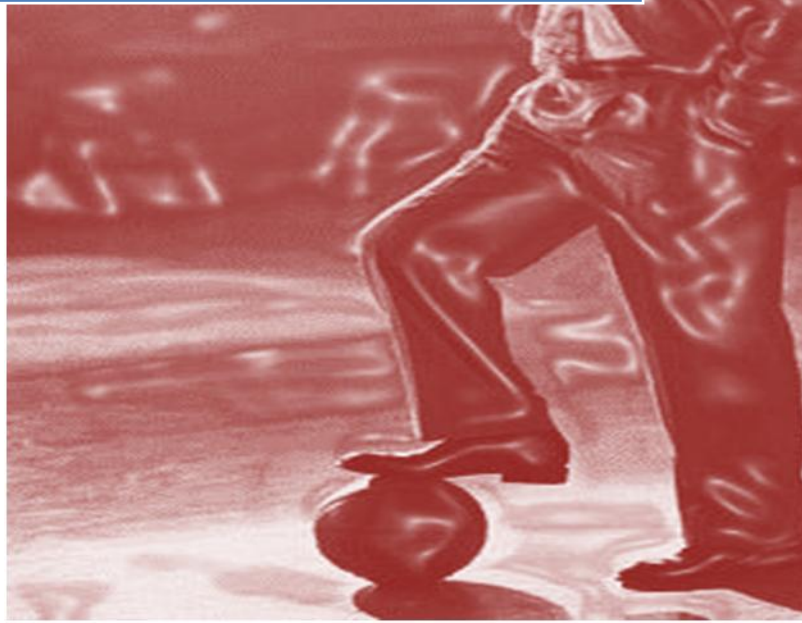


2012

Aplicación Práctica del Baloncesto en un Ciclo Formativo



Dan Serrador Cuevas

Master de Enseñanza Secundaria

Obligatoria

15/06/2012

1 – ÍNDICE

1 – ÍNDICE	1
2 – INTRODUCCIÓN	3
3 – OBJETIVO	4
4 – MODELOS PEDAGÓGICOS DE REFERENCIA	5
<i>MODELO ANALÍTICO</i>	<i>5</i>
<i>Características.....</i>	<i>5</i>
<i>Ventajas.....</i>	<i>6</i>
<i>Inconvenientes.....</i>	<i>6</i>
<i>MODELO POR DESCUBRIMIENTO GUIADO.....</i>	<i>7</i>
<i>Características.....</i>	<i>7</i>
<i>Ventajas.....</i>	<i>8</i>
<i>Inconvenientes.....</i>	<i>9</i>
<i>TIPOS APRENDIZAJE</i>	<i>9</i>
<i>ORGANIZACIÓN DE LA CLASE</i>	<i>10</i>
5 – EVALUACIÓN EN LA FP.....	14
<i>TIPOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>14</i>
<i>Según su función:</i>	<i>15</i>
<i>Según su finalidad:</i>	<i>15</i>
<i>Según los agentes participantes:.....</i>	<i>16</i>
<i>Según la ubicación de los agentes:</i>	<i>16</i>
<i>Según el patrón con el que se comparan los resultados:</i>	<i>16</i>
<i>Según el enfoque metodológico:</i>	<i>17</i>
<i>Según el momento:.....</i>	<i>17</i>
<i>CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN</i>	<i>17</i>
<i>NORMATIVA RELACIONADA CON LA EVALUACIÓN DE LOS CICLOS FORMATIVOS.....</i>	<i>18</i>
<i>PROPUESTA</i>	<i>21</i>
6 – APLICACIÓN PRÁCTICA EN EL BALONCESTO	22
<i>APLICACIÓN DEL REGLAMENTO</i>	<i>22</i>
<i>Conocimiento de la pista:.....</i>	<i>22</i>
<i>Conocimiento de reglas:</i>	<i>23</i>
<i>APLICACIÓN DE LA TÉCNICA.....</i>	<i>26</i>
<i>ENTRADAS</i>	<i>26</i>
<i>TIRO</i>	<i>27</i>
<i>PASE</i>	<i>28</i>

7 – IMPLICACIONES DE LA UTILIZACIÓN DE ESTA METODOLOGÍA PARA LA EVALUACIÓN EN EL MODULO DE BALONCESTO	29
METODOLÓGICAMENTE	29
INSTRUMENTALMENTE	29
<i>Pruebas Orales</i>	29
<i>Pruebas Escritas</i>	30
<i>Pruebas Objetivas</i>	30
<i>Pruebas Prácticas</i>	30
<i>Trabajos de Clase</i>	30
<i>Resolución de Problemas/Supuestos Prácticos</i>	31
<i>Propuesta</i>	31
8 – CONCLUSIONES	31
9 – PROPUESTAS.....	34
10 – BIBLIOGRAFÍA	34

2 – INTRODUCCIÓN

Como se ha explicado a lo largo de este master, **durante mucho tiempo en la educación se ha trabajado** mediante un modelo balcánico enfocado a la enseñanza más que al aprendizaje, basado en la **repetición de contenidos**, en el desarrollo de éstos analíticamente y suponiendo que por cada gramo de enseñanza había un gramo de aprendizaje. Contrario a esa suposición, **la mayor parte** de lo que aprendemos antes, durante y después de asistir a la escuela, **lo aprendemos sin haber sido enseñado**, y aunque la tendencia existente está cambiando poco a poco hacia un modelo más comprensivo, sigue habiendo ciclos formativos en Cantabria donde se continúa trabajando de forma analítica, centrándose más en dar una lista de 1000 ejercicios sobre la que trabajar, que en tener una verdadera comprensión de la tarea a realizar. Esta forma de enseñar implica una falta de significatividad del aprendizaje del alumno.

Para ser más concretos, haré referencia a la forma en la que es tratado el **baloncesto**, integrado en el segundo curso de los ciclos de grado superior, dentro del **módulo de “Actividades físico-deportivas de equipo”** que consta de 315 horas en los ciclos formativos de grado superior. Conociendo este fallo, se propondrá la utilización de otra metodología de enseñanza a aplicar en dicho módulos, de manera que no solo se haga pensar al alumno, sino que el profesor tenga que estar más activo en la realización de las clases y continuamente preparado para nutrir de estímulos y conocimientos a sus alumnos, percibiendo estos al profesor como alguien competente que domina el módulo que está impartiendo.

Habrá que tener en cuenta que la **metodología y la evaluación están íntimamente relacionadas** y por lo tanto debemos tener mucho cuidado a la hora de manejarlos, puesto que si introducimos un cambio en la metodología necesariamente se tendrá que evaluar de una manera diferente.

Por ejemplo si en clase del módulo de baloncesto del ciclo formativo se parte de una metodología analítica la evaluación será fundamentalmente

cuantitativa y memorística, mientras que si se utiliza por descubrimiento guiado la evaluación será menos memorística y más cualitativa.

