

# **CURSO: INICIACIÓN AL TENIS EN EDAD ESCOLAR**



**METODOLOGÍA: DIDÁCTICA,  
CONTROL Y  
ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN**

**Febrero 2009**

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. DESARROLLO DE LOS ASPECTOS TEÓRICOS
  - 2.1. ADECUACIÓN DE LOS PRINCIPIOS METODOLÓGICOS A LA EDUCACIÓN PRIMARIA
  - 2.2. MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA
  - 2.3. FACTORES DE ORGANIZACIÓN Y CONTROL EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.
  - 2.4. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA LEY DE CALIDAD.
3. DESARROLLO DE LOS ASPECTOS PRÁCTICOS
  - 3.1. JUEGOS
  - 3.2. FABRICACIÓN DE MATERIAL
  - 3.3. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA
4. CONCLUSIÓN
5. BIBLIOGRAFÍA

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. DESARROLLO DE LOS ASPECTOS TEÓRICOS

### 2.1. ADECUACIÓN DE LOS PRINCIPIOS METODOLÓGICOS A LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Nos encontramos ante uno de los aspectos más importante en la educación de nuestro alumnado, qué principios metodológicos voy a plantearme para llevar a la práctica todos esos contenidos que quiero que adquiera mis alumnos/as. Como no podía ser menos, el tenis también necesita un punto de partida en unas bases previas de cómo queremos que sean nuestro quehacer en el aula de Educación Física, para conseguir esto partiremos de diferentes Principios Metodológicos.

En un currículo abierto, los métodos de enseñanza son en amplia medida responsabilidad del profesor y no deben ser completamente desarrollados por la autoridad educativa, existen tres niveles de concreción y las responsabilidades van pasando del M.E.C. al profesor, pasando antes por el equipo de profesores. Únicamente en la medida en que ciertos principios pedagógicos son esenciales a la noción y contenidos del currículo que se establece, está justificado señalarlos. Destacamos los siguientes Principios Metodológicos:

1- La organización de los contenidos en esta etapa exige un *enfoque globalizador* que permita abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su totalidad.

2- La *actividad constructiva* del alumno/a es el factor decisivo en la realización de los aprendizajes escolares. Es el alumno/a quien en último término modifica /reelabora sus esquemas de conocimiento construyendo su propio aprendizaje. En este proceso el profesor actúa como guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos que permiten establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos contenidos.

3 El profesor ha de *proporcionar oportunidades* para poner en práctica los nuevos conocimientos de modo que el alumno/a pueda comprobar el interés y la utilidad, de lo aprendido y así consolidar aprendizajes, que trascienden el contexto en que se produjeron. Por otra parte es preciso asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real de los alumnos/as partiendo siempre que sea posible de las experiencias que poseen.

4- El proceso de enseñanza ha de estar presidido por la necesidad de *garantizar la funcionalidad de los aprendizajes*, asegurando que puedan ser utilizados en las circunstancias reales en que el alumno/a los necesita. Por aprendizaje funcional se entiende no solo la posible aplicación práctica del conocimiento adquirido, sino también el hecho de que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes y para enfrentarse con éxito a la adquisición de otros contenidos.

5- Sin embargo la funcionalidad del aprendizaje no es únicamente la construcción de conocimientos útiles y pertinentes sino también el desarrollo de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje, es decir, el *aprender a aprender*. En este sentido se debe favorecer que los contenidos de procedimientos se apliquen a diferentes ámbitos y contextos y prever situaciones en que sea preciso representarse la naturaleza del aprendizaje que se va a realizar así como su sentido y pertinencia respecto de otras situaciones y circunstancias.

6- En particular hay que *potenciar el interés* de los alumnos/as en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes comportan pueden desmotivarles y que, por tanto, es necesario preverlas y graduar las actividades para llevar a cabo dichos aprendizajes. Es también esencial impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, organización de grupos de trabajo, la distribución de responsabilidades y tareas, la ayuda mutua y la superación de los conflictos mediante el diálogo y la cooperación, superando con ello toda forma de discriminación.

7- La *actividad lúdica* es un recurso especialmente adecuado en esta etapa. Es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo que considera este último asociado a esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa. En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos/as un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberían ser motivadoras y gratificantes, lo que es una condición indispensable para que el alumnado construya sus aprendizajes.

8- La información que suministra la evaluación debe servir como punto de referencia para la actuación pedagógica. La evaluación constituye un proceso continuo que forma parte del propio proceso de aprendizaje. La *finalidad principal de la evaluación es la adecuación del proceso de enseñanza* al progreso real del aprendizaje de los alumnos. En este sentido debe quedar clara la distinción entre proceso de evaluación formativa y la promoción aun cuando haya una relación importante entre ambas situaciones. En ningún caso, por tanto, puede quedar reducida la evaluación a actuaciones aisladas en situaciones de examen o prueba ni identificarse con las calificaciones o con la promoción.

9- *Los procesos de evaluación tienen por objeto tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos mismos de enseñanza*. La información que proporciona la evaluación sirve para que el equipo de profesores disponga de información relevante con el fin de analizar críticamente su propia intervención educativa y tomar decisiones al respecto. Para ello la información suministrada por la evaluación continua de los alumnos debe relacionarse con las intenciones que se pretenden y con el plan de acción para llevarlas a cabo. Se evalúa, por tanto, la programación del proceso de enseñanza y la intervención del profesor como organizador de estos procesos.

10- *Es preciso concretar dentro del proyecto curricular las formas, instrumentos y situaciones más adecuadas para realizar este tipo de evaluación*. En los equipos docentes además de contextualizar los objetivos generales y criterios de evaluación de etapa, deberán especificar los objetivos y criterios de evaluación para cada uno de los

ciclos, incluyendo en estos criterios los aprendizajes propios del correspondiente proyecto, curricular.

*11-La evaluación ha de servir también para proporcionar información al alumnado sobre el momento, del proceso de aprendizaje en que se encuentra, clarificando los objetivos que hay que conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades por superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje adecuadas y concretas.*

Como hemos podido observar cualquiera de los puntos vistos tiene una presencia importante en nuestra aula y nuestras programaciones, debemos intentar que todo aquello que trabajemos con el alumnado se vea impregnado de los puntos vistos con anterioridad.

A continuación veremos los diferentes métodos de enseñanza que nos ayudaran en nuestra puesta en práctica de todo aquello que planeamos sobre el papel.

## 2.2.MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA

### CONCEPTO DE MÉTODO DE ENSEÑANZA.

Método es el conjunto de procedimientos mediante el cual podemos llegar a la consecución de algún propósito. En este caso, y con relación a las tareas docentes, hablaremos de método de enseñanza.

El método de enseñanza debe estar en íntima relación con las características de los alumnos/as, su entorno, los objetivos a alcanzar y la materia a enseñar, por tanto, no existe un método universal válido para cualquier contexto, sino una serie de recursos y procedimientos que adecuadamente combinados definen en cada caso un método de enseñanza válido para una situación determinada. Hay muchos caminos para llegar a un mismo objetivo. Con ello queremos decir también que a la hora de plantear tu Unidad Didáctica uses aquellos métodos en los cuales te encuentras más seguro para emprender tu labor educativa. Procura también utilizar la mayor parte de ellos y así sabrás con cuales de ellos tu alumnado trabaja mejor.

Para utilizar un método de enseñanza hay que tomar decisiones concretas sobre la materia, los alumnos, la actividad, la evaluación,... según se tomen estas decisiones antes, durante o al finalizar la actividad, hablaremos de variables pre-activas, interactivas y post-activas.

Todos los elementos que hay que tener en cuenta para utilizar un método de enseñanza los veremos a continuación analizando las tendencias metodológicas que se pueden tomar como referencias conociendo así las diferentes posibilidades que nos ofrecen.

### **Tendencias Metodológicas**

Esta clasificación corresponde a la recopilación de varios autores, si bien haremos más hincapié en los puntos determinados, por considerar que tienen mayor importancia en el tema que nos ocupa.

En primer lugar tenemos una división:

#### *Según el carácter general de la enseñanza*

Dentro de la cual se contemplan el **aprendizaje sin error**, y el **aprendizaje mediante el ensayo-error**, lo cual estará relacionado tanto con el aprendiz como con el maestro.

En el primer caso lo que se transmite ha sido probado ya científicamente y no se plantea la posibilidad de cambiarlo. Es así y punto. Mientras que en el segundo caso, el proceso de enseñanza–aprendizaje está totalmente abierto a experimentaciones y nuevas investigaciones.

Por otro lado está otro tipo de enfoque, que hace referencia al maestro más que al alumno.

#### *Según el enfoque instruccional*

Contemplamos dos posibilidades:

- **Instrucción directa:** Se trata de reproducir un modelo, entendiéndolo éste como las soluciones o estereotipos de probada eficacia para el tema que queremos enseñar y que nuestros alumnos/as aprendan.
- **Enseñanza mediante la búsqueda:** Ante la cual no existe una sola solución, como en la instrucción directa, sino que existen varias o infinitas soluciones válidas. También está indicado cuando queremos hacer hincapié en el razonamiento de la tarea motriz, o cuando queremos que comprendan cómo y por qué se llegó hasta una consecución.

Con respecto a los dos enfoques instruccionales, otra dimensión importante dentro de las tendencias es la que centra la atención en la participación del alumno/a en su proceso de enseñanza. En un extremo, estaría un tipo de enseñanza centrada en exclusiva sobre el maestro/a; y en el otro, una centrada en la participación plena del alumno/a. Por lo tanto, el primer recurso con el que cuenta el maestro/a en este sentido, es transferir determinadas decisiones al alumno/a. Esto corresponde a un tipo de educación emancipadora.

Según el modo de adquisición de la información

Tenemos de nuevo dos posibilidades:

**Los aprendizajes significativos** son aquellos que van relacionados con los anteriores. Se da cuando el alumno/a es capaz de integrar los nuevos conocimientos en la estructura de conocimientos que ya posee.

**Los aprendizajes no significativos o memorísticos** son los que no poseen una lógica ni organización interna.

Recursos Metodológicos

Los recursos metodológicos se diferencian de las tendencias metodológicas en que hacen referencia a tomas de decisiones más concretas que las anteriores. Comenzamos por analizar cuáles son en función de las estrategias prácticas.

En función de la estrategia de la práctica

Hace referencia al modo de presentar las tareas, que podrá ser de dos tipos:

- **Analítico**, se divide la tarea en partes
- **Global**, se presenta la tarea completa

Dentro de cada una de ellas hay subdivisiones. Veámoslas:

a) Analítico

a.1) Analítico puro: Consiste en descomponer la tarea en fases.

Ejm. A + B + C...

En un saque de tenis, A = posición de los pies, B = lanzamiento de la pelota, C = inicio del movimiento con la raqueta hacia la espalda...etc

a.2) Análisis secuencial: Se divide la tarea de forma cronológica, sin considerar la importancia de cada fase, y al final se realiza toda la tarea.

Ejm. A – B – C...

a.3) Análisis progresivo: Se divide en partes la tarea, también de manera cronológica, pero se va presentando de forma encadenada.

Ejm. A

A + B

A + B + C...

## b) Globales

b.1) Global con modificación de la situación real: Se presenta la tarea en una entrega porque es global pero con un matiz, que nosotros vamos a variar las circunstancias en las que se da la tarea facilitándola para aprender de manera más asequible. Esa modificación será cada vez menor hasta llegar a la situación normal.

b.2) Global con polarización de la atención: Al realizar la tarea ponemos de relieve una fase de la tarea en la que tiene que fijar su atención el alumno/a, pero la entrega es total. Se realiza para que se le preste mayor atención a un momento.

b.3) Global pura: La tarea se presenta en su conjunto

Por regla general, se suelen utilizar estrategias analíticas para tareas más complejas y estrategias globales para tareas más sencillas, por ello nos podrán interesar más las presentaciones globales en la etapa de Primaria.

### En función de factores organizativos

Aquí analizaremos los distintos estilos de enseñanza, entendidos éstos como “las interacciones con los alumnos/as que se manifiestan en las decisiones preactivas, interactivas y postactivas”, según Miguel Ángel Delgado Noguera (Prof. de INEF de Granada).

Para su análisis, me basaré en Muska Mosston, el cual configura toda una “anatomía de estilos”, organizándolos desde los que están más centrados en el maestro/a hasta el otro extremo, donde hay más cesión de responsabilidades a nuestros alumnos/as. Los estilos son los siguientes:

- a) Mando directo o comando
- b) Asignación de tareas
- c) Grupos de nivel
- d) Enseñanza recíproca
- e) Grupo reducido
- f) Enseñanza programada
- g) Descubrimiento guiado
- h) Enseñanza mediante la búsqueda

Todos tienen en común que las decisiones preactivas en todos los estilos las toma el maestro, por lo tanto la diferencia está en las decisiones interactivas y postactivas. Para diferenciar los diferentes estilos nos vamos a fijar en las variables que vimos anteriormente.

#### **a) Mando directo**

Se caracteriza porque en él la responsabilidad está centrada en el maestro/a.

Con respecto a la organización y control, la estructura del grupo es masiva. La situación y desplazamiento de los alumnos/as es geométrica y formal, y la del maestro/a

central. El control de la actividad pausa lo tiene el maestro/a íntegramente. Las responsabilidades de los alumnos/as son nulas.

En lo que se refiere a la transmisión de la información, normalmente es verbal con demostraciones del maestro/a o del alumno/a aventajado/a.

Los conocimientos de resultados suelen ser masivos por la posición central del maestro/a.

En las tendencias metodológicas, según el carácter general de la enseñanza se dan aprendizajes sin error, y según el enfoque instruccional se da la instrucción directa.

Las relaciones entre maestro-alumno, maestro-grupo, maestro-subgrupo, alumno-alumno, alumno-grupo y alumno-subgrupo son escasas.

### **b) Asignación de tareas**

Las responsabilidades se empiezan a ceder a los alumnos/as, sin embargo sigue habiendo un único nivel, es decir, que se contempla de forma masiva y no individual.

En cuanto a la situación y desplazamiento de los alumnos/as la más frecuente es la informal y semiformal. No se da ni la geométrica ni la formal. El control viene dado por la motivación de las tareas, y no por la disciplina como en el comando.

En el control de la actividad pausa se le comienza a ceder responsabilidades a los alumnos/as, ellos dirigen el ritmo, con quién, dónde... El maestro/a sólo dirige la explicación de la tarea y el inicio.

La situación y desplazamiento del maestro/a es indistintamente central e interna. El conocimiento será pues de todo tipo (individuales, masivos...).

Los canales de transmisión de la información serán también variados.

Las tendencias metodológicas pueden ser tanto la instrucción directa como la búsqueda.

Las relaciones mejoran en todos los sentidos.

### **c) Grupos de nivel**

Se trata de hacer una estructura del grupo en subgrupos.

No se trata de dividir en grupos por actitud universal, no es pedagógico hacer siempre los mismos grupos, porque no tenemos alumnos listos ni torpes, unos serán más listos para unas cosas que otros que lo pueden ser en otros juegos, actividades o tareas distintas, y para que todos progresen, sin frenar ni discriminar a nadie, se establecen grupos de nivel en los cuales se les puede permitir al alumno/a que se ajuste a uno u otro nivel, o se encargará el propio maestro/a. El cual indicará lo que se hará en cada grupo, y conforme a la progresión se irán cambiando.

Este estilo de enseñanza sería variar asignaciones de tareas. Una asignación de tarea por grupo. Si hay cuatro grupos, pues cuatro asignaciones de tareas. Cada uno progresa dentro del nivel de su grupo.

Con respecto a la organización y el control, información y tendencias metodológicas, todo igual que en el estilo de asignación de tareas. Cambian las relaciones afectivas en las que disminuye la relación alumno-grupo para aumentar la relación alumno-subgrupo.

