



TRABAJO DE FIN DE GRADO – PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

LA SATISFACCIÓN DE LOS JUGADORES DE TENIS DE COMPETICIÓN Y RECREACIÓN

Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Manuel Rojano Torres

Tutor académico: Miguel Crespo Celda

Curso académico: 2015-2016

ÍNDICE	Página
1 Contextualización	3
1.1 Ubicación y contexto socio-cultural	3
1.2 Objetivos del club	3
1.3 Instalaciones y recursos materiales	4
1.4 Características de los usuarios	4
2 Introducción	4
3 Procedimiento de revisión bibliográfica	5
3.1 Revisión Bibliográfica.....	6
4 Propuesta de Intervención.....	10
5 Bibliografía.....	13
6 Anexos	15



1 Contextualización

1.1 Ubicación y contexto socio-cultural

El centro donde se va a realizar la propuesta de intervención es el Club Ilicitano de Tenis, antigua ciudad deportiva del Kelme. Se trata del club municipal de la ciudad por lo que es de utilidad pública aunque tiene capacidad de obrar propia y personalidad jurídica. Está situado en las instalaciones del polideportivo Altabix, al nordeste de la ciudad de Elche en una zona de clase media, en la calle Josefina Manresa, 12 (Polideportivo Altabix), 03202 Elche. Su logotipo o símbolo es el siguiente:

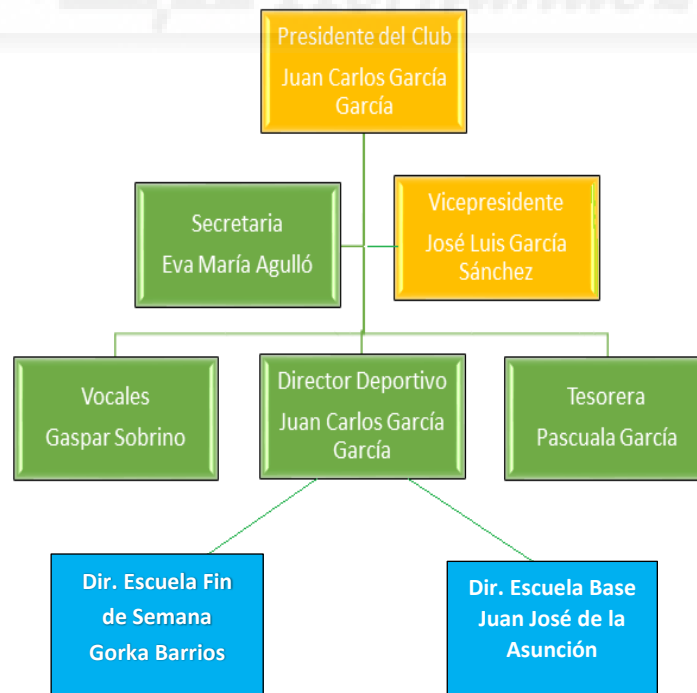


1.2 Objetivos del club

El club centra todos sus esfuerzos en la escuela de tenis, dedicándose a la enseñanza y a la promoción de la práctica de este deporte tanto a nivel recreativo como competitivo.

Desarrolla actividades como liguillas internas del club, torneos sociales de dobles y torneos federados a nivel autonómico.

Organigrama



1.3 Instalaciones y recursos materiales

El club cuenta con 5 pistas de tenis de tierra batida y otras 4 pistas de mini-tenis acondicionadas a tamaño ideal para niños de 4 a 8 años, gradas, frontón, vestuarios y oficina.

Los materiales, son un poco antiguos pero el club dispone de conos, aros, chinos, pelotas para todos los niveles, escaleras de coordinación y material para trabajo físico.

1.4 Características de los usuarios

El club llega a matricular a casi 500 alumnos en la escuela, abarcando a niños desde los 4 años de edad en adelante, teniendo grupos de benjamines, alevines, infantiles, cadetes, juveniles, juniors y personas adultas o seniors. También hay que contar con aquellos que reservan pistas y acuden únicamente para jugar al tenis de manera recreativa y que en su mayoría son varones de la tercera edad.

El 90% de los alumnos de la escuela forman parte del nivel de iniciación que incluye también la fase intermedia o de perfeccionamiento, el 10% restante son aquellos jugadores de competición que tienen un entrenamiento más intensivo.