Tras esta introducción indicaré los objetivos de este TFM, a continuación expondré las metodologías pedagógicas a las que he hecho referencia y explicaré en qué consisten, después hablaré de la evaluación para seguir con la aplicación práctica en el baloncesto, posteriormente sus implicaciones a nivel metodológico e instrumental y finalmente comentaré mi propuesta.

3 – OBJETIVO

El principal objetivo de este TFM es **analizar el modelo pedagógico tradicional y la evaluación empleada** en el módulo de baloncesto de un ciclo formativo de grado superior de animación de actividades físicas y deportivas y **hacer una propuesta** de mejora que obligue a los alumnos del módulo a comprender el juego para poder enseñarlo mejor en el caso de tener que realizar entrenamientos como monitores de baloncesto.

Subordinados a este objetivo principal estarán además los siguientes:

- Utilizar una **metodología que haga al profesor estar activo** en todo momento y ser “retado” a nivel cognitivo por los estudiantes, pues deberá ser capaz durante las clases de explicar las distintas situaciones que se suceden y guiarles sus decisiones sin manifestarse.
- **Capacitar a los alumnos** que cursen este módulo **para crear ejercicios** táctico-técnicos adecuados según la situación que tengan dentro del entrenamiento y que no dependan de una lista de ejercicios.
- **Capacitar a los alumnos para que dichos ejercicios cumplan** con una **planificación coherente** a nivel condicional.
- **Capacitar a los alumnos para que añadan matices a una tarea** sin dejar de trabajar lo que pretendemos y que no se tenga que recurrir a cambiar el ejercicio, perdiendo tiempo en organizar la tarea.

- **Capacitar a los alumnos para que sepan diferenciar el nivel de los ejercicios** a realizar y así saber para que categoría o condición física poder aplicarlo.
- **Capacitar a los alumnos para** que puedan **ser los líderes** de un equipo, y **no los jefes**, y de este modo poder organizar y controlar el grupo de la mejor manera posible.
- **Crear monitores inteligentes** para **que** estos a su vez, **puedan crear jugadores inteligentes**.
- **Enseñar características básicas referentes al deporte** como son el reglamento, el material, las instalaciones, etc., desde un punto de vista diferente.

4 – MODELOS PEDAGÓGICOS DE REFERENCIA

Lo primero que se hará en este punto es hablar sobre las características del modelo del que se pretende alejar, pero no se hará desde un punto de vista genérico, sino aplicado al deporte.

Modelo Analítico

“La tarea se descompone en partes y la ejecución comienza por la parte que el profesor considera más importante. Así, se irán practicando aisladamente todos sus componentes para después proceder a la síntesis final.” (Revista Digital - Buenos Aires - Año 11 - N° 95 - Abril de 2006)

Características

- **La persona encargada de llevar el ritmo del aprendizaje es el profesor**, cuya intención será conseguir grandes ejecutores.
- El profesor debe dar una **explicación tanto teórica como práctica** lo más claramente posible.
- La **enseñanza** de los elementos será **progresiva**, así como las partes dentro de cada elemento.
- **Cada elemento se dividirá en partes** para que pueda asimilarse mejor.

- **Cada una de esas partes se repetirá de forma aislada** hasta que su ejecución se realice correctamente.
- Una vez **conseguida una buena ejecución** en la parte anterior, **se pasará a practicar la siguiente**.
- A medida que se vaya **consiguiendo una correcta ejecución** de las partes, **se irán enlazando una tras otra** hasta completar la realización del elemento.
- **Si en algún momento el profesor ve un fallo, parará el ejercicio para explicar** donde está el fallo y como subsanarlo.

Ventajas

- Se consigue un **alto nivel de ejecución** técnica rápidamente.
- Se consigue una **gran consistencia** en la ejecución técnica.
- Se **mejora** la técnica **rápidamente**.
- Es más **sencillo localizar** los **fallos** en la ejecución.

Inconvenientes

- Al no entrenar en adaptabilidad, cuando **sacas al sujeto de la situación** practicada, le **cuesta encontrar la solución** adecuada.
- Se busca más sujetos con grandes ejecuciones que sujetos que piensen por qué hacen las cosas y que sepan cuándo tienen que hacerlas.
- No es motivante.

A todas estas características se les podría relacionar con la siguiente frase: “Aprender sin reflexionar es malgastar la energía.” Confucio (551 AC-478 AC). Y es que aprender a conocer el juego ayudará a saber cuándo realizar los esfuerzos y de qué manera.

En este sentido, creo que los inconvenientes ganan a las ventajas, puesto que la finalidad del ciclo, concretamente del módulo de baloncesto, no es conseguir grandes ejecutores que conozcan unas pocas respuestas muy bien, sino gente que entienda el juego y que pueda orientar las distintas

situaciones hacia múltiples soluciones, creando así monitores que piensen cuando hacer un ejercicio y por qué.

