

Educación Física



Primer año

Aprender básquetbol en la escuela

Serie PROFUNDIZACIÓN • **NES**



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
04-07-2025



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

ESPECIALISTAS: María Laura Emanuele, Silvia Cristina Ferrari, Andrea Parodi, Eduardo Prieto

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

COLABORACIÓN DE ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Juan Martín Bregazzi, María de los Ángeles Villanueva

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (SSPLINED): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN: Manuela Luzzani Ovide

AGRADECIMIENTOS: Julieta Aicardi, Octavio Bally, Pilar Casellas, Ignacio Cismondi, Natalia López

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

Edición: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiario, Marta Lacour, Sebastián Vargas

Diseño gráfico: Silvana Carretero, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Actualización web: Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Educación Física : aprender básquetbol en la escuela : primer año. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-549-716-0

1. Educación Secundaria. 2. Educación Física.

CDD 373.27

ISBN: 978-987-549-716-0

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, recursos digitales y textos disponibles en internet: 1 de febrero de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.

Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.



Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa

Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación. Estos reflejan la interactividad general de la serie.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Pie de página

 **Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

 — Ícono que permite imprimir.

 **7**  Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Menú interactivo

Orientaciones didácticas

Punto de partida

1^{ra} parte

2^{da} parte

Actividades

Orientaciones didácticas

Actividades

1^{ra} parte

2^{da} parte

El texto tiene un menú en cada página, cuyos colores indican las secciones que contiene. Las pestañas se encienden señalando el lugar donde está ubicado el lector.

Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



“Título del texto”

Indica enlace a un texto.



Indica enlace a un sitio o documento externo.

 **Ver Actividad 1)**
Indica enlace a la actividad.

 Indica actividad individual.

 Indica actividad grupal.

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

Introducción

Se presenta en este trabajo una propuesta de enseñanza de básquetbol en la escuela secundaria que incluye una secuencia didáctica posible con el desarrollo de sus diferentes componentes como insumo para la tarea de planificación. En esta oportunidad, se propone la planificación de un proyecto didáctico para la enseñanza del básquetbol que culminará con un encuentro mixto integrando a los estudiantes de los primeros años de una escuela secundaria. Como sostiene Assis, “...modificar la dinámica, esencialmente competitiva y aparentemente lúdica, por otra, cualitativamente distinta, esencialmente lúdica y aparentemente competitiva” .

De esta manera, se procura introducir la perspectiva de género en una propuesta de enseñanza que llevan a cabo Federico, el profesor, y Eugenia, la profesora, ambos docentes imaginarios de una experiencia basada en hechos reales.

En esta propuesta se abordan los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje de la disciplina Educación Física de la NES propuesta para el primer año:



Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje
El propio cuerpo - Tipos de capacidades: condicionales y coordinativas. Tareas y ejercicios para el desarrollo de las capacidades motrices. - Tareas y ejercicios para la entrada en calor: su valor para el cuidado del cuerpo. - Habilidades motoras específicas del básquetbol. - Postura defensiva. <i>Dribling</i> de traslado y protección. Cambios de mano y dirección. - Tipos de pase: de pecho, sobre hombro, sobre cabeza y de faja. - Lanzamientos a pie firme y bandeja. - Movimiento de pies: pie de <i>pivot</i> y detenciones. - Errores frecuentes de ejecución en las habilidades específicas del básquetbol. El cuerpo y el medio físico - Los espacios de la clase: posibilidades, desventajas y riesgos que presentan. - Utilización del espacio de juego con sentido táctico. - Espacios convenientes y no convenientes en situaciones de juego. - Posiciones en el espacio con un sentido táctico estratégico. El cuerpo y el medio social - El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal. - Juego reducido 1 vs. 1. - Juego reducido 2 vs. 2. - Juego reducido 3 vs. 3. - Criterios para la selección y la conformación de los equipos. - Situaciones en superioridad e inferioridad numérica en el juego. - El arbitraje. - Táctica individual y colectiva; principios. - Situaciones de oposición en el enfrentamiento individual. - Comunicación motriz y gestual. - Introducción a los principios tácticos del básquetbol. - Respeto por el derecho a participar, jugar y aprender ante las diferencias de nacionalidad, costumbres, capacidad y género.	- Identificar capacidades motoras en la realización de la práctica deportiva, reconociendo los cambios corporales en el diseño de ejercicios y tareas para su desarrollo y mejora. - Resolver situaciones de juego en el básquetbol, con el empleo adecuado de habilidades motoras y organizaciones tácticas, logrando acuerdos sobre roles, espacios y reglas. - Atender al cuidado propio y de los compañeros en diferentes situaciones de clase para evitar situaciones de riesgo. - Abordar y resolver conflictos grupales con creciente autonomía al participar en la práctica deportiva. - Participar activamente en el desarrollo del juego en un encuentro deportivo de básquetbol y comprender sus reglas específicas.

En el recorrido que sigue se presentan actividades para algunos de los contenidos incluidos en el cuadro, con la intención de ilustrar posibles abordajes pero sin la pretensión de abarcar su totalidad.

Se procura que al participar de esta experiencia los estudiantes aprendan esta práctica deportiva y desplieguen estrategias de aprendizaje y capacidades tales como:

- Asunción de actitudes de respeto y cuidado de los otros al compartir las tareas motrices.
- Resolución de problemas propios del juego del básquetbol.
- Uso y ejercitación de habilidades motrices en situaciones de juego deportivo.
- Toma de decisiones y elaboración de argumentos.
- Identificación de los principios de juego y conceptos tácticos.
- Análisis de las formas de resolución motriz, considerando el planteo táctico de las habilidades motrices disponibles, la comunicación y la condición corporal.
- Construcción de reglas consensuadas en el grupo.
- Indagación de información usando TIC en relación con el básquetbol.

Punto de partida

Una experiencia de enseñanza del básquetbol

Los profesores que desarrollan la propuesta, Federico y Eugenia, se han conformado en pareja pedagógica y se encuentran por comenzar un proyecto didáctico sobre un encuentro de básquetbol con sus grupos de primer año, una de las propuestas didácticas que integra el muestreo de diversas prácticas corporales por las que transitan los estudiantes en el primer año.

Se denomina *muestreo* al modo en que se organizan las propuestas de enseñanza en Educación Física para los estudiantes de primer año, posibilitándoles acceder a una expresión de la gimnasia, una prueba atlética, dos deportes abiertos y una experiencia de prácticas acuáticas cuando se puede contar con un **natatorio**, entre otras posibilidades.

Se ha acordado comenzar con la enseñanza del básquetbol en los cursos de primer año en esa escuela que reúne las condiciones necesarias para este deporte y culminar con un encuentro deportivo integrador, a modo de *jamborée*. De este modo, procuran conformar equipos con estudiantes de diferentes grupos. El propósito es favorecer el aprendizaje de prácticas deportivas y la interacción e integración entre estudiantes, sin importar el género y las diferencias de capacidad o de habilidad.

Para el proceso de inicio, desarrollo y finalización de la actividad, los profesores consensuaron promover el uso de herramientas propias de la Educación Digital como forma de enriquecer la propuesta, tanto desde el registro de las actividades físicas como de la toma y relevo de datos. Por este motivo, trabajarán con diversos recursos audiovisuales para acercar la temática e impulsarán la utilización de tecnologías digitales para el trabajo colaborativo y de registro.

