Invasión

Pasar y recibir sin botar, y moverse para que te pasen

Sesión 1 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 1 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Tríos	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Pillar con el balón en las manos 7 min

Quien lleva balón en las manos no puede ser pillado; tiene 3 segundos para pasarlo. Quien es pillado sin balón se pone el peto. A los 3 minutos, el balón se lleva botando y solo salva mientras bota.

Variante más fácil: Se puede retener el balón 5 segundos.

Variante más difícil: Solo salva el balón que se recibe en movimiento.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. Los diez pases 15 min

El equipo con balón se lo pasa sin botar y sin dar pasos con él. Diez pases seguidos sin que lo toquen, un punto. Los defensores no tocan a quien lleva el balón: solo interceptan en el aire. Rondas de 3 minutos; después se cambia de rival.

Variante más fácil: Con 6 pases vale el punto.

Variante más difícil: No se puede devolver el pase a quien te lo dio.

2. El balón al aro 16 min

Se avanza solo pasando, sin botar. Punto cuando un compañero recibe el balón con los dos pies dentro del aro rival. Nadie puede quedarse dentro del aro más de 3 segundos. Tras punto, saca el otro equipo desde su fondo.

Variante más fácil: Dos aros por fondo.

Variante más difícil: Antes del punto, todos los del equipo han tocado el balón.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

Botar con la cabeza alta y pasar al que está libre

Sesión 2 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 2 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Parejas y tríos	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Bote con semáforo 7 min

El profesor levanta un cono: verde, botar rápido; amarillo, cambiar de mano; rojo, parada en dos tiempos. Se bota sin mirar el balón: hay que ver el color. Últimos 2 minutos: por parejas, uno levanta los conos y el otro bota.

Variante más fácil: Solo verde y rojo.

Variante más difícil: Rojo es parada y pivotar sobre un pie.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. Dos contra uno hasta la línea 12 min

Los dos atacantes salen del fondo con un balón y deben cruzar la línea contraria botando. El defensor solo toca el balón, nunca al jugador. Si el defensor se va a por el que bota, se pasa al libre. Cada 3 intentos rota el defensor.

Variante más fácil: El defensor sale andando.

Variante más difícil: El atacante con balón solo puede botar 3 veces.

2. Pasa y entra 19 min

3 atacan contra 1 defensor; los otros 2 esperan en el fondo con balón. Antes de tirar, el equipo da al menos 2 pases. Canasta o aro, 2 puntos; tocar el aro o el tablero, 1. Tras cada ataque, el defensor ataca, sale uno del fondo a defender y quien tiró espera.

Variante más fácil: Sin defensor la primera ronda.

Variante más difícil: Dos defensores (3×2).

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

Decidir entre pasar o tirar con un defensor delante

Sesión 3 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 3 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Tríos	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Bote con semáforo 7 min

El profesor levanta un cono: verde, botar rápido; amarillo, cambiar de mano; rojo, parada en dos tiempos. Se bota sin mirar el balón: hay que ver el color. Últimos 2 minutos: por parejas, uno levanta los conos y el otro bota.

Variante más fácil: Solo verde y rojo.

Variante más difícil: Rojo es parada y pivotar sobre un pie.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. Pasar o tirar (3×2) 14 min

Los atacantes salen de medio campo y tienen 20 segundos para tirar. Si tengo un defensor delante, paso; si el camino está libre, tiro. El anotador apunta si el tiro fue libre o con defensor encima. Tras cada ataque rotan los papeles.

Variante más fácil: Un solo defensor.

Variante más difícil: Los defensores pueden robar el bote.

2. 3×3 con tres botes 17 min

Quien tiene el balón bota 3 veces como máximo y después pasa o tira. Tras canasta, el otro equipo saca de fondo. Falta si se toca al jugador: el balón cambia de equipo. Cada 4 minutos los dos equipos que descansan entran y salen otros dos.

Variante más fácil: Sin límite de botes.

Variante más difícil: Canasta tras 3 pases seguidos vale doble.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

Jugar 3x3 contra rivales que cambian

Sesión 4 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 4 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Ocho equipos de 3	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Rondo de tres con intruso 7 min

Dos se pasan el balón sin botar y el tercero, con peto, intenta tocarlo. Si lo toca o sale del cuadrado, cambia con quien lo perdió. A mitad, se permite un bote antes de pasar.

Variante más fácil: Cuadrado de 6 × 6 m.

Variante más difícil: Solo pase picado.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. 3×3 con tres botes 17 min

Quien tiene el balón bota 3 veces como máximo y después pasa o tira. Tras canasta, el otro equipo saca de fondo. Falta si se toca al jugador: el balón cambia de equipo. Cada 4 minutos los dos equipos que descansan entran y salen otros dos.

Variante más fácil: Sin límite de botes.

Variante más difícil: Canasta tras 3 pases seguidos vale doble.

2. Subir y bajar de canasta 14 min

Partidos de 3 minutos con las reglas del 3×3 con tres botes. Al pitido, quien gana sube un campo y quien pierde baja. Quien pierde en el campo 3 sale y entra uno de los que esperan.

Variante más fácil: En el campo 3 se puede botar sin límite.

