

PLAN DE ESTUDIOS DE TENIS EN EDUCACIÓN FÍSICA



PLANES DE LECCIONES INTEGRALES,
COMPLETOS Y BASADOS EN ESTÁNDARES

7.º GRADO - 12.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 blue ink, appearing to read "James 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 resultados a nivel de grado para la educación física de la escuela media 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.

Los estándares nacionales y resultados a nivel de grado para la educación física de la escuela secundaria están diseñados para preparar al alumno para una actividad física para toda la vida y para fomentar la competencia en habilidades a través de un clima de instrucción centrado en el dominio de habilidades. El dominio de habilidades requiere suficiente tiempo de práctica para la adquisición de habilidades, ya que el nivel de la escuela secundaria duplica el tiempo dedicado a cada experiencia de aprendizaje, lo que les permite a los alumnos centrarse en la superación personal y restarle importancia a la competencia.

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. En el nivel secundario, es importante permitir más tiempo de práctica de habilidades para el dominio de habilidades y la superación personal.

Implemente variaciones durante la lección

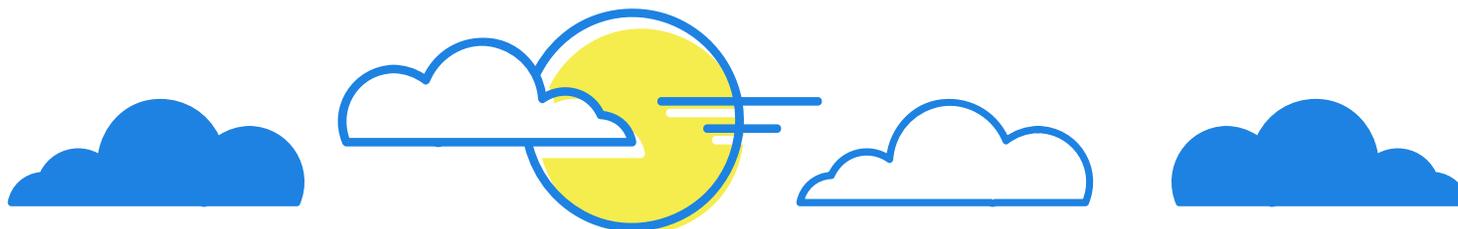
A lo largo de las lecciones de grados, se brindan sugerencias para modificar las actividades de las lecciones. Sin embargo, si le parece que una actividad no funciona, consúlteles a los alumnos qué modificaciones realizarían para que les resulte más o menos difícil.



Estrategias para la transición

Las transiciones graduales son esenciales para maximizar el tiempo de enseñanza. Se han identificado las siguientes estrategias para ayudar 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 permitirá 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. Otros desafíos pueden ser ponerse 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 métodos sugeridos para incluir diferencias en las actividades de la lección. 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

La verificación de la comprensión es fundamental para el aprendizaje de los alumnos y la adquisición de habilidades. 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.

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 7.º a 12.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 técnicamente correcto utilizando golpes de derecha y de revés.

El resultado a nivel de grado asociado con el golpe con un elemento de mango largo en el nivel de 7.º a 12.º grado es el siguiente: demuestra la madurez de los golpes de derecha y de revés con un elemento de mango largo en juegos con red. (S1.M14.7) El resultado a nivel de grado asociado con la competencia de usar el golpe de derecha o de revés para enviar la pelota al espacio abierto lejos de su oponente en el nivel de 7.º a 12.º grado es el siguiente: crea un espacio abierto en juegos con red o contra la pared con un elemento de mango largo variando la fuerza y la dirección, y haciendo que el oponente se desplace de lado a lado.

VISIÓN GENERAL



Preguntas esenciales

Las preguntas esenciales 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 presentarán 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 fue capaz de golpear un objetivo.

Datos interesantes

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 7.º a 12.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

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

- Golpes
 - o (S1.M13.7) Presenta un patrón maduro de golpe de arriba en un entorno dinámico para juegos de red y de pared.
 - o (S1.M13.8) Presenta un patrón maduro de golpe de arriba en un entorno dinámico para juegos de red y de pared.
- Golpe de derecha y de revés
 - o (S1.M14.7) Demuestra la madurez de los golpes de derecha y de revés con un elemento de mango largo en juegos con red.
 - o (S1.M14.8) Demuestra la madurez de los golpes de derecha y de revés con un elemento de mango corto o largo con potencia y precisión en juegos con red.
- Transferencia de peso
 - o (S1.M15.7) Transfiere el peso con la sincronización correcta utilizando un patrón de golpe de abajo hacia arriba con un elemento de mango corto en el lado del golpe de derecha.
 - o (S1.M15.8) Transfiere el peso con la sincronización correcta utilizando un patrón de golpe de abajo hacia arriba con un elemento de mango largo en el lado del golpe de revés.
- Volea
 - o (S1.M16.7) Volea de derecha y de revés con madurez y control usando un elemento de mango corto.
 - o (S1.M16.8) Volea de derecha y de revés con madurez y control usando un elemento de mango corto durante el juego modificado.
- Actividades para toda la vida
 - o (S1.H1.L1) Demuestra competencia y/o perfecciona las habilidades de movimiento específicas de las actividades para toda la vida (actividades al aire libre, actividades de rendimiento individual, actividades acuáticas, juegos con red/contra una pared o juegos de objetivo).
 - o (S1.H1.L2) Perfecciona las habilidades de movimiento específicas de las actividades para toda la vida (actividades al aire libre, actividades de rendimiento individual, actividades acuáticas, juegos con red y contra una pared o juegos de objetivo).

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

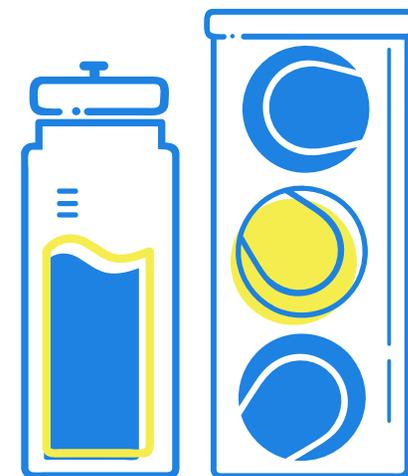


Estándar 2: el individuo con aptitudes físicas básicas aplica el conocimiento de conceptos, principios, estrategias y tácticas relacionados con el movimiento y el rendimiento.

- Creación de espacio a través de la variación
 - o (S2.M7.7) Crea un espacio abierto en juegos con red o contra la pared con un elemento de mango largo variando la fuerza y la dirección, y haciendo que el oponente se desplace de lado a lado.
 - o (S2.M7.8) Crea un espacio abierto en juegos con red o contra la pared con un elemento de mango largo o corto variando la fuerza o la dirección, o haciendo que el oponente se desplace de lado a lado y/o hacia adelante y hacia atrás.
- Uso de tácticas y golpes
 - o (S2.M8.7) Selecciona el golpe ofensivo en función de la ubicación del oponente (lanzar la pelota hacia donde no está el oponente).
 - o (S2.M8.8) Varía la colocación, la fuerza y el tiempo de devolución para evitar la anticipación del oponente.
- Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento
 - o (S2.H1.L1) Aplica de manera adecuada la terminología asociada con el ejercicio y la participación en ciertas actividades de rendimiento individual, danza, juegos con red y contra una pared, juegos de objetivo, actividades acuáticas y/o actividades al aire libre.
 - o (S2.H2.L1) Utiliza conceptos y principios de movimiento (fuerza, movimiento, rotación) para analizar y mejorar el desempeño propio y de otras personas en una habilidad seleccionada.

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.M5.7) Participa en diversos deportes individuales y para toda la vida, artes marciales o actividades acuáticas.
 - o (S3.M5.8) Participa en un deporte para toda la vida, danza, actividad acuática o al aire libre de elección propia fuera de la jornada escolar.
 - o (S3.H6.L1) Participa varias veces a la semana en una actividad para toda la vida, danza o actividad física de elección propia fuera de la jornada escolar.



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.

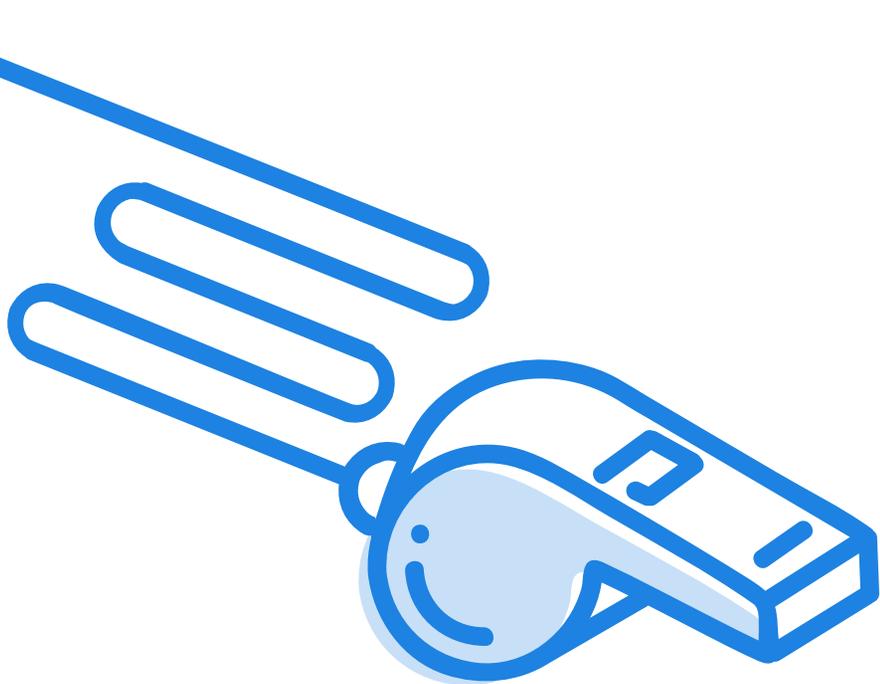
- Responsabilidad personal
 - o (S4.M1.7) Presenta una conducta social responsable y coopera con sus compañeros de clase, presenta una conducta inclusiva y apoya a sus compañeros.
 - o (S4.M1.8) Acepta la responsabilidad de mejorar sus propios niveles de actividad física y entrenamiento.
- Aceptación de comentarios
 - o (S4.M3.7) Proporciona comentarios de corrección a un compañero mediante pautas generadas por el maestro, utilizando el tono apropiado y otras habilidades de comunicación.
 - o (S4.M3.8) Brinda estímulos y comentarios a sus compañeros sin que el maestro lo solicite.
- Trabajo con otras personas
 - o (S4.M4.7) Demuestra habilidades de cooperación mediante el establecimiento de normas y pautas para resolver conflictos.
 - o (S4.M4.8) Responde adecuadamente ante la conducta ética y poco ética de los participantes durante la actividad física a través del uso de normas y pautas para resolver conflictos.
 - o (S4.M5.7) El problema se resuelve con un pequeño grupo de compañeros de clase durante actividades de aventura, actividades en grupos pequeños o juegos.
 - o (S4.M5.8) Cooperar con varios compañeros de clase en iniciativas de resolución de problemas, incluidas actividades de aventura, actividades en grupos grandes y juegos.
 - o (S4.H4.L1) Resuelve problemas y piensa críticamente en entornos de actividades físicas y/o danza, tanto en forma individual como grupal.
- Normas y protocolo
 - o (S4.M6.7) Demuestra conocimiento de las normas y el protocolo al actuar como árbitro autodesignado de juegos y actividades físicas modificadas o seguir parámetros para crear o modificar una danza.
 - o (S4.M6.8) Aplica las normas y el protocolo al actuar como árbitro para actividades físicas modificadas y juegos, y crear rutinas de danza dentro de un conjunto dado de parámetros.
 - o (S4.H2.L1) Cumple con el protocolo adecuado, el respeto por los demás y el trabajo en equipo al participar en actividades físicas y/o bailes sociales.
- Seguridad
 - o (S4.M7.7) Usa elementos de actividad física y ejercicio de manera independiente, adecuada y segura.
 - o (S4.M7.8) Usa elementos de actividad física y entrenamiento de manera independiente y adecuada, e identifica preocupaciones específicas de seguridad asociadas con la actividad.

