

## Actividad 2: Estrategias para jugar bádminon

### PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes resuelvan situaciones de juego en deportes de raqueta; para ello, deberán analizar constantemente los recursos técnicos y tácticos de experiencias previas, cuya estructura sea similar. Se pretende que trabajen de manera colaborativa y respetuosa con sus compañeros y adversarios.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### OA 1

Evaluar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas utilizadas en una variedad de actividades físicas que sean de su interés y en diferentes entornos.

#### OA 2

Organizar y aplicar individual y colectivamente estrategias y tácticas para desarrollar un juego inteligente, asumiendo distintos roles y tareas.

### ACTITUDES

- Trabajar con empatía y respeto en el contexto de la diversidad, eliminando toda expresión de prejuicio y discriminación.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

### DURACIÓN

4 horas pedagógicas

### DESARROLLO

Los alumnos crearán estrategias para jugar bádminon. Se necesita un espacio amplio, como el patio del establecimiento educacional, y dividirlo con elásticos para formar varias canchas de juego. El profesor les pide que confeccionen una raqueta de bádminon (ver sugerencia en Recursos Web) y la traigan a la clase –pueden ser también paletas de playa– junto con una pelota liviana y/o pelotas de tenis. La idea es que jueguen partidos de bádminon de dobles o sencillos (*singles*) y descubran las mejores estrategias para lograr puntos frente al rival.

### Reglas básicas del juego

- El juego consiste en golpear la plumilla o pelota con la raqueta o paleta, y enviarla por encima de la red dentro de las líneas que delimitan el campo de juego del contrario, tratando de que el adversario no lo devuelva. La malla debe estar a 1,80 m de altura o adecuarla según el contexto, siendo la medida y altura, un elemento modificable y adaptable.
- Se comienza por el saque desde el área de servicio del lado derecho del terreno de juego; se tiene que cruzar la plumilla o pelota diagonalmente al área de servicio opuesta. Si el adversario comete falta (no devuelve la plumilla o pelota), seguirá sacando el primer jugador, pero desde

el área de servicio del lado izquierdo y así sucesivamente cambiando de lugar de acuerdo a quien logra el punto.

- El sitio de juego se adaptará a las posibilidades de cada establecimiento educacional, y se definirá los límites del territorio de juego, el espacio de saque y las zonas para cada sector de juego.
- Como referencia, las medidas oficiales del bádminton: 13,4 m de largo por 6,1 m de ancho para los encuentros dobles, y 13,4 m de largo por 5,18 m de ancho para individuales. Las líneas que limitan el campo deben ser preferentemente amarillas y de 4 cm de ancho y la altura dependerá de los parantes disponibles. De acuerdo con los contextos y espacios disponible estas medidas deben modificarse.
- En dobles, cada equipo tendrá derecho a dos saques, uno por jugador, menos en el inicio del juego. Si el que saca comete falta, debe sacar su compañero y si éste también comete falta, los que reciben marcan un punto a su favor. Los que iniciaron se cambian entre sí de área de servicio y vuelve a sacar el primer jugador que sirvió.
- Se comienza por el saque desde el área de servicio del lado derecho del terreno de juego, cruzando la plumilla sobre la red diagonalmente al área de servicio opuesta. Si el adversario comete falta, seguirá sacando él mismo, pero desde el área de servicio del lado izquierdo y así sucesivamente.

Antes de jugar, investigarán en grupos sobre las reglas fundamentales del deporte y las explicarán a sus pares a través de un trabajo grupal, especificando cómo influyen en el juego y también cómo inciden en él las habilidades motrices y tácticas.

#### Conexión interdisciplinaria

Lenguaje y literatura  
3° Medio  
OA7

Los estudiantes dialogan y analizan para generar diversas estrategias y procedimientos para conseguir puntos. Idean estrategias para enviar la plumilla al suelo del campo contrario, o que el adversario envíe la plumilla fuera de los límites del terreno de juego, o contra la red, o que la golpee más de una vez antes de devolverla al campo contrario.

#### Alternativas

Se sugiere disponer de paletas de playa para que quienes no están participando de los partidos oficiales, puedan practicar golpes o acciones estratégicas en canchas alternativas a fin de usarlas después en el juego oficial. Así repasan jugadas y toman conciencia sobre sus progresos, logros, estrategias y tácticas que pueden proponer en las diferentes situaciones del juego de paletas.

#### Observaciones al docente

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Argumentan sobre los resultados obtenidos al aplicar habilidades motrices especializadas en situaciones de juego modificado, o destrezas perceptivo-motrices.
- Comparan reflexiva y críticamente sus logros, aprendizajes y resultados con los de sus compañeros.
- Elaboran variadas estrategias para conseguir mejores resultados en función de una situación de juego modificado o deportes de su interés.
- Revisan que se cumpla las normas acordadas para conseguir resultados en el juego.

Los estudiantes reconocen cuáles son las habilidades especializadas individuales que exige el juego y cuáles tienen que usar para ser más efectivos. Deben resolver individualmente qué elementos tácticos y técnicos transferir al juego. Se sugiere enfatizar en que ejecuten conscientemente sus propios gestos y observen a los otros jugadores, pues eso los ayuda a aprender.

El juego es un medio para conseguir potenciar a los estudiantes y reconocer sus diferencias y potencialidades. Como la práctica de esta actividad se centra en las habilidades individuales, es importante velar por que todos participen para evitar la exclusión; por ende, se debe intencionar el trabajo grupal por sobre lo individual en esta ocasión el juego en situación de dobles.

A partir de los indicadores de evaluación seleccionados, cabe reforzar permanentemente a los alumnos respecto de cómo elaborar y definir las estrategias y tácticas que aplicarán durante el juego; así podrán elegir las modalidades más efectivas. Se sugiere reforzar las habilidades perceptivas motrices, pues los materiales que se utiliza en el juego generan respuestas rápidas e inciertas, por lo que demanda mucha concentración y velocidad en los desplazamientos.

Se recomienda organizar competencias en el curso de modo que se desafíen entre sí y establezcan un ranking de logros en el juego. También pueden armar partidos por equipos entre grupos de distintos cursos, dentro y fuera del establecimiento educacional.

Esta actividad se orienta a que trabajen las habilidades perceptivo-motrices y la velocidad de reacción a partir de respuestas efectivas; en consecuencia, cabe propiciar que practiquen estas acciones.

### Recursos Web

Cómo hacer una raqueta con una percha

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://youtu.be/XEDy8NYRWeo>

Programa de Bádminton Escolar de BWF

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.badminton.es/file/505948/?dl=1>

Bádminton

<https://www.curriculumnacional.cl/link/http://conadeb.conade.gob.mx/Documentos/Publicaciones/Badminton.pdf>