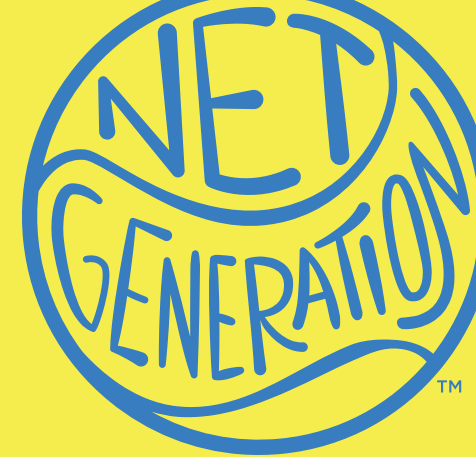


PLAN DE ESTUDIOS DE TENIS EN EDUCACIÓN FÍSICA



PLANES DE LECCIONES INTEGRALES,
COMPLETOS Y BASADOS EN ESTÁNDARES

5.º GRADO - 6.º GRADO





¡BIENVENIDO A NET GENERATION!

En nombre de la Asociación de Tenis de los Estados Unidos (*United States Tennis Association, USTA*), le agradecemos por apoyar nuestra nueva y apasionante marca de tenis juvenil. Usted ayuda a forjar el futuro de los niños a los que les enseña a diario, y el tenis es un excelente deporte que contribuye a esa misión.

Además de ser un deporte saludable para toda la vida, el tenis es una actividad que contribuye a las áreas clave de desarrollo: habilidades mentales y resolución de problemas, responsabilidad y espíritu deportivo, salud cardiovascular, fuerza muscular y coordinación entre las manos y los ojos; sin mencionar que jugarlo es más divertido que nunca. Hacemos que el tenis sea fácil para que los niños lo jueguen y para que usted lo enseñe, y le brindamos todo lo que se necesita para comenzar.

Net Generation es una plataforma integral y un programa de desarrollo para niños de 5 a 18 años. Mediante la creación de una plataforma única para el tenis en los Estados Unidos, respaldada en cada paso por la USTA, creemos que podemos aumentar la participación en el tenis, inculcar el amor por el juego en las generaciones futuras y garantizar que el tenis siga siendo un deporte vital en nuestras comunidades por siempre.

Como exalumno de Harvard y tenista número 4 del mundo, soy embajador de Net Generation porque experimenté los beneficios del tenis en persona: me ayudó a tener éxito en los estudios, en mi profesión y en la vida. A través de Net Generation, con su ayuda, ejerceremos una influencia positiva en miles de niños en todo el país y motivaremos a cada uno de ellos para que tengan un estilo de vida más saludable.

Al registrarse y convertirse en parte activa de Net Generation, podrá acceder a los mejores planes de estudio, con planes de lecciones completos, creados en conjunto con la Sociedad de Educadores Físicos y de la Salud (*Society of Health and Physical Educators, SHAPE America*), una organización líder que establece los estándares de salud y educación física en todo el país. Si se asocia con un entrenador o una organización de tenis de su localidad, también podrá obtener elementos gratuitos, así como herramientas y recursos digitales que facilitan la enseñanza, el entrenamiento, la planificación y el juego. La USTA creó Net Generation pensando en usted, por lo que esperamos recibir sus comentarios y sugerencias en todo el proceso. Con su ayuda, podemos motivar a los niños para que empiecen a jugar, ¡y nunca dejen de hacerlo!

Una vez más, ¡gracias por ser parte de Net Generation! ¡Juntos, forjaremos el futuro del tenis!

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Jim Blake".

James Blake

Embajador de Net Generation
Presidente de USTA Foundation
Extenista n.º 4 del mundo





ESTIMADO EDUCADOR:

Como presidente de la Sociedad de Educadores Físicos y de la Salud (SHAPE America), es un placer escribir esta carta en pro del programa de tenis escolar Net Generation. Creo que este programa realmente reconoce el importante papel que desempeña la educación física en la introducción de los alumnos al juego del tenis.

A través del esfuerzo de colaboración entre SHAPE America y la USTA, el programa de tenis escolar Net Generation representa un plan de estudios integral y basado en estándares que todos los maestros pueden implementar con facilidad en entornos escolares desde el jardín de infantes hasta el 12.º grado. Mediante su alineación con los estándares nacionales de SHAPE America y los resultados a nivel de grado para Educación Física desde el jardín de infantes hasta el 12.º grado, el plan de estudios de Net Generation sienta las bases para la enseñanza del tenis a fin de satisfacer las necesidades de todos los alumnos.

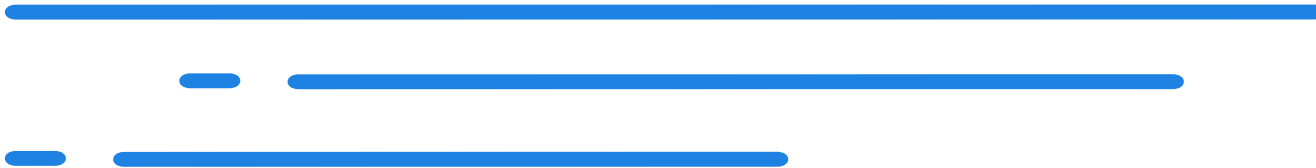
SHAPE America confía plenamente en el éxito del programa Net Generation y en el compromiso asumido para que la educación física desempeñe un papel central en la introducción y la participación de los alumnos en el juego del tenis.

¡Bienvenido a Net Generation!

A handwritten signature in black ink that reads "Fran Cleland". The signature is written in a cursive, flowing style.

Fran Cleland

Presidente de SHAPE America



INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE CÓMO UTILIZAR LAS LECCIONES

Adopte un enfoque flexible con respecto a las lecciones

Los estándares nacionales y los resultados a nivel de grado para la educación física de la escuela primaria están pensados para fomentar la maduración de las habilidades motoras fundamentales y el desarrollo de la comprensión de los conceptos de movimiento. Los resultados a nivel de grado para la educación física están pensados con el fin de promover la generación de oportunidades para la aplicación de habilidades y conocimientos en entornos de juego modificado. Para alcanzar un nivel de competencia en ciertas habilidades, se requiere de un importante nivel de práctica a través de exposiciones múltiples y contextos ambientales cada vez más exigentes.

Enseñe la misma lección más de una vez

La repetición de las lecciones puede ser útil para que los alumnos tengan tiempo de hacer una revisión y de poner en práctica las habilidades y las tácticas enseñadas. No hay reglas que establezcan que debe completar todas las lecciones de una etapa mientras se prepara para el juego final clave.

Prepárese para hacer una revisión (repetir actividades)

En esta etapa, los alumnos necesitan un importante nivel de práctica y suficiente exposición para poder adquirir las habilidades. La repetición a través de actividades de juego modificado en situaciones de cooperación y competencia ayudará a adquirir habilidades de manera adecuada.

Implemente variaciones durante la lección

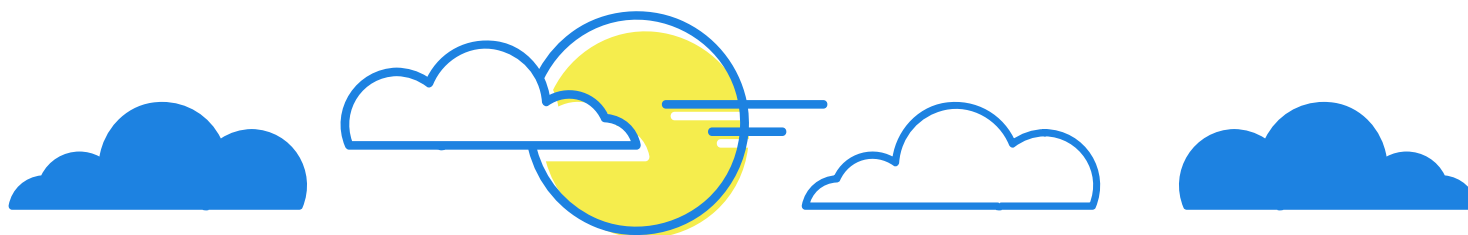
A lo largo de todo el plan de estudios, se brindan sugerencias para modificar las actividades de las lecciones. Sin embargo, si le parece que una actividad no funciona, consúltele a los alumnos qué modificaciones realizarían para que les resulte más o menos difícil.

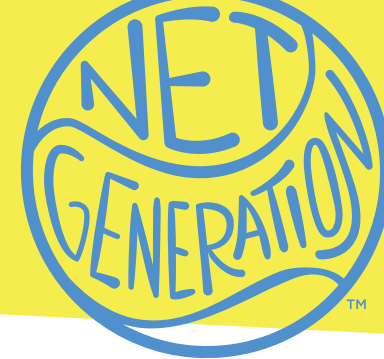


Estrategias para la transición

Las transiciones graduales son esenciales para maximizar el tiempo de enseñanza. Las siguientes estrategias les ayudarán a los maestros a realizar transiciones graduales y eficientes.

- o Prepare el área de actividad de antemano.
- o Minimice el tiempo de inactividad entre actividades.
- o Organice materiales y elementos en varias ubicaciones de toda el área de actividad. Esto les permite a los alumnos obtener los materiales de forma segura en grupos más pequeños. El maestro también les puede pedir a los alumnos que recojan los materiales según el color de la ropa, el mes de nacimiento, el color favorito, el deporte favorito, la estatura, la edad, el animal favorito y la ubicación dentro del área de actividad.
- o Utilice las siguientes estrategias para formar grupos de dos integrantes, dos filas y grupos pequeños.
 - Grupos de dos integrantes
 - o Se les pide a los alumnos que busquen a un compañero que tenga el mismo color de ropa, que haya nacido en el mismo mes, etc.
 - o Dedo con dedo: los alumnos deben ponerse frente a frente con un compañero con los dedos de los pies tocándose lo más rápido posible. Otra forma de organizarlos con rapidez es pedirles que se coloquen hombro con hombro o pie con pie.
 - Dos filas
 - o Espalda con espalda: los alumnos deben ubicarse espalda con espalda con un compañero. Un compañero se sienta mientras el otro permanece de pie. Se les pide a los alumnos que están parados que formen una fila y, a los alumnos que están sentados, que formen otra fila.
 - Grupos pequeños
 - o Mezclador de sonidos: los alumnos deben formar grupos que se correspondan con el número de veces que el maestro toca el silbato, aplaude, etc., y luego deben sentarse para indicar que alcanzaron el número correcto en su grupo. Los alumnos que no tienen un grupo deben ir al centro del área de actividad para formar uno.





OTRAS CARACTERÍSTICAS DE LA LECCIÓN

Indicaciones para la enseñanza

Se brindan indicaciones para la enseñanza con el fin de ayudar a los maestros a reforzar los elementos esenciales del desarrollo de las habilidades para sus alumnos.

Modificaciones

Las modificaciones son formas sugeridas de introducir cambios a las actividades de las lecciones. Pueden hacer que una actividad sea más o menos difícil. En esta etapa, las modificaciones pueden implicar achicar o agrandar el área de actividad, aumentar o disminuir la distancia entre dos compañeros, o dejar que la pelota de tenis rebote varias veces antes de pegarle.

Verificación de la comprensión

A lo largo de la lección, se les debe pedir a los alumnos que reflexionen sobre las actividades de la clase en las que han participado y sobre lo que han aprendido en ellas. Al verificar la comprensión, los maestros pueden evaluar el conocimiento de los alumnos y hacerles comentarios y, al mismo tiempo, los alumnos tienen la oportunidad de incorporar la comprensión del juego. La verificación de la comprensión es fundamental para el aprendizaje de los alumnos y la adquisición de habilidades.

Evaluaciones rápidas

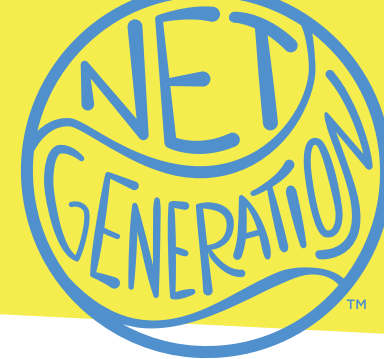
Las evaluaciones rápidas son otra forma en que los maestros pueden evaluar de manera informal el aprendizaje de los alumnos al hacer que participen en una tarea específica que demuestre su nivel de competencia en ciertas habilidades. Estas tareas están pensadas para que el maestro pueda recopilar la información necesaria para perfeccionar y enriquecer la práctica de las habilidades.

Evaluación formal

Las lecciones de 5.º y 6.º grado incluyen una evaluación formal al final del plan de estudios, que tiene el objetivo de medir el nivel de competencia de los alumnos para pegarle a la pelota con un golpe de fondo de revés.

El resultado a nivel de grado asociado con la competencia de golpear con un elemento corto en el nivel de 5.º grado es el siguiente: golpea un objeto de manera consecutiva con un compañero, utilizando un elemento de mango corto, por encima de una red o contra una pared en un entorno de juego competitivo o cooperativo (S1.E24.5). El resultado a nivel de grado asociado con la competencia de realizar un golpe de revés con un elemento corto en el nivel de 6.º grado es el siguiente: demuestra la madurez de los golpes de derecha y de revés con un elemento de mango corto en juegos con red, como el pádel, el pickleball o el tenis con una raqueta de mango corto (S1.M14.6).

