

## **CRITERIOS PARA ENSEÑAR A JUGAR AL TENIS**

**por Miguel Crespo Celda**

### **1. PRESENTACION Y DISPOSICION EN LA PISTA**

- 1.1. Se presenta y pide que todos los alumnos hagan lo propio.
- 1.2. Lleva ropa limpia y su aspecto es aseado y presentable.
- 1.3. Dice a todos los alumnos qué ejercicio o golpe van a practicar.
- 1.4. Se coloca de frente al sol y coloca a los alumnos de espaldas al sol para que puedan verle sin dificultad.
- 1.5. Controla la posición del cubo de pelotas, cerca suyo pero sin que le estorbe en sus movimientos.
- 1.6. Se coloca en el lugar correcto para explicar y demostrar el golpe o ejercicio correspondiente.

### **2. EXPRESION VERBAL Y GESTUAL**

- 2.1. El tono de voz no es monótono sino que resalta los puntos importantes de cada ejercicio.
- 2.2. Cuando habla, mira a todos los alumnos para comprobar si le están escuchando.
- 2.3. Acompaña sus explicaciones con gestos de las manos o la raqueta para hacerlas más completas.
- 2.4. Da sensación de confianza en sí mismo y en lo que está haciendo.
- 2.5. Da sensación de tener experiencia en la enseñanza del tenis.
- 2.6. Utiliza el doble tono de voz (uno para los que están más cerca y otro para los que están más alejados).

### **3. EXPLICACION DEL GOLPE**

- 3.1. Explica el ejercicio o golpe que se le ha solicitado.
- 3.2. Explica por puntos y de forma ordenada y clara los movimientos parciales que componen el golpe.
- 3.3. Explica con detalle y sin dejarse ningún aspecto importante del golpe o ejercicio.
- 3.4. Explica con soltura, sin vacilar, equivocarse ni rectificarse y dando la sensación de que domina la materia y no lo sabe sólo de memoria.
- 3.5. No mezcla la explicación de un ejercicio con la de otros.
- 3.6. Repite varias veces la explicación para asegurarse de que los alumnos han comprendido de forma clara el ejercicio pero sin hacerse pesado.
- 3.7. Explica de forma breve y sintética sin utilizar palabras excesivamente técnicas o términos rebuscados.

## CRITERIOS PARA ENSEÑAR A JUGAR AL TENIS

por Miguel Crespo Celda

Workshop para Entrenadores Centroamericanos, San José, Costa Rica, 1994

3.8. De vez en cuando pregunta a los alumnos si han comprendido la explicación o si tienen alguna pregunta al respecto.

3.9. Se coloca en la progresión correcta para realizar la explicación.

### 4. DEMOSTRACION DEL GOLPE

4.1. Realiza la demostración después de la explicación.

4.2. Demuestra lo que ha explicado.

4.3. Demuestra tal y como se indica en el Método y no con su estilo personal.

4.4. No falla en la demostración.

4.5. El golpe es suave, marca los puntos importantes y la potencia es la adecuada a la progresión que se explica.

4.6. Habla durante la demostración para enfatizar los aspectos relevantes del golpe.

4.7. Se coloca en la progresión correcta para realizar el golpe.

4.8. Si a la hora de demostrar le lanzan mal las pelotas, sabe reaccionar con soltura demostrando experiencia y calma.

4.9. Si se trata de un servicio, indica donde deben botar las pelotas en el campo contrario.

4.10. Repite varias demostraciones para que los alumna observen detenidamente el golpe.

4.11. Pregunta a los alumnos si tienen alguna duda o desean ver más demostraciones.

4.12. Coloca en la posición correcta al ayudante o alumno que le va a lanzar las pelotas en la demostración.

### 5. PRACTICA DEL EJERCICIO

5.1. Coloca a los alumnos en la progresión correcta y en la mejor posición con respecto al sol, viento, etc.

5.2. Separa a los alumnos unos de otros para evitar que se golpeen con la raqueta.

5.3. Se coloca el cubo de pelotas en el lado correcto de forma que pueda cogerlas con facilidad.

5.4. Dice a los alumnos qué ejercicio van a practicar, cuántas pelotas van a jugar y dónde deben dirigir las.

5.5. Indica a los alumnos qué deben hacer tras haber terminado de jugar (pegar y recoger, pegar e ir al fondo de la fila, pegar y cambiar de fila, pegar y salir, etc).

