



Aprendizaje del sistema de puntuación del tenis (Propuesta didáctica)



Pxfuel. (s. f.).[Imagen] Mujer, jugando, tenis, fotografía de cancha, puntuación, 2 21 8, deportes, ocio, ejercicio, entrenamiento | <https://www.pxfuel.com/es/free-photo-eroty>

Descripción

Propuesta didáctica que aborda el sistema de puntuación del tenis a partir de actividades prácticas y lúdicas, integrando aprendizajes de Educación Física y Matemática.

Fundamentación

El aprendizaje integrado entre Educación Física y Matemática permite a los estudiantes experimentar y aplicar conocimientos de ambas áreas de manera contextualizada. El tenis, al tener un sistema de puntuación particular, ofrece una excelente oportunidad para trabajar con conceptos matemáticos de numeración, conteo y suma acumulativa, así como para promover la comprensión de patrones y secuencias. A través de la práctica de este deporte, los alumnos no solo fortalecen su habilidad física y coordinación, sino que también desarrollan su capacidad de razonamiento matemático en situaciones reales de juego.

Los estudiantes participarán en simulaciones de juego y actividades específicas para comprender cómo funciona el marcador en el tenis, desarrollando habilidades tanto motrices como cognitivas.



Metodología

La propuesta está diseñada en torno a actividades prácticas que simulan situaciones de puntuación en tenis, permitiendo que los estudiantes se familiaricen con el sistema de juego mientras ejercitan su cuerpo y trabajan conceptos matemáticos. A lo largo de las actividades, se guiará a los estudiantes en la reflexión sobre cómo funciona el sistema de puntos, los valores numéricos específicos y las progresiones propias del deporte.

Clasificación curricular

Tramo: 4

Grados: 5° y 6° año

Competencias generales:

Comunicación: Expresar ideas y estrategias de manera clara y efectiva dentro del equipo.

Pensamiento creativo: Generar soluciones innovadoras para superar los desafíos durante los partidos.

Pensamiento crítico: Evaluar y reflexionar sobre las jugadas y el trabajo en equipo.

Metacognitiva: Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y el rol dentro del equipo.

Intrapersonal: Desarrollar confianza en las propias habilidades y en el proceso de mejora continua.

Relacionamiento con los otros: Colaborar de manera respetuosa y efectiva con los compañeros y docentes, durante los ejercicios y partidos.

Iniciativa y orientación a la acción: Tomar decisiones proactivas durante los ejercicios y partidos.

Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
DESARROLLO PERSONAL Y CONCIENCIA CORPORAL	Educación Física	CE1 Concientiza prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano promoviendo un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y	Sistemas tácticos de los deportes. • Diferentes gestos técnicos con sistemas tácticos en situación de juego. • Reglamentos de diferentes deportes e iniciación al arbitraje	Explica y practica los diferentes deportes y sus reglas en su práctica deportiva de forma autónoma Identifica los sistemas tácticos de los diferentes deportes. • Vincula los diferentes gestos técnicos



		<p>expresiones del Movimiento motriz. CE2 Coordina su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas) en situaciones concretas para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno desde una corporeidad integral de forma asertiva.</p>		<p>con sistemas tácticos en situación de juego. • Internaliza los reglamentos de diferentes deportes e iniciación al arbitraje</p>
<p>CIENTÍFICO MATEMÁTICO</p>	<p>Matemática</p>	<p>CE7. Organiza e interpreta información del entorno para cuantificar, establecer relaciones o describir fenómenos.</p>	<p>Eje número. Introducción a la estadística y la probabilidad. 5° año -Espacio muestral. 6° año - Medidas de tendencia central: media, moda y mediana.</p>	<p>5° año - Organiza la información estadística en gráficos o tablas identificando las relaciones que se reflejan en esos textos estadísticos para elaborar explicaciones acerca de un hecho o fenómeno. 6° año - Interpreta y comunica la información estadística presentada en listas, tablas y gráficas.</p>

Meta/s de aprendizaje sugeridas a adaptar por cada docente:

Los estudiantes comprenderán y aplicarán el sistema de puntuación del tenis en situaciones de juego simulado, integrando conocimientos de educación física y matemática para desarrollar habilidades de conteo, analizar partidas, trabajar en equipo y tomar decisiones en contextos deportivos.