VISIÓN GENERAL



Preguntas esenciales

Cada lección contiene preguntas esenciales que fomentan la reflexión de los alumnos sobre las actividades en las que participan. Las preguntas ayudan a guiar el aprendizaje del alumno y promueven la comprensión de los objetivos de la lección.

Puntos

En algunas actividades, se presentan los principios básicos del conteo de los puntos para ayudar a los alumnos a comprender el juego del tenis. Los puntos en esta etapa pueden incluir cuántas veces un alumno es capaz de golpear un objetivo.

Datos curiosos

A lo largo del plan de estudios, se brindan datos específicos que a los alumnos les pueden parecer divertidos o interesantes.

Transiciones

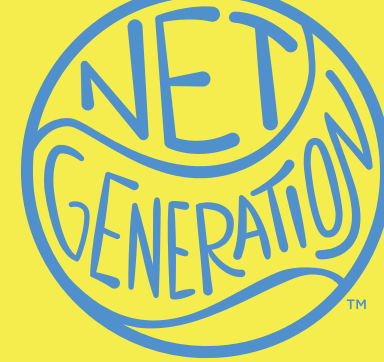
Se ha identificado que hay formas de hacer la transición de los alumnos de una actividad a la siguiente que ayudan a los maestros a maximizar el tiempo de actividad.

Seguridad

A lo largo de las lecciones de 5.º y 6.º grado, los alumnos deberán ser muy conscientes de su espacio personal y del espacio de los demás a su alrededor, ya que en todas las lecciones usan una raqueta. Es importante que los alumnos comprendan su ubicación con respecto a su entorno.



ESTÁNDARES NACIONALES Y RESULTADOS A NIVEL DE GRADO DE SHAPE AMERICA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE EL JARDÍN DE INFANTES HASTA EL 12.º GRADO

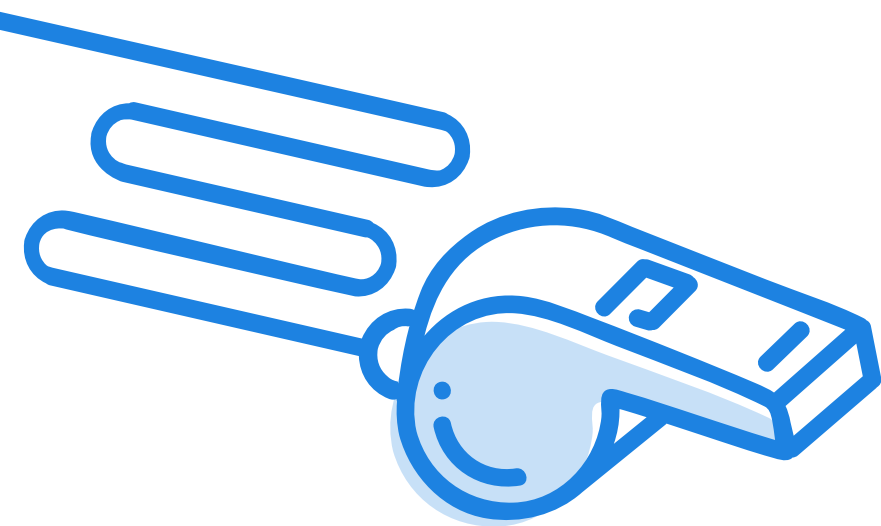


RESUMEN DEL PLAN DE ESTUDIOS POR NIVELES

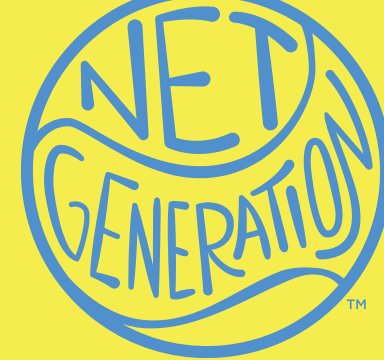
En la etapa de 5.º y 6.º grado, los alumnos continúan practicando el golpe de fondo de derecha y a estar en la "posición de espera", como se enseña en la etapa de 3.º y 4.º grado. Además, comienzan a practicar los golpes de fondo de revés y aplican estas habilidades en pequeñas prácticas en un espacio reducido. También en esta etapa, los alumnos comienzan a aplicar el conocimiento de los conceptos de movimiento relacionados con las estrategias y las tácticas, la fuerza, la dirección y la velocidad específicamente en relación con el tenis.

Estándar 1: el individuo con aptitudes físicas básicas demuestra que es competente en una variedad de habilidades motoras y de patrones de movimiento.

- Golpes, elemento corto
 - o (S1.E24.5) Golpea un objeto de manera consecutiva con un compañero, utilizando un elemento de mango corto, por encima de una red o contra una pared en un entorno de juego competitivo o cooperativo.
- Lanzamiento desde abajo
 - o (S1.E13.5) Lanza desde abajo usando un patrón maduro en entornos no dinámicos (habilidades cerradas), con objetos de diferentes tipos y tamaños.
- Lanzamiento desde arriba
 - o (S1.E14.5) Lanza desde arriba usando un patrón maduro en entornos no dinámicos (habilidades cerradas), con objetos de diferentes tipos y tamaños.
- Atrapar
 - o (S1.E16.5c) Atrapa con precisión razonable en tareas de práctica dinámicas y en áreas reducidas.
 - o (S1.M21.6) Atrapa, con un patrón maduro, desde diferentes trayectorias utilizando diversos objetos en diferentes tareas de práctica.
- Juegos y deportes: juegos de red y de pared
 - o (S1.M14.6) Demuestra la madurez de los golpes de derecha y de revés con un elemento de mango corto en juegos con red, como el pádel, el pickleball o el tenis con una raqueta de mango corto.
 - o (S1.M15.6) Transfiere el peso con la sincronización correcta para el patrón del golpe.
 - o (S1.M16.6) Volea de derecha con madurez y control usando un elemento de mango corto.



ESTÁNDARES NACIONALES Y RESULTADOS A NIVEL DE GRADO DE SHAPE AMERICA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE EL JARDÍN DE INFANTES HASTA EL 12.º GRADO

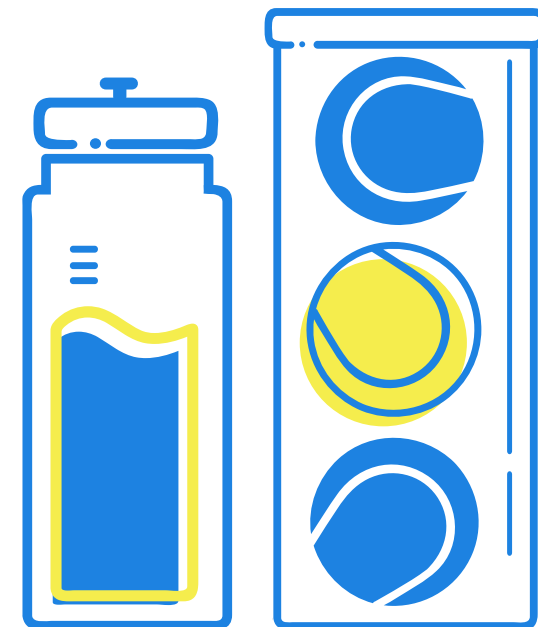


Estándar 2: el individuo con aptitudes físicas básicas aplica el conocimiento de conceptos, principios, estrategias y tácticas relacionados con el movimiento y el rendimiento.

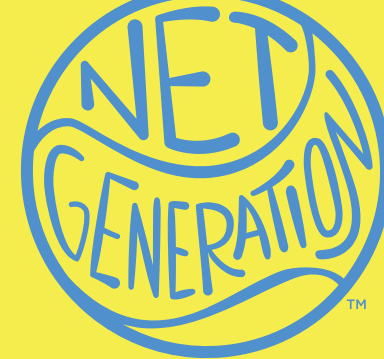
- Caminos, formas y niveles
 - o (S2.E2.5) Combina los conceptos de movimiento con las habilidades en tareas de práctica en áreas reducidas en entornos de juego, gimnasia y danza, con dirección propia.
- Velocidad, dirección, fuerza
 - o (S2.E3.5a) Aplica los conceptos de movimiento a la estrategia en situaciones de juego.
 - o (S2.E3.5c) Analiza situaciones de movimiento y aplica conceptos de movimiento (p. ej., fuerza, dirección, velocidad, caminos, extensiones) en tareas de práctica en áreas reducidas y en entornos de juego, danza y gimnasia.
- Estrategias y tácticas
 - o (S2.E5.5b) Aplica las estrategias y las tácticas ofensivas y defensivas básicas en tareas de práctica en áreas reducidas con una red o contra la pared.
 - o (S2.E5.5c) Reconoce el tipo de lanzamiento, volea o golpe necesario para las diferentes situaciones deportivas y de juego.
- Juegos y deportes: juegos de red y de pared
 - o (S2.M7.6) Crea un espacio abierto en juegos con red o contra la pared con un elemento de mango corto variando la fuerza y la dirección.
 - o (S2.M8.6) Reduce las opciones ofensivas de los oponentes al regresar a la posición de mitad de cancha.

Estándar 3: el individuo con aptitudes físicas básicas demuestra conocimiento y habilidades para lograr y mantener un nivel saludable de actividad física y de entrenamiento.

- Participación en la actividad física
 - o (S3.E2.5) Participa activamente en todas las actividades de educación física.
 - o (S3.M5.6) Participa en diversos deportes en equipo recreativos para toda la vida, actividades al aire libre o actividades de baile.



ESTÁNDARES NACIONALES Y RESULTADOS A NIVEL DE GRADO DE SHAPE AMERICA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE EL JARDÍN DE INFANTES HASTA EL 12.º GRADO



Estándar 4: el individuo con aptitudes físicas básicas presenta una conducta personal y social responsable a través de la que se respeta a sí mismo y respeta a los demás.

- Responsabilidad personal
 - o (S4.E1.5) Realiza actividades físicas con una conducta interpersonal responsable (p. ej., entre pares, de alumno a maestro, de alumno a árbitro).
 - o (S4.M1.6) Demuestra responsabilidad personal al usar el protocolo apropiado, respetar las instalaciones y comportarse de forma segura.
 - o (S4.E2.5a) Participa con una conducta personal responsable en diversos contextos, entornos e instalaciones de actividad física.
 - o (S4.E2.5b) Muestra respeto por sí mismo a través de una conducta apropiada mientras realiza actividades físicas.
- Trabajo con otras personas
 - o (S4.E4.5) Acepta, reconoce e involucra de forma activa a otras personas con habilidades tanto superiores como inferiores en actividades físicas y proyectos grupales.
 - o (S4.M4.6) Acepta las diferencias entre los compañeros de clase en cuanto al desarrollo físico, la madurez y los diferentes niveles de habilidad al brindarles estímulos y comentarios positivos.
 - o (S4.M5.6) Cooperar con un grupo reducido de compañeros de clase durante actividades de aventura, juegos o actividades que implican la formación de equipos.
- Seguridad
 - o (S4.E6.5) Aplica los principios de seguridad con actividades físicas apropiadas para la edad.
 - o (S4.M7.6) Utiliza la actividad física y los elementos de entrenamiento de forma adecuada y segura, con la orientación del maestro.

Estándar 5: el individuo con aptitudes físicas básicas reconoce el valor de la actividad física para la salud, el disfrute, el desafío, la autoexpresión o la interacción social.

- Desafío
 - o (S5.M3.6) Reconoce los desafíos individuales y los enfrenta de manera positiva, como al prolongar el esfuerzo, pedir ayuda o comentarios, o modificar las tareas.
- Interacción social
 - o (S5.M6.6) Demuestra respeto por sí mismo y por los demás en actividades y juegos al seguir las reglas, animar a otros y jugar con el espíritu del juego o la actividad.

REFERENCIAS	
Jugador	
Pelota	
Raqueta	
Aro hula-hula	
Cono	
Círculos de colores	

RESUMEN DE HABILIDADES

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

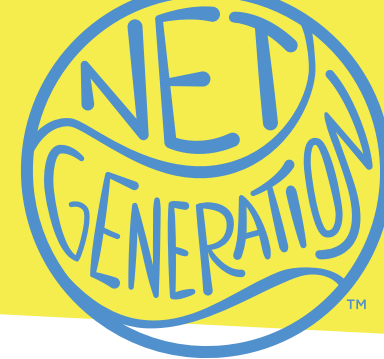
ESTABILIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de equilibrio; mantener el equilibrio al moverse de lado a lado y hacia adelante y hacia atrás.• Moverse con rapidez en diferentes direcciones y poder detenerse manteniendo el equilibrio durante las actividades de peloteo.
MANIPULACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Golpes de fondo de derecha y de revés, y formas de acercarse a la red.• Control de la volea.
CONCEPTOS DE MOVIMIENTO	<p>Exactitud</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo golpear de manera constante una cantidad de pelotas hacia un área específica. <p>Espacio</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo hacer que el compañero se mueva hacia un espacio diferente.• Comprender cómo hacer un peloteo en diagonal, paralelo y hacia el centro de la cancha. <p>Fuerza</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender las velocidades al devolver una pelota (dura o blanda) y sus consecuencias. <p>Tiempo</p> <ul style="list-style-type: none">• Entender cuándo golpear una pelota. <p>Movimiento</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo jugar en equipo (dobles).• Comprender cómo jugar solo (individuales).

COMPONENTES CLAVE

Área de actividad

En esta etapa, los maestros y los alumnos pueden definir el área de actividad marcando un límite para que haya conciencia del espacio personal y general. Se pueden usar diversos materiales, como conos blandos, círculos de colores, tiza y cinta para crear los límites dentro del área de actividad. El área de actividad debe ser del tamaño de una cancha de baloncesto. El término "línea de base" hace referencia al límite posterior del área de actividad del alumno.

RESUMEN DE HABILIDADES



Elementos

Los alumnos usan diversas pelotas de diferentes tamaños; sin embargo, para esta etapa, se recomienda usar la pelota de tenis roja con un 25 % de compresión. También se pueden usar raquetas de tenis de 21, 23 o 25 pulgadas.

Juego final clave

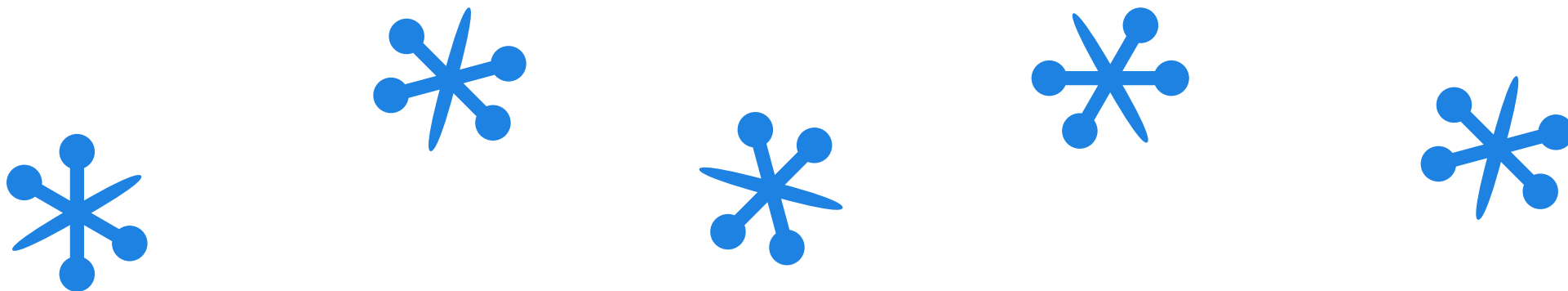
El juego final clave es una actividad culminante que brinda una oportunidad para que los alumnos demuestren la confianza y la competencia en las habilidades aprendidas durante la etapa de 5.º a 6.º grado.

Al completar el plan de estudios de 5.º a 6.º grado, el juego final clave es un desafío de individuales (*Singles Challenge*).

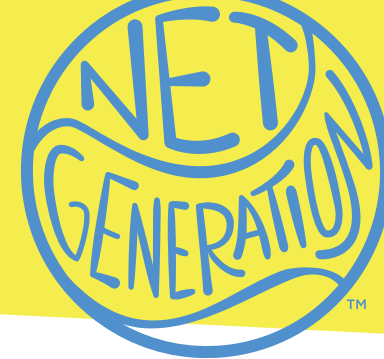
El *Singles Challenge* se juega en contra de un oponente. El juego se lleva a cabo en un espacio corto de la cancha con una barrera física que divide la cancha por la mitad. Los alumnos jugarán usando un saque de abajo, con el objetivo de que la pelota cruce la cancha en diagonal.

Podrán pelotear contra sus oponentes y aplicar en los partidos los conocimientos y las habilidades que adquirieron en los planes de lecciones de 5.º y 6.º grado. Dicho conocimiento incluye cómo colocar la pelota en un espacio abierto, cómo acercarse y volear la pelota en la red y cómo hacer un saque de abajo hacia distintos lugares.

El *Singles Challenge* también se enfoca en las tácticas y las estrategias necesarias para vencer a los oponentes, anotar puntos y cumplir con el protocolo al competir.



LECCIÓN 1



Nombre de la lección: Aspectos básicos del golpe de derecha	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 1	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6</p> <p>Estándar 2: S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, (S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, (S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos revisarán y practicarán el golpe de derecha y la reacción en relación con el tiempo en que se golpea una pelota en un juego modificado.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta.• Una pelota por alumno.• Cinta. <p>Dato curioso:</p> <p>Las pelotas de tenis son de colores brillantes para que los jugadores puedan verlas con claridad.</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo es capaz de moverse y reaccionar de forma eficaz al golpear una pelota en una situación de juego?</p>	<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Asegúrese de que haya un espacio adecuado entre los alumnos cuando usen las raquetas. Asegúrese de que los alumnos sean conscientes de su espacio cuando se desplazan si hay raquetas en el piso.</p>		

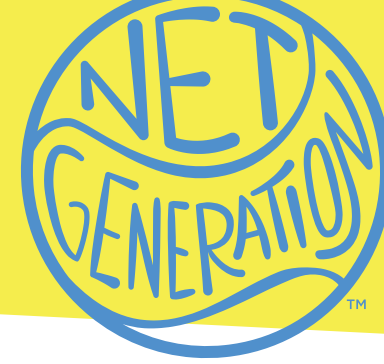
LECCIÓN I

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Conocer mi raqueta</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en un espacio abierto frente al maestro, cada uno con una raqueta y una pelota de tenis. 	<p>Pídales a los alumnos que corran una vuelta alrededor del área de actividad. Cuando terminen, recogerán una raqueta, una pelota y buscarán un lugar en el espacio abierto.</p> <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hagan equilibrio con la pelota en las cuerdas de la raqueta mientras sostienen la raqueta con la palma hacia arriba. Hagan rodar la pelota alrededor del borde de la raqueta. Dejen caer la pelota al suelo desde la raqueta y luego intenten atraparla con las cuerdas; pueden usar la mano libre a modo de ayuda. Hagan rebotar la pelota despacio sobre la raqueta. <p><i>Transición: los alumnos buscarán con un compañero usando el método dedo con dedo. El alumno más grande de los dos devolverá una pelota.</i></p>	
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Pelotear por encima de la línea (atrapar)</p>	<p>20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos en grupos de dos integrantes se colocan enfrentados con una línea de por medio con una pelota y una raqueta por alumno. 	<p>Pregúnteles a los alumnos si pueden describir un peloteo.</p> <p>Peloteo: cuando los oponentes golpean la pelota entre sí, de manera continua. Cuando se comete un error, se gana el punto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dígales a los alumnos que practiquen el peloteo con su compañero usando el golpe de derecha. <p>Revise los componentes del golpe de derecha:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posiciónese de costado, con el hombro opuesto orientado de manera frontal hacia el objetivo. Realice el <i>swing</i> (el movimiento de balanceo de uno o los dos brazos y el cuerpo para golpear la pelota) desde abajo hacia arriba (comience abajo y termine el golpe hacia arriba). Impacte la pelota cuando esté alineada con el pie delantero. <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos comienzan a soltar, golpear y atrapar la pelota por encima de la línea. Un alumno empieza con la pelota de tenis, la suelta y la golpea por encima de la línea hacia su compañero. Luego, después de un rebote, el compañero atrapa la pelota con las cuerdas de la raqueta. Los grupos continúan haciendo esto hasta que puedan soltar, golpear y atrapar la pelota con éxito 10 veces seguidas. Después de cinco a 10 minutos (según qué tan bien lo hagan los alumnos), pelotean por encima de la línea sin atrapar la pelota. <p><i>Transición: Los grupos de dos integrantes se juntan con uno o dos grupos más para formar un grupo de cuatro o seis integrantes. Cada alumno del grupo de cuatro o seis integrantes debe tener una raqueta. Debe haber una pelota por grupo, por lo que el alumno más joven de cada grupo de dos devolverá la pelota que sobra.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, terminación del golpe. Mirada hacia arriba. <p>Modificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumente la cantidad de veces seguidas que los alumnos deben pelotear de manera satisfactoria, o aumente la distancia entre los alumnos. Los alumnos pueden cambiar de compañero. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compruebe si hay un <i>swing</i> controlado. Uso de la fuerza apropiada. Compruebe que se atrape la pelota en las cuerdas y que se absorba la fuerza de la pelota. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los compañeros pueden soltar, golpear y atrapar la pelota con éxito 10 veces seguidas?

LECCIÓN I

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Cuatro cuadrantes con una raqueta</p>	<p>15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se crean varias canchas de cuatro cuadrantes con cuerdas para saltar, cinta para el piso, líneas con goma o cualquier otro elemento que el maestro tenga disponible. Los alumnos en grupos de cuatro a seis integrantes se asignan a una cancha de cuatro cuadrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos designan un punto de entrada y el cuadrante superior. El alumno que está en el cuadrante superior pone la pelota en juego entre los jugadores que están en la cancha de cuatro cuadrantes. El objetivo es avanzar hacia el cuadrante superior siguiendo una rotación en el sentido de las agujas del reloj. Los alumnos pelotean hasta que se pierde un punto. Si un jugador pierde el punto, va al cuadrante más bajo y los otros jugadores avanzan una posición más hacia el cuadrante superior. Recuérdelos a los alumnos que deben golpear la pelota y volver a la posición de espera. Si hay más de cuatro jugadores, el alumno que pierde el punto debe abandonar el juego hasta que pueda volver a ingresar al juego en el cuadrante más bajo. Si hay alumnos en espera, pídeles que identifiquen las indicaciones para el golpe de derecha cuando lo realicen. <p><i>Transición: los alumnos devuelven los elementos y se sientan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo, control, <i>swing</i> corto. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lanzar y atrapar hasta lograr un progreso moderado. Utilizar pelotas de diferentes tamaños o de diferentes tipos. Utilizar la palma abierta hasta lograr un progreso moderado. Los maestros pueden verificar la comprensión mediante una serie de preguntas a los alumnos que están en espera. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están haciendo golpes hacia los otros cuadrantes de manera satisfactoria? ¿Es un golpe y afuera, o dan varios golpes en diferentes cuadrantes con todos los alumnos jugando de forma activa? Asegúrese de que los alumnos estén entrando y saliendo del juego.
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Repase la lección del día, haciendo preguntas para verificar la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué significa pelotear con un compañero? ¿Qué debe hacer un jugador cuando una pelota rebota en su cuadrante? ¿Cómo determinó cada jugador a dónde enviar la pelota? ¿Cómo golpeó la pelota con la raqueta?

LECCIÓN 2



Nombre de la lección: Ataque al objetivo	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 2	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos serán capaces de golpear una pelota con una raqueta hacia un objetivo utilizando un golpe de fondo de revés.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Un cono cada dos alumnos.• Una pelota cada dos alumnos.• Una raqueta por alumno.• Cinta.• Un marcador de ubicación por cada dos alumnos.• Aros hula-hula o un marcador de ubicación.	<p>Dato curioso:</p> <p>El campeonato de Wimbledon se fundó en 1877, el Abierto de los Estados Unidos en 1881, el Abierto de Francia en 1891 y el Abierto de Australia en 1905. Se ha designado a estos cuatro torneos importantes como torneos de "Grand Slam".</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo se puede golpear la pelota con una raqueta hacia un objetivo de forma controlada?</p>	<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta y que tengan en cuenta los objetos que están en el piso, como un objetivo.</p>		

LECCIÓN 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Preparados y a correr</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se dispersan en el espacio abierto frente al maestro. 	<p>El maestro les indica cómo y a dónde deben correr, caminar o desplazarse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Camine hacia el maestro y regrese a su lugar. Trote hacia la parte posterior del espacio de juego y regrese a su lugar. De puntillas, corra hacia adelante y luego de regreso a su lugar. Marche arrastrando los pies hacia la derecha y luego hacia la izquierda con una buena amplitud. Marche arrastrando los pies hacia la derecha y luego hacia la izquierda con poca amplitud. Corra hacia adelante, luego gire y arrastre los pies de costado hacia atrás. Eleve las rodillas en el lugar, luego hacia adelante y de regreso a su lugar. Trote en su lugar y, al escuchar la señal, póngase en la posición de espera. <p><i>Transición: los alumnos toman una raqueta y regresan a su lugar.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregue música. Pídales a los alumnos que identifiquen formas de moverse.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Introducción del golpe de revés</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en el centro del área de actividad, cada uno con una raqueta. 	<p>Presénteles el golpe de fondo de revés. Demuestre cómo realizarlo. Tenga en cuenta lo siguiente: El golpe de revés es una habilidad de 6.º grado y se lo debe llamar "golpe" al momento de enseñárselos a los alumnos de 5.º grado.</p> <p>Componentes de un golpe de revés:</p> <ol style="list-style-type: none"> La mano no dominante se coloca justo por encima de la mano dominante, como "estrechando las manos". Gire de costado hacia el objetivo con el lado dominante hacia el objetivo. Toque la pelota aunque sea con el pie delantero para hacer el revés con las dos manos. Mueva la raqueta de abajo hacia arriba con las cuerdas apuntando hacia el área del objetivo. Pídales a los alumnos que terminen posicionados hacia el objetivo (terminación del golpe), en la posición de espera. Una vez que el maestro haya demostrado y revisado las indicaciones, los alumnos practicarán el movimiento del revés. El maestro dirá cada indicación y los alumnos la realizarán. <p><i>Transición: los alumnos se agrupan con un compañero usando el método dedo con dedo. Los alumnos más altos de cada grupo devolverán una raqueta y obtendrán un cono y una pelota.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo.