Para el relato se presenta lo realizado en el grupo del profesor Federico, dejando en claro que se trata de un proyecto articulado con Eugenia, la colega con quien comparte la propuesta.

A principio del año han organizado el horario procurando coincidir en por lo menos algunas clases y conformarse como pareja pedagógica.

“Es preciso generar situaciones didácticas que superen los estereotipos de género en las prácticas corporales y motrices, en función de garantizar igualdad de derechos y oportunidades para todos los estudiantes. Esto requiere necesariamente poner en cuestión ciertas regulaciones instituidas en el campo de la Educación Física escolar que determinaban qué prácticas eran posibles y deseables para mujeres y cuáles lo eran para los varones.” *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria*

Primera parte

Conocer y aprender básquetbol en la escuela

Federico ha acordado con Eugenia seleccionar estrategias de enseñanza que favorezcan el protagonismo de los estudiantes, que disfruten de la actividad, se apropien de estrategias de juego y puedan establecer relaciones entre la táctica, la técnica y las capacidades motrices disponibles. Procurarán, desde sus intervenciones, atender a la grupalidad, promover la integración y favorecer en los estudiantes la comprensión de la práctica deportiva.

La intención es que al participar en el proyecto los estudiantes colaboren y se integren con sus compañeros, alcancen autonomía, se apropien de esta práctica y puedan disfrutarla también en su tiempo libre.

Tomaron como base el planteo didáctico que propone Blázquez Sánchez para la enseñanza del juego: “La actividad practicada por el niño debe ser siempre el punto de partida, tanto si aquella nace del seno del grupo, como si es propuesta por el profesor. Es inútil que el niño practique ejercicios técnicos antes de que haya jugado, el tiempo dedicado a los aprendizajes dependerá de las dificultades surgidas durante el juego, las cuales no serán impuestas a priori por el educador.”

Este autor propone una secuencia que favorece en los estudiantes la reflexión acerca de las decisiones a tomar para mejorar sus actuaciones en la situación de juego:

- En un primer momento juegan en forma global, luego de una explicación breve y concreta que les permita interpretar la finalidad, la organización y las reglas básicas del juego. Todos los juegos reglados presentan elementos comunes que los caracterizan. Es así que en dichos juegos podemos destacar la **finalidad**, la **organización** y las **reglas** como aquellos componentes que los definen y deben ser enseñados. Si un estudiante reconoce con claridad la finalidad, la organización y las reglas de un juego, podemos decir que sabe a qué está jugando.
- En este momento las intervenciones se orientan a dar algunas precisiones sobre el juego y sus reglas, llegando incluso a incorporar algunas nuevas.
- Luego de un tiempo de juego es conveniente detenerlo para poder reunirse, en un segundo momento, y elaborar posibles resoluciones a los problemas que se presentan y llegar así a la selección de una táctica para implementar.
- Inmediatamente se ingresa a un tercer momento donde los estudiantes, al volver a jugar, ponen en práctica lo elaborado.
- En un cuarto momento vuelven a reunirse los equipos para analizar y evaluar cómo se ha jugado, explicando las decisiones asumidas y evaluando si se ha logrado o no lo propuesto. Allí se hacen nuevos acuerdos.
- Volver a jugar durante un tiempo que les permita recuperar este análisis resulta fundamental en la apropiación de estos saberes.

Esta alternancia de momentos favorece la construcción de saberes valiosos y significativos sobre el juego y la reflexión acerca de cómo los estudiantes se comunican, relacionan, elaboran propuestas y acuerdan decisiones.

Federico comienza su secuencia didáctica proponiendo un juego global con pocas reglas. Algunos estudiantes habían mirado partidos de básquetbol y desde el lugar de espectadores conocían las habilidades requeridas para este juego global (lanzar con una o dos manos, pasar y recibir con dos manos, picar la pelota con una mano).

Les plantea la finalidad del juego: obtener puntos mediante la conquista del aro rival con lanzamientos. Les explica cómo organizarse en el espacio de juego y cómo está delimitado.

Propone las reglas con las que comenzarán jugando; al principio son solo algunas, que les permitan a los estudiantes desempeñarse, en lo posible, sin dificultades:

- Cada equipo debe defender un aro y atacar el rival.
- La pelota solo puede jugarse con las manos.
- No pueden desplazarse con la pelota retenida en su poder, sí lo pueden hacer picando.
- No se permite el contacto con los oponentes.

Evaluación de inicio

El docente propone a un grupo jugar, mientras el otro grupo, dividido a su vez en dos equipos, observa desde afuera cómo se organizan para atacar y defender.

Federico comparte con los observadores aspectos a considerar:

1. Sobre el ataque: ¿Cómo atacan? ¿Se distribuyen en el espacio? ¿Pasan la pelota? ¿Se desmarcan buscando espacios libres? ¿Avanzan hacia el aro rival? ¿Lanzan al aro?
2. Sobre la defensa: ¿Cómo defienden? ¿Se ubican en el espacio? ¿Marcan? ¿Siguen al que marcan? ¿Anticipan la trayectoria de la pelota y logran interceptarla? ¿Se recuperan pronto para el contraataque?

Cada 8 o 10 minutos rotan y los que observaron ingresan en la cancha para jugar; mientras, los que estaban en la cancha salen para desempeñar el rol de observadores.

Federico observa y recopila información de los observadores en esta evaluación de inicio. Puede utilizar la cámara del celular o de su *notebook* para registrar acciones realizadas por los estudiantes y luego compartirlas con ellos.

Cuando todos han jugado se reúnen e intercambian información acerca de lo que observaron. Luego, cada equipo acuerda un plan que le permita resolver el problema que se presentó.

En los momentos de intercambio, los estudiantes comienzan a identificar dificultades en el juego: agrupamiento de todos detrás de la pelota, no se logran desmarcar, juegan solos sin pasar la pelota, juegan estáticamente o, todo lo contrario, en forma precipitada, sin poder detenerse a observar y decidir cuál es la acción más conveniente para realizar.

Federico les dice: “Ocupar metros cuadrados en la cancha no es lo mismo que jugar”. Y analiza con el grupo qué significa jugar y acuerdan que todos tienen derecho a jugar y a aprender en la clase de Educación Física.

Habiendo realizado esta evaluación de inicio y luego de conversar con los estudiantes acerca de qué logros esperan alcanzar, Eugenia y Federico proponen los objetivos de aprendizaje y seleccionan los contenidos de enseñanza (ver cuadro de Contenidos y Objetivos de aprendizaje).

En la primera actividad, el docente pide a los estudiantes, para la próxima clase, que por equipo se fijen en qué anduvieron bien en el juego y también que seleccionen una dificultad



que hayan encontrado al jugar y propongan una tarea para resolverla ( ver Actividad 1).
Conversa con los estudiantes sobre cómo se han sentido en esta primera clase del proyecto de básquetbol. Un estudiante comenta sobre un conflicto que surgió cuando jugaban porque dos jugadores solo se pasaban la pelota entre ellos y los demás no podían participar.

Federico analiza con el grupo qué significa jugar y conversan acerca del derecho a jugar y a aprender en la clase de Educación Física. En este sentido, solicita a los estudiantes que, para la próxima clase, busquen información sobre el derecho de las personas a aprender juegos y deportes y realicen una serie de consignas para reflexionar sobre el propósito de aprender deportes en la escuela ( ver Actividad 2).

Esta argumentación la pueden escribir en la carpeta o utilizando la *netbook*. En este caso pueden utilizar un programa de ofimática fuera de línea como [Libre Office](#) o escribir la fundamentación en línea utilizando el recurso de escritura colaborativa [Google Docs](#). Esta opción les permitirá compartir la producción con el profesor y con sus compañeros y volver sobre ella siempre que la necesiten.

En la segunda clase, acuerda con los estudiantes comenzar por el problema “Agrupamiento de todos detrás de la pelota”.

Las situaciones de los juegos de oposición presentan con frecuencia nuevos problemas a resolver por quienes se constituyen circunstancialmente en oponentes. Si bien esos problemas no son propuestos por el docente pueden ser anticipados por este, en el sentido de que puede propiciar su aparición o aprovecharla. En caso de que el docente favorezca la aparición de problemas o los utilice con intencionalidad enseñante en el juego, estará haciendo uso de la estrategia que se denomina enseñanza por resolución de problemas.

Uno de los equipos ha propuesto una actividad y se realiza con todo el grupo, donde intentan organizarse mejor en la cancha.

Luego, Federico les pregunta qué han averiguado sobre el básquetbol, conversan e introducen nuevas reglas:

- limita el número de jugadores a la organización formal del juego (cinco jugadores por equipo),
- no permite desplazarse con la pelota retenida con una o dos manos más de un paso (o dos tiempos, término que empezó a utilizar),
- la retención de la pelota no puede superar los cinco segundos sin jugarla (lanzar, pasar o *driblear*),

- delimita el tipo de contacto permitido entre rivales,
- define el “doble *dribling*” como una infracción (picar la pelota, tomarla y volver a picarla sin que medie el contacto con la misma, ya sea de un compañero o de un rival),
- establece el concepto de pelota afuera y dentro de la cancha (en relación con el contacto con el piso).

Se organizan para jugar nuevamente. Dos equipos en la cancha, primero, se rotan luego con los que aguardan afuera. Al final, Federico analiza con los estudiantes los principios básicos de los juegos deportivos colectivos. Comenta con los chicos que estos son comunes a todos los deportes de conjunto. Es así que los estudiantes comienzan a organizarse en el juego de acuerdo con estos principios: cuando un equipo posee la pelota debe procurar mantener su control, progresar en el campo hacia la meta rival, conquistarla; cuando un equipo no posee la pelota debe procurar evitar que el rival mantenga el control de la pelota, evitar que se acerque a la propia meta y evitar que la conquiste.

En la siguiente actividad, el docente solicita a los estudiantes que busquen en internet otras informaciones para completar las planteadas en un primer momento, utilizando determinados criterios de búsqueda y selección de fuentes. Además, les indica que elaboren una explicación sobre este deporte incorporando elementos que permitan saber más y les propone realizar en equipo una síntesis con los principios que han aplicado. Por último, les indica que comparen diferentes deportes abiertos, ¿qué tienen en común? ¿en qué difieren? (👉 [ver Actividad 3](#)).

En la tercera clase comienzan compartiendo los elementos que han comparado. En forma global juegan y van alternando entre el juego y los momentos de reflexión. Federico explica que así como todos los juegos reglados presentan elementos comunes que los caracterizan (la **finalidad**, la **organización** y las **reglas**), los juegos deportivos y los juegos iniciadores a los deportes de habilidades abiertas presentan principios que los definen, como vieron antes, y son necesarios para comprender el juego.

Si cada estudiante reconoce con claridad la finalidad, la organización y las reglas de un juego, podemos decir que sabe a **qué** está jugando. Asimismo, si reconoce los principios de los juegos iniciadores y deportivos, puede afirmarse que sabe **cómo** jugar y puede decidir **qué hacer** en cada situación que se le presente.

En la cuarta actividad, el docente propone a los estudiantes la lectura de un texto sobre los deportes y la resolución de una serie de preguntas (👉 [ver Actividad 4](#)).



Para los ejercicios de tipo cuestionario se sugiere que los estudiantes puedan disponer de un [formulario de Google](#). Con esta herramienta, el docente recibe un informe pormenorizado con las respuestas consignadas por cada estudiante facilitando la entrega, la corrección y el acompañamiento personalizado de cada uno. Se favorece el fortalecimiento de la interacción social y el trabajo colaborativo.

Segunda parte

La experiencia de aprender en un proyecto compartido

En las siguientes clases, Federico comienza a alternar este juego global con juegos reducidos. Aprovechando que cuenta con cuatro tableros, ubica a los estudiantes por grupos en cada uno de estos y así más chicos pueden jugar simultáneamente.

En estos juegos el número de integrantes se reduce de tal forma que se organizan pequeños “torneos”, donde se juega dos *versus* dos o tres *versus* tres en un solo tablero. Se aprovechan las reglas del juego global en el que todos han participado.

Evaluación Formativa

Los profesores eligen como propuesta de evaluación formativa una situación de coevaluación complementando la que ellos mismos realizan.

Federico propone juegos en distintos espacios. Mientras unos juegan, los que esperan su turno para entrar al juego llevan adelante otras tareas. Algunos estudiantes arbitran el juego y otros observan el desempeño de sus compañeros con la intención de ofrecer elementos para mejorar la actuación. Para la tarea de observación, Federico construye instrumentos con los estudiantes, en los que colocan indicadores para focalizar la atención en algunos aspectos relevantes en la construcción de los aprendizajes.

Cuando le parece necesario varía el número de jugadores proponiendo situaciones con superioridad numérica.

Así organiza, por ejemplo, juegos donde dos atacan contra un defensor o tres lo hacen sobre dos defensores e, inclusive, cuatro atacantes contra dos defensores. A medida que los atacantes resuelven situaciones, el profesor y los estudiantes modifican conjuntamente el espacio, las reglas o simplemente se acercan a la paridad numérica para aumentar el nivel de complejidad que se les plantea en el ataque.

Federico ayuda a descubrir **conceptos tácticos** durante el juego, tanto para el juego global como para los juegos reducidos; entre estos conceptos aparecen:

- no correr todos detrás de la pelota,
- ocupar adecuadamente el espacio cuando se tiene la posesión de la pelota;
- al recibir la pelota, detenerse, levantar la cabeza y mirar a quién conviene pasarla;
- “mostrarse” para recibirla a una distancia adecuada,
- anticiparse tácticamente a la trayectoria de la pelota o al desplazamiento de los otros;
- cortar los caminos de los rivales hacia el propio cesto;
- variar los desplazamientos al avanzar hacia el aro contrario y sorprender a la defensa.

Luego de jugar analizan cuáles fueron los aciertos, cuáles los problemas que se les presentan en el juego y cómo se han organizado tácticamente, acuerdan la necesidad de ejercitar algunas de las habilidades en forma más específica o analítica, para mejorar la capacidad de resolución.

En la siguiente actividad, el docente recupera saberes previos y solicita a los estudiantes la búsqueda de información que les permita ampliar y profundizar las reglas para jugar este deporte (👉 ver Actividad 5). Además, propone una actividad para compartir posibles tareas para la mejora del juego y las habilidades (👉 ver Actividad 6).

En las clases siguientes continúa esta secuencia.

La primera habilidad que se comienza a enseñar de esta manera es el lanzamiento. Se pasa de proponer una situación donde se realice un lanzamiento global a otra en donde se precisa la forma de ejecución. La distancia al aro en el momento inicial es muy corta y, a medida que se logra cierta eficacia, se aumenta.

Federico brinda a los estudiantes información suficiente y no excesiva sobre aspectos claves del lanzamiento:

- base de sustentación,
- orientación hacia el aro,
- toma de la pelota,
- verticalidad del antebrazo de lanzamiento,
- movimiento de la muñeca.

Estas cinco claves permiten a los estudiantes organizar el movimiento pensándose a sí mismos en la acción de lanzar.

En cada aro, los estudiantes practican y, en forma rotativa, un compañero observa a otro y corrige la ejecución. Tareas de este tipo propuestas en pequeños grupos promueven lo que se conoce como “enseñanza recíproca”.

Estos ensayos, búsquedas y enseñanzas recíprocas colaboran a que se conforme el grupo como una comunidad de aprendizaje.

La grupalidad es la potencialidad que tiene un conjunto de estudiantes de constituirse como grupo, con cohesión interna y adhesión a metas comunes.

La posibilidad de transitar del juego a la tarea permite a los estudiantes ir precisando la forma de realización que les resulte más efectiva.

Luego, vuelven a jugar. La tarea compartida, la práctica realizada, la posibilidad de hacer ajustes, los encuentran en mejores condiciones para jugar. De este modo, la alternancia entre el juego global, los juegos reducidos y las tareas más definidas permiten a los estudiantes resolver diferentes problemas que el aprendizaje deportivo les presenta, con variados niveles de resolución que enriquecen los saberes que se van construyendo.

Federico les comenta a los estudiantes un posible recorrido para aprender a jugar básquetbol y utiliza el siguiente texto:



Para comenzar a jugar al básquetbol solamente es necesario manejarse adecuadamente en un espacio de juego que se comparte con compañeros y oponentes, siguiendo reglas básicas, y dominar algunas habilidades. Las habilidades que se requieren son: el pase y la recepción, el lanzamiento con cierta precisión y el *drible*. Además, se deben reconocer ciertos principios para atacar una meta y defender otra. Con estos saberes ya se puede jugar el deporte de una manera básica y global o juegos deportivos que lleven progresivamente a dominarlo.

Podríamos llamar **etapa 0** a este momento de juego global que es el punto de partida de la secuencia. En este momento reflexionamos sobre el sentido del juego, la importancia de compartir con otros, las formas de organizarnos y las habilidades que es preciso mejorar. Es el momento de analizar cómo organizarse en el juego, cómo ocupar lugares, qué finalidad tiene este juego y así vamos comprendiendo cómo la creciente complejidad táctica va dando sentido a la enseñanza de la técnica.

En los momentos que siguen, la actividad se va realizando en el marco de un ida y vuelta entre el juego y la reflexión. En esta última se van identificando aciertos y dificultades en el juego –tanto en las formas de vincularse como en la comprensión de la lógica del juego y las estrategias para jugarlo–; a partir de esto el grupo elabora un plan para mejorar su desempeño. Una vez elaborado este plan es preciso aplicarlo y luego volver a analizar los resultados.

A medida que se avanza en el aprendizaje se constata que algunas acciones motoras no permiten lograr los objetivos y requieren de mayor control y conocimiento. Continúa este proceso llamado Enseñanza del Deporte, integrado también por varios momentos que continúan a la **etapa 0**:

En un primer momento las habilidades de *drible*, detención y lanzamiento exigen un mayor control para jugar con otros. Es necesario practicarlas en juegos y tareas. El primer juego que se puede proponer es el “**1 x 0**”. Es decir jugamos a conquistar el tanto sin oposición. Debemos saber que podemos “picar” o *driblear* la pelota todo lo que queramos, pero una vez detenido el “pique” no podemos volver a iniciarlo. Es allí cuando debemos saber cómo detenernos, dado que el reglamento no nos permite caminar más de un paso o “dos tiempos”, es decir dos apoyos continuos de pies con la pelota retenida, un tercer apoyo en retención se considera una infracción. Al mismo tiempo el lanzamiento al aro que se encuentra muy por encima de nuestra cabeza requiere fuerza



y precisión, y cuanto más lejos nos encontremos del mismo más exigencia tendremos. En este primer momento es importante compartir con un compañero estos ensayos jugados y ayudarnos mutuamente observándonos.

En un segundo momento jugamos con otro. Estas tres habilidades iniciales se ponen en práctica ante una oposición. Es el momento del juego “**1 x 1**”, jugamos uno contra uno con las habilidades que hemos experimentado en el primer momento. Dicha oposición puede tomar diferentes formas, ser menos exigente en un principio para aumentar en complejidad posteriormente.

En un tercer momento se agrega una nueva habilidad, el pase y la recepción. Ya aquí comienza el juego con otro, el compañero. Un juego interesante en esta etapa es el “**2 x 0**”, es decir jugar con el compañero sin oposición. Este juego puede tomar diferentes formas, y los docentes hacen uso de diversas variantes para llevarlo a cabo: diferenciar espacios donde se desplazan uno y otro, limitar los desplazamientos de uno de los dos, fijar un número de pases y un tiempo mínimo o máximo para llegar a convertir el tanto, exigir determinados tipos de pases, jugar de un aro a otro “x” cantidad de ataques seguidos, etcétera.

En un cuarto momento se agrega la oposición, restringida en cuanto a plantear una diferencia numérica a favor del ataque. Se puede jugar entonces: **2 vs. 1, 3 vs. 1, 3 vs. 2, 4 vs. 2**, etc. Aquí se busca favorecer el ataque con una facilitación en su desempeño, disminuyendo las dificultades que deba sortear.

El quinto momento ya plantea la igualdad numérica, para llegar paulatinamente al juego formal: **2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4, 5 vs. 5**. Se hace necesario destacar que el juego reducido 3 vs. 3 contiene todas las situaciones tácticas y los elementos técnicos del deporte formal o estándar.

En cada uno de los momentos que se detallan se van incorporando diferentes elementos técnicos y recursos tácticos y estratégicos. Cada uno de ellos va marcando un nivel de complejidad diferente y superior al anterior y debe ser acompañado por diversas enseñanzas que propician un “jugar cada vez mejor”.

Este es un posible recorrido para aprender a jugar este deporte. Federico les comenta que puede ser que, una vez que hayan realizado un juego global, necesiten comenzar desde el primer momento o que sus saberes los ubiquen en una etapa más avanzada en el aprendizaje del deporte.

Tercera parte

Comprendiendo el deporte

En este momento Federico profundiza con los estudiantes en la aplicación de los principios básicos del deporte analizados en la primera parte.

A continuación, propone a los estudiantes una actividad en la que deben buscar información sobre estos principios y cómo se presentan en los demás deportes colectivos (👉 [ver Actividad 7](#)).

Habiendo compartido la información relevada, el docente propone a los estudiantes que revisen sobre cómo aplican estos principios en el juego. Sin duda, la aplicación de estos principios da cuenta de los avances de los chicos en la comprensión del juego.

En la siguiente actividad, Federico intenta resolver dificultades que se presentan a la hora de poner en juego estos principios. Les pide que en cada equipo analicen cómo aplican estos principios y seleccionen una o dos dificultades que se hayan presentado en el proceso de aprendizaje. Utiliza, para que compartan dudas y propuestas, un mural colaborativo de Padlet. En este caso el docente debe crear previamente el mural digital y compartir el enlace de ingreso con sus estudiantes de manera que puedan construir un mural colaborativo en el que queden registradas todas las propuestas de los chicos (👉 [ver Actividad 8](#)).

Federico y Eugenia comienzan a planear con sus estudiantes un encuentro donde se integren con compañeras y compañeros de diferentes cursos de primer año.

Cuarta parte

Un encuentro deportivo integrador

En función de los progresos realizados por los estudiantes de los cursos de primer año, Federico les propone hacer un encuentro deportivo con los grupos de primer año de su colega Eugenia con la intención de conocerse, integrarse entre los diferentes cursos y poner en juego los avances logrados.

El encuentro tendrá la forma de un *jamboree*, es decir, un sistema de competencias en el cual los equipos se arman integrándose con compañeros de diferentes cursos. Para ello, el docente pide a los grupos que busquen y traigan para la próxima clase un juego o una posible actividad lúdica para que se mezclen e integren al inicio del encuentro los chicos de diferentes cursos (👉 ver Actividad 9).

En cada curso se desarrolla una etapa previa al encuentro para la profundización de los aprendizajes. En esta etapa, Federico y Eugenia ponen mayor énfasis en que cada integrante del grupo avance y colabore con el aprendizaje de sus compañeros.

Los profesores pueden proponer a los estudiantes que registren con sus *netbooks* el desempeño de todo el grupo. Pueden filmar las jugadas y/o registrar en un documento las notas que consideran pertinentes. Aquí Federico y Eugenia acuerdan que con los estudiantes realizarán un compendio de lo filmado para documentar la experiencia con un programa de edición de video, como el programa [Videopad](#) en su versión gratuita o [edpuzzle](#) (👉 ver Actividad 10).

Al turnarse en la filmación de lo jugado podrán analizar el desempeño y evaluar la organización en el juego de equipo.

Los estudiantes van rotando entre los roles de jugadores y observadores. Cuando un equipo está en la cancha, otro lo observa con un instrumento, construido para tal fin, en el cual se registra información referida al desempeño en ataque y defensa, lo normativo, la interacción y la comunicación. Finalizado el tiempo de juego el equipo que ha funcionado como observador le da la información al equipo al cual ha observado.

Federico propone a los estudiantes que armen un instrumento de observación: en una hoja hace un cuadro de doble entrada, colocando en la parte superior los aspectos a observar y en el margen de la hoja los nombres de los chicos. ¿Cuáles y cuántos aspectos se colocan?

Por ejemplo, algunos aspectos podrían ser los siguientes: lanzamientos efectivos al aro, marcación, desmarcación, respeto hacia compañeros y rivales, tipo de participación (si juegan todos), entre otros aspectos a considerar (👉 ver Actividad 11).

Vuelven a jugar. Al finalizar cada equipo entrega un informe escrito sobre lo que observó y recibe la evaluación de otros compañeros. Los equipos analizan y evalúan cómo se ha jugado, explican las decisiones tomadas y evalúan si se ha logrado o no lo que se habían propuesto.

En la siguiente clase, los chicos concurren con sus instrumentos y elaboran uno común. Luego de jugar y aplicar los instrumentos, el profesor les propone para la mejora del desempeño que elaboren para la próxima clase una propuesta (👉 ver Actividad 12).

A la siguiente clase les propone poner en práctica sus propuestas, continuando con la alternancia entre el juego y la observación.

En este sistema de observación los equipos intercambian aportes acerca de la calidad de sus habilidades para resolver situaciones de juego. Esto da lugar a que se destinen momentos de la clase para que en cada grupo se ayuden corrigiéndose mutuamente, explicándose y practicando para la mejora de sus desempeños.

A continuación, el docente arma equipos de cuatro jugadores cada uno. Les propone que anticipen las situaciones de juego que pueden producirse y, en función de esto, imaginen la mejor manera de resolverlas. Divide la cancha en cuatro sectores aprovechando los aros de entrenamiento. En cada sector juegan dos equipos. Luego de un tiempo de juego detiene los partidos y les propone a los equipos que analicen la puesta en marcha de las propuestas y resuelvan si hacen o no nuevas. Propone que algunos chicos se desempeñen como árbitros y roten para jugar.

Los estudiantes adquieren progresivamente autonomía en el juego. El profesor los observa juntarse espontáneamente a analizar lo que están haciendo, o piden tiempo sin que medie una indicación suya.

Quinta parte

Participar, un derecho de todas y todos

Los docentes solicitan a cada curso que elijan un delegado para armar el fixture. Eugenia y Federico han acordado con los estudiantes los criterios para armar doce equipos mixtos lo más parejo posibles, integrados aproximadamente por ocho jugadores.

El desafío de participar en este evento, las expectativas puestas en el proyecto del jamboree, han provocado en los chicos mayor compromiso con el propio aprendizaje y con el de los otros.

Federico pide a los estudiantes que en la organización del encuentro, así como vienen haciéndolo en las clases acuerden estrategias para la integración de un compañero que se desplaza en silla de ruedas.

Una vez que acordaron el fixture los representantes de cada curso con los profesores se comunica a todos los estudiantes, que deberán completar una autorización en caso de tener que concurrir a jugar en horarios no habituales de clase. Luego se definen las fechas de los partidos.

En el fixture se organizan cuatro zonas de tres equipos al interior de las cuales jugarán “todos contra todos”.

Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4
1 vs. 2	4 vs. 5	7 vs. 8	10 vs. 11
2 vs. 3	4 vs. 6	8 vs. 9	11 vs. 12
1 vs. 3	5 vs. 6	7 vs. 9	12 vs. 10

Los partidos se organizan en dos tiempos de 8' con cambio de aro y dos minutos de descanso. Los encuentros se concretan en días y horarios en esas semanas hasta que, en cada zona, todos los equipos jueguen todos contra todos, acordando una última fecha para el encuentro final.

Llegado el día de la primera fecha del jamboree, hay gran expectativa entre los chicos. Los profesores han previsto un primer momento con el grupo total en el que cada equipo realiza su presentación eligiendo una forma de comunicación corporal con acompañamiento de soporte musical si lo desean. En este “primer tiempo” intercambian imágenes con frases vinculadas al valor de compartir los aprendizajes.

Cada equipo debe entrar en la cancha con cinco jugadores y hacer rotaciones con los tres que quedan afuera para que todos jueguen.

“Los docentes deben promover experiencias en las cuales los alumnos comprendan y resuelvan situaciones motrices, constituyan grupos y acuerden formas de resolución, sostengan con compromiso las decisiones acordadas y reflexionen críticamente sobre sus desempeños.” *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria*

Los partidos comienzan a jugarse. Los profesores convocan a dos estudiantes de 5.º año para que arbitren en forma conjunta. Federico y Eugenia registran por escrito los avances y las dificultades de cada equipo considerando los siguientes aspectos:

1. formas de vincularse
2. marcación
3. desmarcación
4. efectividad en pases y lanzamientos
5. anticipaciones tácticas: en relación con la trayectoria de la pelota y con los desplazamientos de compañeros y rivales

A lo largo de la realización del torneo observan con claridad que los estudiantes de los diferentes cursos manifiestan notable autonomía y que en el descanso se reúnen y discuten alternativas para resolver los problemas que se les presentan en el juego.

Luego de realizada la instancia zonal, Federico y Eugenia acuerdan con los estudiantes la organización del encuentro final.

Una vez concluido el encuentro, realizan la evaluación de cierre donde los docentes les comentan apreciaciones en función de lo observado y los estudiantes realizan una autoevaluación.

Evaluación de cierre

Eugenia y Federico reparten a cada equipo un cuestionario de cuatro preguntas para evaluar la experiencia.

1. ¿Qué aprendimos en la etapa previa, en la etapa zonal y en el encuentro final?
2. ¿En qué pudimos ayudar a nuestros compañeros para que mejoren en su juego? ¿en qué nos ayudaron nuestros compañeros para mejorar nuestro juego?

3. ¿Cómo funcionó nuestro equipo? (Aspectos positivos, aspectos a mejorar)
4. ¿Qué sugerencias podemos hacer para mejorar la realización del encuentro?

Escriben las respuestas y autoevalúan el proceso y los resultados. Luego realizan una puesta en común.

Esta información complementa la que ha relevado cada docente. Los profesores analizan la información de los registros de la clase en donde realizaron una evaluación de inicio y la cotejan con sus registros de la última clase. Resulta clave en esta evaluación de cierre triangular estas dos informaciones con los objetivos planteados al comienzo.

Es importante que la observación se realice como una práctica intencional, sistemática, que se anticipe desde el inicio de las propuestas de enseñanza.

Evaluar no es solo medir sino que supone un proceso complejo en el cual se recolecta información, se emiten juicios de valor y se toman decisiones. Este proceso debe estar integrado al proceso de enseñanza y no plantearse como un apéndice separado del mismo.

De acuerdo con sus anotaciones puede dar cuenta de que los mayores avances de los estudiantes se habían producido en relación con los contenidos de los Ejes El propio cuerpo y El cuerpo y el medio social. Esto era coincidente con las dificultades que pudo observar en la anticipación táctica respecto de las trayectorias de la pelota y de los desplazamientos de los compañeros.

Quedaba para la siguiente propuesta profundizar más en el Eje El cuerpo y el medio físico, y afrontar la resolución de las dificultades evidenciadas en el juego en relación con el espacio y la anticipación de trayectorias.

Al evaluar, Eugenia y Federico, revisan los contenidos que habían enseñado, los objetivos propuestos; consultan sus anotaciones y registros y, además, las evaluaciones escritas de sus estudiantes. Concluyen que con estos insumos pueden hacer un análisis de los avances de los chicos.

Hasta aquí hemos desarrollado la experiencia de básquetbol, queremos finalizar señalando la importancia de que en cada clase se hace necesario propiciar la observación, la ayuda, la corrección mutua y las evaluaciones constructivas. La cooperación entre compañeros



influye positivamente en la consolidación de la autoestima, en el marco de un clima grupal propicio que ayude a sostener el aprendizaje de todos.

Es importante que en la escuela secundaria los estudiantes se formen como ciudadanos practicantes de la cultura corporal, que puedan sostener alguna forma de actividad física más allá de la escuela, y construir un estilo de vida saludable.

Es importante no solo que conozcan los deportes, la gimnasia, los juegos que hoy existen y puedan participar en ellos, sino que también puedan crear, producir y transformar formas culturales diversas de actividad física.

Por tal razón es importante que accedan al universo cultural de las actividades físicas y participen en sus diferentes formas para poder elegir realizar y sostener una actividad física como parte de su proyecto de vida.

Y, en este sentido, “la Educación Física Escolar, el deporte no debe restringirse a un “hacer” mecánico, mirando a un rendimiento exterior al individuo, sino volverse un “comprender”, un “incorporar”, un “aprender” actitudes, habilidades y conocimientos, que lleven al alumno a dominar los valores y patrones de la cultura deportiva” (BETTI, 1991, p. 58, cortes del autor).

Luego del encuentro, en la siguiente clase el docente reflexiona con los estudiantes y comparte con ellos el spot "Por un deporte sin género" para reflexionar acerca de la integración de género y los estereotipos. También, les pide que releven información sobre el básquetbol recreativo y competitivo y la inclusión de personas con discapacidad ( ver Actividad 13).

Bibliografía

- Assis de Oliveira, Sávio. *Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica*. Campinas, Autores Associados, 2001.
- Blazquez Sánchez, D. *La iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona, Inde, 1986.
- . *Iniciación deportiva y deporte escolar*. Barcelona, Inde, 2010.
- Díaz Del Cueto, M. [*Unidad didáctica para la iniciación al baloncesto en la etapa secundaria desde una concepción constructivista del aprendizaje*](#).
- Elías, Norbert y Eric Dunning. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1992. Citado en *Diseño Curricular para Educación Secundaria. Educación Física. 6.º año*, Gobierno de la Provincia de Buenos Aires, Dirección General de Cultura y Educación, 2012.
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Dirección General de Planeamiento Educativo, Gerencia Operativa de Currículum. “Educación Física”, en *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria. Formación general. Ciclo básico del bachillerato*, 2015, p. 265.
- Kraft, W. *Aprendiendo a jugar. Básquetbol en la escuela*. Buenos Aires, Stadium, 2000.
- Martínez Álvarez, Lucio y Raúl Gómez. *La Educación Física y el deporte en la edad escolar. El giro reflexivo en la enseñanza*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 2009.
- Navarro Adelantado, V. *El afán de jugar*. Barcelona, Inde, 2000.
- Parlebas, P. *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, Paidotribo, 2001.
- Pavía, V. y otros. *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires, Noveduc, 2006.
- Sharagrodsky, P. [*Juntos pero no revueltos: La Educación Física mixta en clave de género*](#).

Notas

- 1 Assis, Sávio. *Reinventando o esporte*. Sao Paulo. Editora Autores Associados. Campinas, 2001.
- 2 Blázquez Sánchez. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona, Inde, 1986.

Introducción

La intención de esta propuesta es constituirse en una herramienta que contribuya al aprendizaje del básquetbol, una práctica deportiva que podrás realizar en la clase de Educación Física en este primer año de la escuela secundaria con el profesor y tus compañeros.

Esta es una entre otras experiencias que realizarás este año, dado que harás un recorrido por diferentes prácticas corporales.

Este “recorrido” por diferentes prácticas es lo que comúnmente se denomina “muestreo”. En los años que siguen, en la asignatura Educación Física, vas a ir aprendiendo nuevas prácticas corporales, así como también tendrás la posibilidad de ir profundizando en algunas de ellas.

Seguramente en la escuela primaria comenzaste a jugar minideportes, y es probable que hayas aprendido a compartir el juego, resolviste problemas con tu equipo, aprendiste estrategias para jugar, empleaste habilidades y tácticas para conseguir el objetivo del juego y comprendiste la lógica interna del minideporte. En este año se propone este proyecto de básquetbol en el que:

- aprendas a compartir con tus compañeros en las clases los juegos y las tareas, sin ninguna forma de discriminación;
- identifiques las capacidades motoras que ponés en juego en el básquetbol y puedas planear tareas para mejorarlas;
- resuelvas situaciones de juego en el básquetbol usando habilidades motoras y organizaciones tácticas, logrando acuerdos con tus compañeros sobre roles, espacios y reglas;
- evites situaciones de riesgo en la clase y aprendas a cuidarte a vos y también que cuides a tus compañeros;
- puedas resolver con creciente autonomía situaciones de conflicto que puedan presentarse en la práctica deportiva;
- participes en un encuentro deportivo de básquetbol, te involucres en el desarrollo del juego y comprendas sus reglas específicas.

