percepción del alumnado sobre la importancia de la educación física. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 11, 26. <https://doi.org/10.6018/sportk.487511>

Garduño, Jorge & Ruiz-Omenaca, Jesus & Velazquez-Callado, Carlos & Valenzuela, Alfonso & S de RL de CV, Qartuppi. (2023). Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte.

Gómez, I. R., del Valle Díaz, M. S., & De la Vega Marcos, R. (2018). Revisión nacional e internacional de las competencias profesionales de los docentes de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 383-388.

González, O. M., del Valle, A. S., & Márquez, S. (2011). Autodeterminación y adherencia al ejercicio: estado de la cuestión. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 7(25), 287-304.

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), 44-62.

González-Espinosa, S., Molina, S. F., García-Rubio, J., Medina, A. A., & García-Santos, D. (2017). Diferencias en el aprendizaje según el método de enseñanza-aprendizaje en el baloncesto. *Revista de psicología del deporte*, 26(1), 65-70.

Gutiérrez, F. G. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 1119-1126.

Iniesta, G. P., & Buforn, E. J. (2014). El baloncesto como deporte y contenido básico en Educación Física. *EF. DEPORTES*, 1.

Johnson, F. N. M., & Sánchez, A. C. J. (2021). Emociones positivas del alumnado de Educación Secundaria en las prácticas de baloncesto en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 556-564.

Jornet Liesa, S., Gómez-Mármol, A., & Valero, A. El modelo ludotécnico como alternativa didáctica para la enseñanza y aprendizaje del salto con pértiga. ludotechnic model as a didactic alternative for teaching and learning for pole vault.

La RESOLUCIÓN de 20 de abril de 2022, de la secretaria Autonómica de Educación y Formación Profesional, por la que se dictan instrucciones relativas a la evaluación final y la promoción en Educación Primaria, así como a la evaluación final, la promoción y la titulación en Educación Secundaria Obligatoria, en Bachillerato, en las enseñanzas de la Educación de las Personas Adultas y en la Formación Profesional para el curso 2021-2022.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación modificada por Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica

Molineró González, O., Salguero del Valle, A., & Márquez, S. Autodeterminación y adherencia al ejercicio: estado de la cuestión= Self-determination and exercise adherence: state-of-the-art.

ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano (2019/4442)

PEC Colegio Sagrado Corazón Carmelitas

Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., ... & Sobejano Carrocera, M. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.

Pintado, E. X. Y., & León, D. A. H. (2021). Incidencia del modelo ludotécnico sobre la motivación en la práctica del atletismo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 707-733.

PROGRAMA TÉCNICO PARA LA INICIACIÓN AL BALONCESTO

Programación Didáctica Educación Física 2º ESO 22-23, del Colegio Sagrado Corazón de Jesús -Carmelitas.

Programación Didáctica Educación Física 4º ESO 22-23, del Colegio Sagrado Corazón de Jesús -Carmelitas.

Programación LOMLOE E.F. 1ºESO. del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas.

Programación LOMLOE E.F. 3ºESO. del Colegio Sagrado Corazón de Jesús-Carmelitas

Pueyo, Á. P., & Alcalá, D. H. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física?: Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (37), 579-587.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

RESOLUCIÓN de 12 de julio de 2022, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2022-2023.

RRI Colegio Sagrado Corazón Carmelitas

Rubio-Castillo, A. D., & Gómez-Mármol, A. (2016). Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 5(2), 41-46.

Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68-78.

Sáenz López Buñuel, P. S, Ibañez Godoy y F, Jiménez Fuentes Guerra (1999) La motivación en las clases de Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 17. <http://www.efdeportes.com/efd17a/motiv.htm>

Salmerón Sánchez, M. (2012) El contenido del bote en baloncesto. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 17. <https://www.efdeportes.com/efd170/el-contenido-del-bote-en-el-baloncesto.htm#:~:text=Aspectos%20t%C3%A9cnicos,cuerpo%20y%20paralelo%20al%20suelo>

Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.

Trigueros-Ramos, R., Gómez, N. N., Aguilar-Parra, J. M., & León-Estrada, I. (2019). Influencia del docente de Educación Física sobre la confianza, diversión, la motivación y la intención de ser físicamente activo en la adolescencia. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 19(1), 222-232.

Valenzuela, A. V. (2007). La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria. *Kronos*, (11), 10-15.

