

De la Canasta al Equipo: ¡Misión Basketball!

Educación Física | Deporte | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase introduce a estudiantes de primaria de 6 a 11 años en habilidades básicas del basketball mediante juegos activos, retos cooperativos y pequeños partidos modificados. Durante dos sesiones de 120 minutos, los estudiantes aprenderán a controlar el balón, realizar pases de pecho y bote, desplazarse con seguridad, lanzar hacia la canasta y tomar decisiones sencillas junto con sus compañeros.

La propuesta utiliza el Aprendizaje Colaborativo: los niños trabajarán en grupos pequeños con roles compartidos, como jugador, observador, animador, encargado del material y capitán de seguridad. Cada integrante tendrá una responsabilidad necesaria para que el equipo logre sus metas. No se busca únicamente encestar, sino comunicarse, respetar turnos, ayudar a los demás y encontrar soluciones juntos.

El basketball se relaciona con la vida cotidiana porque permite jugar en el patio, el parque o espacios comunitarios, además de favorecer la coordinación, la confianza, la toma de decisiones y los hábitos saludables. Las reglas se adaptarán a la edad: se utilizarán balones ligeros, canastas bajas o blancos alternativos, y se valorará el esfuerzo y la cooperación por encima del resultado. Al finalizar, los estudiantes participarán en desafíos y partidos cooperativos donde demostrarán lo aprendido, reflexionarán sobre su desempeño y propondrán formas de mejorar como equipo.

Objetivos de Aprendizaje

- **Controlar** el balón mediante el bote, utilizando una mano y alternando ambas manos de acuerdo con la situación de juego.
- **Ejecutar** pases de pecho y pases con bote hacia un compañero, mostrando dirección, fuerza moderada y recepción segura.
- **Aplicar** una postura básica de defensa, desplazándose lateralmente y respetando el espacio personal de los demás.
- **Participar** en juegos y partidos modificados, comunicándose, respetando turnos y cumpliendo un rol dentro del equipo.
- **Explicar** al menos dos reglas de seguridad y dos acciones que ayudan a trabajar cooperativamente en basketball.

Recursos Necesarios

- 12 a 16 balones de basketball infantiles o balones de goma de tamaño adecuado.
- 4 canastas; si no están disponibles, 4 aros colocados en soportes bajos o blancos marcados en la pared.
- 24 conos, 16 aros planos, 8 cuerdas y 12 petos de cuatro colores.
- Tarjetas impresas con dibujos de bote, pase, recepción, defensa y reglas de seguridad.
- Tarjetas de roles: jugador, observador, animador, encargado del material y capitán de seguridad.

- 2 pizarras pequeñas, plumones, hojas de registro, lápices y cinta adhesiva.
- Rúbrica sencilla, lista de cotejo y tarjetas de autoevaluación con caritas.
- Silbato, cronómetro o teléfono móvil con cronómetro y altavoz portátil.
- Video breve y sin publicidad sobre fundamentos básicos del basketball, descargado previamente para evitar depender de internet.
- Agua, botiquín, protector solar si la clase se realiza al aire libre y chalecos de identificación para el docente.

Requisitos Previos

- Reconocer las partes principales del cuerpo y realizar desplazamientos básicos como caminar, correr, detenerse y cambiar de dirección.
- Comprender instrucciones sencillas, señales de inicio y alto, y normas básicas de cuidado del espacio y de los compañeros.
- Haber practicado previamente juegos con pelotas que impliquen lanzar, atrapar y compartir materiales.
- Conocer acuerdos de convivencia: respetar turnos, escuchar cuando alguien habla, cuidar los materiales y pedir ayuda.
- Usar ropa y calzado deportivo, llevar agua e informar al docente sobre cualquier condición médica o limitación física.

Actividades

Sesión 1: Descubrimos el balón y aprendemos a jugar juntos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos.

Propósito de la sesión: Preparar el cuerpo, conocer el objetivo del basketball y establecer acuerdos de seguridad y colaboración. El docente explicará: “Hoy aprenderemos a cuidar el balón, moverlo hacia un compañero y trabajar como un verdadero equipo”.