En las clases habrá momentos para jugar y comprender la lógica del básquetbol, intercambiar puntos de vista respecto de los problemas propios del juego, pensar cómo mejorar la comunicación, las formas de vincularse y la integración entre los compañeros, ayudarse y enseñarse mutuamente y desarrollar competencias motrices.



Es importante que comprendas el valor del esfuerzo en la práctica y la importancia del juego limpio.

Otro aspecto en el que se va a trabajar es en el análisis crítico del básquetbol y de las diferentes expresiones del deporte.

La idea es aprender jugando y advirtiéndole dónde está el desafío en cada situación, cuáles son los aciertos, cuáles las dificultades, qué habilidades mejorar para que puedas con tu grupo avanzar cualitativamente en el desempeño deportivo.

En esta forma de aprender se va pasando del juego a la reflexión y a la generación de propuestas para mejorar, y de allí a la práctica de formas de jugar para retornar al juego donde poner a prueba lo que se planeó.

En este material en el que se va a trabajar sobre el básquetbol, vas a encontrarte con las siguientes partes en las que se proponen diversas actividades.

En la primera parte van a comenzar a jugar básquetbol con reglas mínimas y luego, en cada equipo, van a analizar qué aspectos del juego anduvieron bien y cuáles son las dificultades que se les presentaron. Además del acercamiento a la práctica, van a reflexionar acerca del derecho a jugar y a aprender deportes y trabajarán acerca del sentido de aprender deportes en la escuela secundaria.

En la segunda parte vas a continuar transitando esta experiencia de aprendizaje deportivo. Accederás a información sobre el básquetbol dentro del conjunto de deportes abiertos que se presentan en la escuela secundaria. Además van a conocer principios comunes a los deportes.

En la tercera parte, de modo paralelo a lo que vas a ir realizando en forma práctica en el aula de Educación Física –el “patio”, un gimnasio u otro espacio que la escuela haya gestionado para la clase–, vas a indagar cuáles son tus condiciones de partida en relación con el básquetbol, cómo te organizás para jugar con tus compañeros, qué tácticas conocés, de qué habilidades disponés para jugar, entre otras cuestiones.

También en este momento vas a proyectar con el profesor y tus compañeros los posibles logros a alcanzar en esta experiencia.

En la cuarta parte identificarás problemas comunes cuando se empieza a aprender este deporte y también vas a elaborar tareas que hagan posible superar esas dificultades. En este momento, comenzarás a planear con tus compañeros un encuentro deportivo que te va a permitir conocer e integrarte con compañeros y compañeras de otros cursos de primer año.

En la quinta parte se propone la participación en el encuentro deportivo donde se conformen grupos mixtos integrados por estudiantes de capacidades y habilidades diversas. Además, elaborarás un instrumento de evaluación con indicadores de avance que te permitan autoevaluar tu desempeño y también brindar aportes a tus compañeros.

Primera parte

Conocer y aprender básquetbol en la escuela



Actividad 1. Evaluando al comenzar

Para la próxima clase, fíjense en cada equipo en qué aspectos se desempeñaron bien y también, seleccionen alguna dificultad que hayan encontrado al jugar. Propongan una tarea para resolverla.



Actividad 2. El juego y el deporte en la escuela

Además del trabajo sobre las dificultades, también para la próxima clase, en cada equipo:

- Busquen información acerca del derecho de las personas a aprender juegos y deportes. Lean el artículo 31 de la [Convención sobre los derechos del niño](#) (disponible en el sitio web de Unicef -Argentina).
- Reflexionen acerca de para qué aprender deportes en la escuela y elaboren una argumentación de aproximadamente una carilla en donde expliquen para qué aprender básquetbol y qué piensan que el aprendizaje de este deporte puede brindarles.
- Leé el siguiente fragmento:

“En el tránsito por la educación secundaria, se promueve que los estudiantes realicen prácticas corporales –ludomotrices, gimnásticas, expresivas y deportivas– inclusivas, saludables, caracterizadas por la equidad, la interacción e integración entre los géneros y el respeto a la diversidad, en un proceso de creciente autonomía. La Educación Física cumple una función democratizadora, al posibilitar el derecho de los estudiantes en el acceso a estos saberes, atendiendo a la diversidad.” (Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria. Educación Física.)

A partir de esta lectura:

- Identificá las ideas centrales y comparalas con la argumentación que elaboraste. ¿Qué elementos de este texto incluirías en tu argumentación?
- Compartí esta producción con tu grupo de compañeros (pueden ser hasta cuatro integrantes) y realicen una elaboración grupal trabajando en forma colaborativa en un documento compartido de [Google Docs](#).

Esta argumentación la pueden escribir en la carpeta o utilizando la *netbook*. En este caso pueden utilizar un programa de ofimática fuera de línea como [Libre Office](#), o escribir la fundamentación en línea utilizando el recurso de escritura colaborativa Google Docs. Esta opción les permitirá compartir la producción con el docente y con sus compañeros y volver sobre ella siempre que la necesiten.

Como una primera aproximación es posible afirmar que el básquetbol es un deporte colectivo o de conjunto que se juega entre dos equipos. Cada uno de ellos tiene como objetivo introducir la pelota en el aro contrario y evitar la conversión en el propio. Se desarrolla en un campo de juego rectangular donde ambos conjuntos comparten el espacio, donde se encuentran líneas y zonas que definen ciertas regulaciones en el juego.

Actividad 3. ¿Qué es el básquetbol?

- Indagá en la web otras definiciones que completen la que planteamos en primer lugar. Para buscar información en la web recordá tener en cuenta los siguientes criterios específicos para la selección de fuentes:

Confiabilidad: obtené información de sitios fiables en función de lo conversado con el docente. Revisá el origen de los datos. Priorizá siempre sitios webs de origen educativo frente a sitios comerciales.

Legibilidad: ¿Es claro aquello que encontraste? Compartilo con un compañero y preguntale si entendió lo mismo que vos interpretaste.

Lenguaje y discurso: ¿Utiliza un lenguaje apropiado para el ámbito educativo?

La **actualidad y vigencia del contenido:** la definición encontrada, ¿se aplica a la dinámica del deporte en la actualidad?

- Elaborá una explicación sobre este deporte incorporando elementos que permitan saber más sobre él.
- Realicen por equipo una síntesis con los principios que han aplicado. También comparen diferentes deportes abiertos e identifiquen elementos comunes.

Actividad 4. ¿Qué son los deportes abiertos?

Leé el siguiente apartado.

Los deportes abiertos

Los deportes de habilidades abiertas, comúnmente llamados Deportes Abiertos, se caracterizan por el carácter incierto de las variables presentes en el juego.

Además de la incertidumbre, es posible identificar en la estructura de estos deportes invariantes funcionales que se encuentran presentes en los distintos deportes más allá de sus particularidades. Entre estas invariantes: el espacio, la estrategia, la comunicación motriz, las formas de ejecución motriz (técnicas) y las limitaciones reglamentarias.

Tanto el espacio como la estrategia, la comunicación y la regla te presentan problemas diferentes a resolver en cada deporte.

Respondé a partir de la lectura las siguientes preguntas:

- ¿Qué otros deportes de habilidades abiertas podés identificar? ¿Qué elementos comunes reconocés en todos ellos?
- ¿Cuáles de ellos has jugado?
- ¿De qué manera los has aprendido?
- Además de lo propuesto, ¿qué más te gustaría aprender en este proyecto de básquetbol?