La/s meta/s de aprendizaje se situará/n a la realidad del grupo a cargo del docente



Plan de aprendizaje

Actividad 1: Introducción al sistema de puntuación

Los estudiantes junto a su maestra, observan un breve video presentación del [sistema de puntuación en tenis](#), destacando el orden: 0 (love), 15, 30, 40 y luego game point. Posteriormente, el docente en educación física hace una demostración práctica en el campo de juego, mostrando cómo se cuentan los puntos en un partido real.

Actividad 2: Practicando el conteo en parejas

Cada pareja de estudiantes simula un mini-juego, practicando el conteo correcto de los puntos y asegurándose de seguir el sistema específico de tenis. Se asigna un rol de marcador para que uno de los alumnos narre los puntos y ambos discuten el conteo, reforzando la secuencia de puntuación y el cambio de turno.

Se recomienda la producción de tablas para el registro de la puntuación del juego simulado. La tablas generadas podrán ser utilizadas en futuras actividades para el análisis del desarrollo del juego.

Actividad 3: Juego de patrones de puntos

Se introduce un ejercicio en el que los estudiantes analizan el patrón numérico específico del tenis (0, 15, 30, 40).

A través de preguntas como:

¿Qué patrón observas en la puntuación?, los estudiantes reflexionan sobre cómo se suman los puntos y el efecto de ganar o perder un turno en el marcador.

¿Por qué se repiten las mismas puntuaciones en la tabla de puntuación de un mismo Game?

Actividad 4: Resolución de problemas de puntuación

El docente presenta problemas matemáticos relacionados con el sistema de puntuación. Por ejemplo:

Si un jugador tiene **30 puntos y gana el siguiente**, **¿cuánto tendrá ahora?** o **¿Qué pasa si ambos jugadores tienen 40 puntos?**

Esta actividad permite a los estudiantes aplicar el sistema de puntuación en situaciones teóricas y analizar reglas especiales como el "**deuce**".



Ejemplos de posibles actividades específicas para el análisis de puntuaciones a partir de la lectura de tablas:

Situación 1

Jugador A	Jugador B
love (0)	love (0)
15	love
15	15
15	30
15	40

1. El Game se resolvió en cuatro jugadas más tal como se observa en la tabla, aunque el tanteador de las últimas cuatro filas se borró. ¿Podemos completar alguna de las celdas de la tabla sin otra información? ¿Cuál o cuáles y por qué?
2. Completa toda la tabla sabiendo que el jugador A fue quien ganó el Game Point

Situación 2 - Otro Game Point del mismo partido:

1. ¿Puedes completar la tabla con los datos que faltan?

Jugador A	Jugador B
love	love
love	
	15
	30
40	30
Game Point	

2. ¿Hubo momentos en el Game Point en que ambos jugadores tenían la misma puntuación? ¿Qué jugador consiguió el Game?



Algunas preguntas para reflexionar sobre el juego:

- *¿Existen mínimos y máximos para ganar un Game?*
- *¿Cuál es la mínima cantidad de puntos que se necesita hacer para ganar un Game Point? ¿Y la máxima?*
- *¿Qué significa que en la columna de uno de los jugadores aparezca dos veces una misma puntuación?*
- *¿Cuántas veces puede aparecer el 15 como puntuación en la columna de uno de los jugadores en la tabla de puntuación de un Game? ¿Y el 30? ¿Y el 40? A partir de esta pregunta podrán generarse nuevas actividades a partir del estudio de tablas de partidas de juego que tiendan a encontrar los datos que se repiten en una partida - moda - y su relación con el espacio muestral en cada caso. Se sugiere vincular por ejemplo el tamaño de los espacios muestrales analizados en relación a lo que implica en el juego (un juego que se gana más rápido generará un espacio muestral menor que un juego largo con varias instancias de puntajes igualados).*

Actividad 5: Partida final con marcador colaborativo

Los estudiantes participan en un mini-torneo en el que cada partido tiene un marcador colaborativo, donde los compañeros anotan y verifican los puntos de cada jugador. Esta actividad fomenta tanto la habilidad motriz como el conocimiento matemático en situaciones reales de juego, asegurando que los estudiantes comprendan y respeten las reglas de puntuación en un contexto competitivo.