5.6. Lanza bien las pelotas (potencia, ritmo, altura, dirección, profundidad).

5.7. Lanza las mismas pelotas a todos los alumnos para evitar problemas.

5.8. Controla el "tráfico" de los alumnos en la pista.

5.9. No se queda sin pelotas en el cubo de improvisado.

5.10. Mantiene el ritmo de la clase adecuado a las características del ejercicio y de los alumnos.

## CRITERIOS PARA ENSEÑAR A JUGAR AL TENIS

por Miguel Crespo Celda

Workshop para Entrenadores Centroamericanos, San José, Costa Rica, 1994

5.11. Utiliza diversas organizaciones y estilos de enseñanza con los alumnos (filas, parejas, recíproca, asignación de tareas, trabajo individual, etc).

5.12. Si tiene ayudante, controla la marcha de la fila que está a cargo del ayudante para que no haya desfases y se preocupa de que los alumnos pasen también por su fila.

5.13. Sabe idear juegos o variar el ejercicio para hacerlo más agradable y divertido a los alumnos.

### 6. CORRECCION

6.1. Corrige la posición y la empuñadura antes de lanzar la pelota al alumno o antes de que este la golpee en el servicio.

6.2. Corrige el impacto, el movimiento y el juego de pies, después de que el alumno haya efectuado el golpe.

6.3. Sólo corrige un error cada vez, el más importante.

6.4. No descalifica, sino que corrige positivamente y anima.

6.5. Realiza gestos para facilitar la corrección (imita el movimiento erróneo del alumno exagerando el fallo para que este lo aprecie mejor).

6.6. No utiliza términos excesivamente técnicos y complicados sino que intenta que el alumno entienda la posición.

6.7. No corrige a todos las mismas cosas, no dice generalidades sin sentido.

6.8. Elige diversas metodologías de corrección según el error de que se trate (sombras, coloca al alumno más cerca de la red, se pasa al otro lado de la red para ayudar al alumno, etc).

6.9. No detiene la marcha de la clase para corregir el error de un sólo alumno.

6.10. Dedicar un apartado especial después de la práctica para comentar errores comunes o individuales que pueden interesar a toda la clase.

### 7. GUIAS PARA EL CORRECTO LANZAMIENTO DE PELOTAS EN CLASES DE INICIACION.

#### 1. COLOCACION DEL PROFESOR.

- Distancia de la red: 2ª progresión.
- De lado al cubo; 1ª pelota.
- De frente al cubo; si sigue el peloteo.

#### 2. EMPUÑADURA UTILIZABLE .

- Intermedia o E.Derecha.

#### 3. PROCEDIMIENTO.

- Iniciantes: Dejar caer la pelota, movimiento del brazo lento y ascendente.

- Intermedios: Puede ser sin dejar caer la pelota, movimiento del brazo más corto, rápido y rectilíneo (según el golpe).

## CRITERIOS PARA ENSEÑAR A JUGAR AL TENIS

por Miguel Crespo Celda

Workshop para Entrenadores Centroamericanos, San José, Costa Rica, 1994

### **4. TRAYECTORIA DE LA PELOTA.**

- Siempre ligeramente globeada (según la distancia entre la red y el alumno y la altura del alumno).
- Lanzarla de forma que el alumno sólo deba realizar unos pocos pasos y golpee a la altura del impacto correspondiente a cada golpe.

### **5. DIRECCION DE LA PELOTA.**

- Siempre rectilínea para evitar un impacto poco centrado.

### **6. VELOCIDAD DE LA PELOTA.**

- Hay que imprimir poca potencia al golpe.

### **7. RITMO DE LANZAMIENTO.**

- Muy lento, aunque depende del dominio del jugador.

### **8. COLOCACION DEL CUBO DE PELOTAS.**

- Siempre en el lado de la mano libre del monitor y ligeramente retrasado para que no moleste si este debe moverse y golpear alguna pelota.
- Se colocará entre ambos monitores en caso de que haya dos en una pista.
- Se colocará detrás del monitor o lanzador del centro en caso de que haya tres en la pista.