2 Introducción

Actualmente el tenis es el quinto deporte más practicado del mundo y es uno de los más populares en España. Durante los últimos 30 años se ha construido una sólida estructura básica de clubes en nuestro territorio que junto con el gran número de tenistas que hay entre los 100 primeros y sus continuados éxitos, han hecho del tenis un deporte de gran aceptación social. (Sanz, 2004). Así, en general, hay un gran número de niños que acuden a las escuelas de tenis para jugar a este deporte forma recreativa o competitiva.

Las razones por las que los alumnos de estas escuelas siguen jugando o no, pueden ser muy diversas y pueden estar relacionadas con la filosofía de la escuela, la metodología empleada por los monitores, el número de alumnos por grupo o con algún otro motivo, pero parece evidente que si los alumnos y alumnas están satisfechos con las sesiones que realizan, será más difícil que abandonen la práctica del tenis.

Así, el objetivo de este trabajo es conocer los factores más influyentes en la satisfacción de los jugadores de tenis. Tener conocimiento científico acerca de este tema es de interés para mí, pues estoy trabajando como monitor en el Club Illicitano de Tenis, donde en los dos últimos años el número de alumnos inscritos ha disminuido, por lo que creo que este trabajo puede ayudar a mejorar mi labor como monitor sabiendo cuáles son los factores que más influyen en la satisfacción de los alumnos.

Para hablar detalladamente de la satisfacción en el tenis y de los factores que influyen en su desarrollo, primero es necesario saber qué es la satisfacción; podemos definir este concepto como el estado del cerebro producido por una mayor o menor optimización de la retroalimentación cerebral, en donde las diferentes regiones compensan su potencial energético, dando la sensación de plenitud e inapetencia extrema.

No se debe confundir la satisfacción con la felicidad, aunque sí es necesario sentir satisfacción para poder entender qué es la felicidad plena. La insatisfacción produce inquietud o sufrimiento.

También es importante para mí profundizar en este tema, ya que no sólo puede ayudarme a aumentar las posibilidades de que mis alumnos sigan practicando este deporte y no lo abandonen, sino que también me servirá para enriquecer más las clases que doy, utilizar diferentes metodologías de enseñanza con cada grupo, a dirigirme a los alumnos de una forma u otra, además de contribuir en gran manera en mi formación como posible futuro entrenador de tenis y profesor de educación física.

3 Procedimiento de revisión bibliográfica

Para comenzar el proceso de revisión bibliográfica de este trabajo de fin de grado, primero es necesario preguntarse ¿Cuáles son los factores que más influyen en la satisfacción de los alumnos de tenis?

Antes de diseñar una propuesta de intervención sobre la satisfacción, debía en primer lugar, buscar en las bases científicas los factores, conceptos y teorías más influyentes acerca de la satisfacción. Para ello he buscado principalmente en Dialnet aunque también he utilizado otras fuentes de datos como ResearchGate, RPD-online, Cafyd, Pubmed y Google Académico.

El proceso de búsqueda comenzó añadiendo las palabras “tennis” y “satisfaction” con un resultado muy extenso de 11.300 artículos y documentos que incluían esos términos. Buscando en otras fuentes añadiendo los mismos términos hallé un total de 163 resultados. Tras encontrar muchos artículos fui añadiendo palabras clave como “motivational climate”, “goal orientation”, “enjoyment”, “perceived competence”, “anxiety”, manteniendo las dos primeras palabras con el fin de encontrar resultados más específicos. Los resultados se redujeron buscando tanto en google académico y en otras fuentes a unos 200 artículos y documentos de los que elegí 23 para su análisis a texto completo.

Muchos documentos fueron descartados por no tener una verdadera relación con el tema o por ser muy similares a otros ya encontrados.

De los 23 artículos elegidos para la revisión bibliográfica escogí como útiles 17 para la realización del trabajo, entre los que aproximadamente la mitad son en inglés y la otra mitad en castellano. Ver *Figura 1* y *Figura 2*.

