

**APLICACIÓN PRÁCTICA PARA UNA SESIÓN DE BÁDMINTON  
PARA 3º ESO**

**OBJETIVO DE LA SESIÓN**

- **SAQUE LARGO-SAQUE CORTO**
- **CLEAR**

**METODOLOGÍA**

- Descubrimiento guiado
- Aprendizaje cooperativo a través de la técnica del Puzzle de Aronson y el Marcador Colectivo

**ESCENARIOS**

Instalaciones cubiertas del polideportivo.  
Volantes, raquetas, red, goma elástica, etc.

**SESIÓN**

**Actividad 1) Determinamos la técnica de los saques y el clear (10 min)**

- En grupos de 3 alumnos se reparten los 3 gestos técnicos, un volante y raqueta por persona y una ficha para completar.
- Metodología: Técnica puzzle de Aronson:
  - 1) Tienen que pensar individualmente las características para rellenar la tabla que se les facilita y rellenarla.
  - 2) Agrupaciones por especialistas que tengan el mismo gesto para completar o explicar las características que el resto no tengan.
  - 3) Vuelta al grupo original para enseñar la buena técnica al resto de compañeros y práctica de dicho gesto.

**SAQUE LARGO**

- Posición de la raqueta al golpear

- Posición corporal

- Vuelo que describe el volante

**SAQUE CORTO**

- Posición de la raqueta al golpear

- Posición corporal

- Vuelo que describe el volante

**CLEAR**

- Posición de la raqueta al golpear

- Posición corporal

- Vuelo que describe el volante

**Actividad 2) Saque corto y saque largo ( 10 min)**

- Por tríos, dos juegan y un alumno observador (corrige la técnica según la tabla anterior). Practicar primero un saque y luego el otro teniendo en cuenta la zona donde cae el volante. Si cae en la zona correcta = 1 punto para el grupo.
- Cambiar de roles

**Actividad 3) Técnica del clear ( 5 min)**

- Mismo grupo, clear y paro de jugar. Si cae en la zona correcta = punto para el grupo

**Actividad 4) Partido de clear ( 10 min )**

- Mismo grupo: dos juegan y uno arbitra.
- Sólo se puede golpear con clear. El árbitro parará el partido si la técnica no es la correcta, explicará y dará el punto al otro jugador.
- Cambio de roles

**Actividad 5) Partido Saque largo+clear+juego ( 15 min)**

- Partidos por parejas. Se trata de un partido con jugadas impuestas, deben comenzar con un saque largo y devolverla con un clear para poder seguir jugando con la técnica que ellos elijan, si no punto para la pareja contraria.
- Metodología cooperativa: marcador colectivo.  
El marcador, aparte de sumar con los puntos ganados al rival de enfrente, se hará un marcador colectivo que agrupará a todos los equipos de los campos derechos contra los de los campos izquierdos.