#### **d) Enseñanza recíproca**

Este es el primer estilo que le cede más responsabilidades al alumno/a. Se basa en la pareja. Hay dos figuras en este estilo, es decir, que los alumnos pueden desempeñar dos papeles:

- Un observador
- Un ejecutante

El ejecutante es el que realiza la acción, juego, actividad... y el observador tiene la misión de observar la acción del compañero y ofrecerle un feedback externo, corrigiéndolo, orientándolo...

El maestro/a, por tanto, dará dos informaciones distintas, una al observador y otra al ejecutante. Será importante que el maestro/a de información sobre el conocimiento de resultados al observador, pero no al ejecutante, pues le restaríamos su responsabilidad al observador.

Por lo tanto, siguiendo los elementos anteriores, la estructura del grupo será de subgrupos ( parejas ).

La situación y desplazamiento de los alumnos/as será informal, y la del maestro central e interna.

El control de la actividad pausa será más responsabilidad de los alumnos/as, que podrán elegir cuando empiezan y cuando acaban, el lugar donde situarse...

En lo referente a las tendencias metodológicas según el carácter general de la enseñanza es con error; según el enfoque instruccional, mediante la búsqueda y según el modo de adquisición de la información, significativos.

En lo referente a las relaciones, se fortalecen y mejoran en alumno-alumno, se pierde un poco en alumno-grupo y maestro-grupo y se fortalece maestro-alumno.

#### **e) Grupos reducidos**

Se sustituyen las parejas del estilo anterior por los pequeños grupos ( 3, 4 ó 5 alumnos ).

Aparece una nueva responsabilidad. Dependiendo del número de alumnos/as, habrá un observador, un ejecutante y un escribiente. Los dos primeros corresponden a

las responsabilidades del estilo anterior, y el último sería el que toma nota de lo que percibe el observador. También se lo puede denominar ayudante.

Por lo demás todo se mantiene igual que en el estilo anterior.

#### **f) Enseñanza programada**

Este estilo presenta varias posibilidades:

- Lista de control de comprobación
- Programa individual cuantitativo
- Programa individual cualitativo
- Programa combinado o multinivel

En la organización y control, con respecto a la estructura del grupo añade de nuevo la individualización, quedando en este estilo los subgrupos y lo individual.

La situación y desplazamiento de los alumnos es informal e individual.

La posición y desplazamiento del maestro/a es central e interna.

El canal de transmisión de la información más utilizado es el visual, a través de listas de folios escritos o con dibujos, que se entregan a los alumnos/as, donde aparece toda la información que tiene que saber para sus actividades.

Según la tendencia metodológica, en el carácter general de la enseñanza será con error; según el enfoque instruccional, la enseñanza mediante la búsqueda; y según el modo de adquisición de la información será aprendizaje significativo.

En función de la cantidad o calidad de la responsabilidad, a la hora de autoevaluarse, tenemos los tipos de programas mencionados anteriormente que veremos de menos a más responsabilidades en cuanto a la autoevaluación.

#### *LISTA DE COMPROBACIÓN*

Se le entrega a cada alumno/a una lista de tareas enumeradas, y además en el papel hay un lugar en el que cada alumno/a anotará las veces que ha hecho la tarea, el tiempo que ha tardado en realizarla, y una variable que indique el maestro/a que irá en función de ver si se ha realizado la tarea.

#### *PROGRAMA INDIVIDUAL CUANTITATIVO*

En la lista de comprobación hay capacidad de autoevaluarse. Sin embargo, en este subestilo ya aparece una capacidad de autoevaluarse en cosas cuantificables objetivamente.

Normalmente nos referimos a temas de condición física, que son las más indicadas para este tipo de programas en los que se cuenta el máximo que es el que tiene que averiguar cada alumno/a.

Cada alumno/a sabrá cuál es su máximo, de manera que anote en su hoja una generalización, por ejemplo, cada alumno/a sabrá el número de abdominales que puede hacer, y ello será M, que será individual y cada alumno/a tendrá la suya. Después se ajustará al número de series que se les encomiende.

La aplicación de este tipo de estilos en la enseñanza primaria puede estar indicado no tanto en el número de veces, sino en ver, por ejemplo, que no mientan en las repeticiones, como objetivos actitudinales.

#### *PROGRAMA INDIVIDUAL CUALITATIVO*

Aquí no se evalúan cuestiones cuantitativas, sino la calidad de la ejecución del propio alumno/a. Por tanto, los parámetros son cualitativos.

Se le dará un folio a cada alumno/a en el que se expliquen las normas para cumplimentar el programa (arriba del folio) y luego enumeraremos las tareas. Al lado de cada tarea dejamos un espacio para que él/ella mismo/a emita un juicio cualitativo sobre su actividad, es decir, que se evalúe.

Hay dos formas para explicar las actividades:

1 Global: Se describen las partes de la tarea, pero el alumno/a continuamente la realiza entera, y se va autoevaluando las partes que nosotros le digamos. El maestro/a también evaluará por su cuenta, y tomar las fichas de los alumnos/as para ver cómo plasmas ellos su evolución. También se podrá reflejar en otro apartado los errores que el alumno/a cree que comete.

2 Analítico: En lugar de realizar las tareas completas constatemente, irá realizando sólo la parte de la tarea que el maestro/a le proponga. Hasta llegar al final de la tarea completa.

La forma de llevarlo al folio será igual, la diferencia está en la descripción y realización de la tarea.

#### *PROGRAMA INDIVIDUAL COMBINADO O MULTINIVEL*

Un paso más en la autoevaluación, porque la novedad es que al alumno/a se le proponen varios niveles o formas de llevar a cabo el programa individual. El alumno/a, antes de actuar, tiene que optar por uno de los niveles o dificultades, después actúa y finalmente se evalúa.

Además se medirá algo cuantificable y cualificable a la vez, lo cual irá implícito en la descripción de la tarea.

#### **g) Enseñanza mediante la búsqueda**

Se puede decir que es el estilo de enseñanza en el que se ceden más responsabilidades al alumno/a, pues las decisiones preactivas son tomadas por el

maestro/a, pero en las interactivas y postactivas tienen más responsabilidades los alumno/as.

Con respecto a la organización y el control, la estructura del grupo es de subgrupos e individual, la situación del maestro/a es central e interna, y en la actividad pausa los alumnos/as adquieren muchas más responsabilidades.

En sí en lo que consiste este estilo se basa en la teoría de la *Disonancia Cognitiva de Festinger*, que afirma que una perturbación o irritación cognitiva crea la necesidad de buscar una solución para erradicarla, sólo así se puede restablecer la paz y la tranquilidad. Por tanto, la conformidad cognitiva cesa cuando se produce la disonancia cognitiva, ésta induce el proceso de indagación debido a la necesidad de buscar una respuesta o solución. Este proceso de indagación conduce al descubrimiento.

El esquema que lo representa es:

Disonancia  
cognitiva.....Indagación.....Descubrimiento

Dentro de este estilo podemos considerar otro, que sería **descubrimiento guiado**. La diferencia entre los dos es que en el primero tenemos toda la información al principio, lo único que hacemos es ir reforzando para que se acuerden; mientras que en el segundo, se le va aportando poco a poco información, el maestro/a le va dando indicios en forma de ayuda que va conduciendo el camino de su búsqueda, por lo tanto, la intervención del maestro/a es constante..

Será importante entregar la información necesaria en lo que Muska Mosston denomina “*la escalera del descubrimiento guiado*”.

A continuación describiré el descubrimiento guiado en sus tres momentos de toma de decisiones:

✓ **Preactivas:** Una vez elegido el contenido específico a enseñar y aprender, se determina la secuencia de pasos a seguir, mediante preguntas e indicios que poco a poco de forma gradual llevarán al alumno/a a descubrir el resultado final. Cada paso se centra en la respuesta previa dada en el paso anterior, por lo que existirá una conexión interna entre ellos. Si éstas parecen demasiado diversificadas o tangenciales, entonces se requiere el diseño de otro paso quizás más pequeño y próximo al anterior, para reducir el número de respuestas, es lo que se denomina “control de la contingencia”, siempre que pueda aparecer más de una respuesta el maestro/a debe estar preparado para ofrecer un nuevo indicio.

✓ **Interactivas:** Además de la necesidad de un diseño preciso de la secuencia, el maestro/a debe tener en cuenta algunas “reglas” en este proceso:

- No decir nunca la respuesta
- Esperar siempre la respuesta del alumno/a
- Ofrecer feedback frecuente
- Mantener un clima de aceptación y paciencia

✓ Postactivas: La naturaleza del feedback en este estilo es única, pues debe ser reforzador e indicador del éxito del alumno/a sobre su aprendizaje y logros, lo cual constituirá una evaluación inmediata, precisa y personal, constituyendo un comportamiento de aceptación y aprobación del maestro/a con el consiguiente efecto social en una situación de grupo. Las ganas de participar y manifestar respuestas abiertamente se contagiarán. Cada vez serán más los alumnos/as que perderán el miedo a dar respuestas ganando en seguridad y confianza. Aunque este proceso es más eficiente y prometedor con grupos e tamaño medio, la experiencia o energía del maestro/a pueden garantizar buenos resultados en grupos numerosos.

Desde la instrucción directa o comando hasta la enseñanza mediante la búsqueda existe un traspaso grande de lo que Muska Moston denominó “ barrera cognitiva “, es decir, que los métodos que no atraviesan esa barrera son aquellos en los que el alumno/a es instruido directamente de lo que tien que hacer, lo cual implica, de una u otra manera, una reproducción de un modelo o modelos. Sin embargo, cuando la metodología fuerza al alumno/a a descubrir por sí mismo qué comportamiento es el adecuado para el problema que se le plantea, es necesario que entre en juego su capacidad cognitiva. Si embargo, hasta el momento se le ha ido dando autonomía en sus aprendizajes, pero aún no es plena, pues el maestro/a sigue controlando el proceso. Por ello presentamos como el otro extremo de los estilos, el estilo de...

#### **h) La autoenseñanza**

Las decisiones están totalmente traspasadas del maestro/a al alumno/a. Se trata de que una persona tome las decisiones en las tres fases por sí misma.

Este estilo no existe en el aula, pero sí en situaciones donde un individuo participa en su propia enseñanza.

En tales situaciones, el mismo individuo toma las decisiones que fueron previamente tomadas por el maestro/a y por el alumno/a, participando así en los roles tanto del maestro/a como del alumno/a.

Constituye un testimonio de la extraordinaria capacidad del ser humano para enseñar, aprender y progresar. Es la autonomía plena de la persona.

### **2.3.FACTORES DE ORGANIZACIÓN Y CONTROL EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

En concreto analizaremos elementos en lo referente a:

- Estructuración del grupo.
- Situación y desplazamiento.
- Control de la actividad pausa.
- Información.

Comenzamos por aclarar los términos:

**Organización:** Son todas las actividades tanto preparatorias como de ejecución, de disposición en el espacio, destinadas a desplazar y mover todos los elementos que intervienen en una práctica de Educación Física. (Maestro/ alumnos/ material,...)

**Control:** No es disciplina, sino que dominemos la situación docente, que no se nos vaya de las manos.

Cualquier posibilidad que nosotros adoptemos para realizar la práctica no va a ser neutra sino que va a ser coherente o incoherente con nuestra forma de concebir la educación. Cada profesor tiene una filosofía de enseñanza a la que puede ser o no fiel. Dentro de dicha filosofía iría incluida la flexibilidad, apertura y disposición favorable al cambio del maestro.

En lo referente a los elementos comenzaremos por:

**a) La estructuración del grupo.**

Tenemos dos posibilidades:

a.1) *Estructura masiva.* Se puede decir que en los grupos de los que seremos responsables la única característica que realmente es común a todos los alumnos es la edad/ por lo tanto lo que predomina son las diferencias que hacen que el grupo no sea homogéneo. . .

En lo que concierne a este tipo de estructura contempla a todo el grupo a la vez.

a.2) *Estructura de subgrupos.* Hace referencia a la división de los grupos. Se podrán hacer las divisiones en función por ejemplo de:

- De los objetivos que se planteen.
- Nivel que tengan nuestros alumnos
- Motivación, por los diferentes gustos que tengan nuestros alumnos.
- Por limitaciones de material.
- En función de la mejora de la dinámica de los propios subgrupos para que todo el mundo participe.

Con respecto a la estructura masiva, y la de subgrupos, dentro de la cual incluimos la individualizada podemos decir que la enseñanza al grupo de clase como un todo es un procedimiento antiguo y que aún hoy se sigue practicando de manera generalizada. Según ese planteamiento el nivel de enseñanza se establece de acuerdo a las posibilidades de un hipotético alumno medio o tipo. Siguiendo esa premisa se asume que los alumnos integrantes de un grupo de clase corresponden a las características de ese alumno tipo. La enseñanza se plantea a un todo homogéneo, y a cada componente se le atribuye una capacidad igual o similar a "la de cualquier otro.

La expectativa es que los alumnos por debajo o por encima del nivel de enseñanza establecido participen con interés y entusiasmo, incluso si las tareas que se proponen para su realización resultan tan difíciles que pueden producir frustraciones para los menos dotados, o tan fáciles que planteen una motivación mínima o aburrimiento a los más capacitados.

Por tanto implicaría que el maestro ha establecido un todo sin tener en cuenta las diferencias individuales.

Frente, a ello se plantea la educación individualizada, de la que tanto se habla en el sistema educativo actual, y que autores como García de Hoz ya trataban en 1968, el cual presentaba el concepto de "Educación personalizada" sobre lo que opinaba: "El más profundo significado de la educación personalizada se halla no en ser una forma o método nuevo de enseñanza más eficaz sino en convertir el trabajo de aprendizaje escolar en un elemento de formación personal a través de la elección de trabajos y la aceptación de responsabilidades".

Otro elemento con el que podemos hacer múltiples combinaciones es con:

**b) Situación y desplazamiento.**

De nuevo tenemos dos posibilidades:

b.1) *Posibilidad de situar a los alumnos/as*, que a su vez puede ser, según Sánchez Bañuelos:

1. GEOMÉTRICA: Se ocupa todo el espacio de forma geométrica.
2. FORMAL: Existe un reparto también pero no tiene por que ser de forma geométrica. Cada alumno tiene su espacio.
3. SEMIFORMAL: Solamente formal a veces.
4. INFORMAL: Es el otro extremo, cada uno utiliza el espacio a su antojo:
  - a. MASIVA,
  - b. SUBGRUPOS.
  - c. INDIVIDUAL.

Por otro lado tenemos:

b.2) *Posibilidad de situar al maestro/a*, y dentro de esta posibilidad:

- Posición central: La que adopta el profesor cuando se sale del grupo hacia un lugar prominente donde todo el mundo pueda verle, oírle,... como por ejemplo encima de una tarima. No quiere decir que este en el centro.

- Posición interna: la que adopta el profesor cuando está dentro del grupo, tanto si se le ha considerado de manera masiva, subgrupo o individual.

Con respecto a las virtudes y defectos de estas dos posibilidades en general siempre que nos interese que la información llegue a todo el grupo se adoptará la posición central. Suele ser una posición común en muchos profesores.

Hay otros momentos en una sesión en la que intentaremos estar dentro del grupo para corregir, estar más cerca de los alumnos, establecer una comunicación más cercana,... Sería la posición interna.

En general a lo hora de plantearnos la situación y de desplazamiento tanto del profesor como de los alumnos/ tendremos que tener en cuenta el poder de decisión, quien lo tiene en cada momento, por ejemplo, quien marca el ritmo de el principio y el final de las actividad el lugar donde llevará a cabo...

Si todas las responsabilidades las toma el profesor está en un extremo y filosofía de impartir clases muy definido por ejemplo: geométrica y masiva. El otro extremo sería teniendo en cuenta a los alumnos por ejemplo informal y subgrupos.

Normalmente se utilizan híbridos.