Actividad 6: Evaluación y cierre

Los estudiantes realizarán una autoevaluación sobre su comprensión y aplicación del sistema de puntuación, así como su desempeño en el juego y su capacidad para llevar el conteo de puntos correctamente. La evaluación incluirá los siguientes criterios:

- Aplicación de las reglas de puntuación: Nivel de precisión al contar los puntos durante el juego.
- Participación en las actividades: Involucramiento en el juego y en el registro de puntos.
- Resolución de problemas: Capacidad para resolver problemas matemáticos sobre el sistema de puntos.
- Trabajo en equipo: Colaboración en el marcador y actitud de respeto hacia los compañeros.
- Reflexión sobre el aprendizaje: Capacidad para identificar y explicar el patrón numérico de la puntuación en tenis.

Criterio	Nivel 1: Inicial	Nivel 2: En proceso	Nivel 3: Satisfactorio	Nivel 4: Avanzado
Aplicación de las reglas de puntuación	Muestra poca comprensión del sistema de puntuación.	Conoce algunos puntos, pero no sigue correctamente el marcador.	Lleva el marcador de manera correcta en la mayoría de las situaciones.	Aplica el sistema de puntuación con precisión y autonomía.
Participación en las actividades	Participa con poca frecuencia en las actividades de conteo y juego.	Participa de manera intermitente en el juego, con dificultades en el marcador.	Participa activamente en el juego y lleva el marcador con apoyo.	Participa activamente, llevando el marcador de forma correcta y autónoma.
Resolución de problemas	Muestra dificultades para resolver problemas de puntuación.	Resuelve algunos problemas con apoyo del docente.	Resuelve problemas de puntuación de manera adecuada en la mayoría de las situaciones.	Resuelve problemas complejos del sistema de puntuación con fluidez.



Trabajo en equipo	Colabora poco y se muestra indiferente ante el marcador.	Participa en el equipo, pero con ciertas dificultades en la comunicación de puntos.	Colabora adecuadamente con sus compañeros, mostrando respeto la mayor parte del tiempo.	Trabaja eficazmente en equipo, llevando el marcador con actitud de respeto y colaboración.
Reflexión sobre el aprendizaje	No reflexiona sobre el patrón de puntos en tenis.	Reflexiona de manera superficial sobre la secuencia de puntuación.	Reflexiona adecuadamente sobre el marcador y las reglas de puntuación.	Realiza una reflexión profunda sobre el sistema de puntuación y su aplicación.

Referencias bibliográficas:

- Administración Nacional de Educación Pública. MCN (2022). *Documentos de la transformación curricular* | Administración Nacional de Educación Pública.

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022%20v5.pdf>

- Administración Nacional de Educación Pública (2024). *Compilación Programas 2do Ciclo*.

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilaci%C3%B3n%20Programas%202do%20Ciclo.pdf>

- Destroyer-The Sports Fan. (2020, 17 de julio). *Roger Federer VS Novak Djokovic Best Match |Match of The Tournament| |HD|* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=FD4CgnYRedc>

- DonPjC. (2018, 24 de septiembre). *LAVENDER CUP - FINAL - SUPER Tie Break Entrega de Premios! 2018* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=BUc6e4-BFMk>

- Pxfuel. (s. f.). [Imagen] *Mujer, jugando, tenis, fotografía de cancha, puntuación, 21 8, deportes, ocio, ejercicio, entrenamiento*.

<https://www.pxfuel.com/es/free-photo-eroty>

- TheOnDeckCircle. (2015). *Intro to Tennis* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ozTHf0rAOng>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



- Tennis TV. (2023). *Best Shots & Rallies! Alcaraz vs Djokovic* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2UCXaeMpr1M>

- Turn ideas into videos | AI video creator | invideo AI. (2024).
<https://ai.invideo.io/workspace/8aaf82ee-6ac7-4eb4-a38e-481921c5f1c9/v20-copilot/de236146-0e0f-4035-8ee2-405dafa18bb8>

Autores: Prof. Marcos Díaz y Mtra. Milena Martín

Licencia: Creative Commons de Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual

