

Apellidos del profesor: De Cesari	Nombre: Stefano
Título: Bádminton: ¡Juguemos juntos!	Duración: 8 horas
Asignatura: EDUCACIÓN FÍSICA	
Objetivos:	
<p>Utilizar el pensamiento computacional para desarrollar la capacidad de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización espacial ● Habilidades de coordinación general (control motor, adaptación y transformación) ● Habilidades de coordinación específicas (reacción, coordinación ojo-mano, anticipación motora, diferenciación espacio-temporal) 	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 10 a 12 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula y gimnasio	Tipo de Actividad: Trabajo en grupo y en parejas, aprendizaje cooperativo, lección frontal
Materiales:	Recursos:
<ul style="list-style-type: none"> - Raquetas de bádminton (al menos la mitad del número de estudiantes) - Volantes (shuttlecocks) de sobra - Cancha de bádminton o espacio adecuado para jugar (interior o exterior) - Conos o marcadores para delimitar áreas de práctica - Silbato u otro dispositivo de señalización 	<ul style="list-style-type: none"> - Tutoriales en video sobre técnicas y estrategias de bádminton - Recursos en línea para la clarificación de reglas y dimensiones de la cancha - Juegos y cuestionarios interactivos para reforzar el aprendizaje
Desarrollo del Aprendizaje	
<p>Definición del Problema: ¿Cómo podemos descomponer el juego complejo de bádminton en componentes más simples para mejorar nuestras habilidades y pensamiento estratégico?</p> <p>Introducción: Calentamiento y habilidades básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Calentamiento físico: Trote ligero, estiramientos y movimientos dinámicos. ● Golpes básicos: Práctica de golpe de derecha, revés y golpes aéreos. ● Trabajo de pies: Aprender patrones básicos de movimiento, como el cruce de pasos y retroceso. 	

Evaluación Previa (opcional)

1. Descomposición

Descomponer el juego de bádminton en sus componentes y habilidades fundamentales, como la comprensión de la cancha y las reglas:

- Disposición de la cancha: Identificar las líneas de servicio, línea central y línea corta de servicio.
- Sistema de puntuación: Aprender el sistema de puntuación básico (15 o 21 puntos por juego).
- Reglas de fallos: Comprender las reglas para el servicio, golpear el volante fuera de los límites y otros fallos.

2. Reconocimiento de patrones.

- Patrones del oponente: Observar el estilo de juego del oponente e identificar sus fortalezas y debilidades.
- Juego estratégico: Aprender a variar los golpes, como el uso de despejes, dejadas y smashes.
- Juego defensivo y ofensivo: Practicar estrategias tanto defensivas como ofensivas.

3. Abstracción:

Abstraer los principios clave del bádminton, como las reglas, el sistema de puntuación y la importancia del posicionamiento y el tiempo:

- Discutir conceptos abstractos como trabajo en equipo, comunicación y toma de decisiones en la cancha.
- Fomentar que los jugadores abstraigan estrategias para diferentes situaciones, como cuándo jugar de manera agresiva o defensiva.

Ejemplo:

Abstracción de la importancia del posicionamiento y el tiempo:

- Posicionamiento: Los jugadores deben comprender el posicionamiento óptimo en la cancha, dependiendo de si están sirviendo, recibiendo o en un rally. Por ejemplo, los jugadores deben situarse cerca de la red para dejadas y posicionarse más atrás para despejes y smashes.
- Tiempo: El momento es esencial para ejecutar los golpes con precisión y eficiencia. Los jugadores deben entender que golpear el volante en el momento adecuado, ya sea para una dejada o un smash, puede determinar el éxito del golpe.

- Juego en la red: La importancia del juego en la red puede abstraerse, ya que requiere reflejos rápidos, tiempo preciso y colocación estratégica de los golpes para ganar control del frente de la cancha.
- Gestión de rallies: Los jugadores deben abstraer el concepto de gestionar los rallies, alternando entre estrategias defensivas y ofensivas según la posición del volante y los golpes del oponente.

4. Diseño de algoritmos:

Paso 1: Crear un plan de juego

- Rutina previa al partido: Desarrollar una rutina previa al partido para prepararse mental y físicamente.
- Ajustes en el juego: Aprender a adaptar la estrategia según el puntaje y el juego del oponente.
- Reflexión post-partido: Analizar el rendimiento y determinar áreas de mejora.

Paso 2: Practicar y jugar

- Práctica en pareja: Realizar ejercicios y juegos en pareja para mejorar habilidades.
- Juego de partido: Participar en partidos para aplicar habilidades y estrategias en un entorno competitivo.
- Retroalimentación y autoevaluación: Recibir retroalimentación del entrenador o pareja y utilizarla para mejorar.

Paso 3: Ejecución y recuperación

- Ejecutar el golpe elegido con técnica adecuada.
- Centrarse en precisión y colocación más que en potencia.
- Después de devolver el servicio, estar listo para moverse rápidamente a la siguiente posición en la cancha.

Paso 4: Observar al oponente

- Prestar atención al posicionamiento del oponente y estar preparado para reaccionar.

Paso 5: Repetir

- Repetir este algoritmo continuamente durante cada servicio recibido.
- Adaptar la estrategia según el estilo y los servicios del oponente.

Evaluación:

Evaluación formativa:

- Observación:
 - Observar la participación de los estudiantes en ejercicios de calentamiento, prácticas y partidos.

- Evaluar su comprensión de las reglas básicas y la etiqueta.
- Evaluar su capacidad para ejecutar golpes fundamentales (derecha, revés, golpe aéreo, dejada, smash).
- Monitorear su progreso en el desarrollo de movimientos y posicionamiento en la cancha.
- Preguntas:
 - Formular preguntas abiertas para evaluar la comprensión de los conceptos:
 - "¿Cuáles son los elementos clave de un buen golpe de derecha?"
 - "¿Cómo puedes mejorar tu cobertura de cancha?"
 - "¿Qué estrategias puedes usar para ganar un punto?"
- Evaluación entre pares:
 - Animar a los estudiantes a dar retroalimentación a sus compañeros.
 - Utilizar un sistema de calificación simple o una lista de verificación para la evaluación entre pares.

Evaluación sumativa:

- Prueba de habilidades:
 - Evaluar la capacidad de los estudiantes para ejecutar golpes básicos de manera precisa y consistente.
 - Evaluar sus movimientos y cobertura de cancha.
 - Observar su pensamiento estratégico y toma de decisiones durante el juego.
- Juego de partido:
 - Organizar partidos individuales y de dobles para evaluar el desempeño general.
- Reflexión escrita:
 - Pedir a los estudiantes que escriban una reflexión sobre su experiencia de aprendizaje.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

Al final de este plan, los estudiantes deben ser capaces de:

Habilidades físicas:

- Ejecutar golpes fundamentales con precisión y potencia.
- Desarrollar buenos movimientos y cobertura en la cancha.
- Mejorar su condición física.

Habilidades cognitivas:

- Comprender las reglas y la etiqueta del bádminton.
- Desarrollar habilidades de pensamiento estratégico.

Habilidades sociales:

- Trabajar de manera efectiva con compañeros y oponentes.

Notas:

A través de las 4 fases del pensamiento computacional, los estudiantes han entendido las diferentes fases del juego (Descomposición y Reconocimiento de Patrones), pero también las han practicado (Abstracción) para asumir las reglas (Diseño de Algoritmos). Un enfoque de enseñanza que, con el tiempo, ayuda a los estudiantes a mejorar sus estrategias de aprendizaje.