**c) Control de la actividad/pausa.**

Hay tres formas de controlar la actividad:

- *Consecutiva*: Los alumnos actúan uno detrás de otro.
- *Alternativamente*: Se refiere a la pareja. Primero actúa uno y luego el otro. La mitad del tiempo cada uno, o dos papeles que se van cambiando, y así ninguno está parado nunca.
- *Simultáneamente*: Todos a la vez.

La manera de controlar la actividad-pausa tendrá unas repercusiones, lógicamente en la actividad. Por ejemplo hacerlo de manera consecutiva significa que la acción será el número total del grupo, y el tiempo de acción por alumno será el total de la clase cada actividad. No nos interesaría en cuanto a participación pero puede que sí con otros intereses como el de la observación. Puede que nos interesen o no las actividades simultáneas, dependiendo si lo que buscamos es que adopte el papel de ejecutante. En definitiva, lo realmente importante será saber siempre qué es lo que pretendemos en cada caso, y tener claras las ideas.

Y por último vemos la información como último grupo de elementos.

**d) La información.**

Podemos considerar la información de dos maneras diferentes, una como presentación de las actividades, y otra como transmisión de mensaje docente. La primera pertenece a Pieron y la segunda a Bañuelos, el cual le otorga unas características a la transmisión de la información del profesor al alumno, que son:

- *Objetividad*. La información debe ser verídica, cierta.
- *Suficiencia*. La información debe ser suficiente pero no excesiva pues no sería asimilable por el alumno, ni escasa, pues no conseguiremos nuestro objetivo porque se produce deficiencia.
- *Organizada*. Se trata de que la información esté organizada por su importancia. A la vez se trata de transmitirla de manera estructurada, con una secuencia lógica o con un hilo conductor que la una.
- *Adecuada*. Tiene que estar dirigida correctamente, y que se adapte a las circunstancias de edad, instalaciones, número de alumnos/as/...

También consideraremos diferentes canales de transmisión de la información, pues existen diferentes órganos receptores de la información, y por tanto tres tipos de sensibilidad humana, según A. López Tejeda y son:

- *Interoceptiva*- (cenestésica) / da información de nuestras vísceras. Ej. es la que nos informa del frío/ náuseas,...
- *Exteroceptiva*/ formada por los órganos de los sentidos que están en la periferia, tacto, oído, vista, gusto, olfato.
- *Propioceptiva*/ encargada de informar de las posiciones y los movimientos de los segmentos corporales.

• Autores como J. Lozano Pino profundiza en algunos tipos de sensibilidad, centrándose en algunos más utilizados generalmente en nuestras sesiones:

- Canal visual. Mediante los cuales se transmite información para ser percibida por la sensibilidad exteroceptiva de la vista. Incluimos dentro de ella tres tipos:

- *Demostración*: acción o ejecución que realiza el maestro sobre la tarea que está tratando de informar. Tiene pros y contras la conveniencia o no de las mismas depende de lo que al maestro le interese en ese momento. Entre las desventajas a modo de ej. podemos citar que resta creatividad al alumno, y que si lo que pretendemos es la reproducción de un modelo si el maestro lo hace mal, el alumno también lo hará mal. Entre las virtudes podemos citar que se puede establecer una unión o acercamiento entre el maestro y el alumno.

- *Ayuda visual*: Todo aquello que se reciba por la vista y que sirva de ayuda. Normalmente son los ejercicios analíticos, que son demostraciones completas.

- *Medios audiovisuales*: son fotografías, videos, dibujos,...que transmiten información y que es captada a la vez por el oído y la vista, aunque preferentemente por la vista.

- Canal auditivo. Se transmite información para ser percibida por la sensibilidad exteroceptiva del oído. Existen tres tipos:

- *Descripciones*: narrar o enumerar, hacer una fotografía verbal de lo que hay que hacer.

- *Explicaciones aparte*: Justificaciones de lo que ha y que hacer.

- *Ayudas sonoras*: es un refuerzo a las descripciones. Se trata de acompañar el mensaje verbal de otro sonoro, ej. Palmadas, pitidos, silbato,...

- Canal kinestésico-táctil. es la información que se recibe a través del tacto.

En resumen podemos partir de la clasificación anterior y completarla con la consideración que hace este segundo autor.

Tenemos además diferentes fases de transmisión de la información y en la toma de decisiones. Tenemos tres fases que son:

- *Decisiones preactivas*: Todo maestro hace algo antes del comienzo de la clase, es decir, que tiene que planificar los objetivos, contenidos, temporalización, materiales,... y principalmente respondiendo a las preguntas ¿ a dónde ir?, (objetivos), y ¿cómo ir? (medios).

- *Decisiones interactivas*: Ya estamos en la clase. Todo lo anterior es necesario pero no suficiente. Ahora se tendrá que presentar la actividad, aportar la información sobre la acción, también llamado retroalimentación o feedback/ dentro del cual podemos distinguir entre: Feedback interno, como la información que recibe el propio alumno de su acción.

- *Feedback externo*: información que recibe el alumno de su propia acción pero desde fuera.

También se tomaran decisiones con los alumnos con respecto a duración de las actividades, ritmos, cesar la actividad, modo de comunicación, organización,... de manera que se le otorguen más o menos responsabilidades a los alumnos.

- *Decisiones posactivas*. Se respondería a la pregunta ¿ya hemos llegado? Se trata de la evaluación, si bien ésta se debe dar en todo momento/ puesto que consideramos la evaluación inicial, sumativa y final, aquí la consideramos especialmente como manera una reflexión para futuros planteamientos preactivos.

#### 4. ORGANIZACIÓN DE GRUPOS Y TAREAS

La importancia de la organización de grupos, tareas y en suma, de la sesión, está en íntima relación con los demás factores del proceso de enseñanza – aprendizaje, de manera particular con las estrategias pedagógicas ( comunicación, interacciones y las condiciones de la práctica ).

La ausencia de una organización de las sesiones y en concreto de los grupos, y de las tareas, son origen de conflictos y situaciones tensas, ya sea entre profesor – alumno como en la misma Escuela. Precisamente, en estas edades tempranas hay ciertos aspectos que pueden ser tan importantes como los propios aprendizajes de destrezas, como por ejemplo la educación en valores o los contenidos actitudinales.

En este apartado, el punto de partida se situará entre las últimas fases del momento de actividad motriz y principio del momento de despedida ( subgrupos y grupo-clase ), y distinguiré dos bloques que, aunque separados para una mejor comprensión, irán unidos en la sesión en dichos momentos y fases grupales: Por una parte, la organización de grupos, para la cual deberemos tener presente la estructura de la sesión anteriormente analizada ( Seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal de Palencia ), puesto que ese va a ser el referente; por otra parte, la organización de tareas, en donde veremos unas orientaciones didácticas sobre cómo escoger y presentar las tareas

##### 4.1 Organización de grupos

De acuerdo con los puntos de vista de la Psicología Social y la Psicología del Aprendizaje es necesario considerar los siguientes aspectos:

- El efectivo de la clase ( número de alumnos )
- La elección de los miembros del grupo
- Criterios para la formación de los grupos
- La formación de los grupos según la actividad o tarea
- La duración de los grupos
- Las formaciones en el espacio disponible

### **El efectivo de la clase ( número de alumnos )**

Como vimos en el análisis de la estructura de la anterior sesión, a medida que se progresa en ella, bien en sus “ momentos “ bien en sus fases, las agrupaciones experimentarán también una progresión, cuya estructura suele ser:

- Individual
- Compañeros/as
- Grupos o subgrupos
- Grupo-clase

### **La elección de los miembros del grupo**

La elección de los miembros del grupo va a estar estrechamente relacionado con los diversos estilos de dirección:

- Dictador
- Organizador
- Democrático
- Anárquico
- Profesional

#### *Dictador*

En este rol, es el maestro/a el que elige. Se impide que el alumno/a elija a quien quiera, lo que supone una limitación del proceso de socialización.

Puede ser oportuno en la formación de grupos de alumnos/as de corta edad o con dificultades de integración social

#### *Organizador*

Este rol orienta hacia la buena organización y control de las sesiones. Permite tener todo planificado y todo programado, de tal suerte que se antepone a la efectividad

#### *Democrático*

Aquí el maestro/a y los alumnos/as eligen de mutuo acuerdo. Este rol tendría carácter consultivo, por lo que la decisión última es del maestro/a

### *Anárquico*

Es el maestro/a “ que deja hacer “. Supone una confianza en sus alumnos que, casi siempre, suele favorecer la discriminación en razón del sexo, cultura, nivel de habilidad...etc

### *Profesional*

Es aquél o aquélla que flexibiliza su actuación y se adapta a las circunstancias, lo cual supone una combinación de todos los modelos anteriores y modelo que debe regir la actuación docente del maestro/a especialista en EF

## **Criterios para la formación de los grupos**

Son de destacar dos:

- Al azar
- Funcionales

### *Al azar*

Se realiza la elección sin ningún motivo específico. Bajo mi punto de vista se pueden distinguir dos variantes:

#### ✓ Incondicionado

En el cual instintiva o conscientemente los alumnos suelen agruparse por niveles de habilidad y las alumnas por afinidad emocional. Rara vez suelen formarse grupos mixtos

#### ✓ Condicionado

Parte del maestro/a hacia los alumnos/as. A partir de formaciones definidas ( filas, columnas, círculos...etc ) se asignan códigos de agrupamiento previamente establecidos

Ejm Números ( 1,2,3 y 4 )

Frutas ( peras, melocotones y manzanas )

Colores ( azul, amarillo, rojo y verde )... etc

En función de cuántos grupos queremos hacer y cuantos miembros queremos que tengan cada grupo esto, lógicamente, variará

### *Funcionales*

La formación de los grupos se realiza de acuerdo con criterios como la edad, el sexo, la talla, el peso, la fuerza, la actitud y la aptitud.

A partir de estos criterios tendríamos los grupos:

✓ Homogéneos

Igualdad en la característica elegida

✓ Heterogéneos

Sin igualdad en la característica elegida

Dentro e estos dos criterios para la formación de los grupos, en el primero ( al azar ), es importante tener mucho cuidado, ya que si bien por una parte puede favorecer la amistad, la cooperación, el desarrollo de las capacidades de relación...etc por otra parte puede favorecer el efecto contrario, es decir, favorecer el rechazo o la discriminación. Además, este criterio suele dar buen resultado a la hora de aceptar la suerte o la mala suerte derivada, ya que será atribuida como algo externo, no impuesto; en el segundo

( criterio funcional ), la heterogeneidad debe ser el punto de partida para el desarrollo de una EF imdividualizada e igualitaria, esto es, que favorezca las mismas oportunidades a todos/as.

El maestro/a especialista en EF debe velar por unas relaciones sociales y afectivas adecuadas y satisfactorias sobre el que asentar los ámbitos motor y cognitivo, pues ello condicionará, muy mucho, el clima de aprendizaje

### **La formación de los grupos según la actividad**

Volviendo a considerar la estructura de la sesión basada en el tratamiento pedagógico de lo corporal de Palencia, gradualmente se va pasando de actividades o juegos inicialmente espontáneos a actividades o juegos dirigidos a centrar la sesión. Tratándose de grupos, puede intuirse que nos encontraríamos en las fases finales de la sesión, en donde podríamos hablar de:

- Actividad libre
- Actividad paralela
- Actividad alternada

#### *Actividad libre*

Cada grupo realizará tareas iguales o diferentes. La función del maestro/ especialista en EF consistirá, principalmente, en controlar la duración de la actividad, organizar la ocupación de las instalaciones, la utilización del material y la observación de los grupos, tanto por su actividad como por sus relaciones internas

#### *Actividad paralela*

Todos los grupos trabajan con el mismo material y hacen tareas iguales o parecidas

### *Actividad alternada*

Todos trabajan con distinto material y tareas diferentes. Aquí cabría la posibilidad de plantear actividades en circuito, es decir, cada grupo ocupa una estación y va pasando de una a otra de acuerdo con el criterio utilizado ( normalmente por el tiempo ), combinando actividades o juegos competitivos con actividades o juegos cooperativos

### **La duración de los grupos**

Podemos hablar de dos:

- Permanentes o estables
- Espontáneos o variables

#### *Permanentes o estables*

Se produce cuando el grupo permanece constituido durante un cierto período de tiempo ( un curso, un trimestre u otros períodos )

#### *Espontáneos o variables*

Aquí los grupos se forman para una colaboración de corta duración y en razón del criterio que los origine. Se utilizan con mucha frecuencia en las sesiones

### **Las formaciones en el espacio disponible**

La distribución de los alumnos/as en el espacio puede adoptar dos tipos de posiciones ( o formaciones ) importantes:

- Posiciones prescritas
- Posiciones libres

#### *Posiciones prescritas*

Las tareas se llevan a cabo en un mismo lugar elegido por el maestro/a. Entre las ventajas de estas posiciones se puede destacar:

- ✓ Facilita la organización y el control para el maestro/a
- ✓ Se mantiene una disciplina del grupo
- ✓ Se puede aprovechar el espacio disponible
- ✓ Puede ser útil cuando el espacio es pequeño

Entre los inconvenientes;

- ✓ El espacio disciplinado impide la búsqueda de otras soluciones

- ✓ Bajo el punto de vista social y educativo es poco interesante, puesto que la responsabilidad del alumno/a es nula

#### *Posiciones libres*

Las tareas se hacen en lugares elegidos por los propios alumnos/as y el maestro/a. No hay formaciones definidas y en todo caso están supeditadas a las limitaciones impuestas por el espacio, el material, número de alumnos, las tareas...etc. Entre sus ventajas son de destacar:

- ✓ Con espacio suficiente, se ofrece más posibilidades que las prescritas
- ✓ Facilita la responsabilidad del alumno/a y se facilitan las situaciones dinámicas y motivantes

Entre los inconvenientes:

- ✓ Se requiere mayor espacio
- ✓ Es más difícil el control de los alumnos
- ✓ Es necesaria una mínima responsabilidad. En edades tempranas ofrece más dificultades

#### 4.2 Organización de tareas

Dejando a un lado tipos de tareas que nos ocuparía un espacio no disponible, me centraré en dar unas orientaciones didácticas sobre cómo escoger y presentar las tareas

Una primera consideración que habría que tener en cuenta es cómo se eligen las tareas en función de las características e intereses de los alumnos/as, según sus aprendizajes previos, según las posibilidades materiales y temporales y una larga lista de condicionantes. No todas las tareas son válidas para cualquier alumno/a y ello implica del maestro/a especialista en EF una serie de decisiones en función de su contexto y prioridades.

Una segunda consideración estaría en torno a cómo son agrupadas y presentadas a los alumnos/as. En función de que queramos que reproduzcan un modelo concreto o indaguen, las informaciones verbales o de otro tipo ( auditivo y kinestésico-táctil, principalmente ) que se les ha de dar variarán. En cualquier caso, la información suministrada debe motivar hacia ellas, orientar la actividad hacia las intenciones pretendidas y facilitar la adquisición de aprendizajes. Entrarían aquí los debates sobre la oportunidad de presentarlas global o analíticamente, individualizada o colectivamente, flexible o adaptable, planificada o derivada de la acogida del grupo...etc. no podemos tratar de forma única todas estas dimensiones sin determinar previamente el contexto. No obstante, y en tercer lugar, sí que podríamos dar unas características generales que orienten el diseño de las tareas motrices como:

- Aprendizajes constructivos
- Aprendizajes significativos
- Aprendizajes relevantes o transferibles
- Fomentar la participación
- Permitir experiencias satisfactorias...
- etc

## 2.4. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA LEY DE CALIDAD.

En este punto nos centraremos en las Competencias Básicas que nos marca la nueva ley educativa, LOE (LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación). Es una nueva referencia general en aspectos metodológicos como lo han sido los Principios Metodológicos, vistos anteriormente, para la LOGSE, ley que paulatinamente nos va abandonando de nuestros currículos.