Apertura y activación de conocimientos previos

Tiempo: 5 minutos. Organización: plenaria y movimiento individual.

- **Docente:** Reúne al grupo en semicírculo y muestra un balón. Pregunta exactamente: “¿Qué podemos hacer con este balón sin lastimar a nadie?” y “¿Qué necesita un equipo para jugar bien?”. Escucha tres o cuatro respuestas y las relaciona con lanzar, recibir, compartir, hablar y respetar.
- **Docente:** Explica las señales: un silbato significa detener el balón y mirar al docente; dos silbatos significan cambiar de actividad.

- **Estudiantes:** Se desplazan caminando por el espacio. Al escuchar “alto”, colocan un pie junto al balón, miran al docente y guardan silencio. Al escuchar “sigue”, continúan.

Motivación, contextualización y calentamiento

Tiempo: 10 minutos. Organización: grupos de 3 o 4.

- **Docente:** Realiza una demostración breve: bota el balón sin mirar, pierde el control y luego muestra una postura correcta con rodillas flexionadas, espalda recta y mirada al frente. Dice: “En basketball no gana solamente quien encesta; también gana el equipo que se ayuda”.
- **Docente:** Cuenta el dato curioso: “Los jugadores suelen mirar a sus compañeros y al espacio, no solo al balón, porque así pueden decidir mejor”.
- **Estudiantes:** En grupos, siguen un circuito suave: caminar alrededor de conos, trotar, mover brazos, elevar rodillas y realizar estiramientos dinámicos. Después, cada grupo recibe un balón y lo pasa alrededor de su cuerpo, entre las piernas y de mano a mano.
- **Docente:** Pregunta: “¿Cómo podemos movernos sin chocar?” Los estudiantes responden “mirando”, “dejando espacio” y “deteniéndonos”. El docente recuerda que nadie debe lanzar el balón hacia la cara de otra persona.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos.

Presentación colaborativa del contenido: El docente muestra tres tarjetas: “bote”, “pase” y “recepción”. Cada grupo observa una tarjeta durante 30 segundos y conversa sobre lo que cree que debe hacer el cuerpo. Un representante explica la idea y el docente completa la demostración con frases breves: “Boto con las yemas de los dedos”, “paso desde el pecho hacia el pecho del compañero” y “recibo con las manos preparadas”. Cada equipo mantiene los roles de jugador, observador, animador y encargado del material. Los roles cambian en cada actividad.

Actividad 1: El balón explorador

Objetivo específico: Controlar el balón mediante el bote y reconocer una postura corporal segura.

Tiempo: 25 minutos. Organización: grupos de 3 o 4, en estaciones.

- **Docente:** Forma equipos y entrega un balón por grupo. Explica: “El balón debe rebotar cerca de ustedes, como si tuviera una cuerda invisible que lo une a la mano”.
- **Estudiantes:** En la primera ronda, botan con la mano derecha dentro de un cuadrado de conos durante 30 segundos; después cambian a la mano izquierda.
- **Estudiantes:** En la segunda ronda, avanzan caminando entre conos sin mirar constantemente el balón. El observador dice “rodillas flexionadas”, “mano suave” o “mira adelante” cuando corresponde.
- **Estudiantes:** En la tercera ronda, realizan el reto “semáforo”: verde significa avanzar botando; amarillo, botar en el lugar; rojo, detener el balón con ambas manos y adoptar postura de equilibrio.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué ocurre si golpeamos muy fuerte el balón?” y “¿Qué mano puedes usar si un compañero está cerca de tu lado derecho?”.

Producto o evidencia: Cada estudiante completa el recorrido controlando el balón y recibe una marca positiva del observador en la tarjeta del equipo.

Actividad 2: Pases que construyen puentes

Objetivo específico: Ejecutar pases de pecho y con bote, recibiendo el balón con seguridad.

Tiempo: 30 minutos. Organización: parejas dentro de grupos de 4.

- **Docente:** Demuestra el pase de pecho: manos a la altura del pecho, un pie adelante, extender los brazos y apuntar al pecho del compañero. Luego demuestra el pase con bote, haciendo que el balón rebote aproximadamente a dos tercios de la distancia.
- **Estudiantes:** En parejas, realizan cinco pases de pecho. Quien recibe dice “listo” antes del pase y amortigua el balón con las manos.
- **Estudiantes:** Realizan cinco pases con bote. El observador verifica que el balón no se lance por encima de la cintura ni hacia la cara.
- **Estudiantes:** Juegan “el puente cooperativo”: cada pase correcto permite que una ficha avance un espacio en un camino dibujado. El equipo intenta llegar al final con pases controlados, no rápidos.
- **Docente:** Interviene con preguntas: “¿A dónde deben mirar tus manos?”, “¿Qué puedes decirle a tu compañero antes de pasar?” y “¿Cómo ajustas la fuerza si está más lejos?”.

Producto o evidencia: Camino de fichas completado y registro de cinco pases de pecho y cinco pases con bote realizados de forma segura.

Actividad 3: Relevé de decisiones

Objetivo específico: Combinar bote, pase y comunicación en una situación sencilla de juego.

Tiempo: 30 minutos. Organización: grupos de 4.

- **Docente:** Organiza un recorrido con cuatro zonas: bote entre conos, pase al compañero, recepción y lanzamiento hacia un aro o blanco.
- **Estudiantes:** El primer jugador bota hasta la zona de pase, se detiene, mira al compañero y realiza el pase indicado por una tarjeta. El segundo recibe y pasa al tercero. El cuarto intenta lanzar al blanco desde una distancia corta.
- **Estudiantes:** Después de cada recorrido, cambian los roles para que todos boten, pasen, reciban y lancen.
- **Docente:** Dice: “La misión no es terminar primero; la misión es que los cuatro participen y que el balón llegue con control”. Detiene el juego si hay empujones, balones cruzados o estudiantes sin participar.
- **Docente:** Pide a los equipos que inventen una palabra de ánimo, como “¡juntos!” o “¡podemos!”.

Producto o evidencia: Recorrido cooperativo completado, con participación de todos los integrantes y uso de una palabra de comunicación.

Diferenciación y transición

Para quienes necesitan apoyo, se reduce la distancia, se permite atrapar el balón antes de botar, se usan balones grandes y blandos y se coloca una huella en el suelo para indicar dónde ubicarse. El docente o un compañero tutor puede acompañar el movimiento. Para quienes terminan antes, se propone botar alternando manos, pasar después de un giro o completar el recorrido usando dos tipos de pase. Las transiciones se realizan al escuchar dos silbatos: cada estudiante deja el balón en el aro de su equipo, camina hasta la siguiente estación y espera la explicación con las manos libres.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

- **Síntesis:** Cada equipo completa oralmente la frase: “Para controlar el balón debo..., para pasar debo... y para trabajar en equipo debo...”.
- **Reflexión:** El docente pregunta: “¿Qué fue más fácil: botar o pasar?”, “¿Cómo ayudaste hoy a tu equipo?” y “¿Qué regla de seguridad recordarás?”.
- **Retroalimentación:** El docente reconoce conductas concretas: “Observé que Ana miró antes de pasar” o “El equipo azul esperó su turno y animó a todos”. Da una recomendación breve a cada grupo.
- **Transferencia y anticipo:** Explica: “La próxima sesión usaremos el bote y los pases para movernos en defensa, lanzar y jugar partidos pequeños”. Los estudiantes guardan el material de manera ordenada y beben agua.

Sesión 2: Nos movemos, defendemos y jugamos como equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Recordar los fundamentos aprendidos y preparar al grupo para usarlos en juegos de defensa, lanzamiento y cooperación.

Conexión con la sesión anterior y activación

- **Docente:** Muestra las tarjetas de bote y pase y pregunta: “¿Qué aprendimos sobre la fuerza del pase?” y “¿Cómo cuidamos el espacio de los compañeros?”. Dos estudiantes realizan una demostración breve.
- **Estudiantes:** Forman parejas y se pasan el balón cinco veces. Al escuchar “cambio”, cambian de pareja caminando, sin correr.
- **Docente:** Presenta el objetivo: “Hoy aprenderemos a defender sin empujar, lanzar a un blanco y jugar para que todos participen”.
- **Estudiantes:** Realizan calentamiento con desplazamientos laterales, trote suave, círculos de brazos y tres respiraciones profundas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos.

Presentación colaborativa del contenido: El docente invita a tres voluntarios a mostrar una postura de defensa. El grupo observa y decide cuál es segura. Se construye la regla “bajo, de lado y con distancia”: rodillas flexionadas, brazos abiertos sin tocar y un brazo de distancia del compañero. Luego el docente enseña el lanzamiento con una explicación sencilla: “Miro al blanco, flexiono, empujo con las piernas y acompaño con la mano”. Los estudiantes practican, observan y se dan recomendaciones respetuosas.

Actividad 1: Espejos defensivos

Objetivo específico: Aplicar una postura básica de defensa y desplazarse lateralmente respetando el espacio.

Tiempo: 25 minutos. Organización: parejas, con rotación de roles.

- **Docente:** Marca carriles con conos y dice: “El atacante camina o se desplaza suavemente; el defensor es un espejo que sigue sus movimientos sin tocarlo”.
- **Estudiantes:** El atacante se mueve lateralmente dentro del carril durante 20 segundos. El defensor mantiene rodillas flexionadas, mirada al pecho y distancia segura.
- **Estudiantes:** Cambian roles. Después agregan un balón: el atacante bota lentamente y el defensor intenta mantenerse delante, sin quitar el balón con golpes.
- **Docente:** Detiene la actividad y pregunta: “¿Qué parte del cuerpo miramos para saber hacia dónde irá el compañero?” y “¿Cómo defendemos sin empujar?”.
- **Observadores:** Usan tres criterios: postura baja, desplazamiento lateral y respeto de la distancia.

Producto o evidencia: Lista de cotejo de la pareja y demostración de una defensa segura durante 20 segundos.

Actividad 2: Lanzamiento cooperativo a la misión

Objetivo específico: Lanzar hacia un blanco cercano y ajustar la fuerza y dirección.

Tiempo: 25 minutos. Organización: grupos de 4.

- **Docente:** Coloca tres zonas de lanzamiento: cerca, media y desafío. Explica que cada equipo puede elegir la zona que le permita mejorar.
- **Estudiantes:** El lanzador realiza dos intentos; el reboteador recupera el balón; el observador dice una fortaleza y una sugerencia; el encargado registra el resultado. Luego cambian roles.
- **Docente:** Indica: “Antes de lanzar, mira el blanco. Después del lanzamiento, observa dónde cayó el balón y decide si necesitas más o menos fuerza”.
- **Estudiantes:** Suman puntos cooperativos: un punto por tocar el aro o blanco y dos puntos por encestar. Si todos participan y se animan respetuosamente, reciben un punto adicional.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué cambiaste para que el balón llegara más lejos?” y “¿Cómo ayudó la recomendación de tu compañero?”.

Producto o evidencia: Registro grupal de intentos, aciertos, participación y una recomendación recibida.

Actividad 3: Partido cooperativo 3 contra 3

Objetivos específicos: Combinar bote, pase, defensa y comunicación; participar cumpliendo un rol y respetando reglas.

Tiempo: 35 minutos. Organización: equipos de 4 o 5, partidos de 4 minutos.