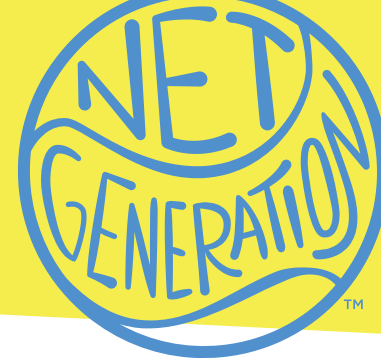
LECCIÓN 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Revés</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de dos integrantes, se enfrentan con una línea de por medio con un cono, una pelota y una raqueta por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Un alumno es el que golpea y tiene la raqueta, y el otro es el que recibe y tiene el cono y la pelota. El receptor hace un saque (con un lanzamiento desde abajo) con la pelota hacia el lado del revés del que golpea, y se asegura de que la pelota pase a unos dos pies por delante del compañero. Los maestros pueden marcar un punto en el suelo para garantizar un lanzamiento preciso. El que tiene la raqueta golpea la pelota después de un rebote, con el objetivo de devolverla por encima de la línea y regresarla al receptor, quien atrapa la pelota en el cono después de un rebote. Recuérdelos a los alumnos que deben volver a la posición de espera después de golpear la pelota. Los alumnos cambian de roles después de cinco lanzamientos. <p><i>Transición: el alumno más bajo del grupo devuelve el cono y toma otra raqueta.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> A los grupos avanzados, permítales que el receptor lance la pelota al lado del golpe de derecha o de revés. Pídales a los alumnos que le peguen a la pelota de revés con poca potencia en lugar de golpear una pelota lanzada. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Repase las indicaciones para ayudar a los alumnos a realizar el revés. Compruebe si hay un <i>swing</i> controlado. Uso de la fuerza apropiada. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Puede hacer un golpe de revés por encima de la línea en los cinco intentos?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Pelotear por encima de la línea (atrapar)</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en grupos de dos integrantes con una línea de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<p>Componentes del golpe de derecha:</p> <ol style="list-style-type: none"> Posiciónese de costado, con el hombro opuesto hacia el objetivo. Realice el swing desde abajo hacia arriba (comience abajo y termine el golpe hacia arriba). Impacte la pelota cuando esté alineada con el pie delantero. Mantenga las cuerdas de la raqueta en dirección hacia donde desea que vaya la pelota. <p>El maestro brinda las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un alumno comienza con la pelota, la suelta y la golpea (usando el golpe de fondo de revés) por encima de la línea hacia su compañero. El compañero atrapa la pelota con las cuerdas de la raqueta y le pega de revés con poca potencia para devolvérsela a su compañero. Los grupos continúan haciendo esto hasta que puedan soltar, golpear y atrapar la pelota con éxito 10 veces seguidas. Después de cinco minutos, pídale a los alumnos que peloteen por encima de la línea sin atrapar la pelota. <p><i>Transición: los grupos de dos integrantes se unen con otro grupo para crear un grupo de cuatro integrantes.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. De costado hacia el objetivo. Soltar, golpear y atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumente la cantidad de veces seguidas que tienen para pelotear con éxito. Aumente la distancia entre los alumnos. Los alumnos pueden cambiar de compañero. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compruebe si hay un <i>swing</i> controlado. Uso de la fuerza apropiada. Compruebe que se atrape la pelota en las cuerdas y que se absorba la fuerza de la pelota.

LECCIÓN 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>Intercambio de raquetas</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se juntan en grupos de cuatro integrantes, con dos alumnos a cada lado de la línea. Un par de alumnos tiene una pelota mientras que los otros dos alumnos del otro lado tienen una raqueta. Asegúrese de que haya mucho espacio entre cada equipo. Coloque un marcador de ubicación delante de cada par; los alumnos no pueden pasar este marcador hasta que sea su turno. Coloque tres aros hula-hula u objetivos frente al equipo de lanzamiento para que los alumnos aprendan a golpear desde varios lugares de la cancha. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando el maestro dé la señal, el alumno que tiene la pelota la lanza desde abajo por encima de la línea y se ubica atrás de su compañero. El alumno con la raqueta golpea la pelota por encima de la línea, con el objetivo de colocarla en uno de los objetivos, luego le pasa la raqueta al otro miembro del equipo que está detrás de él, y se ubica atrás de su compañero. Los alumnos que lanzan la pelota intentan atraparla después de un rebote. Luego, se sigue la misma secuencia. Continúe con el juego hasta que todos los miembros del equipo hayan realizado la actividad cinco o seis veces y luego cambie de roles. Recuérdelos a los alumnos que deben estar en la posición de espera para golpear y atrapar. <p><i>Transición: los alumnos devuelven los elementos y se reúnen en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. Pase de la raqueta, movimiento continuo, trabajo en equipo, rapidez en los pies, toques suaves. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita que la pelota rebote dos veces. Pídales a los alumnos que solo lancen hacia el revés. Haga que los equipos trabajen juntos y cuenten los peloteos consecutivos. Agregue más objetivos. Agrande o achique los objetivos. Elimine objetivos. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos realizan el golpe de derecha y de revés de manera satisfactoria? ¿Las pelotas llegan al objetivo? ¿Los alumnos usan la fuerza apropiada cuando hacen el <i>swing</i>?
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Repase el objetivo del día. Revise los componentes del golpe de revés. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son los componentes del golpe de revés? ¿Cómo se puede determinar de qué forma golpear la pelota (de derecha o de revés)? ¿Qué se hizo con la raqueta para golpear la pelota hacia el objetivo? ¿Los alumnos pueden explicar cómo trabajaron en equipo?

LECCIÓN 3

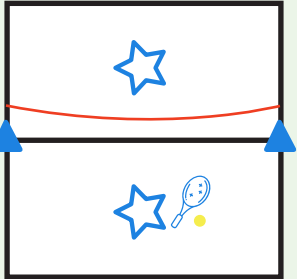


Nombre de la lección: Maestro del peloteo	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 3	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
Estándares nacionales y resultados a nivel de grado: Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6 Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6 Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6 Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6 Estándar 5: S5.M6.6	Objetivos de la lección: Los alumnos podrán seguir practicando el golpe de fondo pasando la pelota por encima de la red.		Elementos necesarios: <ul style="list-style-type: none">• Una pelota cada dos alumnos.• Una raqueta por alumno. Dato curioso: En 2007, el premio en dinero para los ganadores de Wimbledon se igualó para hombres y mujeres.
Pregunta esencial (relacionada con el objetivo): ¿Qué hay que hacer para levantar la pelota por encima de la red?	Consideraciones de seguridad: Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta y que tengan en cuenta los objetos que están en el piso, como un objetivo.		

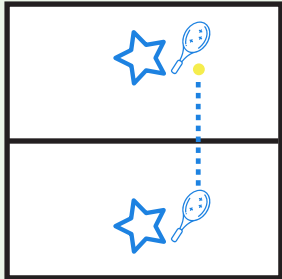
LECCIÓN 3

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Atrapar banderas</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en un espacio abierto, cada uno con dos banderas en la cintura. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando el maestro dé la señal, los alumnos se moverán en el espacio disponible (pueden correr, trotar, saltar o caminar). Intentarán recolectar la mayor cantidad posible de banderas agarrándolas desde la cintura de otros alumnos. Después de 30 a 60 segundos, se detendrán y contarán las banderas. Pídale a la clase que aplauda al alumno que tenga más banderas. Realice dos o tres rondas. <p><i>Transición: los alumnos se juntan con un compañero que tenga una altura similar.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada alumno recibe una sola bandera. Una vez que les quitan ambas banderas, los alumnos hacen saltos de tijera en su lugar hasta que termine la ronda.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Sin parar</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos en grupos de dos integrantes se enfrentan con una línea de por medio; cada uno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<p>Repase el golpe de fondo de revés.</p> <p>Componentes del golpe de revés:</p> <ol style="list-style-type: none"> La mano no dominante se coloca justo por encima de la mano dominante, como "estrechando las manos". Gire de costado hacia el objetivo con el lado dominante hacia el objetivo. Toque la pelota aunque sea con el pie delantero para hacer un revés con las dos manos. Mueva la raqueta de abajo hacia arriba con las cuerdas apuntando hacia el área del objetivo. Pídales a los alumnos que terminen posicionados hacia el objetivo (terminación del golpe), en la posición de espera. <ul style="list-style-type: none"> Un alumno comienza con la pelota, la suelta y la golpea para pasársela a su compañero por encima de la línea. Los alumnos pelotean por encima de la línea de forma continua usando el golpe de derecha o de revés. <p><i>Transición: pídale al alumno más bajo del grupo que tome dos conos y una cuerda para saltar.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumente la cantidad de veces seguidas que los alumnos tienen para pelotear de forma satisfactoria. Aumente la distancia entre los alumnos. Los alumnos pueden cambiar de compañero. Pídales a los alumnos que suelten, golpeen y atrapen la pelota en lugar de pelotear de forma continua. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compruebe si hay un <i>swing</i> controlado. Uso de la fuerza apropiada. ¿Los alumnos pueden pelotear por encima de la línea de forma continua usando el golpe de derecha o de revés? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídales a los alumnos que identifiquen los componentes del golpe de derecha o de revés.

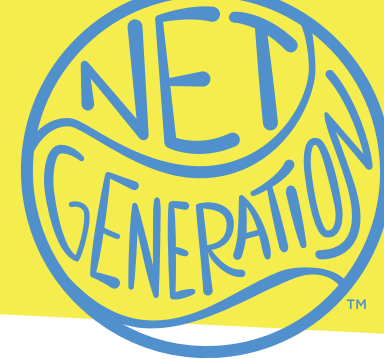
LECCIÓN 3

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 2 Envío del paquete (saque)	10 min.	<ul style="list-style-type: none">Los alumnos se juntan en grupos de dos integrantes con una raqueta, una pelota de tenis, dos conos y una cuerda para saltar por grupo.Crean una "red" al poner los extremos de cada cuerda para saltar en un cono.  <p>El diagrama muestra una red de saltar formada por una cuerda roja tensada entre dos conos azules. Encima de la red hay una estrella azul, y debajo hay una estrella azul, una raqueta de tenis y una pelota amarilla.</p>	<ul style="list-style-type: none">El alumno que tiene la raqueta es el que golpea, y el alumno que tiene la pelota es el que recibe.El receptor le lanza la pelota (saca) desde arriba al que golpea, por encima de la red, y se asegura de que la pelota caiga aproximadamente medio pie delante de su compañero (use un marcador si es necesario para simplificar esto).El que golpea deja que la pelota rebote una vez y la devuelve por encima de la red al receptor, quien la atrapa después de un rebote.Después de 10 intentos de lanzar, rebotar, golpear y atrapar, se intercambian los roles. <p><i>Transición: los alumnos deben buscar un nuevo compañero y decidir quién es el compañero 1 y quién es el compañero 2. El compañero 2 permanece en su "cancha" mientras que el compañero 1 busca otro compañero 2 para agruparse.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">Apuntar, controlar, lanzar, rebotar, golpear, rebotar, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">Reciben un punto por cada vez que atrapan y golpean la pelota con éxito por encima de la red.Retire la raqueta y realice la secuencia de lanzar, rebotar y atrapar.Aumente o disminuya la distancia entre los compañeros. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none">¿El receptor está lanzándole la pelota al que golpea de forma satisfactoria?¿El que golpea está devolviéndole la pelota al receptor de forma satisfactoria?¿Los alumnos están usando los golpes de fondo correctos?Busque indicaciones de que los golpes de revés o de derecha se estén ejecutando correctamente. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none">Los equipos deben controlar la cantidad de veces que logran golpear y atrapar la pelota por encima de la red de manera exitosa en un minuto.

LECCIÓN 3

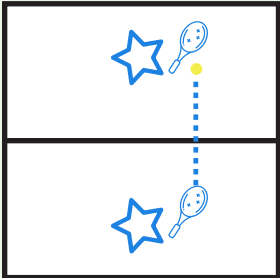
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 3 ¿Cuál es su récord (saque)?</p>	<p>15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos en grupos de dos integrantes se enfrentan con la "red" de por medio, con una raqueta cada uno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 lanza la pelota desde arriba (saca) hacia el lado de la cancha de su compañero, intentando no tocar la red. El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez y luego la devuelve golpeándola con la raqueta, con el objetivo de que pase por encima de la red de regreso al lado de su compañero. El peloteo continúa solo con golpes de fondo, y se cuenta la cantidad de intercambios de golpes que pueden devolver entre los dos. Asegúrese de que los alumnos trabajen en colaboración para ver cuántos intercambios de golpes pueden lograr, cada vez tratando de superar el puntaje anterior. Después de 10 lanzamientos, el alumno 2 se convierte en el lanzador. <p><i>Transición: los alumnos guardan los elementos y regresan al centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. Lanzamientos desde arriba. De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregue objetivos para que los alumnos apunten a ellos. Cambie de un lanzamiento desde arriba a un lanzamiento desde abajo. Elimine el lanzamiento y pídale a los alumnos que golpeen la pelota con poca potencia para comenzar el juego. Solo un alumno juega con la raqueta y el compañero solo lanza la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Pueden los alumnos golpear la pelota y lograr que pase por encima de la red? Verifique que el golpe de derecha o de revés se realice correctamente, y ayude a los alumnos con la forma y las indicaciones.
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Repase la lección del día y haga preguntas de seguimiento. Los alumnos revisan los componentes del golpe de derecha o de revés. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Fue más difícil pelotear con una red? ¿Qué se debe tener en cuenta para hacer que la pelota pase sin tocar la red? ¿Por qué es importante volver a la posición de espera al pelotear con un compañero?