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 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.
 - o 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">• Reaccionar rápidamente y adaptarse al juego de pies y los patrones de movimiento.• Moverse con rapidez en diferentes direcciones y detenerse manteniendo el equilibrio durante las actividades competitivas de peloteo.
MANIPULACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Golpes de fondo de derecha y de revés desde todas las áreas de la cancha.• Saque de arriba con una acción equilibrada, rítmica y continua.• Saque y devolución o secuencias de saques (p. ej., sacar, moverse hacia la red, practicar la volea).• Juego de pies para la volea en situaciones de competencia y colaboración.
CONCEPTOS DE MOVIMIENTO	<p>Exactitud</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo jugar consistentemente una cantidad de pelotas hacia un área con fines tácticos. <p>Espacio</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo hacer un peloteo y jugar en modo competitivo en diagonal, paralelo y hacia el centro de la cancha.• Cómo devolver una pelota, de manera ofensiva y defensiva.• Cuándo usar diferentes golpes para golpear al espacio a su favor. <p>Fuerza</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender las velocidades al devolver una pelota (dura o blanda) y sus consecuencias.• Cómo manipular la pelota y cuándo hacer determinados golpes.• Cuándo atacar y cuándo defender. <p>Movimiento</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo jugar en equipo (dobles).• Comprender cómo defender y atacar en equipo.• Comprender cómo moverse juntos como equipo.

RESUMEN DE HABILIDADES



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 límites dentro del área de actividad. Por lo general, el área de actividad debe ser del tamaño aproximado de una cancha de baloncesto. Por "línea de base" se entiende el límite posterior del área de actividad del alumno.

Elementos

Los alumnos usan diversas pelotas de diferentes tamaños; sin embargo, 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.

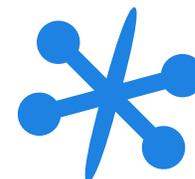
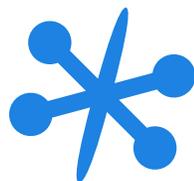
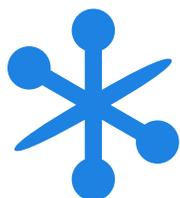
Juego final clave

El juego final clave es una actividad culminante que brinda una oportunidad para que los alumnos demuestren seguridad y competencia con respecto a las habilidades aprendidas a lo largo de esta etapa.

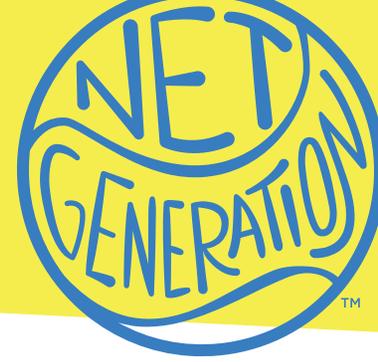
Al completar esta etapa, el juego final clave es río arriba y río abajo (dobles).

Los alumnos forman grupos de dos integrantes para los dobles y a cada equipo de dobles se le asigna una cancha. Se juegan puntos dobles hasta que la música se detiene o suena el silbato. Al final de cada ronda, el equipo de un lado se mueve en una dirección y el equipo del otro lado se mueve en la dirección opuesta.

Río arriba y río abajo (dobles) se enfoca en el trabajo en equipo/la comunicación, la colocación de la pelota, las estrategias y las tácticas para jugar dobles.



LECCIÓN 1



Nombre de la lección: Ponerme en marcha	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 1	Nivel de grado: 7.º - 12.º grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida) S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán poner la pelota en juego usando un saque de abajo.</p> <p>Los alumnos podrán lanzar un golpe de derecha hacia diferentes áreas de la cancha.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno (algunas actividades tienen un objetivo. Se puede usar una pelota extra como objetivo).	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Qué debe hacer para poner la pelota en juego de manera efectiva usando un saque de abajo?</p>	<p>Dato interesante:</p> <p>La tenista más rápida del mundo, Simona Halep, cronometró más de 14 millas por hora. ¡El tenista más rápido, Gael Monfils, llegó a más de 22 millas por hora!</p>	<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta.</p>	

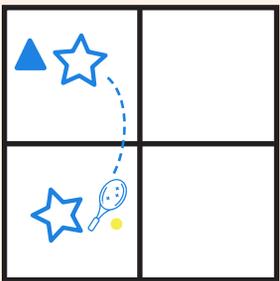
LECCIÓN I

Actividad Tiempo Organización Progresión de habilidades y actividades

Verificación de la comprensión y modificaciones

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Actividad instantánea Conocer mi raqueta	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se ubican en un espacio abierto, cada uno con una raqueta y una pelota de tenis. 	<p>El maestro da instrucciones para diversos ejercicios para que los alumnos se familiaricen con la raqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hagan equilibrio con la pelota en las cuerdas de 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, los alumnos pueden usar las manos a modo de ayuda. Hagan rebotar la pelota en el suelo. Hagan rebotar la pelota despacio sobre la raqueta. Dejen caer la pelota al suelo desde la raqueta, golpeen la pelota (con la vista en alto si la golpean hacia arriba y a la altura de la cintura si la golpean hacia abajo) y luego atrápenla con una mano. Después de algunos intentos, pídale a los alumnos que intenten hacerlo continuamente sin atrapar la pelota. Hagan rebotar la pelota en el suelo, luego giren la palma hacia arriba y golpeen la pelota hacia arriba, atrapen la pelota y repitan la práctica. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpes suaves, vista en alto, control.
Experiencia de aprendizaje 1 Atrapada de langosta	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes en el espacio abierto, se colocan de pie a una distancia de ocho a diez pies entre sí. Un compañero tendrá dos raquetas y el otro tendrá una pelota. 	<ul style="list-style-type: none"> El jugador con la pelota (lanzador) hace un lanzamiento desde abajo. El jugador con las raquetas (langosta) atrapa la pelota entre ambas raquetas después del rebote. Después de atrapar la pelota, la langosta gira su torso, deja caer la pelota de las raquetas, la hace rebotar y se la devuelve al lanzador, con un golpe de derecha. Recomiende a la langosta atrapar la pelota en frente al cuerpo y luego girar el torso, soltar la pelota y dar el golpe. Después de cinco intentos, cambie de roles. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Atrapar, girar el torso, soltar, golpear. <p>Modificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> El que golpea puede devolverle la pelota al compañero rodando en lugar de pegarle con poca potencia. Para hacerlo más difícil, puede girar antes de atrapar la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden atrapar la pelota con las raquetas de manera satisfactoria? ¿Los alumnos permanecen dentro de su espacio personal? ¿Los alumnos giran antes o después de atrapar la pelota?

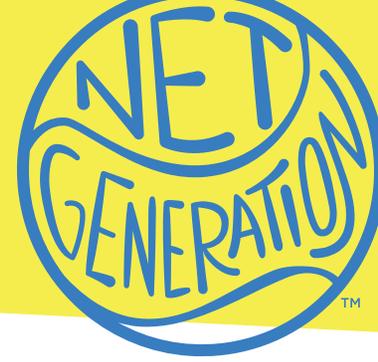
LECCIÓN I

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Pirámide de saque</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Ambos alumnos deben estar a una distancia de 10 a 12 pies de la red. Una pelota y dos raquetas por grupo de dos integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> El primer jugador comienza con un saque de abajo. El segundo jugador le devuelve la pelota al jugador que saca y este atrapa la pelota con la mano y la raqueta. Por cada saque y devolución exitosos, agregue una pelota a la pirámide colocada a un lado de la red/barrera o a una distancia segura detrás de uno de los alumnos. Cambie de roles después de 10 intentos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sacar, devolver, rebotar, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilice objetivos para el jugador que saca y el que devuelve. Use una pelota grande. Aumente/disminuya la distancia entre los alumnos. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos usan la fuerza apropiada cuando sacan? ¿En los saques, la pelota cae dentro del espacio de juego designado o cerca de los objetivos (si se usan)?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Conos de helado con un compañero (golpe de derecha)</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de dos integrantes con una raqueta, una pelota de tenis y un cono o cubo. Los alumnos deben encontrar espacios abiertos y pararse a una distancia de aproximadamente 10 pies entre sí. Un alumno debe ser el que golpea (con la raqueta) y su compañero debe ser el receptor (con la pelota y el cono o cubo). 	<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 movimiento de <i>swing</i> desde abajo hacia arriba (comience abajo y termine el golpe hacia arriba). <p>El maestro le indica al alumno que haga lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> El receptor hace un saque (con un lanzamiento desde abajo) con la pelota hacia el lado del golpe de derecha del que golpea, y se asegura de que la pelota caiga aproximadamente a un pie delante de su compañero (use un marcador de ubicación si es necesario para simplificar esto). El que golpea deja que la pelota rebote una vez y se la devuelve con el golpe de derecha por encima de la red al receptor, quien la atrapa en el cono o cubo después de un rebote. Los equipos tendrán 10 intentos para lanzar, rebotar, golpear y atrapar la pelota, luego deben intercambiar roles (el receptor se convierte en el que golpea y viceversa). 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar, controlar, lanzar, rebotar, golpear, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciben un punto por cada vez que golpean y atrapan la pelota de manera satisfactoria por encima de la red. Retire la raqueta y realice la secuencia de lanzar, rebotar y atrapar. <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? ¿El receptor atrapa la pelota de forma satisfactoria en el cono/cubo? ¿Los alumnos están usando el golpe de fondo apropiado? ¿Los alumnos ejecutan correctamente los componentes del golpe de derecha? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántas secuencias de lanzar, rebotar, golpear y atrapar puede completar cada alumno en 10 intentos?

LECCIÓN I

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 4 Saque HORSE	10 min.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos se agrupan de a dos con una raqueta y tres pelotas (una se usa como objetivo).• Los alumnos pueden elegir su espacio de juego y dónde colocar la pelota (objetivo) para desafiar a su compañero.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos sacarán la pelota de abajo con un lanzamiento, rebote, golpe.• Se usará una pelota como objetivo y el grupo de dos integrantes se turnará para golpear la otra pelota hacia el objetivo.• El jugador cuya pelota caiga más lejos recibirá una letra de la palabra HORSE.• El juego continúa hasta que se forme la palabra HORSE y se cambia de compañero.	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Apuntar, lanzar, rebotar, golpear, controlar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los alumnos pueden golpear la pelota después de uno, dos o tres rebotes.• Agregue un objetivo más grande.• Aumente/disminuya la distancia desde el objetivo. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Los golpes de los alumnos caen cerca del objetivo previsto?
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos se reúnen frente al maestro.	<ul style="list-style-type: none">• Analice con los alumnos el propósito de poner la pelota en juego con un saque de abajo.	<ul style="list-style-type: none">• ¿Alguna persona golpeó el objetivo en el aire?• ¿Qué tan cerca estuvo de golpear el objetivo?• ¿Cómo ajustó su golpe para acercar la pelota al objetivo?

LECCIÓN 2

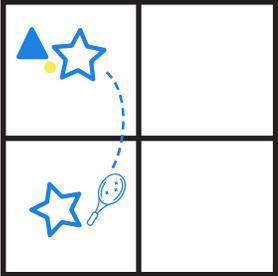


Nombre de la lección: Jugadores de la línea de base	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 2	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán demostrar la técnica adecuada de golpe de fondo mientras golpean la pelota hacia un objetivo deseado.</p> <p>Dato interesante:</p> <p>En el tenis para personas sin discapacidades, cada jugador puede dejar que la pelota rebote solo una vez de su lado, pero en el tenis en silla de ruedas, cada jugador puede dejar que la pelota rebote dos veces. Los jugadores que usan silla de ruedas y los que no la usan pueden jugar en la misma cancha al mismo tiempo.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>Describe cómo pudo golpear el objetivo mediante la técnica del golpe de derecha/de revés.</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 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Girar y atrapar</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en grupos de dos integrantes y tendrán una pelota por grupo. 	<p>Los alumnos se paran espalda con espalda y giran de manera sincronizada, y se pasan la pelota con ambas manos. El maestro les indica a los alumnos que cambien de dirección o rotación al tocar el silbato dar una indicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se debe girar la parte superior del cuerpo mientras se intenta mantener la parte inferior del cuerpo "quieta". La técnica adecuada proviene de la rotación de la parte superior del cuerpo. 	
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Introducción del golpe de revés</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se reúnen en el centro del área de actividad. 	<p>Presénteles el golpe de fondo de revés. El maestro demostrará cómo realizar el golpe de revés.</p> <p>Componentes de un golpe de revés con las dos manos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Para tomar la raqueta coloque la mano no dominante justo encima de la mano dominante con la "empuñadura martillo". La empuñadura martillo es cuando se agarra la raqueta de la misma manera en que se agarraría un martillo. 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. Termine posicionado hacia el objetivo (terminación del golpe), recupere la posición de espera. <p>El maestro les indica a los alumnos que hagan lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se agrupan de a dos, con una raqueta y una pelota de tenis por grupo. Cada grupo se mantiene a una distancia de 10 pies. El alumno 1 lanza la pelota desde abajo para que caiga un pie delante de su compañero en el lado del revés. El alumno que tiene la raqueta le pega de revés para devolvérsela a su compañero, quien atrapa la pelota después del rebote. Cambie de roles después de 10 intentos. <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"> De costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Posición de espera. Lanzar, rebotar, golpear, atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregue un marcador de ubicación como objetivo. Cambie de compañeros. Aumente/disminuya la distancia entre los alumnos. <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 están realizando los golpes de revés de forma satisfactoria?

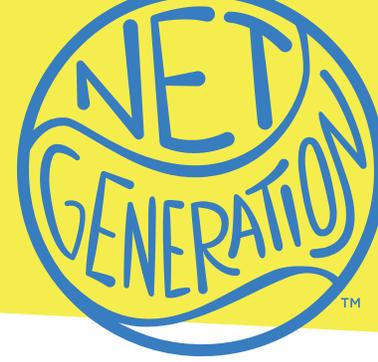
LECCIÓN 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Conos de helado con un compañero (golpe de revés)</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes, con una raqueta, una pelota de tenis y un cono o cubo por grupo. Los alumnos deben encontrar espacios abiertos por encima de la red/barrera y pararse a una distancia de aproximadamente 10 pies entre sí. Un alumno es el que golpea (con la raqueta) y su compañero es el receptor (con la pelota y el cono o cubo). 	<ul style="list-style-type: none"> 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 caiga aproximadamente a un pie delante de su compañero (use un marcador de ubicación si es necesario para simplificar esto). El que golpea deja que la pelota rebote una vez y se la devuelve por encima de la red con un revés al receptor, quien la atrapa en el cono o cubo después de un rebote. Los equipos tendrán 10 intentos para lanzar, rebotar, golpear y atrapar la pelota, y luego deben intercambiar roles (el receptor se convierte en el que golpea y viceversa). 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apuntar, controlar, lanzar, rebotar, golpear y atrapar. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciben un punto por cada vez que golpean y atrapan la pelota de manera satisfactoria por encima de la red. Retire la raqueta y realice la secuencia de lanzar, rebotar y atrapar. <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? ¿El receptor atrapa la pelota de forma satisfactoria en el cono/cubo? ¿Los alumnos están usando el golpe de fondo apropiado? Observe que los alumnos ejecuten los componentes del golpe de revés correctamente. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántas secuencias de lanzar, rebotar, golpear y atrapar puede completar cada alumno en 10 intentos?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>¿Cuál es su récord?</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<p>Desafío de peloteo por el número más alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio, y pelotean para obtener el número más alto de la clase. 	<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/disminuya 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. <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Puede pelotear de manera satisfactoria cinco veces seguidas? ¿10 veces? ¿Cuántas veces pueden pelotear entre sí?

LECCIÓN 2

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>¿Cuál es su récord (competencia)?</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotean por un tiempo determinado o hasta que un grupo alcance un número establecido. El maestro especifica si el peloteo se ejecuta solo con el golpe de derecha o de revés. Enfatice la importancia del <i>swing</i> de abajo hacia arriba y por qué es importante que la pelota no toque la red. 	<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/disminuya la distancia entre los alumnos y la red. Acorte el <i>backswing</i> si los alumnos tienen dificultad para controlar la pelota. Permita que los alumnos golpeen la pelota con cualquier combinación de golpe de derecha o de revés. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compruebe si hay un swing controlado. Verifique el <i>swing</i> de abajo hacia arriba. Confirme el uso de la fuerza apropiada.
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> El maestro selecciona un grupo de dos integrantes que estén peloteando de manera satisfactoria y reúne a la clase a su alrededor para que los observen. 	<ul style="list-style-type: none"> Analice los componentes de los golpes de derecha y de revés. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos utilizan la técnica adecuada? ¿El <i>swing</i> se hace de abajo hacia arriba? ¿El uso de la técnica de abajo hacia arriba supuso una diferencia para usted y sus golpes? ¿Qué está haciendo para lanzar un golpe de derecha o de revés satisfactorio a su compañero? (p. ej. rotación del torso, juego de pies). ¿En qué se diferencia el golpe de revés del golpe de derecha?

LECCIÓN 3



Nombre de la lección: Volea Matic	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 3	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento) Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6. L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán hacer una volea con una pelota hacia un objetivo previsto de manera controlada.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿De qué manera puede lanzar la pelota con una volea hacia un objetivo?</p>		<p>Dato interesante:</p> <p>Al igual que en un videojuego, las cuerdas de la raqueta actúan como un controlador. La dirección hacia la que orienta las cuerdas es hacia donde irá la pelota.</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 3

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Peloteo con manipulación 3-2-1</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos alumnos con la red de por medio, y se paran entre la línea de base y la red. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 se para con una raqueta entre la línea de base y la red y hace un peloteo para sí mismo (golpe hacia arriba y rebote) tres veces y luego le lanza la pelota al alumno 2 que está al otro lado de la red. Luego, el alumno 2 hace un peloteo para sí mismo tres veces antes de devolverle la pelota por encima de la red al alumno 1. Haga tres peloteos con manipulación, luego dos, y por último, uno. 	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Complete tres peloteos con manipulación, luego dos, luego uno, luego dos, luego tres de nuevo.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Progresión de la volea</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio, a una distancia aproximada de cuatro pies entre sí. Una raqueta y una pelota por grupo. 	<p>Una volea es un golpe que se bloquea en el aire antes de que la pelota rebote.</p> <p>Componentes de la volea:</p> <ol style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo. Raqueta a la altura de los hombros y al costado. Paso hacia la pelota. Bloqueo sin <i>swing</i> ni terminación del golpe. <p>El maestro les indica a los alumnos que hagan lo siguiente:</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>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídales a los alumnos que se acerquen entre sí. El lanzador se para en la línea de base y rebota y golpea la pelota hacia el que debe realizar la volea. No se usan raquetas y el que realiza la volea atrapa la pelota y la devuelve con un lanzamiento desde abajo. El que realiza la volea comienza entre la línea de base y la red, y se mueve hacia la red cuando el lanzador comienza el punto. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden completar la secuencia de manera satisfactoria? ¿Los alumnos están usando la fuerza apropiada al hacer una volea?