Variante más difícil: En el campo 1, canasta solo tras un pase.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

Arbitrar con pañuelo y anotar; norma de juego limpio de cada equipo

Sesión 5 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 5 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Ocho equipos de 3	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Rondo de tres con intruso 7 min

Dos se pasan el balón sin botar y el tercero, con peto, intenta tocarlo. Si lo toca o sale del cuadrado, cambia con quien lo perdió. A mitad, se permite un bote antes de pasar.

Variante más fácil: Cuadrado de 6 × 6 m.

Variante más difícil: Solo pase picado.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. 3×3 con árbitro de pañuelo 24 min

El árbitro levanta el pañuelo y dice la falta: pasos, dobles, contacto o fuera. El anotador apunta cada canasta en el acta. Quien juega no discute: el capitán puede preguntar una vez. Rondas de 5 minutos; los equipos de la banda cambian cada ronda.

Variante más fácil: El árbitro solo pita fuera y contacto.

Variante más difícil: El árbitro explica en una frase cada falta al terminar el punto.

2. Nuestra norma y nuestra jugada 7 min

Cada equipo escribe una norma de juego limpio para la liga (por ejemplo: «Saludamos al rival antes y después»). Escriben una jugada sencilla que van a intentar: pasar y cortar a canasta. La leen en voz alta a otro equipo.

Variante más fácil: Se elige la norma de una lista de 6 en la pizarra.

Variante más difícil: La jugada se dibuja en el campo de la hoja.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

La liga del 3x3

Sesión 6 de 6 · 6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

Situación de aprendizaje La liga del 3×3	**Etapa y curso** 6.º de Primaria
Sesión 6 de 6 · 45 min	**Material** 12 balones de minibasket (talla 5) · 6 balones de espuma · 2 aros de plástico atados con bridas al larguero de las porterías · 40 conos · 24 petos de 4 colores · 6 pañuelos · Actas de la liga en papel
Organización Ocho equipos de 3	**Espacio** Patio con 2 canastas de minibasket y 2 porterías de fútbol sala; 3 campos de 14 × 8 m marcados con conos

CALENTAMIENTO 7 min

1. Rondo de tres con intruso 7 min

Dos se pasan el balón sin botar y el tercero, con peto, intenta tocarlo. Si lo toca o sale del cuadrado, cambia con quien lo perdió. A mitad, se permite un bote antes de pasar.

Variante más fácil: Cuadrado de 6 × 6 m.

Variante más difícil: Solo pase picado.

PARTE PRINCIPAL 31 min

1. La liga del 3×3 31 min

En cada ronda juegan 6 equipos y 2 arbitran y anotan, uno de cada campo. Reglas del 3×3 con tres botes; canasta 2 puntos; tocar aro o tablero, 1. Al acabar cada partido, saludo y firma del acta por los dos capitanes. Al final, se suman las actas y la clasificación se cuelga en el aula.

Variante más fácil: Sin límite de botes para el equipo que lo pida al árbitro.

Variante más difícil: La jugada escrita del equipo, si sale, vale 3 puntos.

VUELTA A LA CALMA 7 min

1. Estiramientos y una jugada 7 min

Muñecas, hombros, cuádriceps y gemelos: 15 segundos cada uno. Tres respiraciones lentas. Cada uno cuenta a su equipo un momento en que pasó al compañero libre.

Variante más fácil: El profesor guía los estiramientos.

Variante más difícil: Los dirige un alumno distinto cada día.

Invasión

Evaluación

6.º de Primaria · Situación de aprendizaje «La liga del 3×3»

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Texto literal del Decreto 61/2022, de 13 de julio (BOCM 169, de 18 de julio de 2022). No se resume ni se reescribe. En Madrid los criterios de Primaria van por ciclos: estos son los del tercer ciclo (5.º y 6.º).

CE 2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

CE 3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.

Criterio de evaluación	Saberes básicos
2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	**C.1** Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.	**C.4** Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. Iniciación a la práctica deportiva, gestos técnicos básicos.
3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.	**D.2** Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. **D.3** Concepto de fairplay o <<juego limpio>>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.

RÚBRICA DE CUATRO NIVELES

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Pendiente de mejora (1)
2.2 Elige entre pasar, botar o tirar 40 % · Rúbrica con observación en el juego · Sesiones 4 y 6	Pasa cuando tiene un defensor delante, tira cuando está libre y se desmarca a un hueco sin balón.	Decide bien en la mayoría de los ataques; a veces bota de más antes de pasar.	Pasa o tira casi siempre igual, haya o no defensor; se queda parado sin balón.	Pierde el balón al botar contra el defensor o tira desde cualquier sitio sin mirar.
2.3 Controla el balón con un defensor cerca 30 % · Rúbrica con observación en el juego · Sesiones 4 y 6	Bota con la cabeza alta y con las dos manos, se para en dos tiempos y protege el balón con el cuerpo.	Bota con la cabeza alta con su mano buena y se para sin pasos casi siempre.	Mira el balón al botar; comete pasos o dobles cuando le presionan.	Pierde el balón en cuanto un defensor se acerca.
3.2 Respeta las reglas, arbitra y acepta la derrota 30 % · Rúbrica y acta de la liga · Sesiones 5 y 6	Arbitra con el pañuelo sin dudar, acepta todas las decisiones, saluda al rival y cumple la norma de su equipo.	Cumple su papel y acepta las decisiones; saluda al rival al acabar.	Cumple su papel con recordatorios; protesta alguna decisión o se olvida del saludo.	Discute las decisiones o no asume el papel de árbitro o anotador.