

FUNDACIÓN PARA EL NIÑO SORDO ICAL (COLEGIO CAMPESTRE)
GUÍA DE TRABAJO MENSUAL



AREA: Mensual Deportiva.

DOCENTE A CARGO: Hermes Escamilla Quitian

GRUPO: Bachillerato.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Desarrollar habilidades físicas, técnicas, tácticas y mentales, además de fomentar valores como la disciplina, el respeto y la deportividad.

Al practicarlo, no solo mejoran sus habilidades físicas y la coordinación, sino que también cultivan una mentalidad estratégica para tomar decisiones rápidas bajo presión. Además, el tenis les enseña valores esenciales como la disciplina, la deportividad y la resiliencia, habilidades clave para su crecimiento personal.

FECHA	TEMA	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Agosto de 2025	Tenis	<p>Les muestro a los estudiantes la forma de cómo se juega el tenis.</p> <p>Explicación detallada: cómo un profesor puede enseñar a un estudiante que no conoce el tenis. Antes de tocar una raqueta, el estudiante necesita entender el objetivo del juego. Un buen profesor empezará con una explicación clara y simple.</p> <p>Jugadores:</p> <ul style="list-style-type: none">Un jugador gana un juego al llegar a "Juego" con una ventaja de al menos dos puntos.	Raquetas pelota de tenis Malla de tenis	2 horas

		<ul style="list-style-type: none"> • Un jugador gana un set cuando gana 6 juegos, con una ventaja de al menos dos juegos. Si el marcador es 6-5, el juego continúa hasta que un jugador llegue a 7. • El Partido: • Un partido se juega al mejor de 3 o 5 sets. El primero en ganar 2 sets (en un partido de 3) o 3 sets (en un partido de 5) gana el partido. <p>Reglas Básicas del Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faltas de servicio: Si el servidor comete un error en el primer servicio, tiene una segunda oportunidad. Si falla también el segundo, es una doble falta y el punto es para el oponente. • Tocar la red: Si un jugador o su raqueta toca 		
--	--	--	--	--

		<p>la red mientras la pelota está en juego, pierde el punto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pelota fuera: Si la pelota bota fuera de las líneas de la cancha, es un error y el oponente gana el punto. ● Net: Si la pelota del servicio toca la red y cae en la caja de servicio correcta, se repite el servicio. <p>El ganador: se la da premio</p>		
--	--	---	--	--