A continuación mostraremos un pequeño resumen de dichas Competencias, para tenerlas en cuenta a la hora de elaborar nuestra nueva programación.

### 1. Competencia en comunicación lingüística.

La utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. Es un trabajo diario en clase, en la elaboración del cuadernos personal y en la redacción del trabajo escrito que debe realizar el alumnado. También hay juegos de construcción de palabras.

### 2. Competencia matemática.

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático. Hay varios juego donde se realizarán operaciones matemáticas sencillas.

### 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. Veremos la importancia del reciclado así como la reutilización de material para sus juegos.

### 4. Tratamiento de la información y competencia digital.

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. En la sesión eventual sa trabajará en el aula de informática buscando información sobre el reciclado de materiales y más concretamente en el reciclado de latas. Si la sesión eventual no llegara a utilizarse el alumnado deberá realizarla en casa, con la explicación previa del maestro. Si algún alumno no dispone de ordenador con internet en casa se le dejará buscar la información en el colegio, la hora del recreo puede ser un buen momento para dejarle utilizar el aula de informática.

## 6. Competencia social y ciudadana

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas. Globalmente supone utilizar, para desenvolverse socialmente, el conocimiento sobre la evolución y organización de las sociedades y sobre los rasgos y valores del sistema democrático, así como utilizar el juicio moral para elegir y tomar decisiones, y ejercer activa y responsablemente los derechos y deberes de la ciudadanía.

## 7. Competencia para aprender a aprender.

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. En esta unidad didáctica el alumnado puede observar como a través de material reciclado se pueden hacer una gran diversidad de juegos, con su imaginación se elaborarán juegos tanto con este material como con otros materiales.

## 7. Autonomía e iniciativa personal

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

# 3. DESARROLLO DE LOS ASPECTOS PRÁCTICOS

## 3.1. JUEGOS

Este punto lo vamos a dividir en dos partes, una inicial a la que vamos a llamar Parte A, y la cual estará compuesta por juegos orientados al aula de Educación Física y con estrecha relación con el tema a tratar; y una Parte B donde los juegos han sido sacados de un proyecto para Escuela de Tenis de Diego Muñoz Marín, por lo tanto están más destinados a otro ámbito pero que podemos adaptarlos fácilmente a nuestros objetivos.

## **PARTE A**

### **JUEGO: N° 1. El Arrastre.**

**OBJETIVOS:** Control de raqueta

**DESCRIPCIÓN:** Apoya la pelota en el piso. Llévala con tu raqueta arrastrándola lo más cerca posible de tu cuerpo (no le pegues fuerte para que no se te aleje demasiado). Arma un circuito en la cancha, o en el jardín o patio de tu casa, apoyando muñecos o juguetes en el piso a 1 metro de distancia entre uno y otro. Recorre ese circuito arrastrando la pelota con tu raqueta, y pasando por un lado y otro de cada uno de los objetos que pusiste en el piso.

**VARIANTES:**

**JUEGO: N° 2. Huevo frito**

**OBJETIVOS:** Control de la raqueta

**DESCRIPCIÓN:** Apoya una pelota arriba de tu raqueta (sino pueden agarrar la raqueta con una mano, que lo hagan con las dos). Tienen que tratar de que no se te caiga la pelota al suelo. Camina desde el fondo de la cancha hasta el canasto y emboca la pelota adentro.

**VARIANTES:** De canto, con la parte de abajo del mango.

**JUEGO: N° 3. Tenishockey / hockeytenis**

**OBJETIVOS:** Control de la raqueta, mejorar toma de decisiones.

**DESCRIPCIÓN:** Un juego re-divertido para los más chiquitos:

Hagan 2 arcos a 5 ó 6 metros de distancia.

1, 2 ó hasta 3 chicos en cada arco. Golpeando la pelota con la raqueta, siempre por el piso, y arrastrándola. No vale levantarla, ni patearla. Tiren al arco 1 vez cada uno, y si son muchos, hagan arcos grandes manteniéndose alejados para no golpearse. Los más grandes pueden jugar saliendo del arco y haciendo pases hasta llegar al gol.

**VARIANTES:** El gol vale únicamente, si la pelota fue tocada por más de 1 jugador.

**JUEGO: N° 4. Frontón sin pique**

**OBJETIVOS:** Control de la raqueta, mejorar toma de decisiones.

**DESCRIPCIÓN:** Frente al paredón del club o a cualquier otra pared donde puedas hacer rebotar la pelota en forma plana, podrán practicar este juego en forma individual o en parejas. Del mismo modo que en tenishockey, deben pegarle a la pelota, siempre por el piso, sin levantarla, en dirección a la pared, repitiéndolo en forma consecutiva la mayor cantidad de veces posible. Deben pararse al principio a una distancia de la pared de entre 1,5 y 3 metros, dependiendo de la fuerza que tengan para pegarle. No conviene hacerlo al máximo de la fuerza, ya que les costará más controlar la pelota.

Recuerden que el éxito del ejercicio, es poder golpear varias pelotas consecutivas y no pegarle a una sola y tener que ir a buscarla porque la tiraron lejos.

**VARIANTES:** Este mismo ejercicio puede ser realizado con un amigo golpeando la pelota contra la pared, de a uno por vez. Intenten tirar la pelota lo más derecha posible, ya que si lo hacen en forma diagonal, volverá muy torcida, y se alejará de ustedes.

**JUEGO: N° 5. Los Pelotazos**

**OBJETIVOS:** Percepción de trayectorias. Lanzamientos

**DESCRIPCIÓN:** Dividimos a los alumnos/as en dos equipos y cada uno a un lado de la pista. Jugaremos con una pelota de espuma para que no haga daño. El objetivo es dar a uno de los componentes del equipo contrario. Si lo consigue, el alcanzado va al cementerio. Si desde el cementerio nos dan, nosotros 'morimos' y ese se salva.

**VARIANTES:** podemos limitar los desplazamientos... a pata coja, de espaldas...

**JUEGO: N° 6. La Indiacca**

**OBJETIVOS:** Percepción de trayectorias.

**DESCRIPCIÓN:** los alumnos/as jugarán a lo ancho en la pista de tenis, con redes suplementarias. Deben intentar mantener la indiacca en el aire (usaremos una lenta y poco pesada para facilitarles la tarea); contarán el número de toques.

El modo de golpeo lo marca el maestro (con las dos manos, con la derecha, con la izquierda...).

**VARIANTES:** golpeamos con el pie. Paramos con el pecho y mandamos con la mano...

**JUEGO: Nº 7. El Golpe Perfecto**

**OBJETIVOS:** Mejora técnica. Percepción de trayectorias. Control.

**DESCRIPCIÓN:** Formamos dos equipos. Los alumnos golpearán de la forma que les indique el maestro/a. Aquel miembro de un equipo que dirija al objetivo la bola y además realice el gesto que se le haya sido indicado, irá a recoger la bola al otro campo y la pondrá en el montón de su equipo. El que más bolas tenga ganará este juego.

**VARIANTES:** Bolas cruzadas.

**JUEGO: Nº 8. Carrusel De Bolas**

**OBJETIVOS:** Recepciones y lanzamientos. Coordinación dinámica manual.

**DESCRIPCIÓN:** Colocamos las bolas como se indica en el dibujo. Los alumnos deben pasarse la bola con la mano para que su pareja la coja con la mano; si lo logran, debe meterla en el cesto de bolas; si no, tiene que llevársela y entregarla en la mano para que se la vuelva a lanzar. Progresivamente nos vamos alejando, al ir consiguiendo el objetivo con las bolas que están más cerca: nos vamos desplazando hacia atrás.

**VARIANTES:** Podemos utilizar la raqueta de tenis para lanzar la bola.

**JUEGO: Nº 9. ¡Atrápala!**

**OBJETIVOS:** Mejora técnica. Percepción de trayectorias. Golpeos. Coordinación dinámica general y dinámica manual.

**DESCRIPCIÓN:** Los alumnos se sitúan como indica el dibujo. El objetivo de cada uno de los dos equipos es que su compañero (color granate) coja la bola con la mano. Lanzamos tres bolas a cada miembro del equipo y cambiamos al que recibe. Gana el equipo que más bolas consigue atrapar.

**VARIANTES:** Hacemos que el que recepciona se separe más de la red, impidiendo que se acerque. También le podemos dar un cono para atrapar las bolas.

**JUEGO: Nº 10. Golf**

**OBJETIVOS:** Lanzamientos. Percepción de trayectorias.

**DESCRIPCIÓN:** El alumno que está en la línea de servicio debe lanzar cada una de las cuatro bolas que tiene entre los tres conos situados en la línea de fondo; si lo consigue, obtiene dos puntos. Los demás deben interceptar esa bola lanzando la suya también por el suelo; quien lo logre consigue un punto. Gana quien más puntos tenga al final del juego.

**VARIANTES:** Ampliamos las distancias. Le decimos que tire la bola más despacio. Ponemos zonas con diferentes puntuaciones, etc.

**JUEGO: Nº 11. Freesbe.**

**OBJETIVOS:** Coordinación dinámica manual. Percepción de trayectorias. Lanzamientos y recepciones.

**DESCRIPCIÓN:** Los alumnos jugarán a lo ancho en la pista de tenis, con redes suplementarias. Se pasarán el freesbe imitando el gesto de revés.

**VARIANTES:** Lo lanzamos imitando el gesto de la derecha.

**JUEGO: Nº 12. Achicando Aguas**

**OBJETIVOS:** Dinámica general. Estructuración del espacio. Lanzamientos.

**DESCRIPCIÓN:** Repartimos todas las bolas entre los dos campos. Formamos dos equipos, uno en cada pista. El objetivo es enviar las bolas al campo contrario. Los alumnos lo harán de la manera que indique el profesor... con la mano derecha, izquierda, con la raqueta, etc.

**JUEGO: N° 13. Hockey**

**OBJETIVOS:** Estructuración del espacio. Dinámica general. Coordinación dinámica manual y óculo manual. Golpeos.

**DESCRIPCIÓN:** Formamos dos equipos que jugarán al hockey con las raquetas de tenis.

**VARIANTES:** Con palos de hockey -sticks-.

**JUEGO: N° 14. Tiro Al Pato**

**OBJETIVOS:** Agilidad. Dinámica general. Lanzamientos. Percepción de trayectorias.

**DESCRIPCIÓN:** Colocamos a los alumnos como indica el dibujo. Cada uno tendrá tres bolas de espuma que deberá tirar a un compañero que pasará corriendo. Quién no le acierte, será el siguiente en pasar.

**VARIANTES:** El alumno que pasa, lo hace corriendo hacia atrás.

**JUEGO: N° 15. Progresión En El Manejo De La Raqueta**

**OBJETIVOS:** Control y manejo de la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:**

Sin pared

1. Coge la raqueta por la empuñadura apoyándola en la palma de tu mano y flexiona los dedos de tal forma que el pulgar quede en oposición.
2. Bota la pelota contra el suelo golpeándola con la raqueta.
3. Bota en el interior de un círculo o aro colocado en el suelo.
4. Desplázate al mismo tiempo que botas la pelota, primero andando y después corriendo.
5. Rueda la pelota sobre la pala de la raqueta sin que caiga al suelo.
6. Desplázate variando la velocidad y manteniendo la pelota sobre la pala de la raqueta sin que se caiga.
7. Lanza la pelota y recógela con la raqueta.
8. Lanza la pelota al aire y recógela con la raqueta tras el bote.
9. Lanza la pelota al aire y tras el bote, golpéala hacia arriba con la raqueta.
10. Realiza toques consecutivos contra la raqueta en posición horizontal (es decir, lanzamientos verticales hacia arriba golpeando la pelota con la raqueta).
11. Golpea la pelota alternando un toque y un bote.
12. Desplázate realizando toques de la pelota sin que ésta caiga al suelo.

Practica todos los ejercicios anteriores primero con una mano y luego con la otra.

**Con pared**

1. Lanza la pelota contra la pared y golpéala. Aumenta progresivamente la distancia.
2. Lanza la pelota contra la pared y golpéala en el punto más alto o en el punto más bajo para trabajar la posición del brazo durante el golpeo. Aumenta progresivamente la distancia.

**VARIANTES:** Puedes jugar con globos o pelotas de diferentes tamaños.

Realiza un recorrido en el que combines las distintas habilidades aprendidas: desplazarte con la pelota sobre la raqueta, eslon entre picas mientras se bota, bote en el interior de los aros, etc.

### **JUEGO: N° 16. El Primi.**

**OBJETIVOS:** Percepción de trayectorias. Control de la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Para jugar al primi necesitáis una pared o frontón donde golpear la pelota.

El jugador que posee la pelota la golpeará contra la pared tras un bote. Sucesivamente irán golpeando la pelota, tras un bote o sin él, aquellos jugadores que mejor estén situados.

Aquel jugador que falle, quedará eliminado y se seguirá el juego con un jugador menos.

1. Se juega uno contra todos y todos contra uno.
2. Como el juego consiste en no quedar eliminado, aquel jugador que consiga llegar al final sin haber sido eliminado, consigue el «primi» o el «punto» que se traduce en una «vida extra» para el próximo juego.
3. Para incorporarse, los participantes eliminados deberán esperar a que finalice el juego.
4. Se pueden acumular «primis» y por tanto las «vidas» u opciones de fallo a que dan derecho.
5. El jugador que ha conseguido «primi» no puede sacar mientras esté en posesión del mismo.

#### **VARIANTES:**

1. Ante la circunstancia de una pelota dudosa por la proximidad de dos o más jugadores para golpearla y quedando éstos sin haberlo hecho, se puede establecer que a partir de ese momento esos jugadores implicados juegan «a medias», lo que significa que «forman equipo» y por tanto la eliminación de uno de ellos supone también la eliminación de sus compañeros.

Esta sociedad involuntariamente formada y que trata de resolver algunas dudas que pueden plantearse en el desarrollo del juego ante pelotas dudosas, puede romperse y quedar nuevamente libres, cuando algún miembro de la misma consigue eliminar a otro de los participantes.

2. Se pueden organizar partidos de pelota a mano individual (uno contra otro) golpeando alternativamente la pelota con cualquier mano tras un bote o sin darlo. Se sumará un punto cuando el otro falle. Establecer el máximo de puntuación. El que primero llegue a esa puntuación ganará.
3. Puedes organizar partidos de pelota a mano por parejas.

### **JUEGO: N° 17. Botemos la Pelota.**

**OBJETIVOS:** Familiarización de la pelota.

**DESCRIPCIÓN:** Cada uno con su pelota botándola libremente, intentando no cogerla y detenerla. Similar al anterior, pero ahora intentamos botar alternativamente con una mano y con otra.

Cogidos de la mano, por parejas, botar con la mano libre y, a la señal del profesor, cambiar la posición entre los dos compañeros.

**VARIANTES:** hacerlo con diferentes tipos de pelotas. Por parejas, y con una pelota por pareja, irán unidos de la mano botando la pelota, intentando arrebatar la pelota de los compañeros.

Cada uno con su pelota recorrer un circuito marcado por conos, botando la pelota con ambas manos alternativamente.

Carrera de relevos en grupos de 6 personas. Ir botando la pelota con la mano y volver conduciéndola con el pie, en un recorrido recto de 10 m.

Botar la pelota siguiendo las líneas de la pista de tenis.

**JUEGO: N° 18. El Paseo de la Pelota.**

**OBJETIVOS:** Familiarización de la pelota.

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, correr libremente por el espacio pero sin ir unidos. A la señal del profesor debemos intentar pasarle la pelota al compañero sin dar más de un paso.

**VARIANTES:** En grupos.

**JUEGO: N° 19. Círculo Movido.**

**OBJETIVOS:** Posición de los pies ante el golpeo.

**DESCRIPCIÓN:** Dispuestos en círculos de 8 personas, cada uno con su pelota, botar la pelota en el sitio y desplazarse hacia la derecha o izquierda según lo indique el profesor. La pelota debe botarse siempre en el sitio. El profesor identificará con el n° 1 la derecha y con el n° 2 la izquierda.