LECCIÓN 3

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Volea a volea</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio, a una distancia aproximada de cuatro pies entre sí. • Una raqueta por alumno y una pelota por grupo. 	<p>Golpe de derecha y de revés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un compañero lanza la pelota con un golpe de derecha o de revés (a elección del maestro) e intentan hacer voleas entre sí de ese lado. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pídeles a los alumnos que se acerquen entre sí. • El lanzador se para en la línea de base y rebota y golpea la pelota hacia el que debe realizar la volea. • No se usan raquetas y el que realiza la volea atrapa la pelota y la devuelve con un lanzamiento desde abajo. • El que realiza la volea comienza entre la línea de base y la red, y se mueve hacia la red cuando el lanzador comienza el punto. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Los alumnos pueden hacer voleas continuamente? • ¿Los alumnos pueden hacer voleas de ambos lados (golpes de derecha y de revés)? • ¿Los alumnos están usando la fuerza apropiada al hacer una volea?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Volea en colaboración</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un alumno comienza en la línea de base y el otro alumno comienza frente a él del otro lado de la red. • Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El jugador que está en la línea de base da un golpe de fondo de derecha con poca potencia hacia un compañero que está al otro lado de la red. • El jugador que está en la red le devuelve la pelota con una volea al compañero que está entre la línea de base y la red. • El jugador que está en la línea de base atrapa la pelota sobre las cuerdas con la mano y repite la secuencia de golpe de fondo, volea y captura. • Cambie de posición después de cinco golpes cada uno. • Los jugadores deben estar de costado al atrapar la pelota. • Si observa un <i>swing</i> en las voleas, asegúrese de corregirlo; ino se debe hacer <i>swing</i> en las voleas! 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. • Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permita que los jugadores que lo hagan bien dejen de atrapar la pelota e intenten mantener un peloteo continuo. • El alumno lanza la pelota hacia el jugador que está en la red para hacer una volea. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Los alumnos pueden completar la secuencia de golpe de fondo, volea y captura? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántas secuencias de golpes de fondo, volea y captura puede completar cada grupo en cinco minutos?

LECCIÓN 3

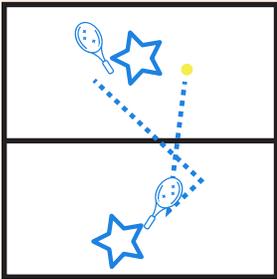
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>Lanzar y correr</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Un alumno comienza el punto con un saque de abajo y se acerca corriendo a la red. El alumno que recibe hace un golpe a su elección y se mueve hacia donde quiera, pero el jugador que saca debe lanzar el segundo golpe con una volea desde la red. Juegue a 10 puntos, cambie de jugador que saca después de dos puntos. Asegúrese de que los alumnos sean conscientes de su espacio personal. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos pueden especificar si el juego se realiza en paralelo, en diagonal o en toda la cancha, dependiendo del éxito y el tamaño de la clase. Aumente/disminuya la distancia entre los alumnos. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están usando la fuerza apropiada (bloqueos)? ¿Los alumnos están haciendo elecciones de golpes apropiadas en función de la situación del juego?
<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 de la volea. 	<ul style="list-style-type: none"> Al hacer la volea, ¿los alumnos obtuvieron una ventaja en el juego? ¿El alumno que recibió el saque tuvo éxito cuando el jugador que sacó llegó a la red? ¿Qué aumenta las probabilidades de éxito al hacer una volea? ¿Por qué las voleas son golpes importantes?

LECCIÓN 4



Nombre de la lección: Inscripciones de la línea de base	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 4	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán ejecutar un golpe de derecha y de revés en diferentes situaciones.</p> <p>Los alumnos podrán determinar situaciones ideales para usar golpes ofensivos.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo pudo determinar qué golpes usar en diferentes situaciones?</p>	<p>Dato interesante:</p> <p>Un "peloteo" se realiza cuando dos personas se lanzan la pelota entre sí después del rebote. El récord mundial de peloteo más largo ocurrió en Alemania y fue de 50 970 golpes seguidos.</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 4

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>¡Jugar a 5! (Lanzamiento)</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes, ubicados en lados opuestos de la red, parados en el área designada por los alumnos. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 comienza el punto con un saque (lanzamiento desde arriba) o un rebote y un golpe para el alumno 2. El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez antes de devolverla por encima de la red. El juego continúa hasta que los jugadores pelotean cinco veces seguidas. Observe cuántos peloteos continuos de cinco veces pueden lograr los jugadores en cinco minutos. 	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> El saque puede ser un lanzamiento desde abajo o un saque de abajo. Agrande los límites para aumentar el espacio.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>¿Cuál es su récord (elección del maestro)?</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<p>Peloteos con golpe de fondo</p> <ul style="list-style-type: none"> El maestro determina la cantidad de peloteos que deben completar los grupos de dos integrantes (solo golpe de derecha o de revés). Los peloteos continúan durante un período establecido y se presentan en tres variaciones: solo golpe de derecha, solo golpe de revés, alternando golpes de derecha y revés. Resalte la diferencia en el vuelo de la pelota dependiendo del lugar desde el cual un jugador lanza un golpe. "Profundo" significa que la pelota debe ir alto, "corto" significa que la pelota puede golpearse desde más abajo. 	<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"> El jugador golpea la pelota y el lanzador la captura. El lanzador debe moverse para ubicarse en el lugar de la cancha en el que desea que el jugador golpee la pelota. Use marcadores de ubicación para ayudar a propiciar la colocación de la pelota. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos intercambian los golpes previstos de manera satisfactoria? ¿Son consistentes los golpes de fondo en cada lado? ¿Los alumnos están usando la fuerza apropiada?

LECCIÓN 4

Actividad

Tiempo

Organización

Progresión de habilidades y actividades

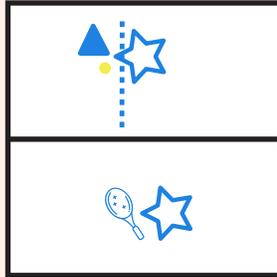
Verificación de la comprensión y modificaciones

Experiencia de aprendizaje 2

Cono de helado con un compañero (golpe alternado)

15 min.

- Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes, con una raqueta, una pelota y un cono o cubo por grupo.
- Los alumnos deben encontrar espacios abiertos y pararse a una distancia de aproximadamente 10 pies entre sí.
- Un alumno debe ser el que golpea (con la raqueta) y su compañero debe ser el receptor (con la pelota y el cono o cubo).



- El receptor hace un saque (con un lanzamiento desde abajo) con la pelota hacia el que golpea, y se asegura de que la pelota caiga aproximadamente a un pie delante de su compañero (use un marcador de ubicación si es necesario para simplificar esto).
- El que golpea deja que la pelota rebote una vez y se la devuelve por encima de la red al receptor, quien la atrapa en el cono o cubo después de un rebote.
- El receptor alterna un lanzamiento de derecha y el siguiente, de revés.
- Los equipos tendrán 10 intentos para lanzar, rebotar, golpear y atrapar la pelota, luego deben intercambiar roles (el receptor se convierte en el que golpea y viceversa) y repetir la práctica.

Indicaciones:

- Apuntar, controlar, lanzar, rebotar, golpear, atrapar.

Modificaciones:

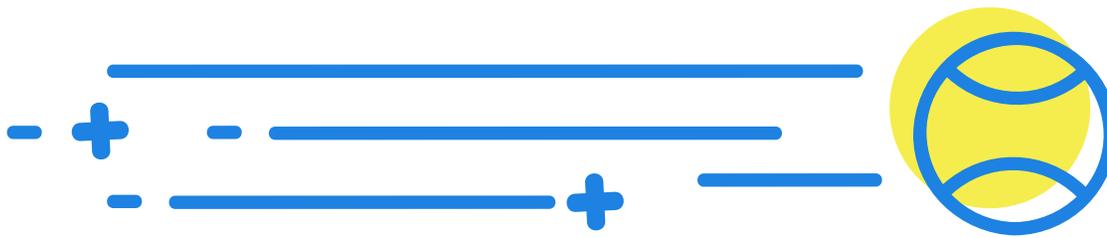
- Reciben un punto por cada vez que golpean y atrapan la pelota de manera satisfactoria por encima de la red.
- Retire la raqueta y realice la secuencia de lanzar, rebotar y atrapar.

Verificación de la comprensión:

- ¿El receptor está lanzándole la pelota al que golpea de forma satisfactoria?
- ¿El que golpea está devolviéndole la pelota al receptor de forma satisfactoria?
- ¿El receptor atrapa la pelota de forma satisfactoria en el cono/cubo?
- ¿Los alumnos están usando los golpes de fondo apropiados?
- ¿Cómo están ejecutando los alumnos los componentes del golpe de revés/de derecha?

Evaluación rápida:

- ¿Cuántas secuencias de lanzar, rebotar, golpear y atrapar puede completar cada alumno en 10 intentos?



LECCIÓN 4

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 3 4, 2, 1	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes, ubicados en lados opuestos de la red, parados en el área designada por los alumnos. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Un lado hace un saque de abajo para poner la pelota en juego y el punto comienza. Los jugadores reciben un punto cada vez que su oponente comete un error (la pelota golpea en la red, o hacen un tiro largo o ancho). Los jugadores reciben dos puntos por golpear la pelota que haya rebotado en su lado, que caiga en la cancha del oponente y que no sea tocada. Los jugadores reciben cuatro puntos por golpear la pelota en el aire que caiga en la cancha del oponente y que no sea tocada. Juegue a siete puntos. Cambie de jugador que saca después de dos puntos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comience el punto de pie detrás de la línea de base. Otorgue puntos adicionales o cambie la estructura de puntos (p. ej., cinco puntos para una volea de revés en la que la pelota caiga en la cancha del oponente y no sea tocada). Juegue partidos individuales o dobles. Asegúrese de que las pelotas que se golpean en el aire se golpeen con la fuerza adecuada. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden anotar siete puntos en un tiempo razonable? ¿Los alumnos pueden ejecutar diferentes tipos de golpes en una situación de juego?
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Reúna a los alumnos alrededor del grupo que lo está haciendo bien. 	<p>Analice los diferentes tipos de golpes y por qué es importante usarlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la mejor manera de ganar puntos? ¿Este juego lo recompensa por ser ofensivo o defensivo? ¿Qué hará para mejorar la próxima vez? ¿Qué tipos de situaciones diferentes encontró al usar diferentes tipos de golpes de derecha y de revés?

LECCIÓN 5



Nombre de la lección: Ponerse en movimiento	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 5	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán comenzar de manera efectiva los puntos con un saque de arriba y hacer un golpe de aproximación que les permita moverse desde la línea de base hasta la red.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Puede hacer un saque de arriba y un golpe de aproximación?</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 5

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Práctica de peloteo</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se agrupan de a dos, cada uno con una pelota y una raqueta. Coloque raquetas y pelotas de tenis de modo tal que los alumnos pueden agarrarlas fácilmente. 	<ul style="list-style-type: none"> A medida que los alumnos ingresen al área de actividad, pídeles que tomen una raqueta y una pelota y que busquen un compañero. Los grupos de dos alumnos deberán buscar un espacio en el área de actividad. Los alumnos comenzarán a pelotear entre sí, permitiendo que la pelota rebote antes de devolverla a su compañero. Después de uno o dos minutos, pídeles a los alumnos que busquen un nuevo compañero. 	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permitir rebotes múltiples. Forme grupos de dos alumnos con habilidades similares. Los alumnos pueden definir una red (línea en el suelo). Lleve un registro de los peloteos continuos más largos.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Pulgada hacia atrás</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base, con una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Dado que el saque es similar a un movimiento de lanzamiento desde arriba, pídeles a los jugadores que lancen una pelota por encima de la red, con un arco, a sus compañeros, quienes la atrapan después de un rebote y la devuelven. Ambos jugadores deben comenzar entre la línea de base y la red, y regresar a la línea de base después de una serie de lanzamientos y capturas satisfactorios. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> De costado hacia el objetivo, apuntar, dar un paso, lanzar con arco. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Para reforzar un movimiento de lanzamiento desde arriba correcto, se pueden usar balones de gomaespuma durante esta actividad. Aumente/disminuya la distancia entre los alumnos. Por razones de seguridad, pídeles a los alumnos que retrocedan al mismo tiempo. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿La pelota cae bien al otro lado de la red? ¿La pelota se lanza con un arco?

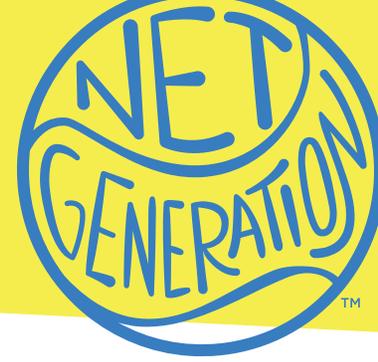
LECCIÓN 5

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Saque</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<p>Componentes de un saque de arriba:</p> <ul style="list-style-type: none"> De pie al lado de la línea de base. Pelota en la mano no dominante. La raqueta comienza en el hombro dominante. Haga un lanzamiento, impacte la pelota en el punto más alto. Termine el golpe frente al cuerpo. <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pídales a los jugadores que se paren a una distancia de 10 pies entre sí. Lance la pelota hacia arriba y bloquéela en el punto más alto. Su compañero atrapa la pelota después de un rebote y repite la misma actividad. Después de varios intentos, el maestro le indicará al alumno que agregue la terminación del golpe. Luego, después de cada vez que los integrantes del grupo saquen y atrapen la pelota de manera satisfactoria, ambos jugadores retroceden un paso y repiten la actividad. <p><i>Nota: El maestro debe indicar a los alumnos que se mantengan en su lugar y que luego regresen al mismo tiempo después de un periodo de tiempo específico determinado por el maestro.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raqueta en el hombro dominante, lanzamiento, captura, golpe con un arco, terminación del golpe. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un alumno saca y el otro atrapa (y devuelve la pelota con un lanzamiento desde arriba). Si los alumnos tienen dificultades, indíqueles que no retrocedan un paso. Los alumnos pueden sacar en línea recta si no hay suficiente espacio. Por razones de seguridad, pídale a los alumnos que retrocedan al mismo tiempo. Use marcadores de ubicación como objetivo. Pídales a los alumnos que practiquen el lanzamiento y proporcione un marcador de ubicación para el lanzamiento (cuatro pies delante de ellos). <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos usan la fuerza apropiada cuando sacan? ¿Los alumnos están golpeando la pelota lanzada para el saque de manera satisfactoria? ¿Los alumnos están sacando con un arco?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Aproximación</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<p>Revisión del golpe de aproximación:</p> <p>El que golpea se coloca entre la red y la línea de base, deja que la pelota rebote y la golpea por encima de la red. Use marcadores de ubicación como objetivos en el área de saque. El que golpea sigue la pelota hacia la red y hace un salto de lectura.</p> <p>Revisión del salto de lectura:</p> <p>Pequeños pasos hacia la red mientras se gira ligeramente el torso hacia el objetivo antes de tocar la pelota.</p> <p>El maestro les brindará las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un jugador hace un saque de arriba corto hacia el otro lado, el jugador que recibe se mueve hacia adelante, da un golpe corto a la pelota y continúa hacia la red, e intenta bloquear la pelota en el aire sin <i>backswing</i> (volea). Si realiza la volea de manera satisfactoria, el grupo recibe 1 punto. Cambie de roles cada cinco intentos. El primer grupo en obtener 10 puntos gana. <p><i>* Aspecto de control de estrés de "Aproximación". Si se pierde el golpe de aproximación, los alumnos no tendrán la oportunidad de hacer una volea.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raqueta en el hombro, lanzamiento, captura, golpe con un arco, terminación del golpe. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use el lanzamiento desde arriba. Use el saque de abajo. Use marcadores de ubicación como objetivos en el área de saque. El receptor atrapa la pelota, la hace rebotar, le pega con poca potencia y la devuelve. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden dar un golpe de aproximación que les permita llegar a la red? Una vez en la red, ¿los alumnos pueden ejecutar una volea?

LECCIÓN 5

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>Manipulación y devolución</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos forman grupos de dos integrantes con la red de por medio en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El jugador que saca hace un saque de arriba y el receptor debe manipular la pelota dejando que rebote. Luego debe golpearla con la raqueta, dejándola rebotar una vez más antes de lanzarla hacia el otro lado. Ambos alumnos deben seguir este patrón de rebote, golpe, rebote, devolución. Juegue a 10 puntos. Cambie de jugador que saca después de dos puntos. <p><i>Transición: Pídale a los alumnos que se reúnan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rebotar, golpear, rebotar, devolver. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita que los jugadores hagan rebotar la pelota y la atrapen con la raqueta antes de devolverla. Permita que los jugadores manipulen la pelota después del rebote, pero deben dejarla rebotar en el suelo antes de devolverla. Los jugadores manipulan la pelota después del rebote, pero deben enviarla de regreso antes de que rebote en su lado nuevamente. Use una línea o cinta de red. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos tienen el control de sus golpes antes de devolver la pelota a su compañero? ¿Los alumnos pelotean de manera satisfactoria?
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reúna a los alumnos alrededor del grupo que lo está haciendo bien. 	<p>Analice el saque de arriba y el golpe de aproximación.</p> <p><i>Transición: Pídale a los alumnos que guarden la raqueta y la pelota antes de salir de la clase.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué notó sobre el posicionamiento de sus compañeros y cómo respondió con su elección de golpes? ¿Cuál es el componente más importante del saque de arriba? ¿Tiene algún consejo para alguna persona? ¿Qué diferencia hay entre el saque de arriba y el saque de abajo cuando se intenta colocar la pelota en un espacio objetivo?

LECCIÓN 6



Nombre de la lección: Trabajo en equipo, trabajo soñado	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 6	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán comunicarse y demostrar el trabajo en equipo durante el juego de dobles.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿De qué manera pudo demostrar el trabajo en equipo con un compañero de dobles? ¿De qué manera usó la colocación de la pelota y el control del golpe a su favor?</p>	<p>Dato interesante:</p> <p>Los cuatro torneos de tenis más importantes del mundo se llaman "Grand Slams". Los países en los que se juegan son Australia, Francia, Inglaterra y Estados Unidos.</p>		
		<p>Consideraciones de seguridad:</p> <p>Se les debe recordar a los alumnos cómo moverse en el espacio personal con una raqueta. Asegúrese de que haya un espacio adecuado entre los alumnos cuando usen las raquetas.</p>	

LECCIÓN 6

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Cuatro cuadrantes</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes y posicionarse de manera que quede un equipo a cada lado de la red. Cada pareja de dobles se debe colocar en el espacio límite o en un espacio designado por ambos equipos. Una pelota por grupo de cuatro alumnos. 	<p>Los equipos deben turnarse para comenzar el punto (sacar). Los jugadores que sacan tienen permitidos dos saques.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 realiza un saque (lanzamiento desde arriba) cruzado (en diagonal) y la pelota cae por encima de la red dentro del área límite del alumno 4. El alumno 4 debe dejar que la pelota rebote una vez antes de atraparla. El alumno 4 luego devuelve la pelota (lanzamiento desde abajo) por encima de la red al espacio de los alumnos 1 y 2. Continúe el peloteo con lanzamientos desde abajo por encima de la red, y asegúrese de que la pelota rebote en el área límite. Gana el primero que llegue a 10 puntos. <p><i>Transición: Los alumnos en grupos de dos integrantes seleccionan otro grupo de dos integrantes para unirse. Cada grupo de cuatro alumnos estará en una cancha, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita solo un saque (lanzamiento desde arriba). Permita dos rebotes.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Volea a volea (dobles)</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de dos integrantes y se paran al lado de su compañero entre la línea de base y la red, al otro lado de la red con respecto a otro grupo de compañeros. Los alumnos tienen una pelota por grupo y una raqueta por jugador. 	<p>Revise la volea (consulte la lección 3, página 19).</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos en grupos de dos integrantes harán voleas con otro grupo de dos integrantes durante un cierto tiempo (el maestro establecerá el límite de tiempo). La pelota se pone en juego y los cuatro jugadores ven cuántos peloteos de volea satisfactorios pueden completar de manera consecutiva. Explique que es necesario que los compañeros se comuniquen entre sí, p. ej.; "mía", "cambio" y "fuera". 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los jugadores pueden colocar la mano más arriba de la raqueta para ayudar a controlar las voleas. El alumno que está de un lado de la red puede lanzar la pelota. Pelotee con dos alumnos en lugar de cuatro. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están bloqueando la pelota en el aire, antes de que toque el suelo, de manera satisfactoria? ¿Los alumnos están usando la fuerza apropiada? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántas veces los alumnos pueden hacer cuatro voleas seguidas en cinco minutos?

LECCIÓN 6

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Peloteo en equipo (dobles)</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de dos integrantes, un equipo parado en la línea de base y el otro en la red. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo de cuatro alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos ponen la pelota en juego en la red y los cuatro jugadores observan cuántos golpes seguidos pueden mantener en juego. Las personas cambian de lado de la cancha y los equipos cambian de posición después del tiempo establecido (el maestro determina el tiempo). El equipo que está en la red debe hacer tantas voleas como sea posible, y el equipo que está en la línea de base debe realizar todos los golpes después de un rebote. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba y apuntando al objetivo. Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los jugadores pueden colocar la mano más arriba de la raqueta para ayudar a controlar las voleas. El compañero puede lanzar la pelota al que realiza la volea. El equipo que está en la línea de base puede golpear la pelota después de múltiples rebotes. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos intercambian golpes de manera satisfactoria por encima de la red?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>¡Bingo!</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Ambos equipos comienzan con sus jugadores en la línea de base. Los alumnos están en grupos de dos integrantes y ambos equipos están parados en la línea de base. Cada alumno tiene una raqueta y hay dos pelotas por grupo de cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Los cuatro alumnos están parados en diagonal (cruzados) entre sí con la red de por medio haciendo golpes hacia sus oponentes durante la primera mitad de este juego. Se les pide a los alumnos que pongan la pelota en juego y peloteen en diagonal con su oponente. Tan pronto como termina un peloteo, los jugadores gritan "¡Bingo!", lo que significa que la pelota que todavía está en juego pasa a estar en juego para los cuatro alumnos, el juego se convierte en dobles y se juega en toda la cancha. Juegue a 10 puntos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba y apuntando al objetivo. Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. Golpe cruzado (en diagonal). <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos hacen un golpe directamente hacia su compañero que está frente a ellos (en lugar de hacer un golpe en diagonal). Un grupo hace un golpe en diagonal, mientras que el otro espera hasta que termine el peloteo para poner su pelota en juego para el juego de dobles. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden hacer un peloteo con golpes en diagonal? ¿Los alumnos pueden jugar el punto de "Bingo" del juego? ¿Los alumnos pueden acumular puntos en un tiempo razonable?

LECCIÓN 6

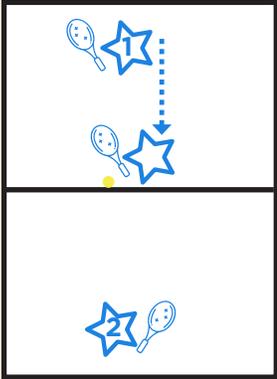
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 4</p> <p>Campeón de la cancha (dobles)</p>	<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de dos integrantes con cuatro raquetas y una pelota por cancha. El equipo de Campeones comienza en una línea de base y los Contrincantes en la otra. Debe haber un equipo de Campeones y hasta tres equipos de Contrincantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Los Contrincantes hacen un saque de abajo hacia los Campeones para comenzar el punto. Juegue el punto. Si los Campeones ganan, los Contrincantes van al final de la línea. Si los Contrincantes ganan el primer punto, juegan un segundo punto. Si los Contrincantes ganan el segundo punto, toman el lugar de los Campeones. Si los Contrincantes pierden el segundo punto, van al final de la línea. <p><i>Nota: Los Contrincantes que estén esperando deberán prestar mucha atención al juego y deben estar listos para unirse rápidamente al juego.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegue un número determinado de puntos de Campeones. Los puntos ganados en la red se cuentan como dos. Observe si un equipo es Campeón durante mucho tiempo e intente igualar los niveles. Permita el saque o lanzamiento desde arriba. Si el Contrincante gana, toma el lugar de los Campeones. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Todos los alumnos tienen la oportunidad de ser Campeones? ¿Los alumnos están haciendo golpes al espacio abierto para terminar los puntos? ¿Los alumnos están usando varios golpes, como voleas y golpes de fondo para devolver la pelota?
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reúna a los alumnos alrededor de la cancha que esté jugando de manera satisfactoria. 	<p>Analice las tácticas para jugar dobles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál fue su posición más exitosa en la cancha para ganar puntos? ¿Qué papel tuvo la colocación de la primera pelota en su obtención de puntos? ¿Qué tácticas usó para ganar el punto? ¿Por qué es importante comunicarse con su compañero de equipo?

LECCIÓN 7



Nombre de la lección: Mentalidad de individuales	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 7	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán comprender e implementar opciones estratégicas que los ayuden a ganar al jugar individuales en diversas situaciones de juego.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Qué tácticas puede emplear para mejorar sus posibilidades ganar en los juegos individuales?</p>	<p>Dato interesante:</p> <p>Los campeones tanto masculinos como femeninos del Abierto de los Estados Unidos, el torneo de tenis más importante del mundo, ganan más de USD 3 000 000. ¿Qué haría con USD 3 000 000?</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 7

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Juego en miniatura (individuales)</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes y ubicarse en lados opuestos de la red. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 (jugador que saca) comienza el punto con un rebote y un golpe entre la línea de base y la red por encima de la red hacia el alumno 2 (jugador que devuelve). El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez antes de devolverla por encima de la red. El peloteo continúa hasta que se comete un error. Aliente a los alumnos a usar todo el espacio disponible para que intenten practicar la dejada (golpe corto que apenas sobrepasa la red). 	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comience el punto con un lanzamiento desde arriba. Reduzca el espacio límite en uno de los lados o en ambos. Agregue marcadores de ubicación cerca de la red que, si los golpea, recibe dos puntos. No se permite realizar la dejada durante los primeros cinco intercambios de golpes.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Volea de aproximación</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes y ubicarse en lados opuestos de la red. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 desde la línea de base debe hacer rebotar la pelota y golpearla (sacar) por encima de la red hacia el alumno 2. Una vez que el alumno 1 golpea la pelota, deben correr (aproximarse) a la red y hacer un salto de lectura una vez que llegan a la red. El alumno 2 (receptor) debe devolver la pelota por encima de la red al alumno 1 y jugar el punto. Al final del punto, pídeles a los alumnos que cambien de roles. Los alumnos que juegan en la red tienen como objetivo devolver la pelota en el aire (volea) en todo momento. Los alumnos que están en la red pueden comenzar a experimentar con los golpes de la pelota, cortos o profundos. Gana el primero que llegue a 10 puntos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpes de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba y apuntando al objetivo. Voleas: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se puede usar un lanzamiento desde arriba (saque) para comenzar el punto. Ambos alumnos deben comenzar desde la línea de base y pueden elegir cuándo quieren llegar a la red. Cambie de compañeros para ajustar los niveles de destreza. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos se aproximan a la red en el momento apropiado después de que la pelota se pone en juego? ¿Los receptores devuelven la pelota a su compañero de manera satisfactoria? ¿Los jugadores se mueven o se quedan quietos? <p>Evaluación rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántas veces pueden los alumnos completar el patrón de juego antes de que termine el punto (saque, aproximación, devolución y volea) de los 10 puntos?

LECCIÓN 7

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2</p> <p>Campeón de la cancha (individuales)</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de cuatro o más integrantes con dos raquetas y una pelota por cancha. El Campeón comienza en la línea de base y los Contrincantes en la otra. 	<ul style="list-style-type: none"> El Contrincante hace un saque de abajo hacia el Campeón para comenzar el punto. Juegue el punto. Si el Campeón gana, el Contrincante va al final de la línea. Si el Contrincante gana el primer punto, juegan un segundo punto. Si el Contrincante gana el segundo punto, toma el lugar de los Campeones. Si el Contrincante pierde el segundo punto, va al final de la línea. <p><i>Nota: Los Contrincantes que estén esperando deberán prestar mucha atención al juego y deben estar listos para unirse rápidamente al juego.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpes de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Voleas: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegue un número determinado de puntos de Campeones. Los puntos ganados en la red se cuentan como dos. Observe si un alumno es Campeón durante mucho tiempo e intente igualar los niveles. Permita el saque o lanzamiento desde arriba. Si el Contrincante gana el primer punto, toma el lugar del Campeón. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Todos los alumnos tienen la oportunidad de ser Campeones? ¿Los alumnos están haciendo golpes al espacio abierto para terminar los puntos? ¿Los alumnos están usando varios golpes, como voleas y golpes de fondo para devolver la pelota?
<p>Experiencia de aprendizaje 3</p> <p>Individuales en equipo</p>	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los compañeros de equipo de individuales (3-5 por equipo) comienzan en la línea de base frente a otro equipo de individuales. Para jugar los puntos, un jugador juega contra otro a la vez. Una raqueta y una pelota por equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno hace un saque de abajo hacia el otro lado para comenzar el punto. Juegue el punto. El jugador que gana se queda para jugar un punto extra, el jugador que pierde debe rotar y salir e ingresa el próximo compañero de equipo (se pasa la raqueta al compañero de equipo). El jugador que gana solo juega un punto más antes de intercambiarse con sus compañeros de equipo. Juegue a 10 puntos. Cambie el lado de saque cada dos puntos (de derecha a izquierda del mismo lado de la red). 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saque de abajo: De costado al objetivo, apuntar, soltar y golpear la pelota antes de que rebote. Golpes de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Voleas: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los puntos ganados en la red se cuentan como dos. Los jugadores rotan después de cada golpe (estilo pimpón). <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos están ganando puntos, pero también hacen peloteos satisfactorios y golpes de calidad?
<p>Cierre</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Reúna a los alumnos alrededor de la cancha que esté jugando de manera satisfactoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Analice las tácticas para jugar individuales. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Un oponente golpea más efectivamente cuando debe desplazarse o quedarse quieto? ¿Qué tipo de tácticas usan los jugadores exitosos? ¿Qué tipo de tácticas fallidas se han utilizado? ¿Qué golpes va a intentar la próxima vez que juegue?