LECCIÓN 4

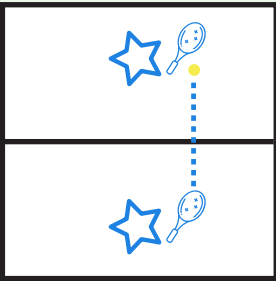


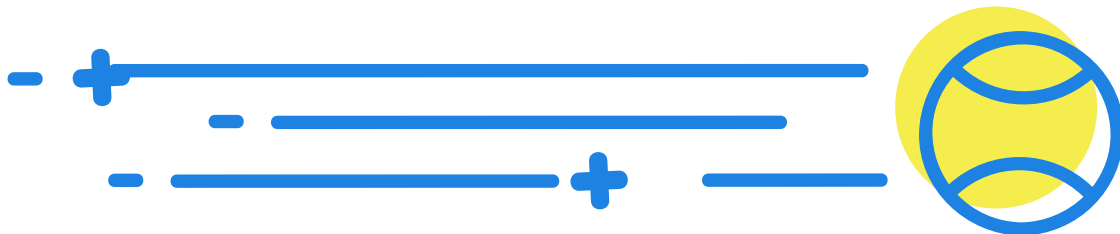
Nombre de la lección: Lanzamientos individuales	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 4	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4:(S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, (S4. E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos serán capaces de utilizar un golpe de derecha o de revés para pasarle la pelota por encima de una red a su compañero con precisión y control.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una pelota cada dos alumnos.• Red/cinta para marcar los límites, redes portátiles plegables, cinta para crear líneas y dados. <p>Dato curioso:</p> <p>El primer Wimbledon se jugó en 1877. También fue el primero de los cuatro "Grand Slams".</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo puede moverse y reaccionar ante una pelota que rebota?</p>	<p>Consideraciones de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recuérdeles a los alumnos que tengan en cuenta su espacio personal.		

LECCIÓN 4

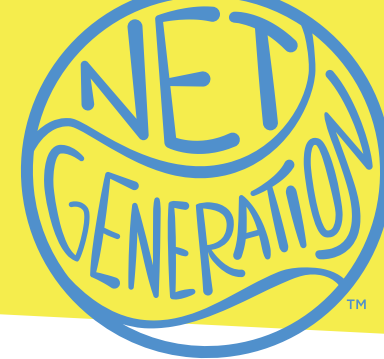
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Cuatro esquinas</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se dispersan en el perímetro del área de actividad. El maestro enumera las esquinas con los números 1, 2, 3 y 4. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se mueven en la misma dirección alrededor del perímetro del área de actividad trotando o con otro movimiento locomotor a elección del maestro. Cuando el maestro dé la señal, los alumnos tendrán cinco segundos para correr hacia la esquina que elijan. Después de los cinco segundos, el maestro tirará un dado. Si sale 1, 2, 3 o 4, los alumnos que están en la esquina correspondiente descansan 10 segundos mientras que los demás alumnos realizan 10 segundos de un ejercicio que elija el maestro. Si sale 5 o 6, todos los alumnos deben realizar un ejercicio que elija el maestro durante 10 segundos. Repita tres rondas. <p><i>Transición: los alumnos se juntan con otro compañero en su esquina.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos pueden aumentar o disminuir la velocidad a la que se desplazan.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Peloteo</p>	<p>20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, los alumnos se enfrentan con la red o la cinta de la red de por medio, con dos raquetas y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Usando solo la mitad de la cancha, los alumnos jugarán por puntos en individuales. El alumno 1 saca la pelota con un lanzamiento desde abajo o con un saque simple. El alumno 2 devuelve la pelota después de un rebote y el punto se juega en el espacio estrecho. Cambian de compañero cada cinco minutos. <p><i>Transición: los alumnos guardan los elementos y se reúnen alrededor del grupo que hace la demostración.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manténgase dentro del espacio, use golpes suaves. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegue a que el primero que llegue a siete puntos gana. Amplíe los límites. Pídale a un alumno que saque y atrape la pelota devuelta durante cinco lanzamientos mientras otro alumno golpea. Cada dos puntos, cambie la persona que saca. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos logran mantener la pelota en el espacio estrecho y dentro de los límites? Ayude a los alumnos que tienen problemas para permanecer dentro del espacio reducido haciendo hincapié en la indicación de que hagan golpes suaves y controlados.

LECCIÓN 4

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>¿Cuál es su récord (saque)?</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, los alumnos se enfrentan con la red o la cinta de la red de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 lanza la pelota desde arriba (saca) hacia el lado de la cancha de su compañero, intentando no tocar la red. El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez y luego se la devuelve por encima de la red al alumno 1, que golpea la pelota con la raqueta para devolvérsela al alumno 2. El peloteo continúa solo con golpes de fondo, viendo cuántos intercambios de golpes pueden devolver entre los dos. Después de 10 lanzamientos, el alumno 2 se convierte en el lanzador. Asegúrese de que los alumnos trabajen en colaboración para ver cuántos intercambios de golpes pueden lograr, cada vez tratando de superar el puntaje anterior. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. Lanzamientos desde arriba. De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregue objetivos para que los alumnos apunten a ellos. Cambie de un lanzamiento desde arriba a un lanzamiento desde abajo. Elimine el lanzamiento y pídale a los alumnos que golpeen la pelota con poca potencia para comenzar el juego. Solo un alumno juega con la raqueta y el compañero solo lanza la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Pueden los alumnos golpear la pelota y lograr que pase por encima de la red? Verifique que el golpe de derecha o de revés se realice correctamente, y ayude a los alumnos con la forma y las indicaciones. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la mayor cantidad de intercambios de golpes que su compañero puede lograr?
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Busque a dos alumnos que lo hagan bien y reúna a los otros alumnos alrededor. 	Señale y enfatice el uso del espacio y la estrategia de los alumnos al devolverle la pelota a su oponente.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hace un alumno cuando la pelota rebota en su lado de la red? ¿Cómo determina cada alumno qué golpe de fondo usar? ¿Cómo determinó cada alumno a dónde enviar la pelota? ¿Cómo mantuvo cada alumno la pelota dentro del límite?

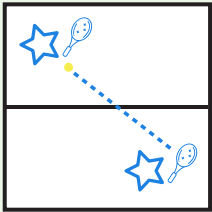


LECCIÓN 5

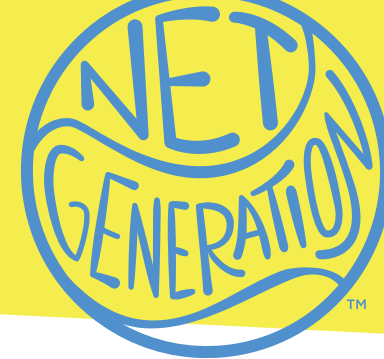


Nombre de la lección: Espacio en los individuales	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 5	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos serán capaces de empezar a comprender la importancia de crear espacio mientras juegan individuales.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota cada dos alumnos. <p>Dato curioso:</p> <p>¿Sabía que si la pelota golpea la raqueta, el cuerpo o cualquier parte de la vestimenta de un jugador antes de que rebote, el punto es para su oponente (incluso si se hubiese salido de la cancha)?</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Por qué es importante crear espacio en un partido de tenis?</p>		<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta y que tengan en cuenta los objetos que están en el piso, como un objetivo.</p>	

LECCIÓN 5

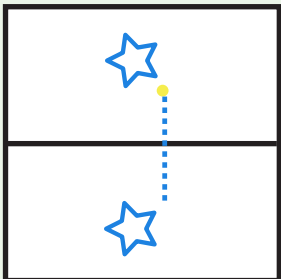
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Órdenes de juego</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en su espacio personal, se distribuyen en el área de actividad. 	<p>El maestro da las órdenes de acuerdo con lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Iguales: un lado del área de actividad. Ventaja: el lado opuesto del área de actividad. Repetición: darse vuelta y mirar al maestro. Saque ganador: los alumnos yacen en el suelo (o se agachan lo más bajo posible si se encuentran en una superficie implacable). Cero: los alumnos pueden ponerse de pie o relajarse. <p><i>Transición: los alumnos se agrupan con un compañero usando el método dedo con dedo. El alumno más bajo agarra dos raquetas y una pelota.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Si juegan en una cancha de tenis, use la línea de saque y la red como lugares que los alumnos deben identificar.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Desafío con tres pelotas cruzando la cancha en diagonal</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, los alumnos se enfrentan con la red o la cinta de la red de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<p>Ayude a los alumnos a identificar cuándo usar un golpe de derecha o de revés:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 comienza el punto con un saque (lanzamiento desde abajo), que debe cruzar por encima de la red en diagonal (cruzado) y llegar a la cancha del alumno 2. El alumno 2 deja que la pelota rebote una vez y luego se la devuelve por encima de la red al alumno 1. El alumno 1 deja que la pelota rebote una vez y luego se la devuelve por encima de la red al alumno 2; el alumno 2 tiene como objetivo atrapar la pelota con la raqueta después de un rebote. El juego se detiene. A esta secuencia se la conoce como juego de tres pelotas. Continúe la secuencia, y cambie el jugador que saca en cada oportunidad. Cambian de compañero cada cinco minutos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. Apuntar, dar un paso y lanzar, golpear con suavidad. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídales a los alumnos que tengan el objetivo de golpear la pelota para que el compañero tenga el desafío de intentar atraparla. Comience el peloteo después de tres golpes. El saque puede ser un rebote y un golpe. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> El maestro observa la secuencia de los alumnos y se asegura de que estén sacando en diagonal (cruzado) hacia la otra parte de la cancha. Pregúnteles a los alumnos cuántas secuencias de tres pelotas han podido lograr.
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Individuales en equipos en fila</p>	20 min.	<ul style="list-style-type: none"> Forme equipos de cuatro a siete alumnos a ambos lados de la red. Cada alumno debe tener una raqueta, debe haber dos pelotas por equipo (guarde la pelota adicional en un lugar seguro) y deben ubicarse en una sola fila detrás de la línea de base. 	<p>La primera persona de la fila de un equipo rebota y golpea la pelota cooperativamente hacia la primera persona de la fila del lado opuesto de la red y se ubica al final de la fila. Esa persona rebota y golpea la pelota cooperativamente de regreso al oponente y se ubica al final de su fila.</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de dos intercambios de golpes cooperativos, el punto se juega hasta que se cometa un error, y los jugadores se van ubicando al final de la fila después de golpear o intentar golpear la pelota. Se sigue jugando con el mismo equipo hasta que el maestro toque el silbato. El maestro les pedirá a todos los equipos del mismo lado que pasen un equipo a la derecha y que vuelvan a jugar al mismo juego contra el nuevo equipo. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. De costado hacia el objetivo. Apuntar al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un equipo tiene raquetas y el otro equipo lanza la pelota. Cada equipo lanza la pelota sin raquetas. Comience el juego de manera colaborativa para lograr intercambios de golpes más largos y luego hágalo competitivo.
<p>Cierre</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan frente al maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> Señale y enfatice el uso del espacio y la estrategia de los alumnos al devolverle la pelota a su oponente. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se crea cuando un jugador mueve a su oponente en la cancha? ¿De qué manera cambia la forma de jugar al agrandar el espacio?

LECCIÓN 6

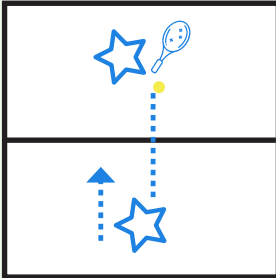


Nombre de la lección: Delirio por las voleas	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 6	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
Estándares nacionales y resultados a nivel de grado: Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6 Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6 Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6 Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6 Estándar 5: S5.M6.6	Objetivos de la lección: Los alumnos podrán golpear la pelota en el aire con un movimiento de bloqueo.		Elementos necesarios: <ul style="list-style-type: none">• Una pelota cada dos alumnos.• Redes portátiles plegables, cinta de barrera, redes bajas de vóleybol. Dato curioso: <p>Arthur Ashe fue el primer hombre afroamericano en ganar el Abierto de los Estados Unidos. Althea Gibson fue la primera mujer afroamericana en ganar el Campeonato nacional de Estados Unidos, que luego se denominó Abierto de los Estados Unidos.</p>
Pregunta esencial (relacionada con el objetivo): ¿Por qué es importante golpear la pelota en el aire sin permitir que rebote primero?		Consideraciones de seguridad: Recuérdelos a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta.	