Valenzuela, A. V. (2023). Modelo ludotécnico en la iniciación al atletismo. In *Modelos pedagógicos en la educación física y el deporte* (pp. 136-152). Qartuppi.

Valenzuela, A. V. [Alfonso Valero Valenzuela]. (2017, 5 de octubre) Fundamentos del Modelo Ludotécnico [Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ADth_kg3D3Y

X ANEXOS

ANEXO 1: Revisión de estudios y propuestas sobre la temática.

Autor (año)	Palabras clave del estudio	Etapa educativa en la que se realiza el estudio	Objetivos del estudio	Metodología docente propuesta/empleada por los autores	Evaluación	Hallazgos más importantes
1. Antonio Joaquín García Vélez-José Francisco Jiménez Parra 2022	Actitudes Educación Física, Educación Primaria Educación secundaria Motivación, Docencia	Educación primaria y secundaria	Conocer los aspectos que mejor valoran los estudiantes sobre la asignatura de la educación física y conocer los factores que influyen en la percepción del alumnado sobre la importancia de la educación física.	Cuantitativa no experimental, descriptiva transversal de correlación predictiva	Programa estadístico SPSS versión 24	<ul style="list-style-type: none">- El profesor es un factor determinante en el fomento de actitudes positivas.- Promover un aprendizaje significativo.- A mayor edad, los alumnos perciben las clases como más aburridas y desmotivantes.- Tener un curriculum con contenidos de valor.

2. R Triguero Ramos, N Navarro Gómez, JM Aguilar Parra, I León Estrada 2019	Teoría de la autodeterminación, emociones, Educación Física, actividad física.	Educación secundaria y Bachillerato	Analizar la influencia del docente sobre la confianza, diversión, la motivación y la intención de ser físicamente activo en la adolescencia.	Análisis estadísticos descriptivos, un análisis de fiabilidad y un modelo de ecuaciones estructurales que explica las relaciones causales entre variables	Programa estadístico SPSS versión 24 Se realizó un modelo de ecuaciones estructurales (MEE) utilizando el programa AMOS versión 19 (Jöreskog y Sörbom,2003)	La motivación hacia las clases de EF predecía de forma positiva la intención de ser físicamente activo. El apoyo a la autonomía del docente predecía de forma positiva la diversión, confianza y motivación de los estudiantes, mientras que un estilo controlador del docente predecía de forma negativa la confianza, diversión y motivación.
3. Inmaculada Rodríguez Gómez, Sagrario Del Valle, Ricardo de la Vega Marcos 2018	Competencias, Docentes educación física, reciprocidad y liderazgo creativo.		Qué competencias debe poner en práctica el profesorado de educación que permita definir un perfil docente excelente y eficaz.	Se ha adoptado la agrupación de competencias profesionales que aportan Hernández y Velázquez (2010) modelo experiencial no contrastado.	Se observa que es un estudio que presenta limitaciones ya que aporta solo Niveles de percepción en las variables estudiadas.	- Seguir investigando en cómo diseñar programas y aplicaciones pedagógicas para mejorar la formación de formadores, tanto inicial como en la formación permanente tomando como referencias los modelos competenciales, para poder dar respuesta a los cambios educativos en el siglo XXI.
4. Fernando Guío Gutiérrez 2022	Educación Física, Juego motor, competencias	Todas las etapas	La detección, diseño y documentación de juegos innovadores, describir sus componentes didácticos, proponer	Desde un enfoque cualitativo y la investigación acción cooperativa como método.	Se exponen los resultados a partir del análisis de la información obtenida de 20 diarios de campo y	El juego motor debe ser: Dinámico, Innovador, Versátil, educativo e incluyente El profesor debe elegir cuidadosamente y con rigurosidad

			orientaciones que permitan su selección y/o construcción, además de describir las competencias de la educación física que se puedan desarrollar		de 148 formatos de observación cualitativa del juego.	las acciones de juego que va a utilizar en sus clases.
5. Edison Xavier Yupa-Pintado Diego Andrés Heredia-León 2021	Atleta, Competencia deportiva, juego de simulación	Para deportistas de 9 a 18 años federados	Comparar la percepción motivacional de los deportistas de la disciplina de atletismo mediante la aplicación experimental de la metodología ludotecnica para verificar los cambios motivacionales y rendimiento en la práctica de los atletas De la federación Deportiva del Azuay.	Se realizó un diseño cuasi experimental. La investigación se ejecutó con dos grupos de trabajo.	Un análisis de media aritmética. Este proceso de análisis estadístico se determinó mediante el programa estadístico IBMSPSS Statistics 25.0.	Se determinó que el modelo ludotécnico durante del desarrollo del entrenamiento deportivo ha servido para incrementar la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas y la motivación en la muestra de estudio.
6. Dr. Alfonso Valero Valenzuela 2007	Iniciación deportiva, educación física, atletismo, modelos de enseñanza	Etapas primaria	Sentar las bases teóricas del nuevo Modelo de Enseñanza Ludotécnico centrandolo la atención dentro de las			Se trata de un Modelo basado en la instrucción directa, recayendo en el profesor la mayor parte de la responsabilidad en la selección de contenido, control de la clase, presentación de la tarea y patrones

