

# **CÓMO FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES EN JUGADORES JÓVENES**

**JOSE RAMÓN PEIRÓ**

Federación de Baloncesto de la Comunidad Valenciana

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. MARCO TEÓRICO**
- 3. FASES DE LA TOMA DE DECISIONES**
- 4. ESTRATEGIAS DE TRABAJO PARA FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES EN JUGADORES JÓVENES**
- 5. EJEMPLOS PRÁCTICOS**
- 6. CONCLUSIONES**
- 7. BIBLIOGRAFÍA**

## 1. INTRODUCCIÓN

Los deportes de equipo se caracterizan por una interacción dinámica de cooperación y confrontación entre equipos contrarios. El baloncesto es un deporte marcado por el ritmo y la incertidumbre de las acciones que lo componen. Los jugadores están expuestos a un número muy elevado de estímulos que condicionan su comportamiento en el contexto en el que se producen las acciones.

La habilidad de los jugadores para ejecutar una respuesta depende de la capacidad que tengan para detectar e interpretar la información que se da en el entorno. Todo este proceso, que tiene como núcleo central de estudio la toma de decisiones, constituye una de las principales líneas de investigación en la actualidad del deporte de formación.

A través de este artículo se analizará la importancia de la toma de decisiones en los jugadores jóvenes de baloncesto y las estrategias para fomentarla en el día a día del deporte.

## 2. MARCO TEÓRICO

Existen muchas teorías y modelos que abordan la toma de decisiones desde distintas perspectivas. El concepto ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, pasando de modelos centrados exclusivamente en procesos cognitivos internos a enfoques actuales más holísticos que consideran la interacción dinámica entre el deportista y el entorno.

Los primeros modelos racionales, influidos por la psicología cognitiva clásica, plantean que el individuo interpreta la información de la que dispone de una manera lógica y secuencial para poder desarrollar una respuesta adecuada. Sin embargo, su aplicabilidad al ámbito deportivo es algo más compleja, lo que llevó al desarrollo de los modelos probabilísticos, que otorgan más importancia a la incertidumbre del entorno e introducen la experiencia previa como un hecho influyente a la hora de desarrollar una respuesta. Posteriormente, teorías como la de la prospección, introdujeron la idea de que el contexto emocional y el valor subjetivo de las opciones

tenían un componente muy relevante a la hora de decidir, todo ello condicionado principalmente por la tendencia natural de querer reducir las opciones de error en contextos con cierta presión (Kahneman et al., 1979).

De otra manera, el enfoque heurístico planteó la teoría de que los individuos no procesan exhaustivamente toda la información, sino que emplean atajos cognitivos (reglas simples, rápidas y adaptativas) que permiten responder con eficacia en contextos dinámicos. Este planteamiento abrió la puerta a modelos que otorgaban cada vez más protagonismo al entorno. Finalmente, la aparición de los modelos ecológicos basados en sistemas dinámicos terminó por ampliar esta visión al considerar que la toma de decisiones parte de la interacción permanente entre el deportista, las demandas de la tarea y el entorno (Suárez-Cadenas, 2016)

Desde esta propuesta, actualmente la más utilizada, las decisiones que toman los jugadores no son productos de procesos internos aislados, sino autoorganizados, guiados por la detección de oportunidades de acción y por el acoplamiento percepción-acción.

Dentro de este paradigma se encuentran distintos métodos que se utilizan, como el Representative Learning Design (que busca tareas altamente representativas del juego real), la manipulación de oportunidades de acción (mediante las limitaciones conocidas como *constraints*), la variabilidad funcional (variar parámetros para favorecer adaptaciones estables) y, de forma más estructurada, el conocido como Constraints-Led Approach (CLA), que integra estas ideas mediante la manipulación de restricciones del individuo, la tarea y el entorno para promover comportamientos adaptativos y eficaces (Renshaw et al., 2010).

## 3. FASES DE LA TOMA DE DECISIONES

El proceso de la toma de decisiones tiene como objetivo conseguir desarrollar una respuesta lo más adaptada posible a las demandas del entorno, por tanto, una respuesta eficaz.

La decisión final se produce gracias al proceso continuo de acoplamiento entre percepción y acción durante las fases, donde el jugador detecta oportunidades de acción (conocidas en la literatura como *affordances*) y se ajusta a ellas de manera adaptativa (Davids et al., 2008).

