

2000471

Marcar un triple

Plan de la lección



Explora el movimiento de una pelota de baloncesto al lanzar para anotar un triple.
¿Cómo puedes hacer siempre una canasta?
En esta lección, tus alumnos observarán cómo una pelota de baloncesto se mueve para reconocer patrones en su movimiento.

🕒 30–45 minutos 📦 Principiante 🎓 Cursos de 3.º a 5.º

Despertar el interés (clase completa, 5 minutos)

- Inicia un breve debate acerca del baloncesto.
- Plantea preguntas para animar a tus alumnos a reflexionar. Estas son algunas sugerencias:
 - "¿Qué es un triple?" (Un "triple" es una canasta anotada desde fuera de la línea de tres puntos.)
 - ¿Qué fuerzas hacen que la pelota se mueva? (El empuje/la tracción).
 - ¿Qué fuerza hace que la pelota vuelva a caer? (La gravedad).
- Ayuda a tus alumnos a alcanzar el reto de construcción.

Explorar (trabajo individual, 20 minutos)

- Pide a tus alumnos que trabajen de manera independiente para construir el modelo de baloncesto siguiendo los pasos 1 a 20 de la página 16 de las instrucciones de construcción (incluidas en la caja).
- La hoja de trabajo para el alumno los orientará mientras experimentan para descubrir patrones en el movimiento de la pelota.

Explicar (clase completa, 10 minutos)

- Pide a tus alumnos que expliquen cómo han conseguido anotar canastas.
- Haz preguntas tipo:
 - ¿Qué patrones has reconocido en el movimiento de la pelota a medida que cambiaba la altura de la canasta? (A medida que aumentaba la altura, se volvía más difícil encestar una canasta. Esto puede propiciar un debate acerca de por qué los aros de baloncesto profesional son de una altura estándar).
- ¿Cómo pudiste predecir qué iba a suceder a continuación?

Desarrollar (trabajo individual, 10 minutos)

- Pide a tus alumnos que establezcan la altura de sus canastas en la posición 8 y que traten de anotar desde la distancia más lejana cambiando la posición de pivote del brazo de lanzamiento. Nota: esto no viene mencionado en la hoja de trabajo para el alumno.

Evaluar (trabajo individual)

- Pide a cada alumno que aporte un ejemplo de un patrón de movimiento que hayan observado en su modelo.

Marcar un triple

Hoja de trabajo para el alumno

¿Cómo puedes marcar todas las veces?

- Construye un brazo de lanzamiento y un aro de baloncesto. Ve a la página 16 del libro de instrucciones de construcción. Sigue los pasos 1 a 12.
- Establece la altura del aro de baloncesto en "1".
- Coloca el aro y el brazo de lanzamiento en los recuadros que quedan a la derecha de esta hoja de trabajo.
- Coloca la pelota en el cesto, tira del brazo de lanzamiento hacia atrás y suéltalo para marcar un triple.
- Sigue practicando. Pon el aro más alto y mueve el brazo de pivote a diferentes posiciones.
- ¿Qué altura de aro y posición de brazo de pivote han sido las mejores?
- Explica los patrones que has observado en el movimiento de la pelota.