			características del proceso de enseñanza aprendizaje en la técnica de enseñanza y en las características del alumnado.			de compromiso. El modelo Ludotécnico busca la adquisición de unos patrones de movimiento técnicos, desde una implicación cognitiva por parte del estudiante y dentro de un entorno lúdico que fomente las relaciones socio-afectivas lo que contribuye a la formación integral del estudiante
7. Ángel David Rubio-Castillo Alberto Gómez-Mármol 2016	Educación secundaria, modelos de enseñanza tradicional, modelo física, baloncesto	Educación secundaria	Analizar el efecto del modelo ludotécnico sobre el aprendizaje técnico, la competencia y la motivación en la enseñanza del baloncesto en educación física.	Para la recogida de datos se utilizaron los cuestionarios de competencia motriz test AMPET (AMPET-eR) y una hoja diseñada de observación ad hoc para el aprendizaje de la técnica.	Los datos se analizaron con el paquete SPSS19.0 para Windows.	El modelo Ludotécnico influye de modo muy positivo en la variable del aprendizaje técnico. La utilización de este modelo podría ir más allá del ámbito educativo siendo recomendada su utilización en la iniciación de deportes de ámbito federativo.
8. Felipe Nicolás Mujica Johnson, Ana Concepción Jiménez Sánchez 2021	Afectividad, baloncesto, educación física, género, cultura deportiva.	Educación Secundaria	Interpretar la percepción y atribución del alumnado sobre las emociones positivas para el bienestar subjetivo durante la práctica de baloncesto	Metodología cualitativa con un diseño interpretativo y fenomenológico. Entrevistas semiestructuradas y diarios personales.	Análisis de contenido deductivo-inductivo con ayuda del programa informático Atlas. ti 7.5	Diseñar la UDB en función de un modelo alternativo de enseñanza del deporte que favorezca las situaciones jugadas de aprendizajes Incluir en la UDB un clima de aprendizaje orientado a la tarea

			en Educación Física en función de tarea motriz, el género y el centro educativo.	un análisis de contenido deductivo-inductivo con ayuda del programa informático Atlas.ti 7.5		
9. Sergio González Espinosa Sebastián Feu Molina Javier García Rubio Antonio Antunez Medina David García-Santos	Método de enseñanza, Toma de decisiones, Indicadores de aprendizaje Baloncesto	Educación Primaria.	Analizar las diferencias en los desafíos de aprendizaje en baloncesto, entre dos métodos de enseñanza diferente	El diseño de investigación es de tipo cuasi experimental y longitudinal.	Se emplea el IMARB (Martínez e Ibáñez, 2016)	Se recomienda a los profesores y entrenadores de alumnos en edad escolar el uso de una metodología basada en juegos Para una mejora de la calidad de la enseñanza.

10. Ángel Pérez David Hortigëla Alcalá 2020	Educación física, innovación, reflexión, perspectivas de mejora, coherencia curricular		Reflexionar sobre qué estamos haciendo en la Educación Física para innovar y si todo lo que hacemos es verdaderamente innovación o es un mero cambio cosmético que recubre los mismos planteamientos pedagógicos de antaño	A partir de evidencias científicas que los sustentan	Reflexiones con base científica con el fin de contribuir a una mejor Educación Física	La diversidad de metodologías, propuestas y estrategias denominadas como “innovación” que nos abordan no deben arrastrar al abismo a los principios básicos de la Educación Física. Destacar la importancia de la evaluación formativa como agente fundamental de cambio en la Educación física.
---	--	--	--	--	---	--

ANEXO 2: Marco normativo específico de la Comunidad Valenciana.