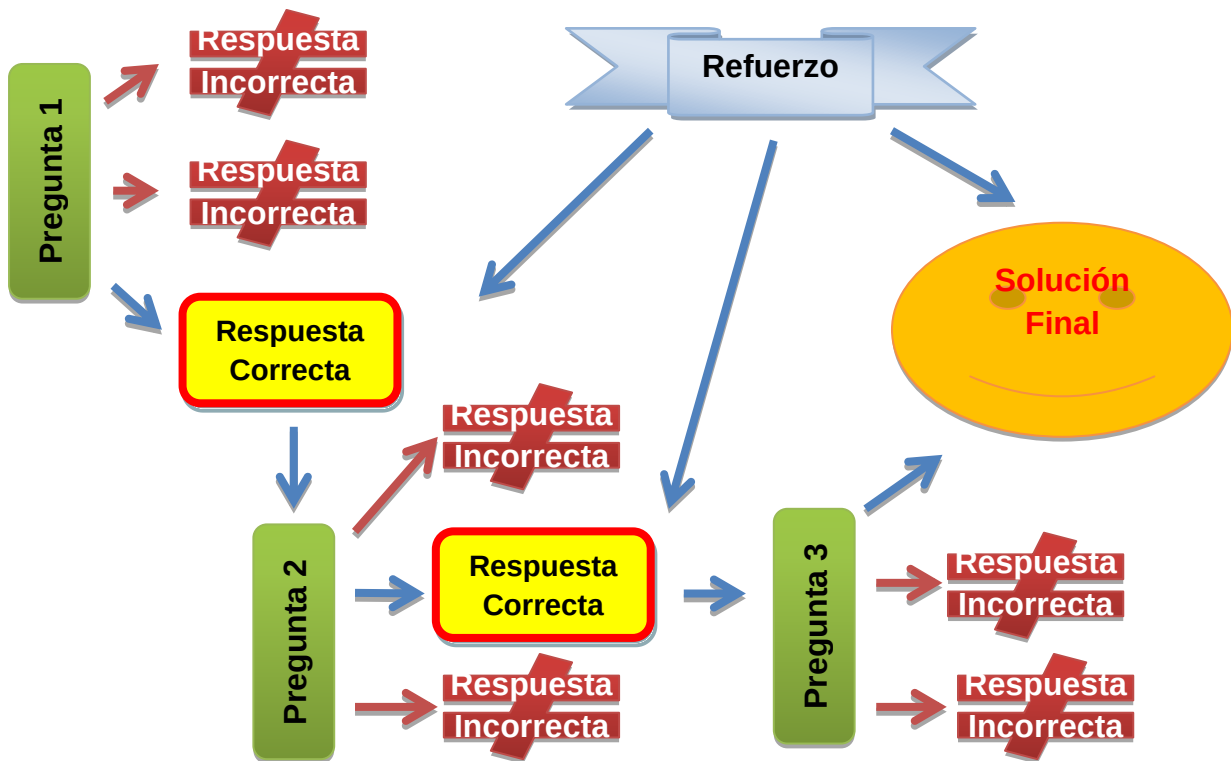
Modelo por Descubrimiento Guiado

“La esencia de este estilo es una relación particular entre el profesor y el alumno. El primero plantea una serie de problemas en las tareas que se están ejecutando para que el segundo las resuelva. El profesor debe esperar las respuestas y no intervenir, salvo en casos necesarios y sólo para dar sugerencias, jamás da la respuesta, y una vez obtenida ésta del alumno, la refuerza.” Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 63 - Agosto de 2003.

Características

- **La persona encargada de llevar el ritmo del aprendizaje es el alumno**, cuyo objetivo principal será entender el juego mientras mejora su técnica para facilitar la ejecución de la toma de decisión empleada.
- El **profesor propone una tarea** y el **alumno tiene que experimentar hasta conseguir** llegar a la **respuesta adecuada**.
- Si el alumno va muy desencaminado **el profesor orientará hacia la o las respuestas pretendidas** mediante preguntas, pero sin dar la respuesta directamente, para que el alumno pueda descubrirla y así obtener un aprendizaje significativo.
- **La enseñanza de los elementos será integral**, puesto que mediante la experimentación el alumno tendrá que ir descubriendo todas las partes y hacer su propia estructura de ejecución.
- Las experiencias de cada alumno facilitan el desarrollo de los distintos elementos y hacen que la exploración sea más o menos rápida.

El siguiente cuadro muestra un ejemplo de lo que pretende este modelo de aprendizaje:



Ventajas

- Los **alumnos saben por qué hacen las cosas** y no se limitan a ejecutar sin sentido, comprendiendo el juego de este modo.
- Al ser **más motivante**, el alumno se interesa e implica más, siendo su **aprendizaje más significativo**.
- Es **más práctico** que el modelo analítico que necesita de más dosis teóricas y el número de alumnos que participan por ejercicio es mayor.
- Gracias al predominio de la vía oral se **mejorará la capacidad comunicativa** y de comprensión del alumno.

Inconvenientes

- La **falta de conocimiento de este método hace que el profesor tienda a solucionar la respuesta directamente**, en vez de orientar hacia la respuesta deseada.
- **Si el alumno no está realmente interesado** o no se implica, **se pierde la tan deseada significatividad del alumno**.
- La **vergüenza** de los alumnos **puede hacer que el dialogo profesor-alumno no sea el adecuado**.

A todas estas características se les podría relacionar con la siguiente frase: Dime y olvidaré. Enséñame y recordaré. Involúcrame y aprenderé. Benjamín Franklin. Puesto que si implicas al alumno haciéndole partícipe de lo que va a aprender y es él quien tiene que preocuparse por conseguir su instrucción, se producirá un aprendizaje significativo en él.

A diferencia del modelo analítico, creo que en este modelo las ventajas ganan claramente a los inconvenientes, puesto que se cumple con la finalidad del ciclo, concretamente del módulo de baloncesto, de conseguir gente que entienda el juego y que pueda orientar las distintas situaciones a múltiples soluciones, creando así monitores que piensen cuando hacer un ejercicio y por qué.

Tipos Aprendizaje

Aunque la intención es impartir un modelo de clase por descubrimiento guiado a los alumnos, es muy importante no ser obtusos y mostrar la metodología que se ha venido practicando tradicionalmente para que entiendan por qué se les ofrece esta alternativa.

La razón de esto, no solo es que los **alumnos** entiendan la diferencia, sino que **conozcan la alternativa tradicional** en caso de no compartir nuestra propuesta al finalizar el módulo. En ningún caso el objetivo del módulo debe ser

adoctrinar con nuestra filosofía. Los alumnos deben poder elegir en función a sus preferencias el tipo de enseñanza que desean efectuar:

Repetitivo

Los alumnos que utilicen este tipo de enseñanza tras la realización del módulo **querrán sujetos que mejoren la ejecución técnica de los elementos de manera rápida**, sin importarles que haya una amplia comprensión del juego.

Comprensivo

Los alumnos que utilicen este tipo de enseñanza tras la realización del módulo, **querrán sujetos que comprendan ampliamente el juego y mejoren la técnica de manera integral a la vez que se produce esa comprensión**, sin importar la velocidad a la que mejoren los sujetos porque hay un convencimiento de que repercutirá más favorablemente en el futuro que el aprendizaje repetitivo.

Mixto

Los alumnos que utilicen este tipo enseñanza tras la realización del módulo, tendrán **predominancia de uno de los dos estilos anteriores**, pero **utilizarán el modelo opuesto en determinadas situaciones** en las que crean que el beneficio es más rápido si se usa ese estilo en concreto.

Organización de la clase

La organización de la clase dependerá de los aspectos baloncestísticos que se deseen realizar. Se puede hablar de una organización **individual o por grupos** (pequeños grupos: parejas o tríos o bien grandes grupos, de cuatro o cinco personas), las tareas podrán realizarse **con oposición o sin oposición**, en superioridad, inferioridad o igualdad (de lo cual no se explicará nada a continuación porque es un contenido más avanzado de los niveles que puede

dar un técnico de animación de actividades físicas y deportivas) y la unión de los grupos podrá ser **homogénea** o **heterogénea** en cuanto al nivel.

Individual

Ventajas:

- La **cantidad de ejecuciones** es **mayor** que en el resto de organizaciones.
- Permite detectar las carencias individuales más fácilmente.
- Es la **forma más rápida de mejorar determinadas habilidades**, predominantemente técnicas.
- Permite al sujeto seguir su propio nivel de aprendizaje.
- Se puede utilizar para las necesidades concretas del sujeto.

Inconvenientes:

- El **profesor tiene que dividir mucho sus esfuerzos** a la hora de guiar a los sujetos por tener que fijarse rápidamente en muchos datos.
- Dividir sus esfuerzos hace que el profesor **se pierde más matices de la ejecución de los alumnos**.
- **La utilización y el aprendizaje del modelo** por descubrimiento guiado en esta organización es **más lenta que el modelo analítico** en sus inicios.
- Es **menos motivante** para los alumnos realizar tareas de forma individual que grupalmente.
- **No permite vivenciar la mayoría situaciones reales** que se pueden encontrar.
- **No ayuda a** los sujetos a **mejorar las situaciones tácticas** debido a que se centra en la técnica.

Por grupos

Pequeño grupo – parejas o tríos –

Ventajas:

- **Permite** no solo **detectar** las **deficiencias técnicas** sino las **tácticas**.
- Permite al profesor focalizar su visión a las situaciones tácticas, más fáciles analizar que las técnicas.
- Permite solucionar deficiencias en el juego sin balón.
- Se fomentan los movimientos largos sin balón.
- Se fomenta el trabajo cooperativo.
- Aumentan el número de posibles soluciones que se pueden dar.
- **Los sujetos pueden aprender a realizar la ejecución** técnica unos de otros **por imitación y comprender** la táctica **por observación**.
- Los sujetos aprenden a adaptarse a sus compañeros y rivales.

Inconvenientes:

- **Si el profesor no tiene un buen manejo en la utilización del aprendizaje** por descubrimiento guiado puede **entorpecer en los objetivos** que pretendemos conseguir.
- Es **difícil adaptar las tareas a las necesidades individuales** de cada sujeto.
- **Si hay sujetos con una actitud pasiva la tarea** no solo se empobrece, sino que **resulta inútil**.
- Requiere una planificación muy cuidadosa para que las tareas cumplan los objetivos pretendidos.

Gran Grupo – 4 o 5 personas –

Ventajas:

- Permite al profesor transmitir la **información** a una **mayor cantidad de gente en menos tiempo**.

- Permite al profesor centrarse en una **visión más genérica** como son las situaciones, en vez de la técnica.
- **Permite** no solo **detectar** las **deficiencias técnicas** sino las **tácticas**.
- Permite solucionar deficiencias en el juego sin balón.
- Se fomentan los movimientos cortos sin balón.
- Se fomenta la conciencia de pertenencia al grupo.
- Hay unas **directrices** que **todos tienen que seguir** y que los **compañeros pueden ayudar** a que no sean olvidadas.
- Aumentan, todavía más que en el trabajo en pequeño grupo, el número de posibles soluciones que se pueden dar.
- Los sujetos pueden aprender a realizar la ejecución técnica unos de otros por imitación y comprender la táctica por observación.
- Los sujetos aprenden a adaptarse a sus compañeros y rivales.

Inconvenientes:

- **Si el profesor no tiene un buen manejo en la utilización del aprendizaje** por descubrimiento guiado **puede entorpecer en los objetivos** que pretendemos conseguir. No se pueden adaptar las tareas a las necesidades individuales de cada sujeto.
- Puede haber **sujetos que tengan una actitud pasiva** al no sentirse tan responsables, lo cual **empobrece la tarea**.
- Es necesario que los sujetos tengan un mínimo de formación para aprender interactuando.
- Es más difícil percibir que es lo que aprende cada sujeto.
- Es necesaria una mayor estructuración y planificación.

Unión por nivel Homogéneo

Esta organización se realizará cuando **queramos que el nivel de los sujetos mejore desde un punto de vista competitivo**, lo que hará que también resulte más motivante influyendo así en la implicación.

Unión por nivel Heterogéneo

Esta organización se realizará cuando **queramos que el nivel de los sujetos mejore desde un punto de vista más formativo**, puesto que los más hábiles ayudaran a los menos hábiles y además asentarán conocimientos. Esa ayuda podrá realizarse por medio de la explicación práctica o teórica. Es menos motivante, pero el componente de compañerismo puede hacer que la implicación no baje.

Ejercicios Sin Oposición

Se utilizarán **cuando la intención sea que los alumnos interioricen ejecuciones técnicas o sistemas de juego**, cosa que en este módulo del ciclo formativo se verá, pero sin hacer especial énfasis.

Ejercicios Con Oposición

Se utilizarán **cuando la intención sea enriquecer la tarea, entrenar en adaptabilidad y se quiere que se experimente** y se vea la mayor cantidad de situaciones tácticas posibles.

5 – EVALUACIÓN EN LA FP

Como se ha indicado anteriormente, la **evaluación está íntimamente relacionada con la metodología**, de modo que cualquier cambio que efectuemos aquí implicará un cambio en la metodología y viceversa. A continuación mostraré algunos de los tipos de evaluación que pueden usarse, posteriormente las características de lo que para mi es una buena evaluación, después descubriré la normativa referente al proceso de evaluación en los ciclos formativos y la explicaré y finalmente haré una propuesta.

Tipos de Evaluación

Para hablar de los tipos de evaluación existentes, hay que integrarlas dentro del criterio de clasificación pertinente:

Según su función:

Diagnóstica

Se realiza con el fin de saber los conocimientos previos del sujeto. En F.P. es muy importante pues los alumnos son mayores de edad, algunos con gran experiencia previa, que se mantienen en el ciclo con el fin de obtener un título.

Orientadora

Se realiza con el fin de descubrir limitaciones y posibilidades, que ayuden al profesor a tomar decisiones que ayuden al sujeto. Desde mi punto de vista, es la función más importante de la evaluación. En F.P. presencial se realiza para ajustar el proceso de enseñanza a las características de cada alumno.

Predictiva

Se realiza con el fin de conocer la capacidad del sujeto para así poder hacer una predicción sobre la conducta de éste.

De control y seguimiento del rendimiento

Se realiza con el fin de medir el rendimiento, garantizando la máxima calidad del proceso.

Según su finalidad:

Formativa

Se realiza cuando lo que queremos valorar es el proceso y ver si se están alcanzando los resultados pretendidos de forma continua y no valorar simplemente el resultado final.

Sumativa

Se realiza cuando queremos valorar el resultado final, no se valora de forma inmediata, sino de forma final. Es el curso de la evaluación final de Junio o de Septiembre.

Según los agentes participantes:

Autoevaluación

Se realiza cuando el propio sujeto es el que valora la tarea realizada.

Heteroevaluación

Se realiza cuando el profesor valora la tarea realizada por el sujeto

Coevaluación

Se realiza cuando los compañeros de tarea son los que valoran la actividad realizada por el sujeto.

Según la ubicación de los agentes:

Interna

Se realiza por alguien participe del proceso (normalmente el profesor) teniendo así todos los datos posibles.

Externa

Se realiza por alguien que no ha vivido el proceso, valorando de esta manera el resultado final únicamente.

Según el patrón con el que se comparan los resultados:

Normativa

En función del nivel de la clase, se establece una referencia que todos tendrán que superar.

Criterial

Se establecen unos objetivos e independientemente del nivel de cada sujeto, todos tienen que alcanzar esos objetivos.

Personalizada

Se evalúa al individuo al principio y al final del aprendizaje, y en función de la mejora individual se valora si se supera o no el módulo.

Según el enfoque metodológico:

Cualitativa

Se realiza cuando no queremos evaluar algo de manera tan tangible, se busca controlar la calidad de la tarea. Es más difícil de medir.

Cuantitativa

Se realiza cuando queremos evaluar algo concreto y queremos tener controlada la situación. Es más fácil de medir.

Según el momento:

Inicial

Se realiza al comienzo de un proceso de evaluación para detectar la situación de partida de los sujetos.

Continua

Se realiza para verificar de manera constante y sistemática el avance de los sujetos.

Final

Se realiza al final de un proceso de evaluación para corroborar que se han alcanzado los objetivos que se pretendían.

Características de la Evaluación

La normativa revisada sobre el proceso de evaluación de FP determina que haya una evaluación inicial, continua y final. Para que una evaluación sea correcta, la mayoría de los autores coinciden en que es muy importante que sea:

Válida

Las tareas a realizar deben estar en consonancia con lo que se pretende conseguir con la evaluación.

Transparente

Los sujetos tienen que saber en todo momento que es lo que se les va a pedir y como llegar a ese objetivo.

Confiable

Los sujetos tienen que saber que se aplica el mismo juicio para todos y que todos tendrán las mismas posibilidades, que estén seguros de que no habrá ningún favoritismo.

Integral

Hay que intentar involucrar a los sujetos en todas las dimensiones posibles del aprendizaje. Y no centrarse solo en la dimensión intelectual o motriz, sino también en la socio-afectiva.

Participativa

Aunque el principal agente evaluador será el profesor, hay que fomentar también la autoevaluación y la coevaluación (Explicadas anteriormente).

Para conseguir cumplir estas características será necesario reflexionar muy bien acerca de ellas puesto que si lo conseguimos, probablemente la confianza de nuestros alumnos aumentara al conocer las metas de antemano y así poder organizar la construcción de su aprendizaje de la manera más eficiente posible. Todo ello fomentará la motivación a la hora de superar el módulo.

Normativa relacionada con la Evaluación de los Ciclos Formativos

Según indica el Capítulo III de la orden 66 EDU/66/2010 de 16 de Agosto referente a la evaluación en la Formación Profesional:

Artículo 8.- Proceso de evaluación.

*“1. La evaluación se realizará por el equipo docente, teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo concretados en las programaciones didácticas de los departamentos. Utilizarán procedimientos e instrumentos de evaluación variados y adecuados tanto a las características de los alumnos como a la naturaleza de los módulos profesionales y a los diferentes regímenes de enseñanza, siendo el **seguimiento individualizado del alumno y la observación sistemática**, los instrumentos fundamentales del proceso de evaluación en estas enseñanzas.”*

Como se dejará de manifiesto en la propuesta que se dará después de este punto y en el apartado instrumental de la aplicación práctica, se buscará una **finalidad formativa**. De modo que no solo se **cumplirá** sin ningún problema con el **seguimiento y observación sistemática del alumno**, sino también con la **utilización de procedimientos e instrumentos de evaluación variados y adecuados** tanto para aumentar la motivación como para valorar los conocimientos adquiridos.

*“2. Cuando la naturaleza del tema lo requiera, en determinados momentos de las sesiones de evaluación podrán estar presentes los alumnos **representantes del grupo para aportar sus opiniones sobre cuestiones generales** que afecten al mismo, de acuerdo con lo que determine el centro”.*

Dado que una de las características que se busca en esta **evaluación** es que sea **participativa**, no habrá ningún problema en que haya alumnos representantes del grupo. Si las opiniones de estos se consideran adecuadas se tomarán en cuenta para enriquecer la evaluación, si no es así se explicará por qué no puede ser tomada en cuenta esa opinión para que los representantes puedan transmitirlo al grupo.

*“3. Las **calificaciones** de los distintos módulos profesionales serán **decididas por el profesor correspondiente**. El resto de decisiones resultantes del proceso de evaluación se adoptarán por **consenso del equipo docente**. En caso de discrepancia, se adoptarán por mayoría simple de los*

profesores que impartan docencia al alumno, con voto de calidad del tutor en caso de empate.

Deberá tenerse en cuenta que cada profesor, con la excepción del voto de calidad del tutor en la circunstancia anteriormente mencionada, podrá emitir un solo voto, independientemente del número de módulos que imparta”.

Dado que habrá predominancia de un **carácter heteroevaluable**, y que la **finalidad es formativa**. Se tomarán las notas pertinentes en el cuaderno del profesor para que se sepa si los alumnos han conseguido la cualificación en dicho módulo y en caso de discrepancia, puedan ser tomadas como referencia.

*“4. En las sesiones de evaluación se cumplimentarán las actas de evaluación con las calificaciones otorgadas a cada alumno en los diferentes módulos profesionales y **se acordará la información que ha de ser transmitida al alumno o a los representantes legales**, si aquellos fueran menores de edad, acerca de los resultados de la evaluación teniendo en cuenta los criterios establecidos en el proyecto curricular. Dicha información incluirá, **al menos, las calificaciones obtenidas en los módulos profesionales cursados y, en su caso, los efectos sobre la promoción y la titulación.**”*

Dado el **carácter participativo de la evaluación**, es imprescindible informar a la clase de las calificaciones obtenidas una vez conocidas estas, así como las circunstancias por las que se ha obtenido una calificación u otra, o el estado de cualificación con respecto a dicho módulo.

*“5. El profesor **tutor** de cada grupo **levantará acta del desarrollo de las sesiones** y en ella se hará constar aspectos generales del grupo, las valoraciones sobre aspectos pedagógicos que se consideren pertinentes y los acuerdos adoptados sobre el grupo en general o sobre el alumnado de forma individualizada”.*

El profesor dispondrá de un **cuaderno** en el cual habrá ido apuntando **anotaciones** acerca de múltiples aspectos y que podrá utilizar **para hacer constar los aspectos que considere oportunos**.

“6. Se determinan los siguientes tipos de sesiones de evaluación:

a) Sesión de evaluación inicial.

b) Sesión periódica de evaluación.

c) Sesión de evaluación final de los módulos profesionales cursados en el centro docente”.

Esta evaluación empleará una **función diagnóstica**, lo cual permitirá realizar esa evaluación inicial. Tendrá una **finalidad formativa**, cumpliendo así con la realización de la sesión periódica de evaluación y habrá una **función de control y seguimiento del rendimiento** para conocer el grado de cualificación de cada alumno y cumplir con la realización de una evaluación final de conocimientos a la que se le sumará la nota obtenida en la parte periódica.

Propuesta

Tras ver los tipos de evaluación que podemos emplear, las características de evaluación que se deben aplicar si se quiere que esta sea buena y cómo cumplir con la normativa existente respecto al proceso de evaluación, mi propuesta es la siguiente:

Las **funciones** que se buscarán serán la **diagnóstica** para conocer los niveles previos y trabajar a partir de estos y la **de control y seguimiento del rendimiento** para valorar el grado de cualificación de los alumnos. Habrá una **finalidad formativa** para poder evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos diariamente y ver si se asientan los conocimientos o no, y de esta manera tener la evaluación que se pretende y cumplir también con la normativa. Además, aunque sea una evaluación **predominantemente heteroevaluable**, se buscará también que se trabaje en determinados

momentos con una autoevaluación y una coevaluación que fomenten el espíritu crítico. La **ubicación de los agentes será** exclusivamente **interna** para que vean que factores como el esfuerzo o la progresión pueden ser tomados en cuenta. Y por último, se utilizará un **enfoque cualitativo**, puesto que se quiere valorar la calidad y no solamente lo tangible, **y criterial**, puesto que dejaremos bien definidos los objetivos a alcanzar desde el inicio del curso.

6 – APLICACIÓN PRÁCTICA EN EL BALONCESTO

Aplicación del reglamento

Tras revisar las Reglas Oficiales de Baloncesto 2010, aprobadas por el Comité Central de FIBA en San Juan, Puerto Rico, 17 de abril de 2010. Se hará una recopilación de lo que se debe conocer, pero en vez de continuar haciendo que los estudiantes memoricen las distintas partes del reglamento. Lo que se pretende es que los estudiantes aprendan las reglas que se quiere mediante descubrimiento. Esto se conseguirá por medio de juegos para conocer las partes de la pista, o por medio de cambio de roles para que los alumnos conozcan la reglamentación con fluidez.

Conocimiento de la pista:

Para conocer las zonas de la pista no se les da el reglamento y las dimensiones del campo. Por ejemplo, se entrega un balón que van botando por el campo y al decir por ejemplo, zona, línea de tres puntos, semicírculo de no carga, etc. Tendrán que desplazarse con el balón hasta donde el profesor les indique. Los alumnos sabrán que han acertado cuando al estar todos en una zona, el profesor diga “libre”. Entonces continuarán botando por el campo hasta que el profesor vuelva a indicar una zona de la pista, lo cual seguirá el mismo procedimiento. Si se equivocan no pasa nada, porque al estar todos en un sitio y ver que no se dice “libre” tendrán que ir a buscar de nuevo la zona adecuada.

Conocimiento de reglas:

Al final de cada clase se realizan partidos en los que cada alumno interpretará los distintos roles, por ejemplo la figura de anotador, de árbitro, de ayudante del anotador, de entrenador, de jugador, de operador de 24 y de cronometrador. Aunque habrá un mayor interés en la figura del anotador y del árbitro (que son los que tienen que ayudar a aprender el reglamento), también tendrá relevancia la función del entrenador, del jugador, del operador de 24 y del cronometrador.

Anotador

En la primera clase del año con roles la función de anotador la realizará un compañero del departamento para que los alumnos vean que es lo que deben hacer cuando él no esté.

- 1- Meterá los jugadores a las actas.
- 2- Si el numero de convocados excede de 12, comunicará al entrenador que no puede más de 12 ni menos de 5, de manera que los entrenadores descubrirán que tienen que hacer una convocatoria.
- 3- Comunicará a los entrenadores que además tiene que dar un quinteto inicial.
- 4- En caso de querer realizar un cambio y ver que el entrenador lo manda directamente a los jugadores, comunicará al entrenador que bien él, o bien el jugador que quiere entrar tiene que pedir el cambio a la mesa para que este lo comunique al árbitro a su debido momento.
- 5- Si el jugador que va a saltar al campo no lleva la misma equipación (mismo color de camiseta) el anotador no le dejará entrar a la pista, de modo que para una siguiente vez, sabrán que tienen que traer un mismo color de camiseta.
- 6- Marcará la flecha de a quien le toca la posesión en el momento correspondiente (alternancia) y comunicará para quien va la posesión en cada momento.

- 7- Marcará los tiempos muertos a petición del entrenador y contabilizará la petición de estos para que no exceda del límite establecido por cuarto.
- 8- Durante el partido marcará en el lugar correspondiente quien hace faltas, que equipo y jugador mete los puntos y al final del ejercicio de roles se explicará esta parte muy brevemente, no más de 2 minutos.

Árbitro

- 1- Será el encargado de conceder la sustitución a los equipos a petición del anotador. Puede paralizar el cambio si el jugador lleva protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando. Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas) o tocados, accesorios para el pelo o joyas.
- 2- Podrá parar el partido en caso de lesión, y si médico o alguien entran a atender al jugador lesionado, el árbitro comunicará que este tiene que ser cambiado obligatoriamente, pudiendo volver a entrar si se recupera tras pedir el cambio.
- 3- Será el encargado de lanzar el salto entre 2 al principio del partido y comunicar en función de la flecha de alternancia para quien va la posesión.
- 4- Será el encargado de marcar al anotador el valor de las canastas para que este pueda llevar bien el acta.
- 5- Será el encargado de poner en el balón en disposición del jugador que va a sacar.
- 6- Será el encargado de cuando se produzcan, marcar y explicar las siguientes violaciones: fuera, regate, avance ilegal, 3 segundos, jugador estrechamente marcado, 8 segundos, 24 segundos, balón devuelto a pista trasera, interposiciones o interferencias, falta, doble falta, antideportiva, descalificante, técnica.

Entrenador

El entrenador planteará las estrategias, realizará la convocatoria, dará los cincos iniciales, realizará los cambios en función de la situación del partido mandando pedir el cambio a sus jugadores al anotador y todo ello intentando cumplir con los protocolos a los que está sometido por el reglamento.

Jugador

Los jugadores realizarán partidos en cada clase, y a medida que cometan violaciones el árbitro se las explicará para que no se vuelvan a cometer. Además durante las clases prácticas técnico-tácticas también se comentarán posibles violaciones que puedan suceder, de modo que aprenderá por descubrimiento doblemente.

Operador de 24

Iniciará o continuará la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

Cronometrador

Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego. Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período y avisará a los equipos y a los árbitros al menos tres (3) minutos antes del inicio del tercer período. Estará en la primera clase al lado del anotador (profesor), de modo que este le irá ayudando.

Aplicación de la Técnica

En este punto se mostrará un ejercicio tipo del modelo tradicional en tres de los aspectos típicos a mejorar y se transformarán a la propuesta de metodología que se pretende desarrollar.

ENTRADAS

Modelo tradicional

Un ejercicio típico que se utilizaría en el modelo tradicional sería el de entradas a canasta en el que se hacen 2 filas, una con balón y otra sin balón. El primer jugador con balón hace la entrada y el primero de la fila contraria coge el rebote y cambian de fila tras ello. Aunque se pueda enriquecer mediante pases o mediante oposición, la participación es muy baja y es analítico en cada repetición, cosa que beneficiará a la rápida interiorización del gesto pero que no fomentará la experimentación de las diferentes maneras de entrar a canasta, sino la más eficaz o eficiente.

Modelo Comprensivo

Un ejercicio apropiado para transformar de tradicional a comprensivo, lo primero que hará será aumentar la participación del grupo. Se dará a cada sujeto un balón y partirán con el desde la línea de 3 puntos. A partir de ahí lo que harán será practicar la posición de triple amenaza y realizar alguna finta antes de entrar a canasta. Esta disposición no solo ayudará a tener más repeticiones diferentes (trabajando la adaptabilidad de la tarea), sino que hará más interesante la tarea al obligar a levantar la cabeza para no chocarse con el resto de compañeros (es más parecido a una situación real en la que se tienen que esquivar rivales y compañeros) haciendo esta tarea más significativa. Al igual que en el ejercicio tradicional, esta tarea puede enriquecerse con la oposición de un compañero.

TIRO

Aunque en este aspecto no es tan descabellado entrenar analíticamente. Tenemos que dar alternativas a los alumnos del ciclo puesto que se les supone futuros monitores deportivos y una de las posibilidades es baloncesto. A continuación explicaré otro ejercicio típico en el que siga la diferencia aunque pudiese valer el tradicional anteriormente explicado con parada y tiro.

Modelo tradicional

Ejercicio de rueda de tiro en el hay 3-4 personas tirando a canasta y el resto buscando el rebote y pasado un tiempo aleatorio, algunos de los que estaban reboteando se ponen a tirar y así sucesivamente. En este ejercicio la participación es baja puesto que hay demasiada gente al rebote que solo hace algo cuando rebotea y la devuelve a los tiradores.

Modelo Comprensivo

Ejercicio en el cual hay un balón por parejas, uno ataca y otro defiende. El jugador tiene que tirar a la señal del silbato (tras sonar este tendrá dos botes para tirar) y el defensor tiene que alternar defensas más o menos agresivas. El ejercicio consiste en que el tirador tenga que experimentar distintas situaciones de tiro (con el defensor pegado, tras bote, con espacio, en carrera, desequilibrado, etc.). La situación no acabará hasta que el defensor consiga el balón y el atacante meta la canasta. Así trabajaremos también de manera integrada cerrar el rebote.

Por otra parte esta es una tarea mucho más motivante y por tanto más significativa para los sujetos que el simple hecho de tirar una vez tras otra sin mayor comprensión que la de meter la pelota por el aro.

PASE

Modelo Tradicional

Ejercicio en el cual formamos parejas, uno de la pareja con balón y otro sin el. Comienza desde el jugador con balón y a la señal del profesor se la pasa al compañero sin balón que esta enfrente. Mientras el profesor no diga nada se irán pasando alternativamente y cuando el profesor diga se irán utilizando diferentes maneras de pasar (de pecho, con bote, con una mano, de beisbol, etc.). Al igual que pasa con el resto de ejercicios es muy analítico en la repetición y es muy poco motivante pero la mejora en este caso no es tan rápida respecto a nuestra propuesta.

Modelo Comprensivo

Ejercicio con una formación por tríos. Dos de los sujetos enfrentados en lados opuestos con el compañero restante en el centro. Un jugador empieza con balón y el jugador del centro tiene que evitar que el balón pase al otro compañeros sin poder quitársela directamente de las manos al jugador con balón ni defender directamente al jugador sin balón, mientras el jugador con balón intentará pasársela al compañero sin que el defensor la toque y sin poder pasar bombeado.

De esta manera se experimentan las diferentes posibilidades de pase de una manera jugada y más parecida a la situación real de partido, lo que confiere a este ejercicio una mayor significatividad en el aprendizaje de los alumnos.

Tras ver las transformaciones de ejercicios tradicionales a ejercicios más comprensivos se puede ver que una de las premisas claves es aumentar la participación, para lo cual es obvio que necesitamos material, pero si dispusiésemos de un balón por sujeto estas serian las situaciones más convenientes. Además, pese a ser situaciones más aisladas al tratarse de gestos técnicos, se ve que se puede encontrar una significatividad en el aprendizaje sin dejar de lado la mejora técnica.

7 – IMPLICACIONES DE LA UTILIZACIÓN DE ESTA METODOLOGÍA PARA LA EVALUACIÓN EN EL MODULO DE BALONCESTO

Metodológicamente

Si queremos aumentar la motivación de los alumnos en la clase de baloncesto y consecuentemente que estén más implicados, debemos hacer una **evaluación más atractiva, que se centre en la práctica** y no tanto en la teoría como sucede en el modelo tradicional. Utilizar medios como la autoevaluación o la coeducación de vez en cuando, no solo hará más atractiva la evaluación sino también **más dinámica**, lo cual incrementará la motivación más que si el único evaluador fuese el profesor. Que el tradicional lado cuantitativo pierda valor con respecto al lado cualitativo será otra alternativa interesante tanto para conseguir un mejor aprendizaje como para superar el módulo satisfactoriamente.

Instrumentalmente

Hay que tener en cuenta que lo más importante en este punto no es dar una lista de **instrumentos**, sino el **modo en el que se apliquen** y que debemos procurar **evitar la monotonía** por medio de la utilización de instrumentos variados que sean lo más aplicables posible a las situaciones reales, y que proporcionen la información que se pretende.

En cuanto a la evaluación, la utilización de una metodología implica modificar también la forma de evaluar:

Pruebas Orales

Normalmente las pruebas orales se realizaban un día como si de un examen teórico se tratase y el sujeto exponía el tema o los temas que se le exigiesen. Pero con esta propuesta, la manera más adecuada de hacer una prueba oral es **continuamente en cada clase a modo de entrevista**. Gracias a esto se podrá **valorar** no solo el grado de satisfacción con la respuesta, sino

también la **evolución** seguida por los sujetos durante todo el modulo mediante las anotaciones que hagamos a las respuestas que nos den.

Pruebas Escritas

Al igual que en las pruebas orales, normalmente se realizan varias pruebas a lo largo del curso en un día previamente establecido y en ellas se desarrolla uno o varios temas de manera descriptiva. Pero dado que se quiere que la evaluación sea lo más práctica posible, se hará uso de ellas al final del módulo **para tratar temas de técnica o reglamento**.

Pruebas Objetivas

Estas pruebas normalmente han sido pruebas de respuesta única, de completar, de verdadero y falso, de agrupación por parejas, de elección múltiple o de ordenación. Las pruebas orales que realizarán, tendrán momentos en los que haya un **claro componente de objetividad en la toma de decisión**.

Pruebas Prácticas

Normalmente se trata de pruebas de habilidad en la ejecución o de observación directa o indirecta y su correcta valoración en una hoja de observación. El problema es que esas pruebas de habilidad valoraban la técnica y lo que se pretende conseguir es gente que entienda el juego, de modo que **se valorará la táctica así como la coherencia en las estrategias**. En cuanto a la observación habrá un componente muy práctico de **comprensión del juego del rival** y otro más tradicional que se tendrá que realizar a partir de la observación de la técnica y táctica de varios sujetos.

Trabajos de Clase

Los trabajos podrían ir desde nuevas observaciones, hasta producciones o grabaciones a partir de un tema, pasando por cuadernos de clase. Dando la oportunidad de elegir individualmente a los alumnos la forma que prefieren y

siempre orientándoles (no imponiéndoles) hacia la realización de la **tarea que más les pueda servir para mejorar**.

Resolución de Problemas/Supuestos Prácticos

El principal método para evaluar a los sujetos será mediante la resolución de supuestos prácticos tanto en cancha, donde tendrán que tomar una respuesta más rápida, como en papel donde se pondrán situaciones más complicadas y necesitarán su tiempo para dar con la o las respuestas adecuadas.