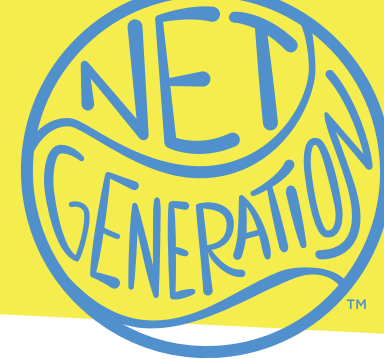
LECCIÓN 6

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Pies felices</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, los alumnos se distribuyen por el espacio de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Un alumno es el que esquiva y el otro es el que atrapa. El que atrapa intenta pisarle los dedos del pie al que esquiva, mientras este último trata de evitar que lo toquen. El que atrapa cuenta la cantidad de veces que le pisó los dedos del pie al que esquiva. Cuando el maestro dé la señal, cambian de roles. <p><i>Transición: los alumnos se agrupan con la persona que esté más cerca.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos cambian de compañero.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Entender el tenis</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, cada alumno se ubica a un lado de la red, a dos pasos de esta, con una pelota por grupo. 	<p>Una volea es un golpe que se devuelve antes de que la pelota rebote. Se les puede explicar a los alumnos el concepto de la volea como un golpe que se bloquea con la raqueta sostenida con firmeza en el trayecto de la pelota. No hay <i>swing</i> ni terminación del golpe en la volea, y el contacto con la pelota se realiza frente al cuerpo. El maestro debería demostrar cómo realizar una volea.</p> <p>Componentes de la volea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo: la empuñadura "martillo" se utiliza para la volea. La muñeca se mantiene firme. Salto de lectura: pequeños pasos hacia la pelota con la mitad superior del cuerpo ligeramente girada hacia el objetivo antes de impactar la pelota. Bloqueo: el contacto con la pelota se realiza frente al cuerpo; se la bloquea, no se la golpea. No hay terminación del golpe. (Al principio, los alumnos pueden colocar una mano más arriba de la raqueta o usar las dos manos para desarrollar el control). <p>Progresión de la volea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se turnan para dar un paso adelante y lanzarle la pelota al compañero desde abajo. El receptor la atrapa con la mano a la altura de los hombros, al costado y al frente del cuerpo. Se realiza esta secuencia 10 veces y luego un alumno agarra una raqueta. Un compañero está a cuatro pasos de la red (el lanzador) y el otro (el que realiza la volea) está a dos pasos de la red. El lanzador da un paso hacia adelante y le arroja la pelota desde abajo al que realiza la volea. El que realiza la volea bloquea la pelota con la raqueta a la altura de los hombros, al costado y al frente del cuerpo. Después de realizar la secuencia 10 veces, se intercambian los roles: el lanzador se convierte en el que realiza la volea y viceversa. <p><i>Transición: los alumnos continúan trabajando con el mismo compañero en la próxima actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura, bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Proporcione objetivos en la cancha para el que realiza la volea. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Asegúrese de que los alumnos hagan un bloqueo en lugar de balancear la raqueta. Compruebe si el alumno lanza la pelota de manera que al que la golpea le sea posible impactarla.

LECCIÓN 6

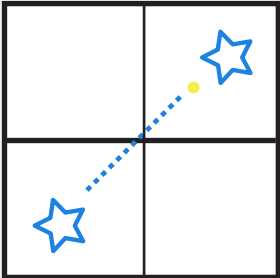
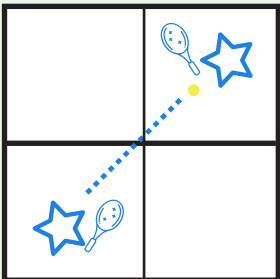
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Golpe de aproximación y volea en colaboración</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se agrupan con un compañero con una red o una cinta para marcar los límites de por medio, con una raqueta y una pelota por grupo. 	<p>El maestro repasa el salto de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando se está cerca de la red, un salto de lectura ayuda a prepararse para el próximo golpe. El que golpea (alumno 1), parado entre la red y la línea de base, rebota y golpea la pelota (saca) por encima de la red hacia el receptor, siguiendo a la pelota en la cancha y terminando en la red. El receptor (alumno 2), parado en la línea de base, atrapa la pelota después de un rebote y se la devuelve (con un lanzamiento desde abajo) al que golpea. El que golpea (alumno 1) hace un salto de lectura cuando se acerca a la red (proporcione un lugar para saltar). El que golpea (alumno 1) tiene como objetivo devolverle la pelota al receptor (alumno 2) con una volea. Una vez que el que golpea realiza 10 golpes de aproximación y voleas, se intercambian los roles. <p><i>Transición: los alumnos continúan trabajando con el mismo compañero. El compañero que no tiene raqueta agarra una.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura, bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Proporcione objetivos en la cancha para el que golpea. Use la palma de la mano para hacer la volea en lugar de una raqueta. Pídale al que golpea que comience en la red. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están atentos, listos para moverse y volver a la posición de espera? ¿Los alumnos están bloqueando el golpe en lugar de hacer un <i>swing</i>? ¿El alumno está lanzando la pelota de manera que al que la golpea le sea posible impactarla?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Golpe de aproximación y volea en competencia</p>	<p>15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se agrupan con un compañero con una red o una cinta para marcar los límites de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos continúan con la secuencia de golpe de aproximación y volea, con la diferencia de que ahora el receptor tiene una raqueta. Ahora, cuando el que golpea hace una volea/bloquea la pelota, el receptor puede devolver la pelota y pueden pelotear entre sí hasta que se gane el punto. <p><i>Transición: los alumnos devuelven todos los elementos y se sientan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Volver a la posición de espera. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídale al que golpea que comience en la red. Use un lanzamiento para el saque. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están atentos, listos para moverse y volver a la posición de espera? ¿Los alumnos están bloqueando el golpe en lugar de hacer un <i>swing</i>?
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad. 	<p>Analice el propósito de la volea en el tenis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Las voleas se realizan en el aire o después de un rebote? ¿Cuál es el propósito del salto de lectura? ¿Una volea es más o menos difícil de devolver que un golpe de fondo? ¿Por qué las voleas son golpes importantes en el juego?

LECCIÓN 7

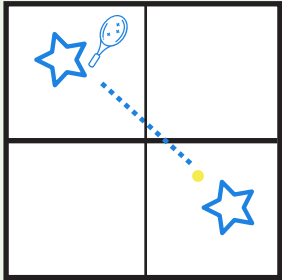
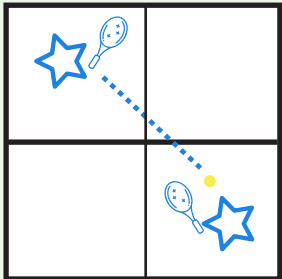


Nombre de la lección: Saque y peloteo	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 7	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán sacar la pelota desde abajo, por encima de la red, hacia un compañero.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota cada dos alumnos. <p>Dato curioso:</p> <p>La edad promedio de los niños y las niñas alcanzapelotas en el Abierto de los Estados Unidos es 16 años. Cada año, se seleccionan 275 alcanzapelotas, que consiguen ropa gratis, comida gratis y aparecen en la televisión.</p>	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cuál es el propósito del saque y por qué es importante?</p>		<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta y que tengan en cuenta los objetos que están en el piso, como un objetivo.</p>	

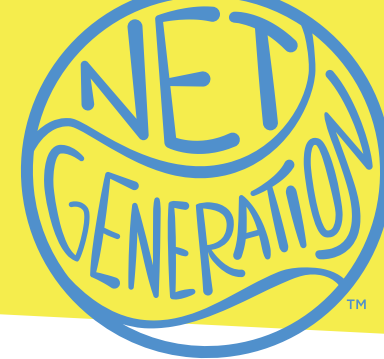
LECCIÓN 7

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Números, números</p>	3 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en un espacio abierto. 	<ul style="list-style-type: none"> Se mueven en dicho espacio (usando una habilidad locomotora que el maestro les indica). Cuando el maestro dice un número (por ejemplo, seis), los alumnos deben formar rápidamente grupos de seis integrantes. El maestro hace una cuenta regresiva desde cinco; ese es el tiempo que los alumnos tienen para formar los grupos. Los alumnos que no tengan grupo pueden formar un grupo más pequeño. Termine la actividad diciendo el número dos para que los alumnos se agrupen en parejas para la próxima actividad. 	
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Atrapar la pelota al otro lado de la cancha en diagonal</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> En grupos de dos integrantes, los alumnos se ubican en lados opuestos de la red. 	<p>El maestro les brinda las siguientes instrucciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 saca la pelota (con un lanzamiento desde abajo) desde el espacio que hay entre la red y la línea de base en diagonal (cruzado), con el objetivo de pasar la pelota por encima de la red y que caiga dentro del área de juego del alumno 2. El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez antes de atraparla y devolverla (con un lanzamiento desde abajo) por encima de la red hacia el otro lado de la cancha en diagonal, donde está el alumno 1; el peloteo continúa. El punto termina y comienza uno nuevo si la pelota cae fuera de la cancha o si cae en la red por error. <p>Recordatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recuérdelos a los alumnos que entren a la cancha después del saque. Asegúrese de que, en cada oportunidad, un alumno diferente haga el saque. Asegúrese de que los alumnos trabajen juntos de manera colaborativa para ver cuántos intercambios de golpes en diagonal pueden lograr. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar, dar un paso, sacar, lanzar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una línea en el suelo como la "red". Use una pelota más grande. Agrande o achique la cancha. Permita que los alumnos roten y lancen la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos lanzan y atrapan la pelota en diagonal de manera satisfactoria y repetidas veces? ¿Los alumnos logran que, al sacar, la pelota cruce la cancha en diagonal?
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Desafío con tres pelotas cruzando la cancha en diagonal</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en lados opuestos de la red con una raqueta y una pelota por grupo de dos integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 comienza el punto con un saque (lanzamiento desde abajo), que debe cruzar por encima de la red en diagonal (cruzado) y llegar a la cancha del alumno 2. El alumno 2 deja que la pelota rebote una vez y luego se la devuelve por encima de la red al alumno 1. El alumno 1 deja que la pelota rebote una vez y luego se la devuelve por encima de la red al alumno 2; el alumno 2 tiene como objetivo atrapar la pelota con la raqueta después de un rebote. El juego se detiene. A esta secuencia se la conoce como juego de tres pelotas. Continúe la secuencia, y cambie el jugador que saca en cada oportunidad. Cambian de compañero cada cinco minutos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera. Apuntar, dar un paso y lanzar, golpear con suavidad. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídales a los alumnos que tengan el objetivo de golpear la pelota para que el compañero tenga el desafío de intentar atraparla. Comience el peloteo después de tres golpes. El saque puede ser un rebote y un golpe. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> El maestro observa la secuencia de los alumnos y se asegura de que estén sacando en diagonal (cruzado) hacia la otra parte de la cancha. Pregúnteles a los alumnos cuántas secuencias de tres pelotas han podido lograr.

LECCIÓN 7

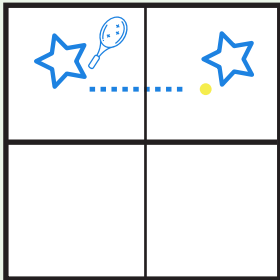
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Saque con los pies juntos</p>	7 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en grupos de dos integrantes y se enfrentan en diagonal, con la red o la cinta de la red de por medio, con una raqueta y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Sostenga la raqueta con empuñadura martillo. Párese con los pies separados (con el lado no dominante hacia adelante) con el peso sobre el pie trasero. Suelte la pelota y péguele antes de que rebote, haga el <i>swing</i> desde abajo hacia arriba, llevando el peso del cuerpo hacia el pie delantero. El alumno 1 saca la pelota desde abajo hacia el lado de la cancha de su compañero, intentando no tocar la red. El alumno 2 permite que la pelota rebote antes de atraparla y la arroja desde abajo para devolvérsela al alumno 1. El alumno 1 realiza cinco saques antes de que cambien. <p><i>Transición: el compañero más bajo agarra una raqueta adicional.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos lanzan la pelota desde arriba para sacar. Agrande o achique la cancha. Si no hay suficiente espacio para jugar, haga el saque en línea recta. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos hacen el saque desde abajo y cruzan la pelota por encima de la red de forma satisfactoria? Al hacer un saque, ¿los alumnos logran golpear la pelota antes de que rebote? ¿Los alumnos pueden atrapar la pelota después de un rebote de manera satisfactoria? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> De cada cinco saques, ¿cuántos puede realizar con éxito un alumno (saques que cruzan la red en diagonal)?
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>Competencia de saques con los pies juntos</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en grupos de dos integrantes y se enfrentan en diagonal, con la red o la cinta de la red de por medio, con una raqueta cada uno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 saca desde abajo y el alumno 2 devuelve el saque con un golpe de fondo. El alumno 1 atrapa la pelota y el juego se detiene. El alumno 1 vuelve a sacar, y así continúa la secuencia. Después de cinco saques, cambian de roles. Después de dos rondas de práctica de saque y devolución, permita que los alumnos peloteen después del saque hasta que alguien gane el punto. Recuérdale al receptor que debe estar en la posición de espera para poder atrapar el saque. <p><i>Transición: los alumnos guardan todos los elementos y se sientan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar, sacar, devolver, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos lanzan la pelota para sacar. No incluya la devolución en el juego. Agrande o achique la cancha. Use una línea en el suelo como la "red". <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno que saca, ¿lo está haciendo de manera satisfactoria por encima de la red? El alumno que devuelve la pelota, ¿lo está haciendo de manera satisfactoria por encima de la red? Luego de la devolución, ¿los alumnos pelotean de manera satisfactoria?
<p>Cierre</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Analice el saque y su propósito. Revise las indicaciones para realizar un saque de abajo. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el propósito del saque? ¿Cómo balancea la raqueta el jugador cuando saca? ¿Fue difícil impactar la pelota? ¿Cómo puede un jugador usar un saque a su favor?