- **Docente:** Explica las reglas adaptadas: no se permite empujar, quitar el balón de las manos, correr con el balón sin botar ni permanecer más de cinco segundos sin pasar. Después de una canasta o salida, el otro equipo inicia con un pase.
- **Estudiantes:** Juegan tres contra tres mientras un integrante es observador y animador. En cada partido deben realizar al menos tres pases antes de intentar lanzar.
- **Estudiantes:** Cambian jugadores y roles después de cada partido para que todos jueguen, observen y animen.
- **Docente:** Lleva el tiempo, detiene el juego ante riesgos y formula preguntas durante las pausas: “¿Dónde hay un espacio libre?”, “¿A quién puedes pasarle?” y “¿Cómo puedes ayudar a un compañero que está solo?”.
- **Estudiantes:** Al finalizar cada partido, forman un círculo de equipo y completan: “Nos funcionó...”, “Necesitamos practicar...” y “En el siguiente partido intentaremos...”.

Producto o evidencia: Desempeño en el partido, cumplimiento de roles, comunicación, respeto de reglas y reflexión breve del equipo.

Diferenciación, seguridad y transición

Para estudiantes que necesitan apoyo, se permite caminar en lugar de correr, utilizar una zona más cercana, recibir el balón con ambas manos antes de botar y jugar con superioridad numérica, por ejemplo cuatro atacantes contra tres defensores. También pueden ser observadores antes de incorporarse. Para quienes avanzan rápidamente, se propone usar la mano no dominante, realizar un pase extra o encontrar un espacio libre antes de recibir. El docente revisa que no haya obstáculos, separa las canchas, mantiene balones de reserva en un punto fijo y recuerda hidratarse. Entre actividades, los equipos siguen la ruta marcada por flechas y transportan los balones caminando.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos.

Síntesis y reflexión metacognitiva

Tiempo: 7 minutos. Organización: grupos y plenaria.

- **Docente:** Dibuja en la pizarra cuatro palabras: bote, pase, defensa y equipo. Cada grupo coloca una tarjeta debajo de cada palabra con un consejo aprendido.
- **Estudiantes:** Explican una tarjeta al grupo. El docente organiza las ideas en un “mapa del buen jugador”: controla, mira, pasa, se mueve, respeta y ayuda.
- **Docente:** Formula las preguntas exactas: “¿Qué hiciste para mantener el control del balón?”, “¿Cómo supiste cuándo pasar o buscar un espacio?”, “¿Qué regla respetaste durante el partido?” y “¿Qué hizo tu equipo para que todos pudieran participar?”.

Retroalimentación y evaluación del propio aprendizaje

Tiempo: 5 minutos.

- **Estudiantes:** Completan una tarjeta con tres caritas: una para “puedo hacerlo solo”, otra para “lo hago con ayuda” y otra para “necesito practicar”. Marcan bote, pase, defensa y trabajo en equipo.
- **Docente:** Entrega retroalimentación específica utilizando la fórmula “fortaleza y próximo paso”: “Controlaste el balón cerca de tu cuerpo; ahora intenta mirar más al frente”.
- **Estudiantes:** Realizan una coevaluación diciendo a un compañero: “Me ayudaste cuando...” y “La próxima vez podrías...”.

Transferencia y reto final

Tiempo: 3 minutos.

- **Docente:** Pregunta: “¿Dónde podrías practicar un pase seguro fuera de la escuela?” y “¿Cómo usarías la comunicación y el respeto en otro juego?”.
- **Estudiantes:** Proponen espacios seguros, como el patio o un parque, y mencionan una norma para jugar sin riesgos.
- **Tarea o reto:** En casa, observar un partido o imaginar una jugada y dibujar tres acciones: un bote, un pase y una forma de ayudar al equipo. Si no pueden observar un partido, pueden practicar con una pelota blanda y un adulto, respetando el espacio y sin lanzar hacia el rostro.
- **Cierre:** El docente felicita el esfuerzo, guía la hidratación, organiza el guardado del material y despide al grupo con la consigna: “¡En basketball, jugamos mejor cuando nos ayudamos!”.

Evaluación

Tipo y momentos de evaluación

- **Diagnóstica:** Durante los primeros 5 minutos de la sesión 1, mediante preguntas sobre el uso del balón, la observación del desplazamiento y el juego de activación. Permite identificar experiencias previas y necesidades de apoyo.
- **Formativa:** Durante las actividades “El balón explorador”, “Pases que construyen puentes”, “Espejos defensivos” y “Lanzamiento cooperativo”. El docente utiliza observación directa, preguntas guía y listas de cotejo.
- **Sumativa:** Durante el partido cooperativo de la sesión 2 y la tarjeta de autoevaluación del cierre. Se considera tanto el desempeño motor como la colaboración y la seguridad.