**VARIANTES:** Toda la clase.

**JUEGO: N° 20. Masaje Pelotero.**

**OBJETIVOS:** Relajación.

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno se tumba boca abajo y realizamos un masaje pasando con la pelota por la espalda, glúteos, piernas, según las indicaciones del profesor.

**JUEGO: N° 21. El Espejo con Pelotas.**

**OBJETIVOS:** Controlar las posiciones.

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, cada uno con su pelota. Un alumno será la sombra del otro, haciendo siempre lo que éste haga pero con la mano contraria. Cuando el profesor señale cambio, debemos cambiar los roles. Procurar ir pasando por las distintas posiciones de golpeo en tenis.

**VARIANTES:** Por grupos. Con la raqueta.

**JUEGO: N° 22. Pase Pelota**

**OBJETIVOS:** Familiarización de la pelota.

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas ir botando la pelota para pasarla al compañero cuando el profesor lo indique. El pase lo haremos con bote y con la mano contraria a la que estábamos botando.

**VARIANTES:** Intentar hacerlo con dos pelotas en juego. Los botes con raqueta.

**JUEGO: N° 23. Los Diez Pases.**

**OBJETIVOS:** Continuidad el juego. Control de la pelota.

**DESCRIPCIÓN:** En grupos de 10 personas, divididos en dos equipos de 5 personas, jugar a los "10 pases" con la pelota de tenis, puntuando 2 pases la pelota que se pasa sin que bote en el suelo y 1 pase la que bota en el suelo antes de ser recepcionada. En este juego el equipo que consigue 10 pases consecutivos sin que el otro lo intercepte gana un punto. Es importante remarcar que no se puede arrebatar la pelota de la mano, sólo se puede interceptar para contar el número de pases del equipo contrario, cuando la pelota va de uno a otro. Si se intercepta la pelota, la cuenta de número de pases vuelve a cero.

**JUEGO: N° 24. Estatuas de Raquetas.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Individualmente, cada uno con su raqueta, corriendo por el espacio; cuando el profesor lo indique, cogemos la raqueta por donde él diga (mango, corazón, cabeza...).

**VARIANTES:** Por compañeros.

**JUEGO: N° 25. La Cadena Raquetera.**

**OBJETIVOS:** Control del espacio.

**DESCRIPCIÓN:** Juego de persecución con la raqueta por parejas. Cada pareja cogerá la raqueta, uno por la cabeza y otro por el mango, de forma que una pareja se la queda y va a pillar a los demás. Cada pareja que sea atrapada se convierte en perseguidor.

**JUEGO: N° 26. La Escoba Raquetera.**

**OBJETIVOS:** Posición y golpeo

**DESCRIPCIÓN:** Juego de la "escoba" con raquetas. El profesor irá dando palmas, mientras los alumnos, por parejas, se van pasando las raquetas; una de ellas será "la escoba"; cuando la música pare, el que tenga la raqueta se anota un punto, de forma que el que menos puntos tenga al final del juego gana. Se pasará imitando un golpe de tenis.

**VARIANTES:** cumpliremos una penalización (Ejemplo: hacer una gracia)

**JUEGO: N° 27. Pasa que te Pillo.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Juego de relevos con raquetas. Dispuestos en hilera y en grupos de 6. El último de cada grupo tendrá una raqueta que pasará por encima de la cabeza del compañero de delante, para posteriormente correr hasta la primera posición, y así sucesivamente hasta que el grupo entero rebese la línea señalada a tal efecto. Buscaremos un gesto técnico.

**VARIANTES:** Ir variando la forma de pasar la raqueta (por debajo de las piernas, por el costado, por la cintura...).

**JUEGO: N° 28. Bote Tamboril.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Individualmente, realizar botes de la pelota con la raqueta. Debemos seguir el ritmo de la música, marcado con un tambor, adaptando el ritmo del bote al de la música.

**VARIANTES:** El profesor irá introduciendo variantes sobre la superficie que contacta con la pelota, (marco de la raqueta, corazón, tape...).

**JUEGO: N° 29. La Araña Botadora.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Juego de la "araña". Cada uno con su raqueta y pelota. Un voluntario, la araña, se coloca en una línea marcada y el resto debe rebasar la tela de araña cruzando la misma botando la pelota. La araña también debe ir botando la pelota. Quien atrapa la araña se queda dentro de la línea y se convierte en una nueva araña. Así sucesivamente hasta que sólo quede un jugador libre.

**VARIANTES:** Llevando la pelota como un camarero.

**JUEGO: N° 30. El Medio.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta. Control del espacio.

**DESCRIPCIÓN:** Por grupos de tres jugadores, uno se coloca en medio y los otros uno delante de él y otro a su espalda, intentar pasar la pelota por encima del compañero que

está en el medio y que será el único que porte una raqueta. Si intercepta la pelota, hay cambio de rol.

**VARIANTES:** Dos en el medio y más pasándose la pelota.

**JUEGO: N° 31. Mis Primeros Golpes.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Jugar por parejas, colocados uno enfrente del otro, golpeando la pelota con la raqueta sujeta por el corazón, evitando que la pelota bote en el suelo antes del intercambio. Comenzar jugando sólo uno con raqueta y el otro con la mano.

**VARIANTES:** El profesor indica que deben golpear la pelota sin bote y los alumnos comienzan a realizar un intercambio cogiendo la raqueta por el corazón y descendiendo progresivamente la mano hasta llegar al mango. Uno se la tira al compañero con la mano o con la raqueta y el otro hace la volea. Recordadles la posición de la raqueta para la volea, sin que rebase la altura de su cabeza.

**JUEGO: N° 32. Levanto de Pelota.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Individualmente ir botando la pelota y, a la señal dada por el profesor, dejar la pelota en el suelo e ir a buscar rápidamente otra, que debemos levantar con la raqueta. Intentar hacer este movimiento de diferentes formas, pero nunca usando la otra mano para coger la pelota.

**JUEGO: N° 33. El Pañuelo Raquetero.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Juego del "pañuelo" en grupos de 6 personas. Un voluntario se queda en medio con dos pelotas. Cada jugador tendrá una raqueta. A la señal tendrán que ir corriendo, con la raqueta en cualquier sitio menos en las manos, hasta coger una pelota, para volver botando la pelota hasta donde esté su equipo. El que antes complete el recorrido de ida y vuelta anota un punto para su equipo y al final del juego el que más puntos tenga, gana.

**JUEGO: N° 34. Zapatilla por detrás.**

**OBJETIVOS:** Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Juego de "la zapatilla por detrás" con una pelota. Todos sentados en círculo menos uno que está fuera del círculo. Éste irá dando vueltas alrededor del círculo y colocará la pelota tras la espalda de alguno, que debe cogerla para intentar correr detrás del que ha puesto la pelota y cogerle antes de que se siente en su sitio.

**VARIANTES:** Lo podemos hacer con una raqueta y pelota, teniendo que botar la pelota al desplazarnos. Puesta en común.

**JUEGO: N° 35. Guerra de Pelotas.**

**OBJETIVOS:** Control del espacio.

**DESCRIPCIÓN:** Juego por equipos, dos equipos situados uno enfrente del otro, separados por una línea transversal y con una pelota cada uno. Intentar, a la señal del profesor, lanzar el mayor número de pelotas posible al otro lado del campo para, cuando finalice el tiempo, tener el menor número de bolas posibles en el terreno propio. Las pelotas se lanzarán siempre rodando.

**VARIANTES:** Con raquetas siempre que las pelotas sean de espuma.

**JUEGO: N° 36. Lleno mi aro.**

**OBJETIVOS:** Control del espacio. Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Se dispondrá de un número de pelotas por el espacio y habrá que intentar depositar en el aro designado para cada uno el mayor número de pelotas posible. Éstas se cogerán y transportarán encima de la raqueta. Cada jugador puede llevar como máximo 2 pelotas cada vez. El jugador que más pelotas consiga tener gana. De vez en cuando, el profesor anunciará "tiempo de robo", estando permitido coger pelotas de los compañeros cuando éstos no estén en su aro protegiéndolas.

**VARIANTES:** Sólo se podrán coger de una en una.

**JUEGO: N° 37. La Pilla del Camarero.**

**OBJETIVOS:** Control del espacio. Familiarización con la raqueta.

**DESCRIPCIÓN:** Una pilla pero cada uno lleva una pelota sobre la raqueta en forma de camarero.

## **PARTE B**

A continuación mostramos una selección de juegos aplicables a alumnos de edad escolar, utilizados para la confección de sesiones:

### **JUEGOS DE CALENTAMIENTO O PUESTA EN MARCHA**

1. **BALON TORRE:** Un jugador de cada equipo se sitúa en un círculo, el resto en la otra mitad de la cancha. El jugador torre lanza el balón a sus compañeros para que éstos lo devuelvan sin que toque el suelo. El jugador torre no puede salir del círculo para coger el balón. Si el balón cae, o el jugador torre sale del círculo, el balón pasa al otro equipo.
2. **BLOCABALON:** Dos equipos de seis jugadores (atacantes y defensores). Los defensores se colocan en una franja central. Los atacantes se colocan tres a cada lado de la franja central. Los atacantes deben pasar el balón de un extremo a otro sin que los defensores lo bloqueen.
3. **COGE LA PELOTA "NICOLÁS":** Dispersos por el campo de juego. Comienza un voluntario. Juegan todos con todos, como en un peloteo. A quien dé el balón está muerto y se sienta en el sitio, excepto si el balón bota antes. Quedas salvado si te llega el balón rebotado o te lo pasa un compañero. **REGLAS:** 1.No se puede andar con el balón. 2.Se puede coger el balón en el aire y seguir jugando (si se cae estás muerto). También se pueden incluir más balones.
4. **BALON PRISIONERO:** Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario.
5. **EL CORTAHILOS:** Dos voluntarios. Un perseguidor y un perseguido. El resto, dispersos por el espacio. Los compañeros del perseguido deben salvarlo cruzándose entre él y el perseguidor. El perseguidor seguirá al que se cruzó. Si lo atrapa, cambio de rol.

6. **EL DRAGÓN:** Un grupo de seis (dragón) en fila cogidos por la cintura. El resto formando un gran círculo alrededor del dragón. Uno de ellos con la pelota. A una señal, los del círculo deben dar con la pelota a la cola del dragón (último jugador). El dragón girará, sin soltarse, para proteger a su cola. Los del círculo se pasan la pelota para mejorar el ángulo de tiro. Se pueden incluir 2 pelotas.
7. **FORMAR LETRAS:** Grupos de seis. Trotando por todo el espacio. El maestro dirá una letra en voz alta y los equipos deberán formar esa letra con sus cuerpos.
8. **GANAR EL ARO:** Dos grupos, uno de ellos con las pelotas. Los aros se colocan fuera del terreno de juego. El grupo con posesión de las pelotas, intentará colocarlas en el interior de los aros, salvando la oposición del otro grupo. Una vez logrado cambio de rol. No se podrán colocar dos pelotas en un mismo aro.
9. **LA INDIACA QUE NO CAE:** Grupos de cuatro en fila, delante de un círculo. El primero con una indiacá, dentro del círculo. Se trata de mantener la indiacá sobre la vertical del círculo. Para ello los alumnos sucesivamente, deberán ir golpeando la indiacá con la palma de la mano sin salirse del círculo. Se cuentan las veces que logran golpear sin que caiga al suelo. Se puede variar el tamaño del círculo.
10. **LA PESCADILLA QUE SE MUERDE LA COLA:** Grupos de diez, en fila, agarrados por la cintura. El que va en cabeza de la "pescadilla" debe intentar tocar al que va en la cola, tratando este último de impedirlo.
11. **LA ZORRA:** Un voluntario (zorra) dentro de una zona determinada (casa). El resto, dispersos por el espacio. La zorra debe atrapar al resto de los compañeros. Cuando atrapa a alguien regresan a la casa y se cogen de la mano. Así sucesivamente hasta que todos forman una sola cadena.
12. **LAS CUATRO ESQUINAS:** La clase se divide en cuatro grupos. Cada grupo se coloca en una esquina. A una señal, cada grupo se traslada a la esquina que el maestro indica previamente. El grupo se considera que ha llegado cuando lo han hecho todos sus componentes.
13. **LAS SERPIERNTES:** Equipos de cuatro a seis jugadores. Cogidos por la cintura uno detrás de otro. Cada equipo (serpiente) enfrentado con otro equipo.

- El primero de cada serpiente (cabeza) procura tocar al último de la otra serpiente (cola), actuando de forma que, a la vez, proteja su propia cola.
14. LA MADRE DE LOS PELIGROS: uno de los alumnos va delante del resto (madre). Todos los alumnos realizan los movimientos que hace la madre, para ir cambiándose posteriormente hasta que todos pasen por “madre”.
  15. TOCA LAS ZONAS: los alumnos distribuidos por media pista, van corriendo e intentando tocar las zonas del cuerpo de los compañeros que diga el profesor. Debe evitar que los demás toquen las suyas.
  16. MAREO DE SUAVIZANTE: Grupos de seis. Cuatro forman un cuadrado y dos se quedan dentro. Los componentes del cuadrado se pasan la pelota usando sólo los botes de suavizante. Los dos jugadores de dentro deben interceptar la pelota con sus botes. Quien lo consiga sale del cuadrado.

### **JUEGOS/ EJERCICIOS DE TÉCNICA**

1. NOMBRE: “Familiarización”

OBJETIVO: conocer y familiarizarse con el material específico de tenis (pelota, raqueta, etc).

DESCRIPCIÓN: pasear la pelota por el marco, dándole vueltas. Hacer que la pelota bote en las cuerdas. Rebotar la pelota contra el suelo. Darle a la pelota por las 2 caras alternativamente sin que caiga. Tirar la pelota al aire con la mano y controlarla con la raqueta. Igual pero por parejas. Etc.

2. NOMBRE: “Golpea de derecha”

OBJETIVO: aprender la técnica del golpeo de derecha

DESCRIPCIÓN: el alumno en 2ª progresión, va a golpear la pelota desde posición de parado. El profesor deja caer la pelota y se centra fundamentalmente en el movimiento de la raqueta, en la empuñadura y en el impacto. Se parte desde posición de lado.

3. NOMBRE: “Golpea la pelota lanzada”

OBJETIVO: aprender la técnica del golpe de derecha, lanzada por el profesor.

DESCRIPCIÓN: el profesor se coloca en un lado de la pista y lanza la pelota al alumno, el cual debe golpearla. Se parte de posición de lado. Nos centraremos en el impacto y en el movimiento de la raqueta. Partimos de 2ª progresión.

4. NOMBRE: “Movimiento para golpear la pelota”

OBJETIVO: favorecer el desplazamiento hacia la pelota y la posición en el momento del impacto.