3.1 Revisión Bibliográfica.

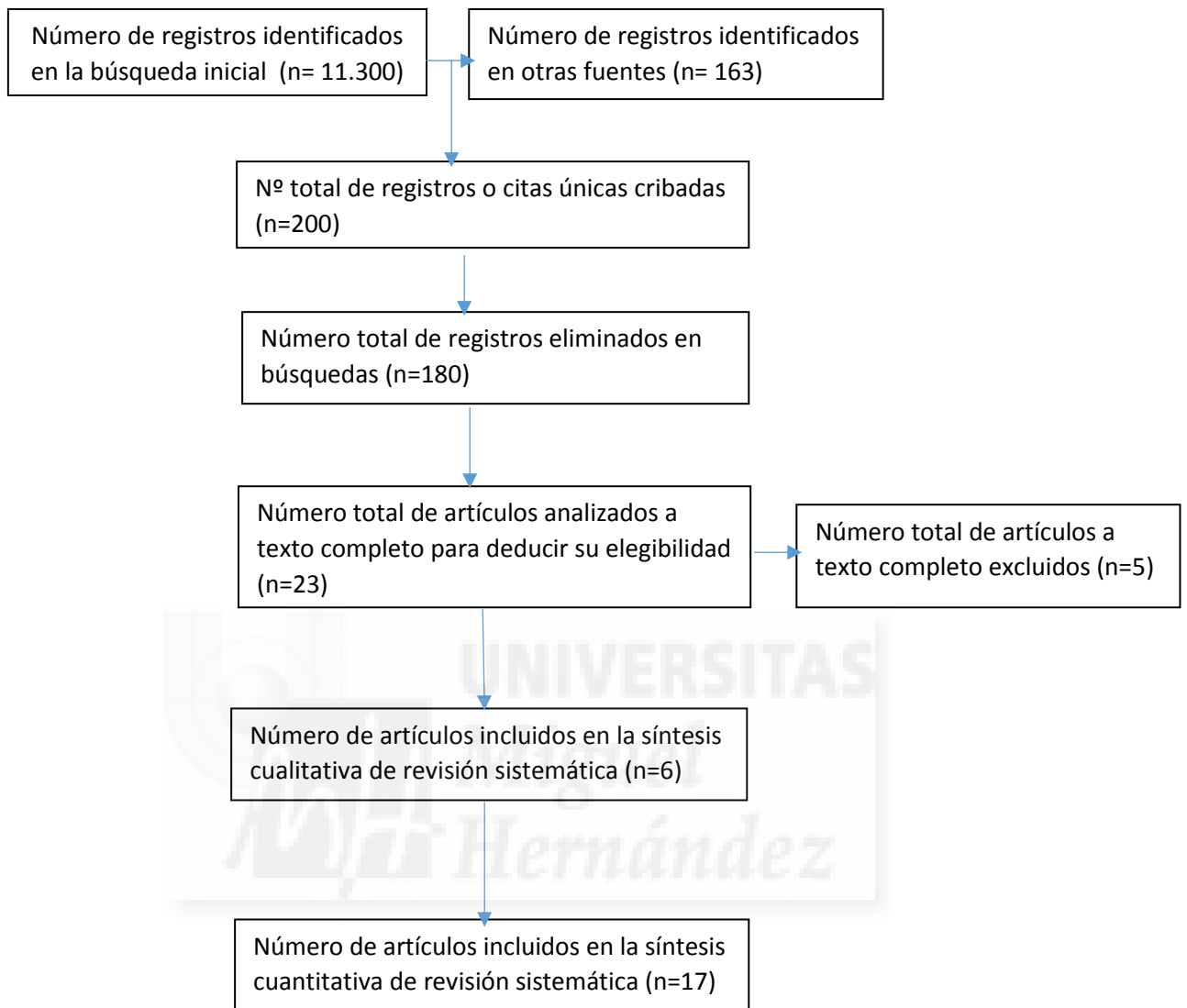


Figura 1. Normas Prisma. Proceso de inclusión de los artículos para la síntesis cuantitativa de la revisión bibliográfica.