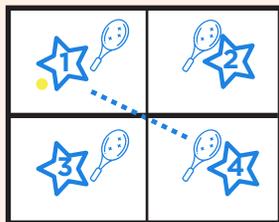
LECCIÓN 8



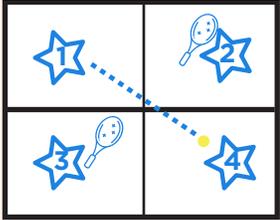
Nombre de la lección: Doble problema	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 8	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán comprender e implementar opciones estratégicas que los ayuden a ganar al jugar dobles en diversas situaciones de juego.</p> <p>Dato interesante:</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>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Qué tácticas diferentes puede emplear para mejorar sus posibilidades ganar en los dobles?</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>¡Jugar a 5! (Lanzamiento)</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes, ubicados en lados opuestos de la red, parados en el área que designen. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno 1 comienza el punto con un saque (lanzamiento desde arriba) o un rebote y un golpe para el alumno 2. El alumno 2 permite que la pelota rebote una vez antes de devolverla por encima de la red. El juego continúa hasta que los jugadores pelotean cinco veces seguidas. Observe cuántos peloteos continuos de cinco veces pueden lograr los jugadores en cinco minutos. 	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> El saque puede ser un lanzamiento desde abajo o un saque de abajo. Aumente el espacio, de manera que el espacio límite sea mayor. Solo se permite un saque. Pierde un punto si pierde el peloteo.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Juego en miniatura (dobles)</p>	<p>7 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben elegir un compañero para jugar como su compañero de dobles. Cada pareja de dobles se coloca entre la línea de base y la red o en un espacio designado por ambos equipos. Cada alumno debe tener una raqueta y debe haber una pelota por grupo de cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Los equipos se turnan para comenzar el punto (sacar). Los jugadores que sacan tienen permitidos dos saques. El alumno 1 hace un saque de arriba en diagonal y la pelota cae por encima de la red dentro del espacio límite del alumno 4. El alumno 4 devuelve la pelota, después de que rebota, al espacio de juego del alumno 1 o 2. El peloteo continúa hasta que se comete un error. Aliente a los alumnos a decir "mía" o "tuya" cuando se muevan hacia la pelota para devolverla. Los equipos juegan a que gana el primero que llegue a 10 puntos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saque de arriba: Raqueta en el hombro, lanzamiento, captura, golpe con un arco, terminación del golpe. Golpes de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Voleas: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Permita que solo un equipo saque durante todo el juego. Permita solo un saque. Los puntos ganados en la red se cuentan como dos. Permita que los alumnos atrapen la pelota, la hagan rebotar y la golpeen por encima de la red o permita múltiples rebotes. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los compañeros se comunican entre sí durante el juego? ¿Los peloteos duran más de un golpe?



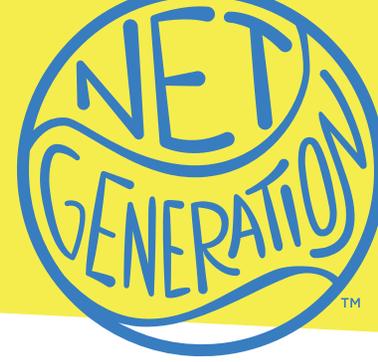
LECCIÓN 8

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Experiencia de aprendizaje 2 Interceptor</p>	<p>9 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dos grupos de dos alumnos; un grupo a cada lado de la red. Un alumno de cada grupo tiene una raqueta y hay una pelota por grupo de 4 alumnos. Cada pareja de dobles se debe colocar entre la línea de base y la red o en un espacio designado por ambos equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos 2 y 3 deben jugar con raquetas. Los alumnos 1 y 4 deben jugar sin raquetas. El alumno 1 debe comenzar el partido con un saque en diagonal (lanzamiento desde arriba) desde la línea de base en diagonal con el objetivo de que la pelota caiga en el espacio límite del alumno 4. El alumno 4 debe permitir que la pelota rebote una vez y luego devolverla (lanzamiento desde abajo) al otro lado de la red hacia el jugador que está sin raqueta; luego se juega el punto. Se alienta a los alumnos 2 y 3 a moverse (cambiar de lugar) y tratar de interceptar los peloteos con una volea. El alumno 1 debe sacar hacia el lado del golpe de derecha cinco veces y luego hacia el lado del golpe de revés cinco veces (el alumno 4 siempre será el que devuelve). Después de 10 saques, se intercambian los roles con su compañero, de manera que el alumno 2 ahora saque hacia el alumno 3. Después del siguiente set de 10, los alumnos 3 y 4 se convierten en los jugadores que sacan. <p><i>Transición:</i> Los alumnos en grupos de dos integrantes seleccionan otro grupo de dos integrantes para unirse. Cada grupo de cuatro alumnos estará en una cancha, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo.</p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo, golpe cruzado (en diagonal). Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> El jugador que saca tiene que llegar a la red después de sacar. Los jugadores que están en la red no pueden golpear la pelota en el aire hasta que se hayan realizado cinco intercambios de golpes. El jugador que saca puede hacer un saque de arriba (raqueta). Modifique el tamaño de la cancha para que sea más angosta, lo que dará a los jugadores que están en la red más oportunidades de moverse por la cancha para hacer voleas. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos cumplen su papel en el juego de manera satisfactoria? ¿Los alumnos que tienen raqueta están interceptando el peloteo de manera satisfactoria con una volea?
<p>Experiencia de aprendizaje 3 Campeón de la cancha (dobles)</p>	<p>9 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos están en grupos de dos integrantes, cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por cancha. El equipo de Campeones comienza en una línea de base y los Contrincantes en la otra. Debe haber un equipo de Campeones y hasta tres equipos de Contrincantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Los Contrincantes hacen un saque de abajo hacia los Campeones para comenzar el punto. Juegue el punto. Si los Campeones ganan, los Contrincantes van al final de la línea. Si los Contrincantes ganan, juegan otro punto. Si los Contrincantes ganan el segundo punto, toman el lugar de los Campeones. Si los Contrincantes pierden el segundo punto, van al final de la línea. <p><i>Nota:</i> Los Contrincantes que estén esperando deberán prestar mucha atención al juego y deben estar listos para unirse rápidamente al juego.</p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saque de abajo: De costado al objetivo, apuntar, soltar y golpear la pelota antes de que rebote. Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegue un número determinado de puntos de Campeones. Los puntos ganados en la red se cuentan como dos. Observe si un equipo es Campeón durante mucho tiempo e intente igualar los niveles. Permita el saque o lanzamiento desde arriba. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Todos los alumnos tienen la oportunidad de ser Campeones? ¿Los alumnos están haciendo golpes al espacio abierto para terminar los puntos? ¿Los alumnos están usando varios golpes, como voleas y golpes de fondo para devolver la pelota?

LECCIÓN 8

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
Experiencia de aprendizaje 4 4, 2, 1	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben formar grupos de dos integrantes, ubicados en lados opuestos de la red, parados en el área designada por cada alumno. Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Un lado hace un saque de abajo para poner la pelota en juego y el punto comienza. Los jugadores reciben un punto por el golpe perdido del oponente en la red, largo o ancho. Los jugadores reciben dos puntos por golpear la pelota que haya rebotado en su lado, que caiga en la cancha del oponente y que no sea tocada. Los jugadores reciben cuatro puntos por golpear la pelota en el aire que caiga en la cancha del oponente y que no sea tocada. Juegue a siete puntos. Cambie de jugador que saca después de dos puntos. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. Volea: Empuñadura martillo, salto y bloqueo. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los jugadores deben comenzar el punto de pie detrás de la línea de base. Los maestros pueden otorgar puntos adicionales o cambiar la estructura de puntos (p. ej., cinco puntos para una volea de revés en la que la pelota caiga en la cancha del oponente y no sea tocada). Juegue partidos individuales o dobles. Asegúrese de que las pelotas que se golpean en el aire se bloqueen con la fuerza adecuada. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Los alumnos pueden anotar siete puntos en un tiempo razonable? ¿Los alumnos pueden ejecutar diferentes tipos de golpes en una situación de juego?
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> Reúna a los alumnos alrededor de la cancha que esté jugando de manera satisfactoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Analice las tácticas para jugar dobles. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles fueron algunas tácticas exitosas en dobles? ¿Sus compañeros de dobles se comunicaban con usted? ¿Porque es esto importante? ¿Hubo oportunidades para interceptar la pelota? ¿Cómo pudo aprovechar estas oportunidades? ¿Qué golpes va a intentar la próxima vez que juegue?