LECCIÓN 8

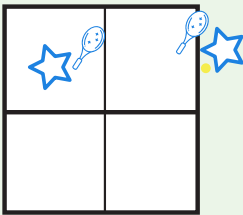


Nombre de la lección: Combinación de voleas	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 8	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán combinar varios golpes, incluso la volea.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota cada dos alumnos. <p>Dato curioso:</p> <p>Rufus, el halcón, ahuyenta a las palomas locales del cielo de Wimbledon.</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cuál es el propósito de saber realizar diferentes tipos de golpes?</p>		<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta.</p>	

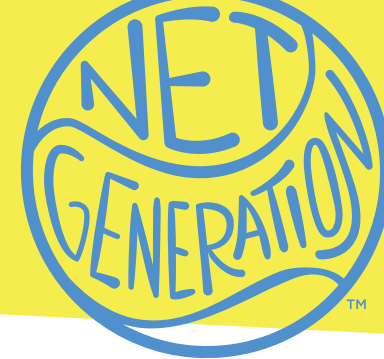
LECCIÓN 8

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Lanzar, atrapar, perseguir</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se enfrentan con un compañero y forman dos filas paralelas. 	<ul style="list-style-type: none"> Repase la posición de espera de la lección anterior. Los alumnos usan saquitos rellenos o pelotas rojas para lanzarlos entre sí con sus compañeros. Identifique un área o lugar seguro (p. ej., una línea o un objetivo). Cuando la música se detenga o suene un silbato, el alumno que tiene la pelota intentará alcanzar el área segura designada antes de que lo atrapen. Los alumnos deben desplazarse dentro de sus propios carriles cuando intenten atrapar al compañero. <p><i>Transición: mantenga los mismos grupos en la próxima actividad.</i></p>	
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Lanzar, volear, atrapar</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de dos integrantes, se enfrentan con la red de por medio, con una pelota y una raqueta por grupo. 	<p>Repase los componentes de la volea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo: la empuñadura "martillo" se utiliza para la volea. La muñeca se mantiene firme. Salto de lectura: pequeños pasos hacia la red con la mitad superior del cuerpo ligeramente girada hacia el objetivo antes de tocar la pelota. Bloqueo: el contacto con la pelota se realiza frente al cuerpo; se la bloquea, no se la golpea. No hay terminación del golpe. (Al principio, los alumnos pueden colocar una mano más arriba de la raqueta o usar las dos manos para desarrollar el control). <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes; un alumno se ubica de un lado de la red, entre la red y la línea de base (el lanzador), y el otro alumno se ubica cerca de la red, del otro lado de la cancha (el que realiza la volea). El alumno 1 (lanzador) da un paso adelante y le lanza la pelota desde abajo al que realiza la volea. El que realiza la volea bloquea la pelota en el aire, frente a su cuerpo, y se la devuelve al lanzador. El lanzador debe intentar atrapar la pelota después de un rebote. Realice esta secuencia cinco veces. Después de realizar la secuencia cinco veces, se intercambian los roles: el lanzador se convierte en el que realiza la volea y viceversa. <p><i>Transición: el alumno que no tenía raqueta toma una para la próxima actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura, bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Proporcione objetivos en la cancha para que el que realiza la volea anime a los alumnos a que apunten a varios lugares de la cancha. No se utilizan raquetas, y que el que realiza la volea debe atrapar la pelota. Pídale al que realiza la volea que comience entre la red y la línea de base y se desplace hacia la red cuando el lanzador arroje la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están bloqueando el golpe en lugar de hacer un <i>swing</i>? ¿El alumno lanza la pelota de manera que el que realiza la volea pueda proceder de forma satisfactoria?

LECCIÓN 8

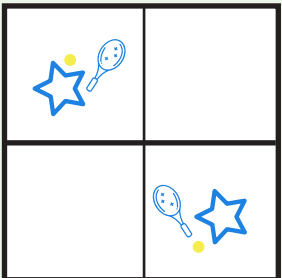
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 2 Volea villana	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes y se enfrentan con la red de por medio; uno de los alumnos se ubica en la línea de base (el que saca) y el otro alumno (el que realiza la volea) se ubica en la red. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 hace un saque (rebota y golpea) con la pelota por encima de la red hacia el que realiza la volea desde la línea de base. El que realiza la volea bloquea la pelota en el aire, frente a su cuerpo, y se la devuelve al que sacó. Tras esta secuencia, se juega el punto. El primero que anote cinco puntos gana y, luego, se intercambian los roles: el que sacó se convierte en el que realiza la volea y viceversa. <p><i>Transición: los alumnos eligen un nuevo compañero.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura, bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Proporcione objetivos en la cancha para el que realiza la volea, para animar a los alumnos a que usen diferentes lugares de la cancha. Juegue a menos puntos. Permita que los alumnos usen un saque de abajo. Comience con un lanzamiento. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están bloqueando el golpe en lugar de hacer un <i>swing</i>? ¿El alumno lanza la pelota de manera que el que realiza la volea pueda proceder de forma satisfactoria? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Puede realizar cinco voleas seguidas de manera satisfactoria?
Experiencia de aprendizaje 3 Cree su juego	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se agrupan de a dos, cada uno con una raqueta y con una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan su propio juego de tenis. Eligen un compañero contra el que van a jugar. Incluyen un límite y una red, que dividirá el espacio por la mitad. Crean sus propias reglas. <p>Los alumnos deben tener en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> El sistema de puntos. La cantidad de veces que se permite que la pelota rebote. La forma y tamaño de los límites y la cancha. Dónde se paran los alumnos cuando sacan y qué tipo de saque usan. Cuántos saques se le permiten a cada alumno. <p><i>Transición: los alumnos guardan todos los elementos y se sientan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar con las cuerdas en la dirección en que se desea que vaya la pelota, salto de lectura, bloqueo, volver a la posición de espera. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Agrande o achique la cancha. Use una línea en el suelo como la "red". <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aliente a los alumnos a usar múltiples golpes (p. ej., volea, de derecha, de revés). Repase los componentes del saque de abajo.
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Comparten las diferentes reglas que implementaron. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué golpes diferentes se usaron durante el juego? ¿Qué golpes fueron más útiles al tratar de marcar puntos? ¿Cómo cambiaron las reglas la forma en que se jugó el juego? ¿Se ajustaron las reglas después de que comenzó a jugar porque afectaban la calidad del juego?

LECCIÓN 9

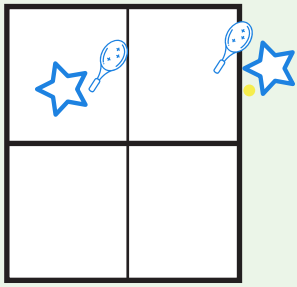
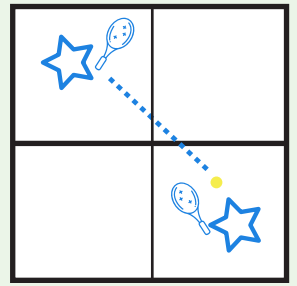


Nombre de la lección: Tácticas y estrategia	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 9	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6</p> <p>Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6</p> <p>Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6</p> <p>Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6</p> <p>Estándar 5: S5.M6.6</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los alumnos podrán usar tácticas y estrategias en una situación de juego.		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno. <p>Dato curioso:</p> <p>Al principio, las canchas de tenis tenían forma de reloj de arena. Las canchas rectangulares existen desde 1875.</p>
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo son las estrategias y tácticas en una situación de juego?</p>		<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta.</p>	

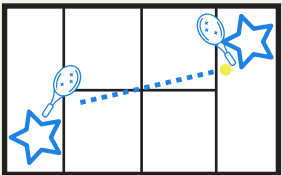
LECCIÓN 9

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Atrapar triángulos</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de cuatro integrantes, se ubican en el espacio abierto. 	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionan a alguien para que sea "el elegido", a un capturador, y a dos protectores. El alumno "elegido" y los dos "protectores" forman un triángulo con las manos en los hombros, y el capturador queda afuera del triángulo. El "capturador" intenta atrapar al alumno "elegido", mientras que los tres alumnos que forman el triángulo se mueven para evitar que lo atrapen al "elegido". Si atrapan al alumno "elegido", pueden cambiar de roles. <p><i>Transición: los alumnos forman grupos de dos integrantes. Cada alumno toma una raqueta y se agrupa con un compañero que haya tenido la misma función que ellos en la última ronda (p. ej., los capturadores se agrupan con otro capturador). Una vez que encuentran un compañero, buscan su propio espacio personal.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pause la actividad si los capturadores tienen problemas para atrapar al alumno "elegido" y pídeles que cambien de roles. Recuérdelos a los alumnos que no se deben agarrar de la ropa, solo pueden hacerlo de los hombros; no deben unirse de los codos.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>A jugar</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de dos integrantes, se enfrentan con la red de por medio, cada uno con una raqueta y con dos pelotas por grupo. 	<p>Recuérdelos que deben apuntar las cuerdas en la dirección en que desean que vaya la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 comienza el punto con un saque de abajo, desde atrás de la línea de base, que pase por encima de la red y llegue a la parte de la cancha del alumno 2. Si el primer saque no fue satisfactorio, puede hacer un segundo saque, que puede ser un rebote y un golpe o un lanzamiento desde arriba (asegúrese de que la segunda bola se guarde de manera apropiada). El alumno 2 deja que la pelota rebote una vez y luego la devuelve por encima de la red a la parte de la cancha del alumno 1. El alumno 1 se desplaza hacia la pelota e intenta seguir con el peloteo al devolverla. Los alumnos se aseguran de indicar si la pelota picó adentro o afuera de la cancha. Cada dos puntos, se intercambia el saque. Gana el primero que llegue a 10 puntos. <p>Aliente a los alumnos a usar múltiples golpes (p. ej., volea, de derecha, de revés).</p> <p><i>Transición: los alumnos permanecen con su compañero. Un compañero recibe una cuerda para saltar.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera, saque. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita solo un saque. Cambie los oponentes después de cada partido. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos sacan en diagonal de manera satisfactoria? ¿Los alumnos intercambian golpes de manera satisfactoria por encima de la red?

LECCIÓN 9

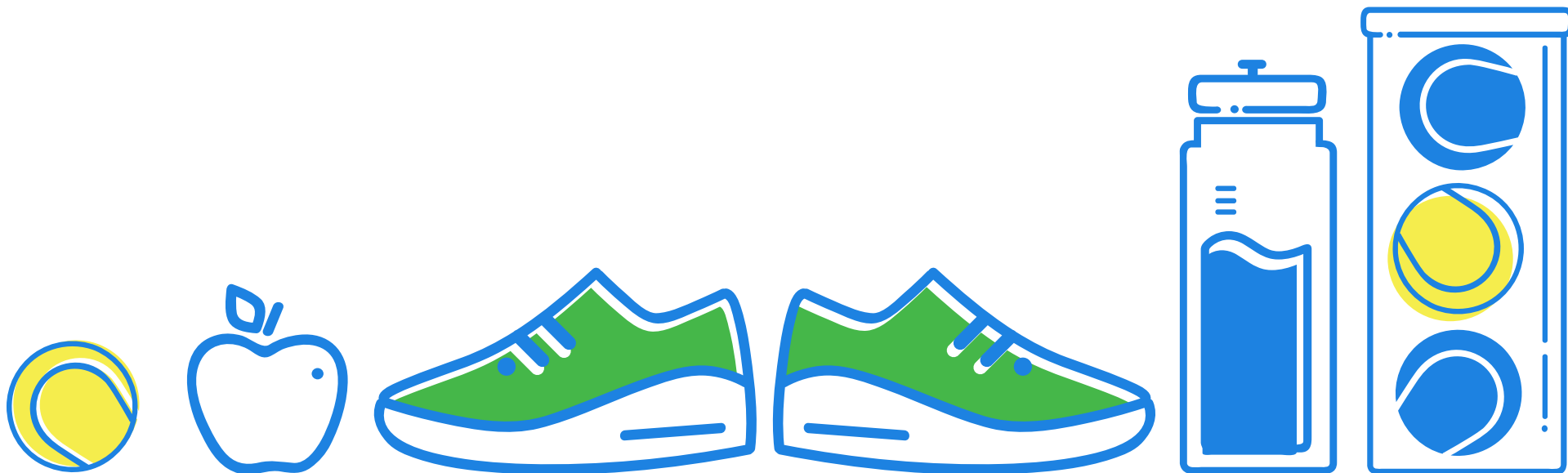
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Volea villana</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes y se enfrentan con la red de por medio; uno de los alumnos se ubica en la línea de base (el que saca) y el otro alumno se ubica en la red. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 hace un saque (rebota y golpea) con la pelota por encima de la red hacia el que realiza la volea desde la línea de base. El que realiza la volea bloquea la pelota en el aire, frente a su cuerpo, y se la devuelve al que sacó. Tras esta secuencia, se juega el punto. El primero que anote cinco puntos gana y, luego, se intercambian los roles: el que sacó se convierte en el que realiza la volea y viceversa. <p><i>Transición: los alumnos eligen un nuevo compañero.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura, bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Proporcione objetivos en la cancha para el que realiza la volea, para animar a los alumnos a que usen diferentes lugares de la cancha. Juegue a menos puntos. Permita que los alumnos usen un saque de abajo. Comience con un lanzamiento. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están bloqueando el golpe en lugar de hacer un <i>swing</i>? ¿El alumno lanza la pelota de manera que el que realiza la volea pueda proceder de forma satisfactoria?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Competencia de saques con los pies juntos</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en grupos de dos integrantes y se enfrentan en diagonal, con la red o la cinta de la red de por medio, con una raqueta cada uno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 saca desde abajo y el alumno 2 devuelve el saque con un golpe de fondo. El alumno 1 atrapa la pelota y el juego se detiene. El alumno 1 vuelve a sacar, y así continúa la secuencia. Después de cinco saques, cambian de roles. Después de dos rondas de práctica de saque y devolución, permita que los alumnos peloteen después del saque hasta que alguien gane el punto. Recuérdale al receptor que debe estar en la posición de espera para poder atrapar el saque. <p><i>Transición: los alumnos guardan todos los elementos y se sientan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar, sacar, devolver, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos lanzan la pelota para sacar. No incluya la devolución en el juego. Agrande o achique la cancha. Use una línea en el suelo como la "red". <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno que saca, ¿lo está haciendo de manera satisfactoria por encima de la red? El alumno que devuelve la pelota, ¿lo está haciendo de manera satisfactoria por encima de la red? Luego de la devolución, ¿los alumnos pelotean de manera satisfactoria?