Las 3 principales fases que componen el proceso de la toma de decisiones son:

#### a) Percepción

Bajo el marco del enfoque ecológico-dinámico, la percepción se define como un proceso activo mediante el que el jugador detecta la información específica del entorno. Existen diversas variables a través de las que el jugador percibe información sobre las posibilidades de acción en cada situación del juego (Jiménez-Sánchez et al., 2012).

La información no es ambigua ni requiere interpretación del individuo, está integrada por variables como espacio, timing, dirección de la bola y movimientos de los jugadores o rivales (Correia et al., 2012).

Dentro de la fase de la percepción, cobra especial importancia el concepto de *affordances* anteriormente mencionado. La combinación de las capacidades del jugador y las propiedades del entorno (espacio, tiempo, distancia y rivales) (Fajen et al. 2009), se perciben por el jugador como oportunidades de ejecutar acciones específicas del juego.

Los estudios existentes muestran que la actividad visual es uno de los aspectos más desarrollados en los jugadores con experiencia. Esto les permite explorar el entorno constantemente y detectar detalles concretos con más precisión (espacios de juego de sus compañeros, posición del oponente, detalles técnicos individuales de su rival más cercano, etc), que les permitirán ajustar su acción y anticipar posibles oportunidades de acción (Mann et al. 2007). Se genera una retroalimentación continua de percepción-acción, ya que el jugador detecta información en base a lo que puede hacer (Araújo et al. 2019).

A la hora de trabajar la formación de los jugadores, cuanto mayor sea su exposición a entornos ricos y variables, mayor será la sensibilidad para percibir

las *affordances* y los cambios que las amplían o reducen (Travassos et al., 2013).

#### b) Decisión

Las decisiones se consideran contextuales y dependientes del tiempo. Vienen marcadas por los conocidos como *constraints*, que son las restricciones que limitan las opciones de acción. Hay restricciones de tipo individual (características físicas, habilidades motrices), ambiental (espacio de la acción, dimensiones de la pista, líneas del campo y espacios de juego) o propios de la tarea (reglas específicas) (Renshaw et al., 2010). La interacción entre todos ellos condiciona las oportunidades de acción que el jugador debe explorar. Durante el entrenamiento se deberá conseguir que haya muchos espacios de interacción que sean amplios y diversos para fomentar la autoorganización de las decisiones y, por tanto, la capacidad innata de decisión.

Esto último ha sido objeto de estudio de numerosas investigaciones. Todas ellas demuestran que, si la acción que ejecuta el jugador emerge de un contexto que favorece esa posibilidad, el jugador desarrolla patrones eficaces y aumenta su capacidad de adaptación a micro cambios en el entorno. Por el contrario, si el jugador ejecuta una acción porque únicamente ha pensado en esa posibilidad, su capacidad será menor (Suárez-Cadenas, Courel-Ibáñez & Cárdenas-Vélez, 2017).

#### c) Ejecución

Partiendo de la definición del modelo dinámico-ecológico, la ejecución se entiende como un proceso de coordinación autoorganizada que permite al jugador ajustar su patrón motor de manera flexible ante perturbaciones cambiantes del entorno (Davids et al., 2003). Bajo esta premisa se considerará como una acción exitosa la capacidad de variar un gesto técnico manteniendo su funcionalidad y no solo la capacidad de ejecutarlo de forma consistente.

Este hecho se conoce como variabilidad funcional y en el baloncesto se manifiesta en acciones técnicas y tácticas como adaptar el rango de tiro al espacio de un *close out*, ajustar la frecuencia del bote para romper a un defensor, utilizar el contacto

y la orientación del cuerpo en una finalización o ajustar la salida a bote de un bloqueo directo a la posición defensiva del defensor del jugador sin balón para generar una ventaja en el bloqueador.

En definitiva, en esta fase existe una relación directa entre el producto de las dos fases anteriores y los mecanismos efectores (enviados y controlados por el sistema nervioso) Díaz-Rodríguez, Pérez-Córdoba, Cantón Chirivella y Expósito Boix, 2024).

Todas estas acciones no tienen un patrón fijo de comportamiento, sino un alto componente de incertidumbre. La reacción del jugador con balón provocará otra respuesta de los defensores y, por tanto, una nueva adaptación del atacante a ello. Todo esto actúa tal y como marca el paradigma percepción-acción. Si se actúa con demasiada inmediatez se arriesga eficiencia y si se desea ejecutar la solución más eficiente, la respuesta puede resultar obsoleta en un instante y, por tanto, ineficaz (Memmert, 2015).