- DESCRIPCIÓN: partimos de la “T” del cuadro de saque. El profesor lanza la pelota al alumno el cual debe desplazarse para golpearla. El desplazamiento es muy corto. Nos centraremos en el desplazamiento hacia la pelota, en la detención y en el impacto.
5. NOMBRE: “Golpea de revés”  
 OBJETIVO: aprender la técnica del golpe de revés.  
 DESCRIPCIÓN: ídem 2, pero de revés.
  6. NOMBRE: “golpea de revés tras lanzamiento”  
 OBJETIVO: aprender a golpear la pelota lanzada por el profesor  
 DESCRIPCIÓN: ídem 3, pero de revés.
  7. NOMBRE: “muévete y golpea”  
 OBJETIVO: aprender a desplazarse hacia la pelota y detenerse.  
 DESCRIPCIÓN: ídem 4, pero de revés.
  8. NOMBRE: “golpea de derecha y de revés”  
 OBJETIVO: aprender a cambiar empuñaduras y a desplazarse hacia la pelota.  
 DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. El profesor lanzará una bola hacia la derecha y otra hacia el revés. Después aumentará el número de pelotas lanzadas. Luego no dirá hacia que lado lanzará la pelota.
  9. NOMBRE: “Golpea de derecha y revés desplazándote”  
 OBJETIVO: mejorar el juego de pies y la movilidad.  
 DESCRIPCIÓN: en 3ª progresión, el alumno parte desde la línea de dobles y realiza 3 derechas desplazándose hacia la otra línea de dobles. Luego realiza lo mismo pero de revés.
  10. NOMBRE: “Golpea desde 4ª progresión ”  
 OBJETIVO: mejorar el golpeo de derecha y de revés.  
 DESCRIPCIÓN: sin desplazamiento, vamos aumentando la distancia de golpeo respecto a la red. Golpeo de derecha y de revés. Se hace hincapié en el movimiento de la raqueta y en el impacto.
  11. NOMBRE: “Desplázate lateralmente y hacia delante”.  
 OBJETIVO: mejorar el desplazamiento en la pista y la recuperación del centro.  
 DESCRIPCIÓN: desde 3ª progresión, el profesor lanza 3 pelotas hacia la derecha y 3 hacia el revés. El alumno debe recuperar el centro de la pista. Luego lanzará las pelotas alternativamente hacia los 2 lados, y por último, lanzará 6 pelotas hacia el lugar que considere oportuno, sin seguir un orden lógico. El desplazamiento será muy corto.
  12. NOMBRE: “Corre que no llegas.”  
 OBJETIVO: mejorar el desplazamiento en la pista y el juego de pies.  
 DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión, en la línea de dobles. El profesor le lanzará 3 pelotas, una en 3ª progresión, una en 2ª, y otra en 3ª, favoreciendo el desplazamiento lateral y hacia delante y hacia atrás de los alumnos. Luego se realizará lo mismo pero de revés.

13. NOMBRE: “dirige la pelota”

OBJETIVO: mejorar la técnica de derecha y de revés y el control de la pelota. Mejorar el juego de pies y la recuperación tras el impacto.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. El profesor lanza 6 pelotas, 3 a la derecha y 3 al revés. El jugador debe realizar golpes paralelos. Después, realizará golpes cruzados. Luego no habrá orden de lanzamiento, solo seguirá constante el número de pelotas lanzadas. El alumno debe recuperar el centro después de cada golpeo.

14. NOMBRE: “lanza a la zona”

OBJETIVO: mejorar la técnica del golpe de derecha y de revés y el control de la pelota.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. La pista contraria queda dividida en 3 zonas paralelas a la red. Se lanzan 3 bolas a la derecha y 3 al revés. El jugador debe lanzar cada bola a una zona determinada por el profesor. Existe muy poco desplazamiento.

15. NOMBRE: “lanza a otra zona”

OBJETIVO: mejorar el control sobre la pelota.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. La pista contraria dividida en 6 zonas. El alumno realiza 6 golpes de derecha y 6 de revés. Debe dirigir las pelotas de forma ordenada de la zona 1 a la zona 6.

16. NOMBRE: “lanza donde te diga”

OBJETIVO: mejorar el control de la pelota

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. El profesor lanza 6 pelotas sin ningún orden. Cuando lanza la pelota debe decir al alumno el lugar donde tiene que mandarla (corta, media, larga), de tal manera que el alumno debe golpear a esa zona. Cada vez irá diciendo más tarde hacia donde debe lanzar la pelota.

17. NOMBRE: “solo vale el fondo”

OBJETIVO: mejorar la técnica de golpeo y el control de la pelota.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. El profesor lanza 4 pelotas a la derecha y 4 al revés, de tal manera que le dirá al alumno si debe lanzar paralelo o cruzado. La pelota del alumno debe pasar la línea de servicio.

18. NOMBRE: “desplázate y golpea a la zona”

OBJETIVO: favorecer el desplazamiento hacia la pelota, mejorar técnica de golpeo y control sobre la pelota.

DESCRIPCIÓN: el alumno se sitúa en 3ª progresión. El profesor lanzará 4 pelotas, 2 largas y 2 cortas a derecha y revés. El alumno golpeará las pelotas largas más allá de la línea de servicio, y las cortas deben botar antes de la línea de servicio. Luego debe realizarlo al contrario. Es importante la recuperación del centro después de cada golpe. El desplazamiento será razonable.

19. NOMBRE: “Acortamos las zonas”

OBJETIVO: aumentar el control de la pelota por parte del alumno.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. La pista contraria presenta 2 zonas que miden 2 metros de anchura cada una, ocupando todo el largo de la pista. El profesor lanzará 6 bolas, sin especificar el lugar, de tal manera que el alumno

debe lanzar siempre a la zona paralela. Tras cada golpe se debe recuperar el centro.

20. NOMBRE: “desplázate a la zona”

OBJETIVO: mejorar el desplazamiento hacia la pelota, la recuperación y el control de la pelota.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. Se divide su pista en 4 zonas y la pista contraria en otras 4, ambas numeradas. El profesor lanza 4 bolas, diciendo la zona a la que va a ser lanzada la pelota cuando va a ponerla en juego. El alumno golpeará a la zona contraria del mismo número. Debe recuperar el centro después de cada golpe.

21. NOMBRE: “Volea de derecha”

OBJETIVO: aprender la técnica de volea de derecha.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 1ª progresión, de frente a la red, en posición de armado. El profesor lanzará pelotas y el alumno debe poner la raqueta solamente. Debe sentir el impacto. La empuñadura es la este de derecha. Posteriormente trabajaremos la finalización del golpe en posición semi de lado, para progresar hasta la realización del golpe completo. Debemos evolucionar hasta 2ª progresión.

22. NOMBRE: “volea de revés”

OBJETIVO: ídem 22 pero de revés.

DESCRIPCIÓN: ídem 22 pero de revés.

23. NOMBRE: “cambia de empuñadura”

OBJETIVO: trabajar y mejorar el cambio de empuñaduras.

DESCRIPCIÓN: combinaremos voleas de derecha y voleas de revés desde segunda progresión. Primero, el alumno realizará el cambio sin pelota, luego con lanzamiento de pelota anunciado, para después realizarlo sin orden de dirección de la pelota. La velocidad de la pelota será muy baja.

24. NOMBRE: “Controla tu volea”

OBJETIVO: aprender a dirigir la pelota hacia diferentes lugares.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 2ª progresión. El profesor lanza pelota desde 3ª progresión. Se lanzarán 4 pelotas, 2 a la derecha y 2 al revés. El alumno debe golpear 2 paralelas y 2 cruzadas. El orden de lanzamiento está determinado.

25. NOMBRE: “lanza a la zona”

OBJETIVO: dirigir la pelota hacia diferentes zonas de las pista.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 2ª progresión. El profesor lanzará 4 pelotas a la derecha y 4 al revés desde 3ª progresión. La pista contraria estará dividida en 4 zonas (2 en la zona de servicio y 2 en el fondo). El alumno debe dirigir cada una de las bolas a una zona determinada de antemano por el profesor (paralela corta, paralela larga, cruzada corta y cruzada larga). Posteriormente el profesor establecerá la zona de lanzamiento cuando vaya a tirar la bola.

26. NOMBRE: “lanza a los cuadrados”

OBJETIVO: trabajar el control de la volea.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 2ª progresión y el profesor en 3ª. En la pista contraria se encuentran 4 rectángulos de 1,5 metros de lado. El alumno debe

- dirigir la bola al que considere oportuno sin poder repetir el lanzamiento al mismo cuadrado 2 veces seguidas. Se lanzarán 8 bolas, indistintamente a la derecha y al revés.
27. NOMBRE: “desplázate hacia la red”
- OBJETIVO: favorecer el desplazamiento hacia la red.  
DESCRIPCIÓN: el alumno está colocado en 4ª progresión. Desde ahí, partirá hacia 2ª progresión en la cual el profesor lanzará 4 pelotas a la derecha y al revés aleatoriamente. El alumno deberá realizar el golpe de volea tras la parada.
28. NOMBRE: “desplázate a volear”
- OBJETIVO: favorecer el desplazamiento hacia la pelota y la recuperación tras el impacto.  
DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará 4 pelotas suaves y con parábola un poco separadas del alumno, con el objetivo de que éste se desplace hacia la pelota y realice el golpe de volea. Tras el golpe el alumno deberá regresar al centro de la pista. Posteriormente el profesor no dará a conocer al alumno la dirección de la pelota.
29. NOMBRE: “desplázate y golpea a la zona”
- OBJETIVO: combinar el desplazamiento y el control de la pelota.  
DESCRIPCIÓN: ídem que el anterior pero el alumno deberá dirigir cada pelota hacia una zona previamente establecida por el profesor.
30. NOMBRE: “aproxímate a la red”
- OBJETIVO: aprender a combinar golpes de fondo con voleas  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 4ª progresión. El profesor lanzará una pelota corta, la cual deberá golpear el alumno y seguidamente subir a la red, para realizar 4 voleas. Primero se determinará el orden de ejecución, para posteriormente evolucionar hacia una situación más abierta en la que no habrá ningún orden establecido de lanzamiento. Se determinarán zonas de lanzamiento por parte del alumno del golpe de aproximación.
31. NOMBRE: “remata”
- OBJETIVO: aprender el golpe de remate.  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 1ª progresión, de frente a la red, en posición de bucle. El profesor lanzará pelotas y el alumno debe poner la raqueta solamente, previa explicación del gesto. Debe sentir el impacto. La empuñadura es la este de derecha. Posteriormente trabajaremos la finalización del golpe en posición semi de lado, para progresar hasta la realización del golpe completo. Debemos evolucionar hasta 2ª progresión.
32. NOMBRE: “mejora tu remate”
- OBJETIVO: aprender a realizar el golpe de remate  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 2ª progresión y el profesor en 3ª. El profesor lanzará 4 bolas para que el alumno aprenda a rematar. Se realizará el golpe completo, desde posición de preparados.
33. NOMBRE: “dirige tu remate”
- OBJETIVO: mejorar la técnica del remate y dirección de la pelota.

- DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará 4 pelotas, de tal manera que el alumno deberá golpear 2 paralelas y 2 cruzadas.
34. NOMBRE: “largo o corto”
- OBJETIVO: mejorar la técnica y trabajar la profundidad del remate
- DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará 4 pelotas. El alumno deberá realizar 2 remates cortos (bote antes de la línea de servicio), y 2 largos (bote después de la línea de servicio)
35. NOMBRE: “desplázate para rematar.”
- OBJETIVO: mejorar el desplazamiento y la posición en el momento del impacto.
- DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará pelotas un poco ladeadas del alumno, de tal manera que éste deberá desplazarse y colocarse en la posición correcta, antes de golpear
36. NOMBRE: “volea y remata”
- OBJETIVO: aprender a combinar los golpes de red
- DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará 2 voleas y un remate al alumno. No se determinará la dirección de la pelota golpeada por el alumno.
37. NOMBRE: “volea a una zona y remata a otra”
- OBJETIVO: mejorar la combinación de los golpes de red
- DESCRIPCIÓN: el profesor lanzará 6 pelotas, 2 ciclos de 2 voleas y 1 remate. El alumno deberá volear a una zona determinado (paralelo o cruzado) y rematar a la zona contraria a la que ha voleado.
38. NOMBRE: “desplázate para volear y remata”
- OBJETIVO: mejorar el desplazamiento del alumno en la red y su combinación con el remate.
- DESCRIPCIÓN: ídem que el ejercicio anterior pero en este caso las voleas conllevarán un poco más de desplazamiento lateral. Después incluiremos un pequeño desplazamiento en el remate.
39. NOMBRE: “combina todo lo aprendido”
- OBJETIVO: mejorar la técnica de todos los golpes y aprender a combinarlos
- DESCRIPCIÓN: el alumno en 4ª progresión. El profesor lanzará una pelota corta para que la golpee y se acerque a la red. Luego le lanzará 2 voleas y 1 remate.
40. NOMBRE: “la combinación más difícil”
- OBJETIVO: aprender a combinar todos los golpes, favorecer el desplazamiento por la pista.
- DESCRIPCIÓN: el alumno en 4ª progresión. El profesor lanzará 4 bolas a derecha y revés (estableciendo el orden previamente), una pelota más corta, 2 voleas y 1 remate. Luego se determinarán zonas de golpeo, para después no establecer orden de lanzamiento de pelotas.
41. NOMBRE: “Familiarización con el servicio”
- OBJETIVO: aprender progresiones hacia el servicio

- DESCRIPCIÓN: se realizarán ejercicios de familiarización, relacionados con la elevación de la pelota. El alumno se coloca en posición de saque con la mano dominante en la nuca, la raqueta en el suelo a 15 cm el pie adelantado. Debe realizar el lanzamiento de la pelota y que ésta caiga en la raqueta.
42. NOMBRE: “Familiarización con el servicio”
- OBJETIVO: aprender progresiones hacia el servicio  
DESCRIPCIÓN: se realizarán ejercicios de familiarización, relacionados con el punto de impacto. El alumno se colocará a medio metro de la valla de la pista de tenis, con la raqueta en posición de bucle. Lanzará la pelota, debiendo atraparla contra la valla con la raqueta en el punto más alto.
43. NOMBRE: “Familiarización con el servicio”
- OBJETIVO: aprender progresiones hacia el servicio  
DESCRIPCIÓN: se realizarán ejercicios de familiarización, relacionados con el acompañamiento y terminación. Por parejas, los alumnos realizan el gesto completo sin pelota, debiendo matizar el impacto (igualar cantos), acompañamiento y terminación. Es como si fuesen espejos. El gesto se realizará a velocidad lenta.
44. NOMBRE: “haz medio saque”
- OBJETIVO: mejorar la elevación de la pelota y el impacto  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. Con la raqueta en la posición de bucle. Se lanzará la pelota y la golpeará. Importante la empuñadura empleada (este de derecha), la elevación de la pelota y el impacto.
45. NOMBRE: “realiza todo el saque”
- OBJETIVO: mejorar la coordinación segmentaria, y la técnica del servicio.  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión realizará todo el saque completo, pero en vez de realizar el péndulo completo, realizará medio péndulo (abrir la puerta).
46. NOMBRE: “controla tu saque”
- OBJETIVO: mejorar el control sobre la pelota y la dirección de la misma  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión deberá realizar saques a 2 zonas establecidas de forma alternativa.
47. NOMBRE: “golpea el cono”
- OBJETIVO: mejorar la precisión del saque  
DESCRIPCIÓN: el alumno deberá realizar saques buscando golpear los conos ubicados en los cuadros de saque. No podrá repetir el lanzamiento a un mismo cono 2 veces consecutivas. Los conos tendrán una dimensión suficiente para no dificultar el éxito de los alumnos. Se realizará el servicio desde 3ª progresión.
48. NOMBRE: “Saca desde 4ª progresión”
- OBJETIVO: acercar el servicio a la distancia real, sin realizar errores técnicos.  
DESCRIPCIÓN: el alumno realizará servicios desde 4ª progresión a cada uno de los cuadros de saque. Posteriormente se establecerán zonas de lanzamiento.
49. NOMBRE: “Saca y golpea”
- OBJETIVO: combinar el servicio con golpes de fondo.

DESCRIPCIÓN: el alumno realizará un servicio desde 4ª progresión, y seguidamente el profesor lanzará 2 pelotas, 1 a la derecha y otra al revés. Posteriormente el profesor lanzará más pelotas (hasta un máximo de 6) y hacia el lugar que considere oportuno. También se pueden establecer zonas de dirección de la pelota.

50. NOMBRE: “Saca y juega”

OBJETIVO: combinar todos los golpes básicos.

DESCRIPCIÓN: el alumno desde 4ª progresión, deberá realizar la siguiente secuencia de golpes: servicio, 4 golpes de fondo (lugar previamente establecido al principio), 1 de aproximación, 4 voleas (primero estableciendo orden, luego sin dirección determinada) y un remate. Se pueden establecer zonas de dirección de los diferentes golpes del alumno.

### **JUEGOS/ EJERCICIOS DE TÁCTICA**

1. NOMBRE: “pasa la pelota”

OBJETIVO: mantener peloteo con profesor.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión y el profesor también. Se trata de pasar el máximo número de pelotas por encima de la red. Luego se mantendrá el peloteo con compañeros.

2. NOMBRE: “tira donde no esté el profesor”

OBJETIVO: desarrollar la percepción y la toma de decisiones.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión. El profesor lanza 4 pelotas, de tal manera que tras el lanzamiento se desplaza hacia uno de los dos lados. El alumno debe dirigir la pelota hacia el lado contrario al que se dirija el profesor. Posteriormente el profesor solamente moverá su raqueta hacia un lado u otro, debiendo el alumno dirigir la pelota hacia el lado contrario. Cada vez el profesor tardará más tiempo en dirigir su raqueta hacia un lado.

3. NOMBRE: “mantén la pelota en juego”

OBJETIVO: mejorar la percepción y lograr un porcentaje alto de pelotas dentro.

DESCRIPCIÓN: el alumno en 3ª progresión y el profesor en 2ª, voleando. En este caso, el profesor desplaza al alumno de manera razonable, debiendo éste golpear la pelota siempre hacia el profesor, intentando pasar el mayor número de pelotas posible. Posteriormente, el profesor se desplazará hacia diferentes lados, debiendo el alumno golpear hacia donde se desplace el profesor.

4. NOMBRE: “gana el punto a la tercera”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones

DESCRIPCIÓN: el juego se desarrollará en el cuadro de saque. El alumno mantiene peloteo con el profesor, debiendo ganar el punto a partir del tercer golpe. Luego se realizará una competición entre los compañeros.

5. NOMBRE: “competición por parejas”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones y desarrollar la cooperación, respeto por las normas y participación.

- DESCRIPCIÓN: en el cuadro de saque. Los alumnos se distribuyen por parejas. Se juega una competición, de tal manera que la pareja que gane el punto permanece dentro, y se anota un punto. Al final gana el equipo que más puntos haya conseguido.
6. NOMBRE: “pasa al profesor”
- OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones  
DESCRIPCIÓN: el alumno en 4ª progresión y el profesor en la red. El profesor lanza una pelota y el alumno debe pasarle por alguno de los lados o por arriba, de tal manera que la pelota caiga detrás del cuadro de saque.
7. NOMBRE: “juega fuera del cuadro”
- OBJETIVO: mejorar la toma de decisiones  
DESCRIPCIÓN: el alumno en cuarta progresión. En la pista contrario se encuentran marcadas unas zonas útiles a las que el alumno debe dirigir su pelota. El profesor lanzará pelotas y el alumno debe intentar dirigir las hacia esas zonas. Cada vez que lo haga con éxito obtendrá un punto.
8. NOMBRE: “pasa la pelota por encima de la red”
- OBJETIVO: mejorar la consistencia en el juego (no arriesgar)  
DESCRIPCIÓN: se coloca una cinta sobre la red a 1 metro por encima de la misma. Los alumnos deben mantener peloteo con el profesor, y con sus compañeros posteriormente. La pelota debe pasar por encima de la cinta colocada.
9. NOMBRE: “solo vale ganar de derecha”
- OBJETIVO: mejorar la toma de decisiones y percepción  
DESCRIPCIÓN: los alumnos en 4ª progresión, la pista se encuentra delimitada en esa zona. Los alumnos pelotearán de tal manera que solo se contabilizarán los puntos que se ganen de derecha.
10. NOMBRE: “mantén la volea”
- OBJETIVO: mejorar la consistencia en los gestos de volea.  
DESCRIPCIÓN: los alumnos en 2ª progresión. Se trata de mantener un peloteo de volea con el profesor durante el mayor tiempo posible. Después los alumnos volarán entre ellos.
11. NOMBRE: “volea hacia donde no se dirija tu profesor”
- OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones.  
DESCRIPCIÓN: el alumno en la volea. El profesor lanza pelotas, de tal manera que tras lanzarlas mueve la raqueta hacia un lado u otro. El alumno deberá dirigir la pelota hacia el lado contrario al que su profesor indique con la raqueta. Posteriormente el profesor tardará más tiempo en dirigir su raqueta hacia cualquiera de los lados.
12. NOMBRE: “larga o corta”
- OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones  
DESCRIPCIÓN: ídem que el anterior, pero en este caso se complica más la situación. El profesor puede sacar su raqueta hacia 4 direcciones (diagonal derecha alta, diagonal derecha baja, y las dos hacia la izquierda), de tal manera que el alumno deberá lanzar hacia el lado opuesto.

13. NOMBRE: “sube con bola corta”

OBJETIVO: mejorar la toma de decisiones y la percepción.

DESCRIPCIÓN: los alumnos en cuarta progresión. Existe una línea a 3,5 metros de la red, de tal manera que durante el peloteo con el profesor, cuando la pelota que caiga dentro de esa línea deberá golpearla y subir hacia la red para intentar ganar el punto. Si no bota antes de esa línea, el alumno deberá seguir en el fondo.

14. NOMBRE: “busca la oportunidad”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones.

DESCRIPCIÓN: el alumno pelotea con el profesor, de tal manera que siempre juega hacia el revés del profesor. En una de esas pelotas el profesor no regresará y es en ese momento en el que el alumno deberá jugar hacia el otro lado.

15. NOMBRE: “los reyes de la pista”

OBJETIVO: mejorar la consistencia en el juego y aprender a competir

DESCRIPCIÓN: por parejas. Los alumnos en 4ª progresión. La pista está delimitada en esa zona. El profesor pone una pelota en juego de tal manera que se juega el punto. La pareja que lo gane suma un punto y se mantiene entrando otra en el puesto de la perdedora. La pareja que gana el punto se colocará en el lado donde se encuentra el profesor lanzando pelotas, debiendo esta pareja correr rápido y ocupar rápidamente su sitio. El profesor lanzará un globo cada vez que se juega un punto para que la pareja que entra realice un remate.

16. NOMBRE: “los reyes de la volea”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones.

DESCRIPCIÓN: ídem anterior, pero en este caso la pareja ganadora se encuentra en la volea. En principio no se permitirá jugar globo, aunque más adelante sí que estará permitido.

17. NOMBRE: “lanza la pelota al número correspondiente”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones

DESCRIPCIÓN: la pista contraria se encuentra dividida en 6 zonas numeradas del 1 al 6. el profesor dirá un número al que deberá lanzar el alumno. Posteriormente dirá una secuencia de números. Por último lo realizará sin decirlo, sino marcando el número con los dedos.

18. NOMBRE: “secuencia contra secuencia”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones

DESCRIPCIÓN: la pista se encuentra distribuida en 6 zonas numeradas. Los alumnos deben escribir una secuencia de 5 números correspondientes a las 5 zonas a las cuales va a lanzar su pelota. Se enfrentan unos contra otros con sus secuencias. El que gane la bola, se anotará un punto.

19. NOMBRE: “volea contra fondo”

OBJETIVO: mantener peloteo entre compañeros el mayor tiempo posible

DESCRIPCIÓN: un alumno en la red y el otro en cuarta progresión. Se trata de mantener la pelota en juego el mayor tiempo posible, pero con una condición. Si el jugador de la red volea de derecha, deberá devolver la pelota hacia la derecha

de su compañero y de igual modo con el revés. Al cabo de un tiempo se intercambian los roles.

20. NOMBRE: “habla antes de golpear”

OBJETIVO: mejorar la percepción y la toma de decisiones.

DESCRIPCIÓN: se trata de una competición en la que los jugadores deben decir hacia donde tirarán la pelota antes de hacerlo.

### **JUEGOS DE VUELTA A LA CALMA**

1. **BUSCA LA PELOTA:** Cuatro grupos cada uno en una esquina. El primero de cada grupo con los ojos tapados. La pelota entre los grupos. A una señal, los alumnos con los ojos tapados, guiados por los gritos de sus compañeros, tratan de encontrar la pelota antes que los otros.
2. **PASA LA CUERDA:** Grupos de cuatro. Tumbados en fila uno al lado del otro. El primero con una cuerda sobre los pies. A una señal se pasan la cuerda de uno a otro sin que caiga al suelo, utilizando solo los pies.
3. **HACER LA VÍBORA:** En fila. Cinco o seis componentes. El de atrás coge la mano del de delante por debajo de las piernas. El último se tumba de espaldas sin soltar la mano del de delante. La fila comienza a andar hacia atrás. A medida que van pasando por encima del compañero, se van tumbando sin soltarse, hasta quedar todos tumbados.
4. **ADIVINAR PALABRAS:** Sentados en círculo. Un voluntario que sale fuera. Los demás se dividen en tantos grupos como sílabas tenga la palabra a adivinar. La clase piensa una palabra. Se reparte una sílaba para cada grupo. Entra el voluntario. A la señal, todos los grupos gritan su sílaba. El voluntario debe adivinar de qué palabra se trata.
5. **PASA LA CORRIENTE:** 2 grupos de alumnos sentados enfrente con las manos agarradas. Uno de cada grupo da una mano al profesor, de tal manera que éste se las apretará en un momento determinado. Los compañeros de cada grupo deben apretar la mano al de la derecha, hasta que llegue al último, el cuál gritará. Éste equipo consigue un punto.
6. **LA BOMBA:** Grupos de seis. En círculo. Cada grupo con una pelota. Comienzan a pasarse la pelota de unos a otros, lo más rápido posible y sin que

se les caiga. Al que se le caiga le explota "la bomba". Se pueden introducir más pelotas.

7. DESATA EL NUDO: grupos de 6 u 8. Se entrecruzan los brazos con los de enfrente, con las manos cogidas por parejas. El objetivo es lograr que las 4 parejas se liberen sin soltarse de las manos.
8. EL TELEFONO: los alumnos se distribuyen en círculo, de tal manera que el primero le transmite un mensaje muy rápido al oído al segundo. Este se lo pasa al tercero y así sucesivamente hasta el último. Al final, todos los alumnos dicen el mensaje que han recibido del anterior y se compara el último mensaje con el original.
9. QUIEN PÍA?: Sentados en círculo. Un voluntario en el centro, con los ojos tapados. A una señal, los jugadores intercambian sus sitios y vuelven a sentarse. El voluntario se sienta sobre las rodillas de alguien. Éste debe piar tres veces y el voluntario intenta adivinar de quien se trata.
10. EL DIRECTOR OCULTO: Sentados en círculo. Un voluntario sale fuera. Se elige una canción y un alumno que haga las veces de director. Se hace pasar al voluntario. Todos cantan la canción a la vez que imitan los gestos del director. El voluntario debe adivinar quién es el verdadero director.
11. LAS PAREJAS: los alumnos se distribuyen en 2 grupos enfrentados. Todos con los ojos cerrados. Cada uno tiene asignado el nombre de un animal, debiendo buscar a su pareja del grupo contrario mediante el sonido de dicho animal.
12. LA TRIBU INDIA: Sentados en círculo, como una tribu. Dos voluntarios fuera de clase, deberán encontrar al jefe, que es el que más grita (pero NO EXISTE). Avisar que con el segundo voluntario, el tercer grito no se hace, aunque se señale. Entra el primer voluntario. Tiene tres oportunidades, para encontrar al jefe. A la tercera tentativa se le dice que ha acertado. Ahora él es el jefe. Se repite el proceso, pero en el tercer grito queda SOLO el primer voluntario.

### 3.2.FABRICACIÓN DE MATERIAL

#### **PELOTA CON BOTE**

**Material:** tijeras, guantes de fregar y globos.

**Elaboración:**

1. Corta un dedo del guante y con el resto corta tiras largas (anchura de cada tira de 0.5 a 1 cm.).
2. El dedo que has cortado lo doblas dos veces a lo largo y lo enrollas.
3. Sigue enrollando las tiras que has cortado, al mismo tiempo que les vas dando forma esférica para que tengan un buen bote. Recuerda que tienes que ir estirando bien las tiras que vas poniendo.
4. Cuando ya tengas una pelotita del tamaño deseado, introduce el extremo de la última tira del guante entre las vueltas anteriores (puedes poner un poco de celofán para sujetar mejor) y cubre la pelota con un globo al que le habrás cortado previamente todo el cuello.
5. Introduce la pelota en otro globo de distinto color. Ésta operación la puedes realizar tantas veces como quieras para conseguir una pelota más resistente.

## **RAQUETA**

**Utensilios:** tijeras o cúter, sierra de marquetería, pincel y papel de lija.

**Material Reutilizable:** Goma-espuma, porexpan o corcho (utilizados en embalajes), papel de periódico, restos de lana.

**Materiales Básicos:** pelota de porexpan, cinta aislante, tablerillo, cola de contacto y lápiz.

**Elaboración:**

1. Sobre el papel de periódico dibuja un plantilla con el tamaño y forma de la raqueta deseada.
2. Utilizando la plantilla, dibuja la raqueta sobre el tablerillo.
3. Corta el tablerillo con la forma de la raqueta y lija los bordes.
4. Corta la goma-espuma de la misma forma y tamaño y pégalo a ambos lados de la raqueta.
5. Cubre el mango con lana.
6. Envuelve los bordes y el mango con cinta aislante.

## **RED**

**Utensilios:** tijeras y grapadora.

**Material:** saco de basura, cuerda fina, 2 palos largos (de escoba o fregona) y 2 botes de pelotas de tenis.

**Elaboración:**

1. Se corta el saco de basura por la mitad y este a su vez por un lateral. Se dobla a lo largo por la mitad y si queremos haremos cortes para que nos queden flecos.
2. Se mete el palo en el bote de pelotas de tenis y se llena de tierra (o cemento, agua...). Haremos lo mismo con el otro palo y bote.
3. Se mide el saco que nos ha quedado después de los cortes y con un poco más de esta medida cortaremos un trozo de cuerda.
4. Ataremos la cuerda a los dos palos (a la altura deseada, no más de metro y medio).
5. A continuación pondremos el saco de basura y podremos ajustarlo con una grapadora.

## **PELOTA-PALETA BOOMERANG**

**Utensilios:** Tijeras o cúter, sierra de marquetería, berbiquí o clavo, pincel y papel de lija.

**Material Reutilizable:** guantes de goma; porexpan, goma-espuma o corcho; papel de periódico; y restos de lana.

**Materiales básicos:** globos, tablerillos, cinta aislante, goma aislante de sección circular, cola de contacto y lápiz.

**Elaboración:**

1. Se hace una raqueta (vista con anterioridad).
2. Se hace una pelota con bote (vista con anterioridad).
3. A la vez que elaboras la pelota, sujeta en las últimas vueltas una goma elástica de 50cm de longitud.
4. Abre un orificio en el centro de la pala utilizando el berbiquí o un clavo.
5. Introduce el extremo libre de la goma elástica por el orificio que has realizado en el centro de la paleta y anúdala.

## **PELOTA PERIÓDICO**

**Material:** papel de periódico y globos.

**Elaboración:**

1. Haz una pelotita del tamaño deseado con el periódico. Un poco más pequeña que una de tenis.
2. Cubre la pelota con un globo al que le habrás cortado previamente todo el cuello.
3. Introduce la pelota en otro globo de distinto color. Ésta operación la puedes realizar tantas veces como quieras para conseguir una pelota más resistente.

### **3.3.PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA**

A continuación muestro una propuesta de Unidad Didáctica desarrollada en el tercer ciclo de primaria. Con esta propuesta sólo intento dar una pequeña idea de cómo podemos elaborar una Unidad Didáctica enfocada a la adquisición de los golpes básicos en el tenis.

