

# Programa de la ITF para la Formación de Entrenadores



Miguel Miranda  
ITF - Oficial de  
Desarrollo  
Sudamérica

## Características de los juegos de iniciación

# Al final de esta presentación podrás:



- Saber que características deberían tener los juegos de iniciación al tenis.
- Conocer principios básicos en su organización.
- Reflexionar sobre aspectos de comunicación.
- Consideraciones sobre premios y puntuaciones.

# Que cosas se deberían considerar para tener éxito

- Adaptarlos a la edad de los alumnos.
- Divertidos.
- Considerar la cantidad de alumnos por cancha o espacio disponible
- Ayudante (Pagos o voluntarios)



# Adaptarse a:

- Jugadores.
- Objetivos.
- Tiempo disponible.
- Tipo de Programa.
  - Escuela de Tenis.
  - Programa de Masificación.
  - Programa de Promoción.
  - Programa de Temporada.

# Hacer un fichero



- En un cuaderno
- Cartones o guías para los alumnos
- Pasarlos a un ordenador
- Preguntar por libros existentes

# Variados



- No insistir demasiado en un mismo juego.
- No prolongarlo mas allá de lo conveniente.
- Rescatar juegos tradicionales y adaptarlos al tenis.
- Derivar juegos de la táctica.

# Incluir variaciones a los mismos ejercicios

- Especialmente cuando los alumnos se lo pidan.
- Mezclarlos con otros deportes.
- Adecuadamente exigentes.
- Adaptaciones de los puntajes.
- Manteniendo o cambiando, pero siempre teniendo un objetivo.

# Explicar bien sus características y reglas



- Pedir la atención de toda la clase.
- Claras, sencillas y breves.
- Hacer demostración.
- Puntuación fácil.
- Cuando sea grupal, la puntuación que sea visible (pizarra).
- Que tenga nombre divertido.

# En una sesión para jugadores intermedios, deben intercalarse:

- Al principio, útil y motivador como calentamiento.
- Al centro, para quebrar la posible monotonía de una clase.
- Al final, para un cierre alegre y que predisponga adecuadamente para las que vienen.

# En clases grupales divididas en equipos:



- Equipos equilibrados en habilidades - capacidades.
- Evitar las elecciones entre los jugadores, para no tener algunos marginados.
- Entrenador imparcial, si participa es para equilibrar.

# Si se consideran juegos con eliminación:

- Considerar una rápida reintegración.
- Actividades gratas para los eliminados.
- No castigar con actividades de trabajo físico (vueltas a la cancha, flexiones).
- Alentar a que los “eliminados” ayuden a sus compañeros – “Coaching” (los ayudará a “descifrar - leer” el juego y buscar alternativas)

# Premios



- Para los ganadores
- Para los mas esforzados
- A la mejor actitud.
- Al que ha mejorado más.
- A la disciplina, integración, comunicación.
- Espíritu de equipo.

# Comunicación y mini tenis

- Preguntar opiniones.
- Tener flexibilidad ante las peticiones.
- Lenguaje muy sencillo.
- Actuar siempre con alegría.
- Animar continuamente a los jugadores.
- Evitar el estilo autoritario (solo para disciplina).
- Variar los tonos de voz.
- Actitud positiva y de reconocimiento a logros parciales.

# Otras características



- Resguardar la seguridad.
- Que el juego mantenga a todos los participantes activos.
- Reconocer rápidamente al equipo ganador.
- Preparar el material con anticipación.

# Colaborar para lograr el éxito

- No poner pruebas demasiado exigentes.
- Pruebas demasiado prolongadas.
- Blancos o dianas demasiado pequeñas o demasiado grandes.
- No reconocer solo el resultado, preocuparse del esfuerzo y otros aspectos a valorar.

# El juego debe servir:



- Para todos los participantes.
- No solo para los más activos.
- Para entretener.
- Formar, deportiva y en valores.
- Amar el deporte

# Conclusiones



- Las clases deben ser divertidas y con una buena comunicación.
- Se debe poner atención en la cantidad de alumnos y medios disponibles.
- Premios para todos.
- Los juegos pueden adaptarse a diferentes necesidades. Deben ser variados.
- Mucha actividad y deben lograr éxito.
- Reglas claras.