Partiendo del anexo III del Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell el esquema de organización de los elementos curriculares en las distintas materias sería:

1. Presentación de la materia.
2. Competencias específicas de la materia.
3. Conexiones de las competencias específicas entre sí, con otras competencias específicas de otras materias y con las competencias clave.
4. Saberes básicos.
5. Situaciones de aprendizaje de la materia.
6. Criterios de evaluación.

En el artículo 22.4 respecto de la programación de aula que al menos debe incluir:

- a) Las situaciones de aprendizaje adaptadas a las características del grupo.
- b) Los criterios de evaluación asociados a las situaciones de aprendizaje planteadas.
- c) La organización de los espacios de aprendizaje.
- d) La distribución del tiempo.
- e) La selección y organización de los recursos y materiales.
- f) Las medidas de atención para la respuesta educativa para la inclusión.
- g) Instrumentos de evaluación

ANEXO 3: Registro de observación.

Tabla 10.

Hoja de registro de actitud, higiene y participación en las preguntas desafío.

Alumnos/as	S.1			S.2			S.3			S.4			S.5			S.6		
	A	H	P	A	H	P	A	H	P	A	H	P	A	H	P	A	H	P
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		

Fuente: Elaboración propia.

Significado de las abreviaturas: A=Actitud, H=Higiene, P=Participación en las respuestas de las preguntas desafío, S=Sesión.

Leyenda: Se pondrá una X cuando los alumnos/as cumplan con lo que se espera de ellos.

ANEXO 4: QR de las rúbricas de autoevaluación.

4.1. Rúbrica de comportamiento



4.2. Rúbrica de diversión con la práctica del baloncesto. (Al finalizar U.D.)



ANEXO 5: QR de las rúbricas de coevaluación.

5.1. Rúbrica Dribling



5.2. Rúbrica Pases



5.3. Rúbrica Tiros



5.4. Rúbrica Entradas



ANEXO 6: QR de la rúbrica de heteroevaluación.

6.1. Rúbrica de observación y evaluación de la U.D.



ANEXO 7: Situación aprendizaje final:

“Campeonato de la conferencia Vedruna de baloncesto 1º ESO”

Tipo de sesión Culminativa.

Número de alumnos: 60 alumnos/as.

Duración: 110 minutos.

Instalaciones: pista de baloncesto del centro

Materiales: 1 balón por equipo (12 balones), petos de diferentes colores (20, 5 verdes, 5 azules, 5 naranjas y 5 amarillos), tablet, podium, altavoces, micrófono. Se realizarán seis trofeos del Emoticono feliz, uno por cada equipo solo se diferenciará en el tamaño. El de mayor tamaño será para el de mayor puntuación, el segundo en tamaño para el segundo y así sucesivamente. (realizado en 3D)

Agrupamientos: 12 equipos de 5 alumnos/as. (Los 12 equipos establecidos en la U.D.)

Objetivo:

- Implicarse y esforzarse por el bien del grupo
- Mostrar actitudes de respeto a las normas, a los compañeros/as y adversarios/as

Metodología: una metodología activa y participativa que busca el aprender haciendo buscando en la realización de las tareas la autonomía personal y la colaboración grupal y sobre todo el respeto a los demás sin pensar solo en competir y ganar.

Fase previa al campeonato:

1. Se explica a los dos primeros de la ESO la actividad que se va a organizar como situación final de esta U.D., que los dos grupos han realizado.
2. Se llevará a cabo el lunes siguiente al finalizar la U:D:, para utilizar las dos horas consecutivas de Educación Física, ya que de 11 a 12 tiene clase 1º A y a continuación 1º B.
3. Se realiza el sorteo, para conocer los equipos que jugarán y en que orden.
4. Solo se jugará cinco minutos
5. Los partidos se grabarán en una tablets, (previa autorización de los padres), para que en caso de duda se pueda volver a visualizar.
6. El árbitro será el profesor.

7. No se valorará el resultado, sino que el ganador de este campeonato será el equipo que más se haya divertido, esforzado, implicado y haya el cumplido las normas y respetado a sus compañeros/as y adversarios/as.
8. Después de cada partido, el jurado (Un/a profesor/a, la presidenta del AMPA y el jefe de estudios) decide qué equipo pasa a la siguiente ronda.

Desarrollo del Campeonato:

Da comienzo el Campeonato y juegan entre ellos, de los doce equipos, quedaran seis, en la siguiente ronda tres y al finalizar uno.

Se hace entrega del Premio, a todos, porque lo importante es participar no ganar.