Artículo	Autores y Año	Participantes	Objetivo	Método	Resultado
Frecuencia de Burnout en Deportistas Jóvenes: Estudio Exploratorio	Enrique Javier Garcés de Los Fallos Ruiz (1993)	N= 33 tenistas edad→11-16 años, divididos en 3 grupos: 13 alevines (11-12 años), 10 infantiles (13-14 años),	Comprobar si hipótesis de diversos autores acerca de burnout en jóvenes deportistas se mantiene en nuestro trabajo.	Estudio exploratorio Escala 9 ítems: 4 primeros→ aspectos psicológicos, técnicos y físicos Los otros 5 ítems: preguntas directas→ burnout, satisfacción deporte y propensión abandono deportivo; Respuesta→escala Likert 4 opciones de respuesta (desde nunca a siempre)	Apuntan ↑ frecuencia aparición del síndrome. Datos apuntan a que burnout → propensión al abandono prematuro práctica deportiva, Satisfacción provoca deporte ≠ síndrome de burnout.
Competencia Percibida y Motivación Durante la Iniciación en la Práctica del Tenis.	Francisco Villamarín, Cristina Maurí y Antoni Sanz (1998)	N= 89 sujetos de 8-18 años, alumnos de 2 escuelas de tenis	Analizar principales factores motivacionales en la iniciación a la práctica del tenis.	Se analizó papel del control personal (competencia percibida y autovaloración) sobre la motivación para la participación dep. y la motivación intrínseca por los entos.	La edad, género y club de pertenencia→afectar control personal = mot.deportiva. El control personal juega un papel destacado en perfiles motivacionales de jugadores de tenis durante la etapa de iniciación deportiva.

<p>“La predicción de los atletas jóvenes ‘Índices Motivacionales como función de sus percepciones del entrenador-y-clima creado por pares.”</p>	<p>Spiridoula Vazou, et al. (2006)</p>	<p>N=493 atletas jóvenes (jug de tenis incluidos) Edad 12-17 años (edad M = 14,08; SD = 1.29) de diversos dep ind. y de equipo.</p>	<p>Examinar influencia interactiva percepciones entrenador y (MC) →des.cognitivo (autoestima física), afectivo (disfrute, ansiedad rasgo) y comport. (esfuerzo ejercido calificado entrenador) de los atletas jóvenes.</p> <p>Se examinaron dif de edad y género de los atletas respecto ambientes psicológicos.</p>	<p>Análisis de regresión jerárquica, controlando por edad y sexo.</p> <p>2 vías MANOVA</p>	<p>Disfrute se predijo ++ por MC tarea y por entrenadores implicados tarea, el esfuerzo→ predicho sólo por entrenador implicado a la tarea.</p> <p>Percepciones entrenador y compañeros con climas motivacionales (MCs) implicados al ego→ varones > mujeres, las cuales > percepción de entrenador y los compañeros con climas motivacionales (MCs) implicados a la tarea.</p>
<p>Predicción de la Satisfacción con el Rendimiento Deportivo en Jugadores de Tenis: Efecto de las claves situacionales</p>	<p>Santos-Rosa, F. J. et al. (2007)</p>	<p>N= 151 tenistas alevín de 2º, infantil o cadete.</p>	<p>Examinó efecto de las claves disposicionales y situacionales →proceso competitivo, en la predicción de la satisfacción →rendimiento deportivo</p>	<p>Variables analizadas y medidas: Estado de Flow Situacional, Estado de Implicación Ego y Tarea competición, Ansiedad Somática Cognitiva, Auto confianza (Dirección)</p>	<p>Estado de flow situacional > predictor satisfacción con rendimiento, seguida por estado de implicación a la tarea, y estado de implicación al ego.</p>