Nos toca a nosotros/as indagar en nuestros ideales y elaborar nuestro propio trabajo, (para nuestra labor encajada en un contexto sin igual) donde utilizaremos, seguramente, nuestros materiales, métodos, enfoques, etc. Es decir, dedicaremos más sesiones, nos acercaremos más a enfoques constructivistas o por el contrario seremos más tradicionalistas, buscaremos más una diversión que un perfeccionamiento, en fin

todo aquello que se nos ocurra. Pero lo fundamental es que nuestro alumnado se familiarice un el juego del tenis.

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> <i>Amigos del Tenis</i>		SESIONES: 6	GRUPO: 5º y 6º	D. TEMPORAL: Mayo
<b>CURRÍCULO</b>	OBJETIVOS U.D.: > Realizar golpes con la raqueta manteniendo un intercambio con el compañero/a. >Realizar lanzamientos y recepciones, con y sin bote, en un espacio determinado. > Utilizar el reglamento básico en las situaciones de juego que se presenten...			
	<b>CONTENIDOS</b>	<b>Conceptos:</b> 1) La regulación del juego: normas y reglas básicas. 2) El juego como manifestación social y cultural: Recursos para la práctica del juego y de las actividades deportivas en el entorno inmediato. 3) Esquemas motores básicos y adaptados: del movimiento genérico a las habilidades básicas como movimiento organizado.		
		<b>Procedimientos:</b> 1) Mejora de las conductas motrices habituales a través del ajuste neuromotor. 2) Aplicación de las habilidades básicas en situación de juego. 3) Práctica de actividades deportivas adaptadas mediante flexibilización de las normas de juego. 4) Utilización de las estrategias básicas de juego		
		<b>Actitudes:</b> 1) Participación en actividades diversas, aceptando la existencia de diferencias en el nivel de destreza. 2) Participación en diferentes tipos de juegos considerando su valor funcional o recreativo y superando los estereotipos. 3) Actitud de respeto a las normas y reglas del juego. 4) Aceptación del reto que supone oponerse a otros en situaciones de juego sin que ello derive en actitudes de rivalidad o menosprecio.		
<b>CONEXIONES</b>	Interdisciplinares: >Educación Artística (Dibujar y armar una pista de tenis). >Lengua (realizar pequeña redacción)		<b>RECURSOS:</b> > Raquetas de Mini-Tenis.	

	Intradisciplinarios: >Segundo bloque de contenidos principalmente.	> Pelotas de Mini-Tenis. > Pelotas de Espuma. > Aros, Conos, Cuerdas. > Indiacas. > Freesbe.	
	Temas Transversales: >Educación para la igualdad de oportunidades. >Educación del Consumidor.		
<p><b>METODOLOGÍA:</b> Respetaremos en todo momento el aprendizaje individual adaptándonos a la mejoras de cada uno. Técnicas más usadas: Mando directo, Descubrimiento Guiado, Grupos de Nivel y Grupo Reducidos.</p>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<p><b>MOMENTO DE ENCUENTRO:</b> En este momento pretendemos comentar al alumnado el plan que tenemos en cada sesión, que se espera del ellos, comentar lo visto, resolver dudas, escuchar propuestas. Después continuaremos con uno o dos juegos que nos enlacen con el siguiente momento.</p>		
	<p><b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b> Esta es la parte donde centraremos los ejercicios más específicos de la Unidad Didáctica, es decir, centrarnos en ¿qué quiero enseñarles? y ¿qué quiero que aprendan?.</p> <p>Este modelo de sesión se basa en el autor Marcelino Vaca Escribano el cual este momento lo divide en varias fases que nos ayudarán a plantearnos las sesiones (no quiere decir que hay que pasar por todas la fases en todas las sesiones), las fases son las siguientes: entrada en la tarea, primeras exigencias, exigencia individual, trabajo en equipo, reflexión-acción, un momento de grupo y vuelta a la calma. No he querido profundizar en las fases para no liaros mucho. La vuelta a la calma la paso al siguiente momento para que se entienda mejor. De todas maneras os invito a leer las varias publicaciones que tiene el autor y así de esta manera podréis profundizar más. (las encontraréis en la bibliografía).</p>		
	<p><b>MOMENTO DE DESPEDIDA:</b> Realizaremos algún juego de Vuelta a la Calma. Comentaremos alguna reflexión sobre lo visto en clase, recogeremos el material y nos asearemos.</p>		
	<p><b>ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:</b> En este apartado destacaremos aquellas actividades que queremos que el alumnado realice en casa. Como puede ser alguna ficha relacionada con el tema como veremos. Es decir, consiste en seguir enseñando fuera del aula y que realicen trabajos que no podemos hacer en clase por el escaso tiempo que contamos a la semana.</p>		
	<p><b>ACTIVIDADES EVENTUALES:</b> Son aquellos juegos, actividades, talleres que podemos realizar los días de lluvia (ya que no tenemos un pabellón cubierto) o aquellos días que no podemos contar con nuestra aula de Educación Física (compartirla con otro maestro, por obras...) y tendremos preparadas para estos días y con el fin de realizarlas en un aula ordinaria.</p>		
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Tomaremos notas a través de la observación directa (intención de juego, mejora de los golpes...). También haremos un pequeño control sobre los aspectos conceptuales y los juegos vistos. Se pedirá un cuaderno al alumnado.</p>		<p><b>ACCIÓN-OBSERVACIÓN:</b> apuntaremos los aspectos a destacar durante la sesión.</p>	<p><b>REFLE-REPLANTEA:</b> apuntaremos las dificultades encontradas y las posibles soluciones.</p>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> <i>Amigos del Tenis</i>		<b>RECURSOS:</b> raquetas y pelotas tenis o espuma.	<b>SESIÓN:</b> 1ª
<b>OBJETIVOS SESIÓN:</b> > Recordar lo visto con anterioridad sobre los juegos y deportes de raquetas. > Familiarizarse con los diferentes materiales que se usan para jugar al tenis.			
<b>METODOLOGÍA:</b> Mando directo.			
<b>ACTIVIDADES</b>	<p><b>MOMENTO DE ENCUENTRO:</b> 1) Comentamos lo visto en otras ocasiones sobre los juegos con raqueta. 2) Les hablamos de tenis (pista, raqueta, normas básicas...) 3) Jugamos un pilla con pelota, el que la pilla intenta tocar a los demás con la pelota que lleva en la mano (se van introduciendo más pelotas).</p>		
	<p><b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p>1) Parte A&gt; juego nº15 2) Parte A&gt; juego nº22. Los botes se realizarán con la raqueta. 3) Parte A&gt; juego nº37.</p>		

	MOMENTO DE DESPEDIDA: 1) Parte A> juego nº21, sin movernos del sitio. 2) Comentar las dificultades encontradas a lo largo de la sesión.		
	ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:		
	ACTIVIDADES EVENTUALES: Elaboraremos unas pelotas con globos y periódicos (explicado en fabricación de material).		
EVALUACIÓN:	ACCIÓN-OBSERVACIÓN:	REFLE-REPLANTEA:	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> <i>Amigos del Tenis</i>		RECURSOS: > Platinos Voladores. > Raquetas. > Pelotas de tenis.	SESIÓN: 2ª
OBJETIVOS SESIÓN: > Familiarizarse con los diferentes materiales que se usan para jugar al tenis. > Conocer la técnica básica del golpeo de la raqueta en la posición de derecha y de revés.			
METODOLOGÍA: Mando directo y Descubrimiento Guiado.			
<b>ACTIVIDADES</b>	MOMENTO DE ENCUENTRO: 1) Explicaremos la ejecución del golpeo de derecha y de revés. 2) Jugaremos un pilla, para no ser pillados nos tendrán que coger a burro.		
	MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE: 1) Parte A> juego nº17. 2) Nos pondremos por parejas o tríos y nos pasaremos un platillo volador (nos iremos alejando cada vez más). 3) Parte A> juego nº31.		
	MOMENTO DE DESPEDIDA: 1) 1) Parte A> juego nº21, sin movernos del sitio e incidiendo en los dos golpes vistos. 2) Comentar las dificultades encontradas a lo largo de la sesión.		
	ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO: Repartiremos una fotocopia con las reglas básicas del tenis y con un dibujo sobre la pista de tenis.		
	ACTIVIDADES EVENTUALES:		
EVALUACIÓN:	ACCIÓN-OBSERVACIÓN:	REFLE-REPLANTEA:	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> <i>Amigos del Tenis</i>		RECURSOS: > Raquetas. > Pelotas de tenis. > Picas. > Cuerdas. > Conos.	SESIÓN: 3ª
OBJETIVOS SESIÓN: > Conocer la técnica básica del golpeo de la raqueta en la posición de derecha y de revés.			
METODOLOGÍA: Mando directo, Descubrimiento Guiado, Grupos de Nivel.			
<b>ACTIVIDADES</b>	MOMENTO DE ENCUENTRO: 1) Preguntar por las hojas repartidas el día anterior y ver si se han estudiado.		
	2) Parte A> juego nº25.		

	<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b> 1) Parte A> juego nº29. 2) Por parejas colocados uno enfrente del otro, uno con raqueta y el otro no, éste le lanza la pelota y el otro se la devuelve, tiramos tanto de derecha como de revés. 3) Por parejas colocados uno enfrente del otro mantener un peloteo, con bote y sin bote. 4) Por parejas colocados uno enfrente del otro y con red por medio, mantener un peloteo.		
	<b>MOMENTO DE DESPEDIDA:</b> 1) Parte A> juego nº19.		
	<b>ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:</b> Repartiremos una fotocopia con dibujos de los diferentes golpes de tenis.		
	<b>ACTIVIDADES EVENTUALES:</b> Elaboraremos pelotas de tenis con bote. (visto en el punto 3.2 Fabricación de material).		
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>ACCIÓN-OBSERVACIÓN:</b>	<b>REFLE-REPLANTEA:</b>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: <i>Amigos del Tenis</i></b>		<b>RECURSOS:</b> > Raquetas. > Pelotas de tenis. > Picas. > Cuerdas. > Conos.	<b>SESIÓN:</b> 4ª
<b>OBJETIVOS SESIÓN:</b> > Conocer la técnica básica del golpeo de la raqueta en la posición de derecha y de revés. > Inculcar el disfruta del juego del tenis manteniendo un peloteo prolongado.			
<b>METODOLOGÍA:</b> Mando directo, Descubrimiento Guiado, Grupos Reducidos.			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MOMENTO DE ENCUENTRO:</b> 1) Preguntar por las hojas repartidas el día anterior. 2) Parte A> juego nº32.		
	<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b> 1) Parte A> juego nº35. Incidir en los golpes vistos. 2) Realizar golpes contra una pared de forma individual, intentando dar todos los golpes vistos. 3) Lo mismo que el anterior pero por parejas. 4) Por parejas colocados uno enfrente del otro y con red por medio, mantener un peloteo de tal manera que intentemos jugar derecha contra derecha y luego revés contra revés.		
	<b>MOMENTO DE DESPEDIDA:</b> 1) Parte A> juego nº26.		
	<b>ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:</b>		
	<b>ACTIVIDADES EVENTUALES:</b> Elaborar una red de tenis.		
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>ACCIÓN-OBSERVACIÓN:</b>	<b>REFLE-REPLANTEA:</b>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: <i>Amigos del Tenis</i></b>		<b>RECURSOS:</b> > Raquetas. > Pelotas de tenis. > Picas. > Cuerdas. > Conos.	<b>SESIÓN:</b> 5ª
<b>OBJETIVOS SESIÓN:</b> > Practicar los diferentes golpes del tenis. > Sensibilizar al alumnado con la posibilidad de que estos aprendizajes no sean caducables.			
<b>METODOLOGÍA:</b> Mando directo, Grupos Reducidos y Grupos de Nivel.			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MOMENTO DE ENCUENTRO:</b> 2) Parte A> juego nº3.		

	<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b> 1) Enseñar como es el saque en tenis y practicarlo por parejas (no se utilizará en los partidillos, las canchas elaboradas son muy pequeñas). 2) Enseñar que es un globo, dejada, remate y practicarlo por parejas. Nos interesa que los conozcan, pero lo fundamental es que sean capaces de jugar en una pista pequeña elaborada por ellos. Con los más habilidosos podemos invitarles a jugar en una pista grande. 3) Pequeños partidillos emparejando al alumnado según el nivel.		
	<b>MOMENTO DE DESPEDIDA:</b> 1) Parte A > juego nº34.		
	<b>ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:</b> Pedir la elaboración de una pequeña redacción contando sus sensaciones y un resumen de lo visto en el aula.		
	<b>ACTIVIDADES EVENTUALES:</b> Partidillos en el aula con globos y con palas de la playa.		
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>ACCIÓN-OBSERVACIÓN:</b>	<b>REFLE-REPLANTEA:</b>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b> <i>Amigos del Tenis</i>	<b>RECURSOS:</b> > Raquetas. > Pelotas de tenis. > Picas. > Cuerdas. > Conos.	<b>SESIÓN:</b> 6ª
<b>OBJETIVOS SESIÓN:</b> > Respetar en todo momento a los compañeros/as y entender sus limitaciones. > Practicar todo lo visto anteriormente.		
<b>METODOLOGÍA:</b> Grupos Reducidos.		
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MOMENTO DE ENCUENTRO:</b> 1) Comentar un poco las redacciones escritas.	
	<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE:</b> 1) Juguemos un pequeño torneo. 2) Mientras se van jugando los partidos el maestro/a irá observando las mejoras producidas en todos los aspectos para así ir evaluando a su alumnado.	
	<b>MOMENTO DE DESPEDIDA:</b> 1) Reflexionaremos sobre la Unidad Didáctica en general y sobre la posibilidad de prestar material para que jueguen en el recreo o en la calle (a través de préstamos del material).	
	<b>ACTIVIDADES DE 2º TIEMPO PEDAGÓGICO:</b>	
	<b>ACTIVIDADES EVENTUALES:</b>	
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>ACCIÓN-OBSERVACIÓN:</b>	<b>REFLE-REPLANTEA:</b>

#### 4. CONCLUSIÓN

Una vez visto toda esta información ya sólo queda que la coloques en tu forma de trabajar, que cojas lo que creas indispensable y lo que no déjalo apartado por si un día puedes llegar a necesitarlo.

No he querido aburrirlos mucho con tantos datos, aunque pienso que a lo mejor no ha sido así, seguro que en la edición del siguiente curso (este es el primero que

llevamos a cabo) pueda reducir más y presenta con más calidad lo expuesto con anterioridad. A vosotros/as os ha tocado sufrir lo primerizo, lo recién parido, que por más que queramos siempre encontraremos fallos, no muchos (espero) y siempre os tocará presumir de ser los primeros.

Sin más os dejo con vuestro alumnado, con vuestro tenis y con vuestras ganas de seguir educando a los más jóvenes. Gracias por vuestra participación.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- 📖 “ La enseñanza de la Educación Física “. Muska Mosston. Editorial Pidos. 1982.
- 📖 “ Educación Física, manual para el profesor “. Corpas, F.J. y otros. Editorial Aljibe. 1991
- 📖 “ Bases para una didáctica de la Educación Física “. Sánchez B. Fernando. Gymnos. 1987.
- 📖 R.D. 1344/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria.
- 📖 Temarios de oposiciones al Cuerpo de Maestros Especialistas en Educación Física de las Editoriales: Magíster, Escuela Española, Inde, Grupo propio.
- 📖 “ La enseñanza de la Educación Física “.Mosston, Muska y Sara Ashworth. Editorial Hispano Europea, S.A. Barcelona. 1993.
- 📖 “La Educación Física en la práctica en E. Primaria”. Marcelino Vaca Escribano. Edita: Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Escuela Universitaria de Educación de Palencia. Palencia 1996.
- 📖 “ Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria”. Marcelino Vaca Escribano. Edita: Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Escuela Universitaria de Educación de Palencia. Palencia 2002.