Criterios de evaluación vinculados con los objetivos

- **Objetivo 1:** Bota el balón con control, cerca del cuerpo, utilizando ambas manos en ejercicios adaptados y manteniendo una postura equilibrada.

- **Objetivo 2:** Realiza pases de pecho y con bote hacia un compañero, regulando la fuerza y recibiendo con las manos preparadas.
- **Objetivo 3:** Mantiene una postura defensiva básica, se desplaza lateralmente y evita empujar, golpear o invadir el espacio personal.
- **Objetivo 4:** Participa en juegos y partidos, cumple su rol, se comunica, respeta turnos y favorece la participación de todos.
- **Objetivo 5:** Explica al menos dos reglas de seguridad y dos acciones de colaboración durante la reflexión final.

Instrumentos sugeridos

- **Lista de cotejo docente:** controla el balón, pasa con dirección, recibe de forma segura, defiende sin contacto peligroso y respeta las señales.
- **Rúbrica sencilla de desempeño:** niveles “lo logro”, “lo logro con ayuda” y “estoy practicando” para bote, pase, defensa y cooperación.
- **Observación directa:** registro anecdótico de comunicación, respeto, iniciativa y cumplimiento de roles.
- **Coevaluación:** comentario positivo y sugerencia respetuosa entre compañeros al finalizar los partidos.
- **Autoevaluación:** tarjeta de caritas y respuesta oral a las preguntas de reflexión.

Evidencias de aprendizaje

- Recorrido de bote completado y tarjeta de observación del equipo.
- Camino cooperativo de pases con registro de pases de pecho y pases con bote.
- Demostración de postura defensiva y desplazamiento lateral seguro.
- Registro de lanzamientos, aciertos y participación de todos los integrantes.
- Desempeño en el partido cooperativo 3 contra 3.
- Mapa colectivo, respuestas de reflexión y tarjeta de autoevaluación final.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Orientaciones generales para integrar tecnología e IA

La tecnología debe utilizarse como apoyo breve a la práctica física, sin reemplazar el movimiento, la interacción cara a cara ni la observación docente. Para estudiantes de 6 a 11 años se recomienda trabajar con dispositivos compartidos por equipos, instrucciones visuales, textos cortos y actividades sin necesidad de crear cuentas personales.

- Utilizar una tableta, teléfono o computador del docente cuando no haya un dispositivo por estudiante.
- Solicitar autorización institucional y familiar antes de tomar fotografías o videos.
- Evitar publicar rostros, nombres completos o datos personales de los estudiantes.

- Usar la inteligencia artificial principalmente para preparar materiales, adaptar retos y analizar respuestas generales, siempre con revisión del docente.
- Limitar el tiempo de pantalla a momentos concretos: observar, elegir, registrar y reflexionar.

Objetivos de aprendizaje que puede apoyar la tecnología

- Reconocer normas de seguridad y colaboración durante la práctica del basketball.
- Mejorar el control, bote, pase y recepción del balón.
- Desplazarse respetando el espacio propio y el de los demás.
- Comunicar decisiones sencillas dentro del equipo.
- Reflexionar sobre el propio desempeño y valorar la cooperación por encima de la competencia individual.

Fase de Inicio: activar conocimientos y preparar el cuerpo

Esta fase puede desarrollarse durante los primeros 15 minutos de cada sesión. Las herramientas deben facilitar la comprensión de las reglas, las señales y los movimientos iniciales.