LECCIÓN 9



Nombre de la lección: Juegue a su manera	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 9	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán diseñar y ejecutar un partido de tenis de dobles o individuales.</p>	<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.	
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Qué tuvo que hacer para tener éxito en los dobles? ¿En qué se diferencia de lo que tuvo que hacer para tener éxito en los individuales?</p>	<p>Dato interesante:</p> <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> <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 9

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Calentamiento en colaboración</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos de dos alumnos, frente a otro grupo de compañeros con la red de por medio. • Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo de cuatro alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben elegir un compañero de dobles. • Cada pareja de dobles se debe colocar entre la línea de base y la red o en un espacio designado por ambos equipos. • Un alumno deja rebotar la pelota y la golpea para comenzar el peloteo, de línea de base a línea de base. • Con la indicación del maestro, un lado se mueve hacia la red y hace una volea, mientras que el otro lado continúa peloteando desde la línea de base. • Con la indicación del maestro, se cambian los roles. <p><i>Transición: Los alumnos en grupos de dos integrantes seleccionan otro grupo de dos integrantes para unirse. Cada grupo de cuatro alumnos estará en una cancha, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos pueden golpear la pelota y el receptor puede atraparla antes de devolverla. • Todos los alumnos pueden permanecer en la línea de base.
<p>Experiencia de aprendizaje 1</p> <p>Cree su propio juego (dobles)</p>	20 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben trabajar en grupos de dos integrantes para crear un juego de tenis. • Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo de dos o cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben diseñar su propio juego de tenis. • Los alumnos pueden decidir contra qué equipo jugar. • Los alumnos deben definir un límite (dentro y fuera) y una red que divida el espacio en dos mitades. • Debe haber una raqueta y una pelota, además de reglas. • Juegue dos partidos de 10 minutos, rotando los alumnos por las canchas. • Los alumnos pueden elegir a quién les gustaría desafiar. <p>Otros factores que los alumnos deben definir son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tamaño de la pelota. • El tamaño de la raqueta. • El sistema de puntos. • La cantidad de veces que se permite que la pelota rebote. • La forma y el tamaño de los límites. • La posición y el tipo de saque; p. ej., primer saque de arriba y segundo saque de abajo. • La cantidad de saques permitidos. <p><i>Transición: Pídales a los alumnos que se reúnan en el centro del área de actividad.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo. • Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <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). • Un alumno comienza con una ventaja inicial de cinco puntos. <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que los alumnos investiguen y creen todas las reglas y que tomen todas las decisiones asociadas con el juego. • ¿Los alumnos están peloteando de manera satisfactoria? • ¿Los alumnos se están divirtiendo?

LECCIÓN 9

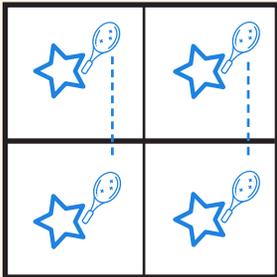
Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Conducción del juego</p> <p>Cree su propio juego (individuales)</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos están en grupos de dos integrantes y deben jugar uno contra el otro.• Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo.	<ul style="list-style-type: none">• Juegue tres partidos de 5 minutos, rotando los alumnos por las canchas.• Los alumnos pueden crear reglas de juego. <p><i>Nota: Espíritu deportivo: asegúrese de que los alumnos creen juegos divertidos y justos.</i></p>	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saque de arriba: Raqueta en el hombro, lanzamiento, captura, golpe con un arco, terminación del golpe.• Golpe de fondo: Posición de espera, de costado hacia el objetivo, de abajo hacia arriba, apuntando al objetivo.• Volea: Empuñadura martillo, salto de lectura y bloqueo. <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). <p>Verificación de la comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none">• Verifique si los alumnos intercambian golpes de manera satisfactoria.• Verifique si los alumnos se están divirtiendo.
Cierre	5 min.	<ul style="list-style-type: none">• Pídales a los alumnos que guarden las raquetas y pelotas de tenis.• Los alumnos deben estar sentados frente al maestro.	Analice las tácticas para el juego que usted creó.	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué efecto tuvieron las decisiones que tomó al crear el juego en la calidad del juego?• Después de jugar los juegos que diseñó, ¿volvería a tomar las mismas decisiones?• ¿Qué modificaciones tuvo que introducir en el diseño de su juego al jugar individuales en lugar de dobles?

LECCIÓN 10



Nombre de la lección: Finales de dobles	Nombre de la unidad y número de lección: Lección 10	Nivel de grado: 7.o - 12.o grado	Duración de la lección: 45 minutos
<p>Estándares nacionales y resultados a nivel de grado:</p> <p>Estándar 1- S1.M13.7, S1.M13.8 (Golpes); S1.M14.7, S1.M14.8 (Golpes de derecha y de revés); S1.M15.7, S1.M15.8 (Transferencia de peso); S1.M16.7, S1.M16.8 (Volea), S1.H1.L2, S1.H1.L2 (Actividades para toda la vida)</p> <p>Estándar 2- S2.M7.7, S2.M7.8 (Creación de espacio a través de variaciones); S2.M8.7, S2.M8.8 (Uso de tácticas y golpes), S2.H1.L1, S2.H2.L1 (Conceptos, principios y conocimiento relacionados con el movimiento)</p> <p>Estándar 3- S3.M5.7, S3.M5.8, S3.H6.L1 (Participación en la actividad física)</p> <p>Estándar 4- S4.M1.7, S4.M1.8 (Responsabilidad personal); S4.M3.7, S4.M3.8 (Aceptación de comentarios); S4.M4.7, S4.M4.8, S4.M5.7, S4.M5.8, S4.H2.L1 (Trabajo con otras personas); S4.M6.7, S4.M6.8 (Normas y protocolo); S4.M7.7, S4.M7.8 (Seguridad)</p> <p>Estándar 5- S5.M6.7, S5.M6.8, S5.H3.L1 (Autoexpresión y diversión); S5.M6.7, S5.M6.8 (Interacción social) S5.H1.L1 (Salud)</p>	<p>Objetivos de la lección:</p> <p>Los alumnos podrán implementar conocimiento estratégico y técnico para ganar en situaciones de juego de dobles.</p>		<p>Elementos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una raqueta por alumno.• Una pelota por alumno.
<p>Pregunta esencial (relacionada con el objetivo):</p> <p>¿Cómo pudo implementar el conocimiento de dobles para aumentar las posibilidades de éxito en situaciones de partidos?</p>	<p>Dato interesante:</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>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 10

Actividad	Tiempo	Organización	Progresión de habilidades y actividades	Verificación de la comprensión y modificaciones
<p>Actividad instantánea</p> <p>Peloteo en colaboración</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos de dos alumnos, frente a otro grupo de compañeros con la red de por medio. • Cada alumno tiene una raqueta y hay dos pelotas por grupo de cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben elegir un compañero para jugar como su compañero de dobles, y luego oponentes con quienes pelotear. • Los jugadores de cada pareja de dobles deben colocarse uno frente al otro en el espacio de juego. • Los alumnos deben dejar que la pelota rebote y golpearla entre sí por encima de la red, de manera cooperativa con el alumno directamente del otro lado de la red, a modo de calentamiento. • Los alumnos intentan completar la mayor cantidad posible de peloteos en colaboración satisfactorios en cinco minutos. <p><i>Transición: Los alumnos en grupos de dos integrantes seleccionan otro grupo de dos integrantes para unirse. Cada grupo de cuatro alumnos estará en una cancha, con una raqueta por alumno y una pelota por grupo.</i></p>	<p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una pelota para un grupo de cuatro integrantes. • La pelota puede ir a cualquier jugador del otro lado de la red.
<p>Juego final clave</p> <p>Río arriba y río abajo (dobles)</p>	<p>35 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos forman grupos de dos integrantes para la competencia de dobles. • Cada alumno tiene una raqueta y hay una pelota por grupo de cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • A todos los equipos de dobles se les asigna una cancha. • Los alumnos ponen la pelota en juego con un lanzamiento desde arriba o un saque de abajo. Rote los jugadores que sacan después de cada punto. • El juego se puede realizar según la duración de la música o por una cantidad de tiempo establecida. • Al final de cada ronda, un lado de la red pasa a la siguiente cancha en una dirección específica y sus oponentes se mueven en la otra dirección. • Formato alternativo: organice la clase en dos grupos diferentes; uno donde los alumnos quieran competir y el otro donde los alumnos quieran una actividad más social y menos competitiva. • Recuérdeles a los alumnos que se comuniquen con su compañero de dobles. 	<p>Indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición de espera, apuntar, buscar espacios abiertos, comunicación. <p>Modificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores cambian de compañero por cada rotación. • Agrande o achique el espacio de juego. • Utilice pelotas de diferentes tamaños. <p>Verificación de comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Los grupos de dos integrantes se apoyan entre sí y se están divirtiendo? • ¿Los alumnos están peloteando de manera satisfactoria? • ¿Los alumnos están usando diversos golpes durante los partidos (volea, de derecha y de revés)? • ¿Los alumnos se mueven hacia espacios abiertos?
<p>Cierre</p>	<p>5 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reúna a los alumnos alrededor del maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analice las tácticas para jugar dobles. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál fue su parte favorita del tenis? • ¿Qué dato interesante recuerda? • ¿Va a jugar en la secundaria? • ¿Qué va a hacer para seguir jugando?

EVALUACIÓN

Nivel	Forma y elección de golpes	Golpes hacia espacios abiertos	Devolución de la pelota
3 (Competente)	Utiliza constantemente un golpe de fondo técnicamente correcto y siempre elige usar el golpe de derecha o de revés apropiadamente al menos en cuatro de cada cinco golpes.	Siempre golpea la pelota y la envía al espacio abierto lejos de su oponente aproximadamente el 80 % del tiempo o más.	Siempre devuelve una pelota apta para el juego (una pelota que es razonablemente accesible) por encima de la red hacia la cancha contraria al menos cuatro de cada cinco veces.
2 (Capaz)	Por lo general, utiliza un golpe de fondo técnicamente correcto y generalmente elige usar el golpe de derecha o de revés apropiadamente en tres de cada cinco golpes.	Por lo general, envía la pelota al espacio abierto lejos de su oponente aproximadamente 60-79 % del tiempo o más.	Por lo general, devuelve una pelota apta para el juego (una pelota que es razonablemente accesible) por encima de la red hacia la cancha contraria tres de cada cinco veces.
1 (Necesita mejorar)	Algunas veces usa un golpe de fondo técnicamente correcto y otras veces elige usar el golpe de derecha o de revés apropiadamente en dos o menos de cada cinco golpes.	A veces golpea la pelota y la envía al espacio abierto lejos de su oponente menos del 60 % del tiempo o más.	A veces devuelve una pelota apta para el juego (una pelota que es razonablemente accesible) por encima de la red hacia la cancha contraria dos o menos de cada cinco veces.