<p>“Aprender habilidades de tenis a través de juegos “Play and Stay” en los alumnos de primaria”</p>	<p>Eleni Zetou, Vasilis Koronas, Ioannis Athanalaïdis, Panagiotis Koussis (2012)</p>	<p>62 alumnos de primaria (5ª curso, edad media = 11.13, SD = 0.33)</p>	<p>Examinar el efecto del Play and Stay, un programa de tenis en el aprendizaje de la habilidad del servicio en los alumnos de escuelas primarias y el desarrollo de su satisfacción</p>	<p>Evaluación cuantitativa → 10 ensayos de servicio/ alumno. Eval. cualitativa de la técnica de servicio (Vídeo observación y evaluación habilidades de 5 elementos), consta de: 1ª prueba inicio curso, prueba final en el extremo, y prueba de retención a 1 semana de completar programa sin ninguna práctica. Fin de curso participantes completaron cuestionario. → (Alexandris, Zahariadis, Tsoarbatzoudis, Grouios, 2004) → nivel de satisfacción con el programa.</p>	<p>Análisis prueba t para muestras independientes mostró diferencias significativas* entre grupo experimental y grupo control ↑ en 4 de 6 variables del cuestionario de satisfacción. Play and Stay eficaz → aprender la habilidad de servicio, mientras se divertían.</p> <p>Estudio sugiere estudiantes sean motivados para implicarse en el tenis como deporte. Placer y Satisfacción ↑ interés → participación.</p>
<p>La orientación de meta y la motivación participación en pistas de jóvenes jugadores de tenis</p>	<p>Anagnostou Garyfallos, Patsiaouras Asterios, Demetrio U Stella & Kokaridas (2013)</p>	<p>N=300 niños (198 niños y 102 niñas) edades 8-17 (M = 11,7 ± 2,43), promedio de (M = 2,9 ± 1,13) años de práctica en tenis</p>	<p>Evaluar validez constructo, fiabilidad y correlación entre los factores del Cuest. de Mot. de Part. (PMQ) de Gill, Gross y Huddleston (1983), adaptado → poblaciones griegas → Patsiaouras et. Alabama. (2004) y evaluar orientación tarea y ego (TEOSQ) de Duda (1989).</p>	<p>Análisis factorial exploratorio PMQ, TEOSQ, Análisis de correlación (r de Pearson)</p>	<p>Identificó 5 factores →</p> <p>Part. social y liberación de energía (α =, 825),</p> <p>Logro de estado (α =, 798), habilidad mejora (α =, 666), desafío (α =, 639) y motivos personales (α =, 616)</p> <p>Surgieron 2 factores → 52,90% de la varianza total en relación con orientación a la tarea (α = 81) y la orientación al ego (α = .83)</p> <p>Relación++ entre orientación tarea y motivos intrínsecos (r = 0,570, p <0,01), Orientación ego → ++ con motivos extrínsecos.</p>

Figura 2. Tabla de los artículos empleados en la síntesis cualitativa de la revisión bibliográfica.

4 Propuesta de Intervención.

-Título de la propuesta

“Programa de Tenis de Iniciación basado en la diversión y satisfacción de los alumnos”

El programa va dirigido a un grupo de seis niños y niñas de siete y ocho años que son iniciantes y llevan dos años jugando en pistas de mini-tenis, actualmente van a jugar al tenis dos días a la semana, los martes y jueves. El programa consiste en diez sesiones que se repartirán en 5 semanas.

Durante la intervención plantearemos sesiones de diferentes tipos, con contenidos y objetivos distintos, para seguir una progresión y para ver qué sesiones tienen más éxito en la satisfacción de los alumnos. Las 10 sesiones han sido diseñadas en base a los siguientes conceptos: Aprendizaje de la técnica, Colaboración y Consistencia, Oposición, Físico, Diversión, Auto-enseñanza, Descubrimiento Guiado, Resolución de Problemas, Programa Individual y Evaluación.

Cada sesión se centrará en desarrollar particularmente uno de estos conceptos por encima de los demás con la intención de crear sesiones distintas que sorprendan y estimulen la motivación de los alumnos. No obstante a pesar de que cada uno de estos conceptos presentan unos objetivos en cada sesión, esos objetivos serán los secundarios, ya que lo que queremos conseguir realmente es que los alumnos se diviertan aprendiendo y que estén motivados. Ya que como afirman Zetou, Koronas, Athanailidis y Koussis (2012), esto hará que la satisfacción de ellos sea mayor y quieran seguir practicando y aprendiendo este deporte, que es nuestro objetivo principal.

Por otro lado, las indicaciones en la metodología que hay que tener en cuenta como monitor a la hora de actuar con los niños en esta propuesta son: emplear un tono divertido e irregular, mantener una actitud de diversión y aprendizaje, utilizar juegos globales de cooperación y oposición permitiendo a los niños participar de una forma más real y directa en el juego, e involucrarse en la sesión como jugador para motivar más a sus alumnos, además de favorecer la socialización del grupo.

Este tipo de metodología puede ayudar al monitor o entrenador a establecer una buena relación con los jugadores, factor que como indica, Crespo y Reid (2007) es determinante para aumentar y mantener la participación directa de los jugadores en las sesiones.