Segunda parte

La experiencia de aprender en un proyecto compartido

Actividad 5. Algunas cuestiones previas, reglas y desafíos

Para saber cuáles son tus condiciones de partida para el aprendizaje del básquetbol, relatá brevemente un texto en forma escrita, tomando como base las siguientes preguntas:

- ¿Jugaste previamente al básquetbol o juegos deportivos relacionados con este deporte?
- ¿Lo viste jugar? ¿Dónde? ¿En qué nivel de juego o de competencia?
- ¿Conocés sus reglas? ¿Las comprendés? ¿Podés relacionarlas con las de otros deportes?
- ¿Con cuáles?

- Indagá en la web información que te permita profundizar y ampliar el conocimiento de las reglas del deporte. Podés recabar información de algún reglamento comentado del básquetbol que te dará una información más detallada de algunas cuestiones del deporte.

Recordá consignar en un documento digital las fuentes de las cuales extraés la información.

Por ejemplo: [Reglamento de básquetbol](#), disponible en sitio web de la Asociación Platense de Básquetbol.

Actividad 6. Compartir los aprendizajes

- Comentá los saberes que aprendiste con tus compañeros. Indagá en la web sobre el aprendizaje del básquetbol y buscá tareas y juegos para mejorar tu desempeño y el de tu grupo y traelo a la clase como un posible insumo para compartir.
- Analizá con el docente y con tus compañeros cómo van a proyectar los posibles recorridos y los logros a alcanzar en esta experiencia que culminará con un encuentro deportivo integrador.

Tercera parte

Comprendiendo el deporte

En esta experiencia que se ha iniciado para aprender a jugar al básquetbol se deben destacar los principios tácticos que hacen al conocimiento del juego hacia su interior y a la toma de decisiones que deben llevarse adelante durante su desarrollo.

Los deportes colectivos de habilidades abiertas que se denominan de invasión por compartir el mismo espacio de juego cuentan con principios tácticos básicos comunes.

Estos principios permiten organizar las acciones individuales y colectivas con un sentido táctico. Establecen para el ataque que, cuando un equipo posee la pelota, debe procurar mantener el control sobre la misma, progresar en el campo hacia la meta rival, conquistar la meta rival; y, para la defensa, que cuando un equipo no posee la pelota, debe procurar evitar que el rival mantenga el control de la pelota, evitar que se acerque a la propia meta, evitar que conquiste esta meta.

Estos ayudan a definir con claridad qué se debe hacer cuando se posee la pelota y qué cuando la posee el equipo rival. De la misma manera, esto lleva a ser más precisos en cuanto a qué se debe tener en cuenta cuando la pelota la posee uno o cuando la posee un compañero, y qué acciones llevar adelante cuando la posee el rival que se está marcando o un compañero de ese rival.

Actividad 7. Principios tácticos

- Indaguen en la web nuevos saberes sobre estos principios y cómo se presentan en los demás deportes colectivos. No olviden recuperar la fuente.
- Para la siguiente clase realicen en cada grupo o equipo una síntesis con los principios que han aplicado.

Para ello, se sugiere que creen un documento colaborativo utilizando Google Drive.

Actividad 8. Resolviendo dificultades

En los mismos grupos o equipos que en la actividad anterior, analicen cómo aplican estos principios y seleccionen una o dos dificultades que se hayan presentado en el proceso de aprendizaje.

Para la siguiente clase propongan una tarea o situación jugada para intentar resolverlas.

Para ello, y para aprender de las dudas y propuestas de todos los compañeros, coloquen en un mural colaborativo de [Padlet](#) una nota con la dificultad y la solución propuesta.

Cuarta parte

Un encuentro deportivo integrador

Tal como se viene planeando, se va a realizar un encuentro deportivo integrador de básquetbol.

Actividad 9. Planificando el encuentro

En grupos de cuatro inventen y/o busquen un juego para que se puedan mezclar con los compañeros de los otros cursos y armar equipos integrados.

Actividad 10. Filmamos el encuentro

En cada equipo acuerden quién puede, en los momentos en que no le toque jugar, filmar el encuentro. También, tienen que definir quién puede filmar los juegos mezcladores del comienzo. Además, vendrán a filmar profesores de otros cursos.

Para elaborar este registro pueden utilizar los dispositivos tecnológicos disponibles, tanto para filmar las jugadas como para registrar en un documento las notas que consideren pertinentes.

Al turnarse en la filmación de lo jugado podrán evaluar el desempeño y la organización en tanto equipo.

Pueden realizar un compendio de lo filmado con un programa de edición de video. Se sugiere que utilicen el programa [Videopad](#) en su versión gratuita.



También pueden utilizar la aplicación [edpuzzle](#) que permite insertar comentarios, consultas y observaciones en el video que graben, en la parte que resulte de interés. De esta manera los comentarios que realicen coincidirán con la jugada o el momento que quieran destacar.

Con estos aportes, para la próxima clase, elaboren un instrumento de evaluación para compartir con los compañeros de los demás grupos.

Actividad 11. Evaluar el desempeño

Elaboren un instrumento que permita evaluar cómo se desempeñan en el momento o etapa de aprendizaje en la que se encuentren. Se proponen algunos aspectos a observar:

- ¿Cómo comparten el juego? ¿Cómo se comunican? ¿Quiénes intervienen?
- ¿Cómo atacan? ¿Se distribuyen en el espacio? ¿Pasan la pelota? ¿Se desmarcan buscando espacios libres? ¿Avanzan hacia el aro rival? ¿Lanzan al aro?
- ¿Cómo defienden? ¿Se ubican en el espacio? ¿Marcan? ¿Siguen al que marcan? ¿Anticipan la trayectoria de la pelota y logran interceptarla? ¿Se recuperan pronto para el contrataque?

Para este punto se puede trabajar con el recurso [Google Form](#) que permite elaborar un instrumento de evaluación del que se pueden recuperar los resultados y hacer comparaciones en el tiempo.

- En la siguiente clase compartan las producciones con los demás grupos y completen este instrumento y si es posible, agreguen una nueva propuesta si lo creen necesario.

Actividad 12. ¿Cómo mejorar el desempeño en el juego?

- En función de los aportes recibidos y de la aplicación del instrumento, elaboren para la siguiente clase un plan de mejora para su juego. Se les sugiere comenzar a resolver de a una dificultad por vez.

Quinta parte

Participar: un derecho de todas y todos

Actividad 13. Todos juegan

- Sobre la integración de género y los estereotipos en los deportes se sugiere que vean el spot ["Por un deporte sin género"](#) y busquen otros relacionados con esta temática. Luego, organicen grupos e intercambien y vean los videos seleccionados. Reflexionen entre todos sobre lo visto.
- Busquen información sobre el básquetbol recreativo y competitivo para personas con discapacidad. Compartan esta información con sus compañeros y analicen el desarrollo de su práctica. Utilicen para ello un documento colaborativo digital. Compartan las producciones con su profesor y sus compañeros.
- Observen entrenamientos o partidos de básquetbol federado de alguna división infantil y adulta y también partidos de básquetbol para personas discapacitadas.



Vamos Buenos Aires



/educacionba

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
04-07-2025

buenosaires.gob.ar/educacion