Las acciones de respuesta podrán ser de tipo individual, grupal o colectivo, dependiendo de la interacción que haya entre los componentes durante la ejecución de las mismas.

A continuación, se ejemplificarán las fases de la toma de decisiones a través de dos acciones habituales en el juego:

<b>Acción</b>	Jugador atacante que bota hacia delante en una acción de contraataque y se encuentra a un defensor dentro de la zona.
	<u>Foco de la acción:</u> jugador con balón.
<b>PERCEPCIÓN</b>	El jugador identifica cuál es la distancia entre él y el aro, así como la trayectoria de su avance. Detecta la posición de los defensores más cercanos, del que protege la zona y si pueden o no influir en su acción.
<b>DECISIÓN</b>	El jugador valora si puede penetrar empleando algún recurso técnico para ello o si debe buscar una alternativa distinta a finalizar. Decide que va a finalizar lo más cerca posible del aro rompiendo al defensor que tiene utilizando un euro-step.

<b>EJECUCIÓN</b>	El jugador ejecuta un euro-step y finaliza con una bandeja.
------------------	---

<b>Acción</b>	Situación de defensa de un bloqueo directo que se juega en 45° hacia el centro.
	<u>Foco de la acción:</u> defensor del bloqueador.
<b>PERCEPCIÓN</b>	El defensor del bloqueador percibe la orientación del bloqueo, la distancia entre el manejador del balón y su defensor, así como respecto a su posición y la del bloqueador. Percepción de la intención del manejador según su salida del bloqueo.
<b>DECISIÓN</b>	El defensor decide cómo va a defender la acción en base a las normas establecidas y a las circunstancias en las que se esté jugando el bloqueo ( <i>constraints</i> propios de la tarea y ambientales). Decide realizar una defensa en <i>show</i> .
<b>EJECUCIÓN</b>	El jugador ejecuta la defensa <i>show</i> haciendo una ayuda activa para salir a frenar la acción del hombre de balón. Para ello realiza un cambio de ritmo cuando el manejador cruza la línea de bloqueo, ofrece una actividad constante de pies y manos y una comunicación activa con el defensor del manejador y sus compañeros de lado débil para decidir cuándo volver de la ayuda.

Estas dos acciones ejemplifican cómo el jugador pasa por las distintas fases del proceso. Todo esto se realiza a una gran velocidad y, al mismo tiempo, desencadena más procesos de toma de decisiones en otros jugadores que estén involucrados en el juego.

En el primer ejemplo, cuando el jugador con balón ejecute la finalización, el atacante sin balón más próximo a él decidirá ir a por el rebote y el más lejano comenzará con el trabajo de balance defensivo.

En el segundo ejemplo, si el defensor del bloqueador ejecuta el *show*, los defensores de lado débil o lado 2, al percibir la situación, decidirán ejecutar las ayudas defensivas pertinentes según las normas del equipo y la reacción de los atacantes.

Conscientes de la reacción en cadena que se da en el juego y sabiendo que todas las acciones se ejecutan en el menor tiempo posible y a una gran velocidad, el trabajo con los jugadores deberá ir encaminado a que perciban, decidan y ejecuten con la mayor claridad.

#### 4. ESTRATEGIAS DE TRABAJO PARA FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES EN JUGADORES JÓVENES

La toma de decisiones está considerada como una de las competencias cognitivas más determinantes del rendimiento en jóvenes deportistas. Las respuestas que ejecutan los jugadores durante la práctica del baloncesto están determinadas por una serie de capacidades físicas, técnicas, perceptivas y cognitivas. El trabajo que se realice en los entrenamientos deberá ir enfocado a modificar y mejorar esas capacidades, así como a fomentar la autonomía de los jugadores en situaciones de estrés competitivo.

Con todo ello, se debe conseguir que los jugadores desarrollen un pensamiento operativo, habitualmente denominado pensamiento táctico en el ámbito deportivo. El desempeño del jugador debe ser creativo, entendiendo como tal la capacidad para ejecutar un número amplio y diverso de soluciones durante el juego.

La herramienta principal para poder fomentar la toma de decisiones en los jugadores jóvenes es el **diseño de tareas**. Se deben preparar sesiones que permitan optimizar al máximo el tiempo de entrenamiento, empleando ejercicios que se asemejen lo máximo posible a las situaciones reales del juego y que al mismo tiempo ofrezcan escenarios de aprendizaje para los jugadores, con un alto grado de imprevisibilidad y varios estímulos dirigidos a las acciones que queremos fomentar o provocar.

Pizcueta, Palmero y Ramírez (2018), establecen los siguientes criterios a la hora de diseñar una tarea:

- Metodología activa, significativa y comprensiva
- Máximo tiempo de experiencia motriz en base a los principios básicos del juego o las habilidades perceptivo-motrices.
- Coherencia táctica: que tenga cierta transferencia al juego.
- Adaptabilidad: la tarea debe poder adaptarse en distintas fases, desde la fase de exploración a la de explotación. Además, debe poder ajustarse a distintos niveles dentro del propio equipo.
- Provocar la necesidad de dar respuesta a los contenidos que se planteen.
- Ofrecer una elevada tasa de aparición de la conducta o el gesto establecido en los objetivos.
- Individualización del proceso de aprendizaje, si es necesario, dentro de la propuesta colectiva.
- Generar un grado de incertidumbre que permita establecer procesos de percepción – decisión – ejecución.
- Favorecer la creatividad y la libre elección de respuestas técnico-tácticas.
- Adecuar la tarea a la etapa de formación del equipo y al momento de desarrollo en el que se encuentren los jugadores.

Otra estrategia clave es la **variabilidad de la práctica**. Que las tareas sean variadas y el jugador tenga que desempeñarse en distintos contextos. De esta manera deberá seleccionar soluciones diversas según las diferentes situaciones del juego. Se enriquecerá su pensamiento operativo y sobre todo, su capacidad de percepción y análisis.

Una de las claves de trabajo que, según los estudios, tiene más evidencia para trabajar la mejora de los jugadores en categorías de formación es el **juego reducido** (Abade et al., 2025). Permite aumentar el número de decisiones por minuto. También es una manera de simplificar

el entorno sin perder la realidad del contexto y focalizando más en las acciones que se busca fomentar. Y, además, tiene un elevado componente competitivo y de estrés deportivo, que son los factores que más dificultad otorgan a las acciones por la dificultad de control sobre ello.

Dos aspectos más que se consideran básicos en las bases del enfoque ecológico-dinámico son la **manipulación de las restricciones** (*constraints*) y el entrenamiento contextual. La manipulación de las restricciones se realizará principalmente sobre la tarea (espacio, tiempo, reglas, número de jugadores), el jugador (roles, limitaciones, dominancia, condicionantes) y el entorno.

El entorno competitivo es una variable que difiere mucho en entrenamientos y partidos, sin embargo, como entrenadores podemos influir sobre ello modificando las reglas de la tarea u otorgando siempre puntuaciones y escenarios competitivos que aporten presión al jugador. No podemos controlarlo directamente, pero sí condicionarlo indirectamente.

Y el **entrenamiento contextual** viene determinado por variables de la tarea que podemos controlar para cumplir con los principios del juego con la mayor realidad posible. Hay que desarrollar situaciones en las que exista una oposición real (puede ser condicionada), un tiempo limitado y unas ventajas o desventajas numéricas reales. Además, las decisiones a las que se enfrenten en la tarea deben depender del espacio dinámico y no de espacios fijos en los que siempre se ejecute igual la acción.

Otra herramienta muy útil para fomentar la toma de decisiones es la comunicación y el **feedback**. A través de él podemos inducir al jugador a descubrir qué soluciones son las más adecuadas para la acción que ha ejecutado o va a ejecutar. Alarcón, Cárdenas, Miranda, Urena y Piñar (2011), apuestan por un **feedback** reflexivo interrogativo que haga pensar al jugador de forma operativa sobre cómo conseguir el objetivo de la tarea.

El momento del **feedback** será fundamental en las indicaciones que se dan al jugador, así como en el contenido de estas. Previo a la tarea, las pautas serán más interrogativas y orientadas a la

percepción y comprensión. Durante la acción, las indicaciones irán dirigidas a qué comportamientos modificar para adecuar la decisión y la ejecución del jugador en su respuesta. Al finalizar, se ofrecerá un **feedback** más reflexivo que aúne las indicaciones iniciales (objetivos) con las claves del desempeño de la tarea (resultado y aprendizaje).

Si estamos realizando una tarea de 2c1 que busque fomentar el tiro liberado y un jugador decide tirar estando defendido, podemos preguntarle: “¿dónde estaba el defensor cuándo has tirado? ¿quién tenía más espacio para tirar, tú o tu compañero?”. Otra opción sería dirigirnos al jugador mediante las normas de la tarea, de una forma más directa. Si por ejemplo, en la situación anterior, hemos puesto la norma de que los atacantes deben tirar sin que el defensor llegue a tocarlos, podríamos decirle: “recuerda que el tiro liberado vale 3 puntos, pero si tiras y el defensor ha conseguido tocarte, no sumas ninguno”.

Algunos estudios han analizado también el **uso del vídeo** como herramienta a la hora de trabajar la toma de decisiones (Rösch, Schultz, & Höner, 2021). Permite desarrollar mucho la esfera de la percepción y ayuda al jugador a generar esquemas y secuencias de decisión visualizando acciones determinadas. El modelado y aprendizaje observacional hace que el jugador mejore viendo decisiones de compañeros o jugadores modelo, que bien pueden ser jugadores profesionales en los que se fijan o jugadores del propio club a los que conozcan y vean competir en categorías superiores.

## 5. EJEMPLOS PRÁCTICOS

### Tarea 1 – 2c1 condicionado

**Objetivo principal:** que el jugador interprete cuándo tomar un tiro y cuándo pasar al compañero libre en función de sus ventajas respecto al defensor.

**Desarrollo:** el defensor parte con balón y pasa a uno de los dos atacantes. A partir de ahí decide si defender al jugador con balón o al jugador sin balón, pudiendo utilizar fintas defensivas. Los atacantes deberán leer la acción y decidir si tirar o pasar. Se permitirán solo las finalizaciones de tiro de 3 sin bote previo o tiro de 2 tras bote alejándose

del defensor, cada una de ellas sumarán por su valor real. Si el defensor toca el balón en algún momento o al jugador que lo contiene, se restará 2 puntos a los atacantes. Tras ejecutar el tiro, el jugador de lado contrario irá a rebotear y anotar. Desde ahí se convertirá en defensor para la siguiente acción (tarea continua, sin parones).

Link ejercicio:  
<https://vimeo.com/1143343291/0c0ee32d96?share=cj&fl=sv&fe=ci>

### Tarea 2 – 3c0 > 1c1 con pasador

Objetivo principal: que el jugador sin balón identifique cómo recibir en función de la ventaja que tenga respecto al defensor.

Desarrollo: se inicia la tarea con una situación de 3c0 de hábitos ofensivos. En la penetración final, el hombre de balón decide a cuál de los dos jugadores sin balón pasar. Acto seguido, irá a defender al otro jugador sin balón. Pondremos la norma de que el defensor tenga que sacar los dos pies del triple para poder activarse, de forma que condicionamos la acción e inducimos al atacante a leer si es mejor recibir en la línea de tres para tirar o atacar el close out, o bien jugar una acción sin balón (corte o puerta atrás).

Link ejercicio:  
<https://vimeo.com/1143343367/b1b299df19?share=cj&fl=sv&fe=ci>

### Tarea 3 – 2c2 condicionado. Hábitos ofensivos – ataque dinámico

Objetivo principal: que los jugadores lean si salir con bote o con pase en función del espacio y la oposición que tengan.

Desarrollo: el defensor pasará a su compañero y tocará la huella para incorporarse a defender a uno de los atacantes, que habrán bajado a recibir a los espacios delimitados por conos o huellas. Con las variantes iremos modificando el tipo de salida, iniciando con una salida vertical y apoyo largo en carrera, luego con la diagonal del hombre sin balón de primera línea y posteriormente con otra opción muy utilizada como es el apoyo del jugador sin balón de 2ª línea en lado fuerte.

Link ejercicio:  
<https://vimeo.com/1143343480/9009a0e33e?share=cj&fl=sv&fe=ci>

### Tarea 4 – trabajo de lectura defensiva de bloqueo directo en 4c4.

Objetivo principal: que el defensor del bloqueador decida cómo defender el bloqueo directo a partir de la lectura de las ayudas de las que dispone.

Desarrollo: el interior inicia con balón en pista trasera y pasa a uno de los exteriores para jugar el bloqueo directo en carrera. Un 4º jugador, con defensor, se incorpora desde línea de fondo de pista delantera a una de las dos esquinas. Si se incorpora a lado fuerte y, por tanto el bloqueo se juega hacia lado 1, defenderán el bloqueo en *drop*; pero si se incorpora a lado contrario (lado 2 en este caso), defenderán en *show*, con las ayudas correspondientes de lado débil.

Link ejercicio:  
<https://vimeo.com/1143343659/f94a436f09?share=cj&fl=sv&fe=ci>

## 6. CONCLUSIONES

El análisis realizado a lo largo del artículo evidencia que la toma de decisiones constituye un componente esencial en la formación de jugadores jóvenes de baloncesto, especialmente en un deporte caracterizado por la incertidumbre, la variabilidad y la necesidad constante de adaptación. La revisión de los modelos teóricos muestra que, decidir no es un proceso exclusivamente cognitivo, sino un fenómeno que parte de la interacción entre el jugador, la tarea y el entorno. Por ello, trabajar la toma de decisiones debe entenderse como una competencia que a desarrollar dentro de tareas representativas, funcionales y conectadas con las demandas reales del juego.

En este sentido, se recomienda emplear herramientas metodológicas que trasladen este enfoque a la práctica diaria. Para ello, resulta clave un **diseño de tareas** que represente el juego real, acompañado de una **comunicación fluida con el jugador** que favorezca la reflexión y la comprensión táctica. Asimismo, el uso del **juego reducido**, la **variabilidad de las tareas**,

la manipulación de restricciones, el entrenamiento contextual y la utilización del vídeo permiten crear entornos ricos en información, donde los jugadores aprenden a percibir, seleccionar y ejecutar decisiones de manera cada vez más eficiente. Aplicadas de forma integrada, estas herramientas contribuyen a formar jugadores más adaptativos, autónomos y capaces de responder con eficacia a la complejidad del juego.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Abade, E., Figueira, B., Coutinho, D., Folgado, H., Moreira, C., & Gonçalves, B. (2025). Impact of offensive reward rules on young basketball players' performance during small-sided games. *PLoS ONE*, 20(1), e0313656.

Araújo, D., Hristovski, R., Seifert, L., Carvalho, J., & Davids, K. (2019). Ecological cognition: Expert decision-making behaviour in sport. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 12(1), 1–25.

Correia, V., Araújo, D., Duarte, R., & Travassos, B. (2012). Changes in practice task constraints shape decision-making behaviors of team sport players. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 15(3), 244–249.

Davids, K., Button, C., & Bennett, S. (2008). *Dynamics of skill acquisition: A constraints-led approach*. Human Kinetics.

Díaz-Rodríguez, C., Pérez-Córdoba, E., Cantón Chirivella, E., & Expósito Boix, V. E. (2024). Modelo de mejora para la percepción y toma de las decisiones tácticas en el baloncesto [A model for the improvement of the perception and tactical decision-making in basketball]. *Retos*, 61, 736–747.

Jiménez-Sánchez, A. C., Sáenz-López Buñuel, P., Ibáñez, S. J., & Lorenzo, A. (2012). Percepción de las jugadoras internacionales de baloncesto sobre su toma de decisiones. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 12(47), 589–609.

Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica*, 47(2), 263–291.

Mann, D. T., Williams, A. M., Ward, P., & Janelle, C. M. (2007). Perceptual-cognitive expertise in sport: A meta-analysis. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29(4), 457–478.

Memmert, D. (2015a). Development of tactical creativity in sports. In R. Baker & D. Farrow (Eds.), *Routledge handbook of sport expertise* (pp. 337–350). Routledge.

Palmero, I. (2018). *Apuntes cursos de entrenador nivel 1 y nivel 2 Federación Baloncesto Comunidad Valenciana. Entrenamiento Deportivo*.

Pizcueta, F., & Ramírez, R. (2018). *Apuntes cursos de entrenador nivel 1 y nivel 2 Federación Baloncesto Comunidad Valenciana. Acciones técnico-tácticas individuales y colectivas*.

Renshaw, I., Davids, K., & Savelsbergh, G. (2010). *Motor learning in practice: A constraints-led approach*. Routledge.

Rösch, D., Schultz, F., & Höner, O. (2021). Decision-making skills in youth basketball players: Diagnostic and external validation of a video-based assessment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5), 2331.

Suárez-Cadenas, E. (2016). *Toma de decisiones y selección de tiro en baloncesto: Herramientas para la evaluación y el entrenamiento* (Tesis doctoral). Universidad de Granada.

Suárez-Cadenas, E., Courel-Ibáñez, J., & Cárdenas-Vélez, D. (2017). La toma de decisiones en baloncesto: Una propuesta de árboles decisionales para la enseñanza del bloqueo directo. *Acción Psicológica*, 14(1), 43–56.