Propuesta

La intención será que haya una **predominancia de resolución de supuestos prácticos desde una perspectiva oral**. Mientras que con los **trabajos** se quiere que haya una **utilidad práctica** más que un hacer por hacer y la práctica irá destinada también a resolver situaciones más que a realizar perfectamente la ejecución de una tarea. Lo importante es entender el juego y saber transmitir la manera de mejorar las tareas y las situaciones.

8 – CONCLUSIONES

Desde la **experiencia** que puedo ofrecer **como antiguo alumno de un ciclo formativo y como jugador a nivel federativo**, lo que más destaco es que desde que era pequeño hasta el día de hoy los ejercicios no han cambiado y **hay una predominancia muy alta o casi exclusiva de una metodología analítica**. Siguen haciéndose ejercicios en los que participan dos personas y el resto miran, perdiendo participación, por no hablar de temas físicos contraproducentes como el hecho de “quedarse frío”.

Sin embargo, mi **experiencia como entrenador o en las prácticas del “Master de Enseñanza Secundaria Obligatoria”** es que si bien la **progresión** inicial **no es tan rápida como** en las prácticas que se vienen realizando

tradicionalmente, a la larga la **potencial evolución** que experimentan los sujetos es mucho **mayor** con el modelo aquí se propone.

De ahí que por medio de este TFM quiera **fomentar una metodología diferente** en la que haga pensar a los alumnos. Y es que si conseguimos esto, tendrá una repercusión en las generaciones futuras.

Crear monitores que entiendan el juego y sean capaces de transmitir esa comprensión del juego a sus pupilos tiene que ser el objetivo y todo ello hay que conseguirlo **sin hacer que por el camino los sujetos pierdan la motivación**, para lo cual los profesores/instructores deben mostrar un espíritu dinámico y alegre que ayude a manifestar la ilusión y las ganas de trabajar, puesto que se supone que es algo que a todos los implicados les gusta.

Confucio dijo “Cuando escucho recuerdo. Cuando veo recuerdo. Pero cuando hago aprendo.” Hago mención a esta frase porque para conseguir hacer pensar a nuestros alumnos y que no pierdan la motivación en el intento, es imprescindible pasar del modelo tradicional a uno más comprensivo como el descubrimiento guiado. Y como se puede entender de la frase de Confucio, a un alumno puedes decirle cien veces que haga una cosa, se la puedes enseñar otras cien, pero hasta que no la hace no aprende, y esa es la base. Con el nuevo modelo **se deja experimentar a los alumnos**, estando el profesor solo para orientar mediante preguntas a sus alumnos si es que les ve muy desencaminados y si llegan ellos solos a la respuesta pretendida, reforzando esta. Uno de los factores importantes es que los alumnos del ciclo podrán practicar sin apatía este modulo, haciendo que se mejore más que en un módulo de ámbito memorístico como puede ser “Formación y Orientación Laboral”, pues al igual que un niño que juega con un diábolo, están porque quieren y tendrán la intención de aprovechar el tiempo. De lo contrario, este modelo perdería su eficacia.

Otra de las cosas buenas es que con este modelo **se aumenta la participación, se fomenta la práctica sobre la teoría y se realizan**

ejercicios más motivantes para que la significatividad del aprendizaje sea mayor. Para aumentar esa motivación, ya di propuestas en los puntos pertinentes, pero hay que reiterar que es importante no caer en la monotonía e ir alternando la utilización de los diferentes tipos de evaluación de la manera que creamos más conveniente no solo para aumentar la motivación, sino para la obtención de los objetivos perseguidos.

Para conseguir que la evaluación nos ayude a obtener la tan ansiada significatividad en el aprendizaje del alumno, hay muchas cosas que podrían ayudarnos, como por ejemplo tener una evaluación con unos objetivos claros y coherentes, que los alumnos acepten el valor de estos y que además tengan la confianza de que se van a cumplir.

Con el fin de favorecer la dinámica de clase, también se podrán **alternar elementos organizativos distintos en cada sesión**, evitando así la monotonía. Estos elementos organizativos podrán estar influidos por la cantidad (individual, parejas, etc.) o por la calidad (unión por nivel homogéneo o heterogéneo) siendo factores determinantes a la hora de mantener el interés en el alumno. Para que vea esos detalles como algo interesante y que tenga curiosidad por aprender más sobre como manejar la clase, el profesor ira realizando preguntas a las cuales tendrán que ir dando respuesta los alumnos y si estos no llegan, el profesor guiará pero nunca manifestará la o las soluciones posibles.

Consensuar el uso de las herramientas, utilizarlas de forma adecuada y “convencer” de que es la mejor opción de calificación también aumentará la confianza en el profesor y la motivación en el seno del grupo.

Y finalmente, mediante el manejo de todas las herramientas expuestas durante el TFM se pretenden conseguir la significatividad de los contenidos que nos ayuden a conseguir los objetivos perseguidos.

9 – PROPUESTAS

- Fomentar la **formación continua del profesorado** tanto del ciclo formativo de animación de actividades físicas y deportivas como de la materia de Educación Física con el fin de que puedan desarrollar esta metodología correctamente.
- **Modificar la evaluación tradicional**, centrándose más en un carácter cualitativo y por consiguiente en el proceso que en el típico carácter cuantitativo orientado al producto.
- **Dotar a los centros de los recursos correspondientes** para que se pueda realizar correctamente este tipo de metodología. De ese modo se podrá aumentar el número de alumnos que realiza el ejercicio simultáneamente.
- **Aumentar la participación de los alumnos**. Tanto a la hora de realizar las sesiones como a la hora de tomar decisiones respecto al funcionamiento de la clase.
- **Utilizar estrategias de dinámica de grupos** con el fin de cohesionar la clase y que el factor vergüenza no pueda influir negativamente en el desarrollo de las sesiones.
- **Mostrar el mayor número de situaciones posibles** para que los alumnos puedan experimentar con ellas y el profesor pueda guiar en la medida que sea necesario.
- Utilizar la **evaluación inicial como punto de partida a tener en cuenta** para apreciar la evolución y que no sea valorado el resultado final, sino la progresión conseguida a lo largo del curso.

10 – BIBLIOGRAFÍA

- Orden EDU/66/2010, de 16 de agosto, de evaluación y acreditación académica, en las enseñanzas de Formación Profesional Inicial del Sistema Educativo en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Himmel, Erika; Olivares, María Angélica; Zabalza, Javier (1999) “Hacia una evaluación Educativa. Aprender para Evaluar y Evaluar para aprender” Ministerio de Educación y Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Reglas Oficiales de Baloncesto 2010, aprobadas por el Comité Central de FIBA en San Juan, Puerto Rico, 17 de abril de 2010.
- Revista Digital - Buenos Aires - Año 11 - N° 95 - Abril de 2006
<http://www.efdeportes.com/efd95/global.htm>
- Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 63 - Agosto de 2003
<http://www.efdeportes.com/efd63/metodo.htm>