Herramienta	Implementación	Contribución a los objetivos	Nivel SAMR
Presentación visual en Canva, PowerPoint o Google Slides	El docente prepara entre cuatro y seis diapositivas con imágenes grandes: cuidar el balón, mantener distancia, mirar al frente, escuchar el silbato y ayudar al compañero. Puede incluir pictogramas para los estudiantes más pequeños. Las diapositivas se proyectan mientras el docente realiza las preguntas: “¿Qué podemos hacer con este balón sin lastimar a nadie?” y “¿Qué necesita un equipo para jugar bien?”.	Facilita la comprensión de las normas de seguridad y permite relacionar las respuestas de los estudiantes con acciones concretas. Las imágenes apoyan a quienes aún tienen dificultades lectoras.	Sustitución: reemplaza los carteles o dibujos realizados manualmente. Aumento: incorpora imágenes, animaciones sencillas y pictogramas que hacen más clara la explicación.
IA generativa para crear tarjetas visuales, utilizada por el docente	Antes de la clase, el docente puede solicitar a una herramienta de IA la creación de tarjetas con instrucciones breves como “Miro”, “Me detengo”, “Dejo espacio”, “Paso con cuidado” y “Animo a mi equipo”. Las imágenes deben ser revisadas para que representen correctamente a niños, balones y espacios seguros. Las tarjetas se muestran desde una tableta o se imprimen.	Apoya la comprensión de las señales y acuerdos de convivencia. También permite adaptar las instrucciones para estudiantes con dificultades de lenguaje, atención o comprensión lectora.	Aumento: permite producir rápidamente apoyos visuales diferenciados y ajustados a las necesidades del grupo.

Actividad sugerida: mostrar una tarjeta visual y pedir que los estudiantes representen la acción sin balón. Por ejemplo, ante la tarjeta “dejo espacio”, caminan y se ubican separados de sus compañeros. Después se incorpora el balón.

Fase de Desarrollo: practicar habilidades y colaborar

Esta fase puede ocupar la mayor parte de cada sesión. En la primera sesión se recomienda centrarse en el control, el bote, el pase y la recepción. En la segunda sesión se pueden incorporar pequeños desafíos cooperativos y situaciones de juego reducido.

Herramienta	Implementación	Contribución a los objetivos	Nivel SAMR
Tableta o teléfono con cámara y reproducción en cámara lenta	El docente graba clips muy breves de un equipo realizando un pase o un bote, evitando mostrar rostros cuando sea posible. El grupo observa el video durante 20 o 30 segundos y responde tres preguntas visuales: “¿Miró al compañero?”, “¿Flexionó las rodillas?”, “¿Recibió con las dos manos?”. También puede grabarse únicamente el balón y las manos.	Permite observar detalles del movimiento que pueden pasar desapercibidos durante la práctica. Favorece la autoevaluación, la corrección técnica y el diálogo respetuoso entre compañeros.	Aumento: mejora la retroalimentación mediante repetición, pausa y cámara lenta, sin cambiar el objetivo principal de practicar pases y botes.
IA para generar retos diferenciados y tarjetas de estaciones	El docente solicita previamente a una herramienta de IA tres niveles de desafío: inicial, medio y avanzado. Ejemplos: “pasar a un compañero a corta distancia”, “pasar después de desplazarse” y “realizar tres pases mientras el equipo busca un espacio libre”. Las tarjetas se imprimen o se muestran mediante códigos QR que el docente abre en la tableta. Los estudiantes eligen el reto con apoyo del adulto.	Permite adaptar la actividad a distintos ritmos y capacidades sin separar al grupo. Favorece la toma de decisiones, la cooperación y la progresión motriz.	Modificación: transforma una práctica única para todo el grupo en un circuito flexible de retos personalizados y colaborativos.

Organización recomendada: formar equipos de tres o cuatro estudiantes con roles rotativos: jugador, compañero que recibe, observador de seguridad y encargado de la tarjeta. Los roles deben cambiar cada pocos minutos para que todos participen activamente.

Ejemplo de circuito tecnológico:

- **Estación 1:** observar una imagen o video corto sobre la postura de las manos y practicar el bote.
- **Estación 2:** realizar pases mientras un compañero utiliza una tarjeta de observación con pictogramas.
- **Estación 3:** superar un reto cooperativo generado y seleccionado previamente por el docente.

- **Estación 4:** jugar una situación de 3 contra 3 en la que el equipo obtiene un punto adicional por realizar varios pases y animar a todos sus integrantes.

Fase de Cierre: reflexionar, valorar y comunicar lo aprendido

El cierre puede realizarse durante los últimos 15 o 20 minutos de cada sesión. Debe recuperar tanto los aprendizajes técnicos como las actitudes de colaboración y seguridad.

Herramienta	Implementación	Contribución a los objetivos	Nivel SAMR
Encuesta visual en Mentimeter, Google Forms o Microsoft Forms	El docente proyecta tres preguntas con pictogramas o respuestas mediante emojis: “¿Pude controlar el balón?”, “¿Ayudé a mi equipo?” y “¿Respeté el espacio?”. Los estudiantes responden por equipos desde un único dispositivo o levantando tarjetas de colores mientras el docente registra las respuestas.	Favorece la autoevaluación rápida y permite identificar qué habilidades necesitan más práctica en la siguiente sesión. La opción oral o con tarjetas garantiza la participación de quienes no pueden escribir.	Aumento: registra y organiza rápidamente las respuestas del grupo, ofreciendo una visión general del aprendizaje.
IA para resumir respuestas y proponer el siguiente reto	El docente introduce únicamente datos generales y anónimos, por ejemplo: “12 estudiantes eligieron necesito practicar el pase y 8 eligieron necesito mejorar la comunicación”. La IA puede ayudar a identificar tendencias y sugerir un reto para la siguiente clase. El docente revisa y adapta la propuesta antes de aplicarla.	Ayuda a planificar una enseñanza más ajustada a las necesidades del grupo. También permite relacionar la reflexión final con la sesión siguiente.	Modificación: convierte el cierre en una fuente sistemática de información para ajustar la enseñanza y organizar nuevos grupos o desafíos.

Actividad de cierre integradora para la segunda sesión

Cada equipo puede crear un “microtutorial del buen equipo” de 30 a 45 segundos utilizando una tableta. En lugar de centrarse en la ejecución perfecta, debe mostrar tres acciones: una norma de seguridad, un pase correcto y una forma de animar o ayudar a un compañero.

- El docente puede proporcionar un guion visual con tres imágenes para facilitar la planificación.
- Los estudiantes pueden grabar solo las manos, los balones o las siluetas si no existe autorización para mostrar rostros.
- Después, cada equipo presenta su video al grupo o lo muestra únicamente al docente.
- La IA puede utilizarse previamente para generar ejemplos de guiones sencillos, pero no debe reemplazar la actuación ni la explicación de los estudiantes.

Nivel SAMR: redefinición, porque los estudiantes crean un producto audiovisual colaborativo para explicar normas, habilidades y valores del basketball, una tarea difícil de realizar sin tecnología digital.

Evaluación rápida apoyada por tecnología

Criterio	Evidencia observable	Registro sugerido
Seguridad	Se detiene ante la señal, mantiene distancia y cuida el balón.	Lista de cotejo digital o impresa.
Control del balón	Bota, pasa y recibe utilizando una postura adecuada.	Video breve o escala visual de tres niveles.
Comunicación	Mira al compañero, utiliza palabras o gestos y escucha.	Registro del docente durante el juego reducido.
Colaboración	Comparte turnos, anima y ayuda a los integrantes del equipo.	Autoevaluación con emojis y coevaluación oral.

Ejemplo de escala visual para estudiantes

- **Lo logré:** pude hacerlo y ayudé a mi equipo.
- **Estoy practicando:** lo hice algunas veces.
- **Necesito ayuda:** todavía debo practicarlo con un compañero o con el docente.

La combinación de videos breves, tarjetas visuales, retos diferenciados y autoevaluaciones permite que la tecnología acompañe el aprendizaje motor y social. La inteligencia artificial debe permanecer bajo la supervisión del docente y utilizarse para adaptar, organizar y enriquecer las actividades, no para sustituir la práctica física ni la interacción entre los estudiantes.