LECCIÓN 9

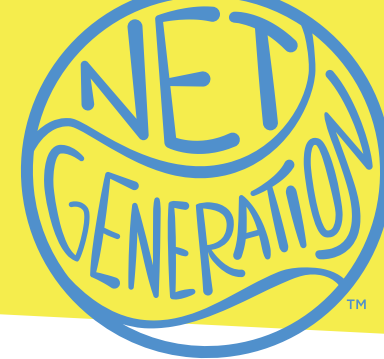
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 4 Guardián de zoológico	15 min.	<ul style="list-style-type: none">Los alumnos se agrupan de a dos, cada uno con una raqueta y con una pelota por grupo. 	<p>Asumen diferentes roles para el juego: osos, toros, conejos y mosquitos.</p> <p>Rol del oso</p> <ul style="list-style-type: none">Para ganar los puntos, usa la potencia y golpea la pelota hacia el final de la cancha del oponente desde la línea de base. El oso intenta conseguir la victoria y trata de obligar al oponente a que cometa errores para que pierda el punto. <p>Rol del toro</p> <ul style="list-style-type: none">Para ganar puntos, trata de llegar a la red siempre que sea posible. El toro intenta hacer voleas y terminar los puntos con rapidez, debido a lo cual al oponente le resulta difícil recuperar la pelota o se ve obligado a cometer un error. <p>Rol del conejo</p> <ul style="list-style-type: none">Para ganar puntos, corretea alrededor de la cancha y cubre una gran superficie. El conejo no se arriesga y permanece cerca de la línea de base; le da golpes altos, seguros y largos a la pelota hacia la cancha del oponente hasta que este cometa un error. <p>Rol del mosquito</p> <ul style="list-style-type: none">Para ganar puntos, corretea alrededor de la cancha y hace que su oponente juegue de la misma manera. El mosquito intenta realizar golpes astutos e ingeniosos (como a los ángulos) y devuelve la pelota a espacios que hacen que sus oponentes corran y se muevan mucho. Se los puede conocer como tomadores de riesgos. <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none">Los alumnos deciden qué personaje les gustaría ser y luego eligen a un oponente.Se paran en lados opuestos de la red en un área de actividad pensada por ellos mismos.El alumno 1 comienza el punto con un saque de abajo, que cruza en diagonal por encima de la red y llega al área de juego del alumno 2.Si el primer saque no es satisfactorio, se puede hacer un segundo saque que implique un rebote y un golpe.El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez antes de devolverla por encima de la red.Continúa el peloteo (con los alumnos en sus respectivos roles) hasta que se cometa un error.Cada dos saques, cambie la persona que saca.Gana el juego quien llegue primero a siete puntos con una ventaja de dos puntos.Al final del juego, los alumnos deberían estrechar la mano de sus oponentes y preguntarles qué personajes interpretaban.	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">El maestro elige un rol para los alumnos.Los alumnos pueden cambiar de roles durante el juego.Jugar contra alumnos que interpretan al mismo animal. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none">Aliente a los alumnos a usar múltiples golpes (p. ej., volea, de derecha, de revés).Pídales a los alumnos que identifiquen qué golpes están usando.

LECCIÓN 9

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad.	<ul style="list-style-type: none">• Comparten qué animal fueron y se hacen preguntas para verificar la comprensión.	<ul style="list-style-type: none">• ¿Por qué cada alumno eligió el personaje que interpretó?• ¿Cómo pueden ayudar las estrategias y tácticas al jugar al tenis?• ¿Cuáles son algunas de las tácticas y estrategias propias de cada alumno cuando juega al tenis?

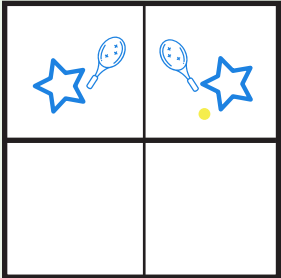


LECCIÓN 10

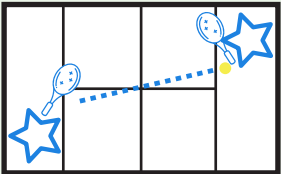


Nombre de la lección: Juegue a su manera	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 10	Nivel de grado: 5.º y 6.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
Estándares nacionales y resultados a nivel de grado: Estándar 1: S1.E13.5, S1.E24.5, S1.E16.5c, S1.M14.6, S1.M15.6, S1.M21.6 Estándar 2: S2.E3.5a, S2.E5.5c, S2.M8.6 Estándar 3: S3.E2.5 y S3.M5.6 Estándar 4: S4.E1.5, S4.M1.6, S4.E2.5a, S4.E2.5b, S4.E4.5, S4.M4.6, S4.M5.6, S4.E6.5, S4.M7.6 Estándar 5: S5.M6.6	Objetivos de la lección: <ul style="list-style-type: none">• Los alumnos podrán comenzar a aplicar habilidades previas durante un partido de tenis.• La mayoría de los alumnos obtendrán puntajes satisfactorios en la evaluación del golpe de revés.	Elementos necesarios: <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota cada dos alumnos. Dato curioso: <p>En el tenis profesional, los cinco tipos de superficies que se usan para las canchas son: polvo de ladrillo, cemento, césped, moqueta y madera.</p>	
Pregunta esencial (relacionada con el objetivo): ¿Qué habilidades usó para llevar a cabo un juego exitoso?		Consideraciones de seguridad: Asegúrese de que los alumnos no dejen elementos en el espacio de juego y que mantengan el espacio entre los juegos.	

LECCIÓN 10

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Desafíos de a dos</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes en el espacio abierto. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizan los siguientes desafíos rápidos con el compañero. Cada desafío debe llevarles un minuto o menos. Sentarse/pararse: los compañeros comienzan sentados espalda con espalda, con los codos unidos. Intentan pararse juntos al mismo tiempo, sin separar los codos. Cerca para los pies: los alumnos se toman de los hombros mientras tratan de tocar el zapato de su compañero con el pie. ¡No deben soltarse los hombros! Persecución tras piedra, papel o tijera: los alumnos juegan a piedra, papel o tijera; el alumno que pierde debe hacer cinco saltos de tijera mientras el alumno ganador sale corriendo. Si lo atrapa, vuelven a jugar. Cambian de compañero después de cada desafío. <p><i>Transición: los alumnos se juntan con su compañero del desafío de sentarse/pararse.</i></p>	
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>¿Cuál es su récord (peloteo)?</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de dos integrantes, se enfrentan con la red de por medio, cada uno con una raqueta y con una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Rebotan y golpean la pelota entre sí, por encima de la red, en el área de juego o en un área definida por ellos mismos. Cuentan cuántos intercambios de golpes pueden realizar en conjunto en el área de juego en cinco minutos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posición de espera, <i>swing</i> de abajo hacia arriba, rebote y golpe. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use una pelota más grande. Aumente o disminuya la distancia. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos intercambian golpes de manera satisfactoria por encima de la red? ¿Los alumnos usan el golpe de fondo apropiado según el lado del que golpean la pelota?

LECCIÓN 10

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Juego final clave</p> <p>Desafío de individuales (<i>Singles Challenge</i>)</p>	<p>30 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos, en grupos de dos integrantes, se enfrentan con la red de por medio, cada uno con una raqueta y con una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Los jugadores oponentes se paran en lados opuestos de la red, en un espacio de juego designado por los alumnos. Para comenzar un partido, los alumnos deciden quién sacará primero y desde qué extremo de la cancha. Para esto, se puede hacer girar una raqueta, lanzar una moneda por cara o cruz, o jugar a piedra, papel o tijera. El alumno que gana decide si le gustaría sacar o recibir, o si le gustaría jugar en un extremo en particular. Si elige sacar, el oponente puede elegir el extremo; si elige el extremo, el oponente puede elegir quién sacará primero. Los partidos son al mejores de tres; gana el primero en llegar a siete puntos con una ventaja de dos puntos. Los alumnos sacan de abajo, en diagonal por encima de la red en el primer saque; si el primer saque no es satisfactorio, pueden hacer un segundo saque rebotando y golpeando la pelota. Se turnan para sacar; cada alumno saca dos veces. Solo se permite un rebote. Los alumnos llevan la cuenta de los puntos. Al final del partido, estrechan la mano con sus oponentes. Si el tiempo lo permite, pueden desafiar a otro oponente. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Para el saque, coloque los pies separados, suelte la pelota, lleve el peso hacia el otro lado, golpee antes del rebote. Para devolver, hacer un <i>swing</i> de abajo hacia arriba, un <i>backswing</i> corto. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita que los alumnos adapten las reglas después de iniciar el juego (si las reglas actuales no permiten que el juego sea satisfactorio). El maestro elige los grupos. Juegue tres partidos de ocho minutos y luego cambie los oponentes. Si los alumnos tienen dificultades para hacer las reglas, el maestro puede ayudarlos. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos intercambian golpes de manera satisfactoria. Los alumnos respetan las reglas y las comprenden.
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se sientan en el centro del área de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> El maestro facilita el análisis haciéndoles preguntas a los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles de las estrategias que aprendieron en el transcurso de la unidad se usaron hoy? ¿Dónde trataron de golpear la pelota los alumnos? ¿Qué consejos se le deben dar a alguien al intentar hacer un golpe de revés? (El maestro puede reemplazar el revés con otras habilidades enseñadas). ¿Por qué la volea es una táctica efectiva en el tenis? ¿Los alumnos creen que se sentirían cómodos jugando al tenis solos en sus vecindarios?

EVALUACIÓN

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Evaluación del golpe de revés	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se juntan en grupos de dos integrantes; cada alumno tiene una raqueta y una pelota y, entre los dos, tienen una cuerda para saltar que usarán para crear una línea en el suelo. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos practican el golpe de fondo de revés con un compañero durante un par de minutos. El alumno 1 lanza la pelota por encima de la red (la cuerda para saltar) hacia el lado del revés del alumno 2. El alumno 2 le devuelve la pelota al alumno 1. El alumno 1 le lanza la pelota al alumno 2 diez veces, y luego cambian los roles. Una vez que terminan, pelotean entre sí, practicando el golpe de derecha y de revés hasta que se hayan completado todas las evaluaciones. 	

Nivel	Forma y exactitud
3 (competente)	Utiliza, de manera constante, un agarre correcto y apunta con el lado dominante al objetivo, moviendo la raqueta de abajo hacia arriba. Golpea la pelota al menos cuatro o cinco veces por encima de la línea de manera que su compañero pueda atraparla con facilidad.
2 (capaz)	Por lo general, usa un agarre correcto y apunta con su lado dominante hacia el objetivo, moviendo la raqueta de abajo hacia arriba. Golpea la pelota al menos tres o cuatro veces por encima de la línea de manera que su compañero pueda atraparla con facilidad.
1 (necesita mejorar)	A veces usa un agarre correcto y apunta con su lado dominante al objetivo, moviendo la raqueta de abajo hacia arriba. Golpea la pelota menos de tres veces por encima de la línea de manera que su compañero pueda atraparla con facilidad.