También les enseñamos que es más importante que jueguen bien que ganar, ya que si juegan bien los puntos serán más entretenidos y además aumentarán las posibilidades de ganar. Hacemos hincapié en que ganar no sólo depende de ellos, les educamos en la derrota pues es un hecho que se da todas las semanas en los mejores torneos y sucede a los mejores tenistas del mundo; por tanto hay que normalizarlo, dándole más importancia al rendimiento y sobre todo al disfrute en estas edades. Este tipo de filosofía corresponde a los climas motivacionales orientados a la tarea de la teoría de las metas de logro. Según Crespo y Reid (2007) la investigación contemporánea apoya el planteamiento de objetivos orientados a la tarea debido a que es muy beneficioso sobre todo a nivel principiante, que es el nivel del grupo para el que vamos a diseñar la propuesta de intervención.

De esta forma, según Vazou, Ntoumanis y Duda (2006), el disfrute en los alumnos se predice significativamente más con climas motivacionales orientados a la tarea y con entrenadores que basan el éxito de sus jugadores en el rendimiento y no solo en los resultados.

Además es importante que todos los miembros técnicos del club tengan una filosofía o actitud parecida en el trato con los alumnos, por lo menos en la fase de iniciación, y sería fundamental que el club o escuela se convierta en un lugar de diversión al que los niños y niñas quieran ir por su propia voluntad sin que se convierta en una obligación.

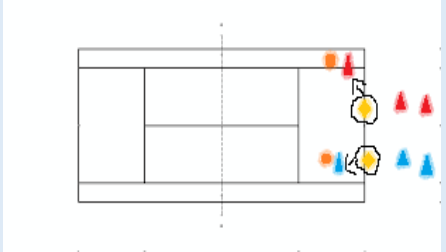
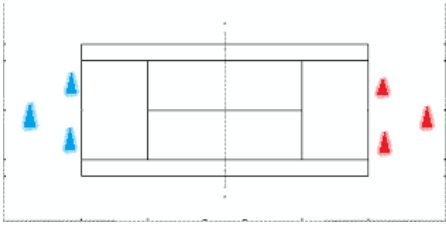
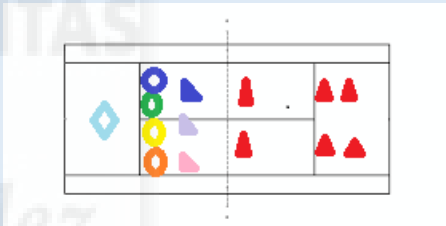
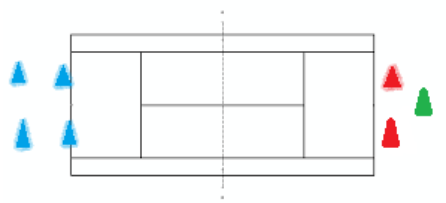
Ya que como Villamarín, Maurí y Sanz (1998) investigaron, junto con la edad y el género de los compañeros de grupo, el club de pertenencia es un factor clave en la competencia percibida y en la autovaloración de los iniciantes, que a su vez van a reflejar la motivación deportiva de los mismos.

No obstante, la satisfacción con el rendimiento obtenido, fue predicha principalmente por la percepción del flow situacional con un 42% de la varianza explicada, y en menor medida por los estados de implicación a la tarea y al ego (Santos-Rosa, García, Jiménez, Moya y Cervelló, 2007) por lo que para las sesiones de la intervención lo más importante será buscar que los alumnos aprendan y mejoren pasándose lo bien por encima de que aprendan o mejoren mucho, ya que de esta forma será más fácil para ellos llegar al estado de flow situacional.

Ejemplo de sesión: Nº 1 Aprendizaje de la Técnica

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Técnica	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción	Mejorar la coordinación general Aprendizaje de la técnica de golpeo mediante el juego global	Conos, aros, pelotas naranjas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	5'	Calentamiento: Dentro de los límites de la pista, jugamos al pilla-pilla usando diferentes desplazamientos cuando lo indique el monitor. (Corriendo, saltando, pasos laterales, pies cruzados)	
	10'	Juego de calentamiento: Hacemos 3 circuitos idénticos en un lado de la red y dividimos a los alumnos en tres parejas, primero deben hacer el circuito botando la pelota, después con la raqueta y la pelota, y por último dando toques con la raqueta a la pelota. La pareja que complete antes el circuito gana. Variantes: Se puede complicar o cambiar añadiendo bote con la raqueta hacia abajo y toque hacia arriba.	

Principal	15'	<p>Enseñanza de la técnica: Explicación básica de los golpes de derecha y revés (correcta sujeción de la raqueta, de abajo arriba pegando delante y acabando en el hombro), primero en estático y luego juego: En el centro dos conos, a cada lado del cono 3 alumnos que dan 3 golpes de derecha en un lado y de revés en otro tras dar una vuelta al cono correspondiente.</p> <p>Se juega a ver quién introduce más bolas dentro con la técnica correcta. Van cambiando de lado cada vez. →</p> <p>Variante: Golpes cruzados o paralelos.</p>	
	10'	Americana a 10 puntos, 3vs3 organizados de forma que haya dos parejas de dobles y dos solos en cada equipo.	
	5'	Explicación técnica básica de la volea de derecha y revés, (raqueta con las cuerdas mirando hacia delante y tocar delante la bola). Cada alumno volea 3 bolas, se colocan aros y conos como dianas y se juega a ver quién acierta más.	
Fase final	15'	Juego de oposición final: Partidas a 10 puntos de dobles, dos parejas contra un equipo formado por otra pareja y el profesor. Cada 10 puntos, la pareja que va con el profesor se cambia por un compañero de forma que todos vayan con el profesor una vez.	

5 Bibliografía

- Anguera, T., Hernández, A., & Mendo, N. (2011). Sección de metodología. *Revista de Psicología Del Deporte*, 20(1), 101–118.
- Balaguer, I., Duda, J. L., & Crespo, M. (1999). Motivational climate and goal orientations as predictors of perceptions of improvement, satisfaction and coach ratings among tennis players. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 9(6), 381–8. <http://doi.org/10.1111/j.1600-0838.1999.tb00260.x>
- Balaguer, I., Castillo, I., Duda, J. L., & García-Merita, M. (2011). Asociaciones entre la percepción del clima motivacional creado por el entrenador, orientaciones disposicionales de meta, regulaciones motivacionales y vitalidad subjetiva en jóvenes jugadoras de tenis. *Revista de Psicología Del Deporte*, 20(1), 133–148.
- Cervelló, E., Escartí, A., & Balagué, G. (1999). Relaciones Entre La Disposicional Y La Satisfacción Con Los Resultados Deportivos , Las Deportiva. *Revista de Psicología Del Deporte*, 8, 7–19.
- Cervelló, E.; Santos Rosa, F.; Jiménez, R.; Nerea, A.; García, T. (2002). Motivación y ansiedad en jugadores de tenis. *Revista Motricidad*, 9, 141–161.
- Crespo, M., & Reid, M. M. (2007). Motivation in tennis. *British Journal of Sports Medicine*, 41(11), 769–72. <http://doi.org/10.1136/bjism.2007.036285>
- Sanz, D (2013). Contenidos recursos para técnicos. Editorial: Continuo
- Garyfallos, A., Asterios, P., Stella, D., & Dimitrios, K. (2013). Goal orientation and participation motivation in tennis young players. *Journal of Physical Education and Sport*, 13(3), 464–470. <http://doi.org/10.7752/jpes.2013.03074>
- Gimeno, E. C. (1989). Un estudio piloto de las características motivacionales de los tenistas IJ de los tenistas en silla de ruedas en competición, (1984), 73–78.
- La, M. D., Tenis, D. E. L., Villamarín, F., & Maurí, C. (1998). Competencia Percibida Y Iniciación En La Práctica, 41–56.
- Romero, E., Zapata, R., García-Mas, A., Brustad, R. J., Garrido, R., & Letelier, L. (2010). Estrategias de Afrontamiento y Bienestar Psicoógico en jóvenes tenistas de competición. *Revista de Psicología Del Deporte*, 19(1), 117–133.
- Ruiz, E. J. G. de L. F. (1993). Frecuencia De Burnout En Deportistas Jóvenes: Estudio Exploratorio. *Revista De Psicología Del Deporte*, 4, 55–63.
- Santos-Rosa, F., García-Calvo, T., Jiménez-Castuera, R., Moya, M., & Cervelló, E. (2007). Con El Rendimiento Deportivo En Jugadores De Tenis : Efecto De Las Claves Situacionales. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 18, 41–60.

Sanz, D. (2004). *El Tenis En La Escuela*. Editorial: *Paidotribo*.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DYH1DbYC3cwC&oi=fnd&pg=PA1990&dq=el+tenis+en+la+escuela&ots=9rUcx4ELtL&sig=TsrQlSYX_OW-Oi3iYoQoKUM_tel#v=onepage&q&f=false

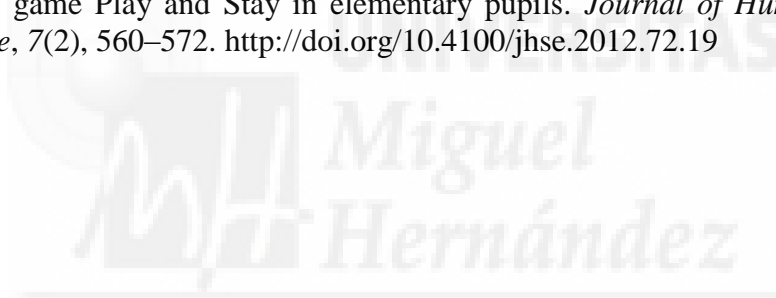
Sciences, H. (2006). Exercisers Perceived Health, Goal Orientation, Physical Self-Perception and Exercise Satisfaction, 61–80.

Theodorakis, Y. (1996). Theodorakis, Y. (1996) The influence of goals, commitment and self-efficacy on motor performance, 171–182.

Vazou, S., Ntoumanis, N., & Duda, J. L. (2006). Predicting young athletes' motivational indices as a function of their perceptions of the coach- and peer-created climate. *Psychology of Sport and Exercise*, 7(2), 215–233.
<http://doi.org/10.1016/j.psychsport.2005.08.007>

Weiss, M. R., Kimmel, L., & Smith, A. (2001). Determinants of sport commitment among junior tennis players: enjoyment as a mediating variable. *Pediatric Exercise Science*, 13, 131–144.

Zetou, E., Koronas, V., Athanailidis, I., & Koussis, P. (2012). Learning tennis skill through game Play and Stay in elementary pupils. *Journal of Human Sport and Exercise*, 7(2), 560–572. <http://doi.org/10.4100/jhse.2012.72.19>

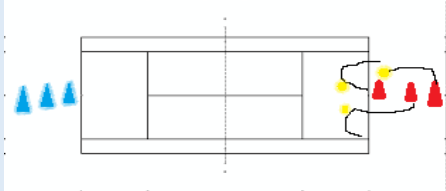


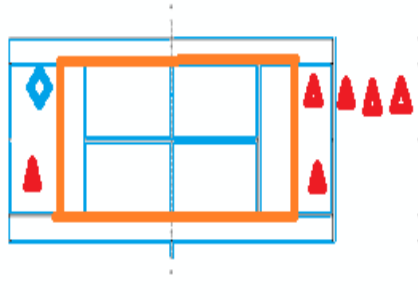
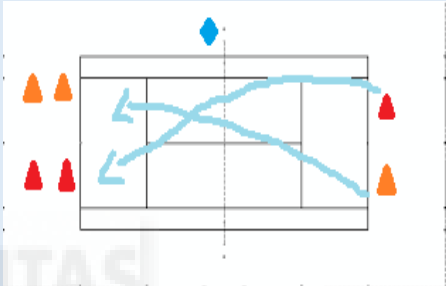
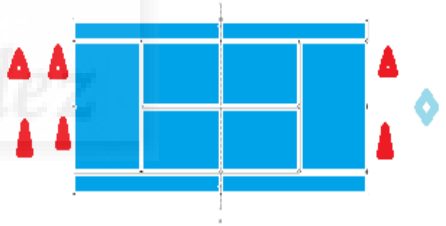
6 Anexos

En este apartado se encuentran desarrolladas el resto de sesiones, que sigue a la clase número 1 mostrada en la propuesta de intervención. Así aquí se pueden ver las sesiones desde la número 2 hasta la 10.

Sesión: Nº 2 Colaboración y Consistencia

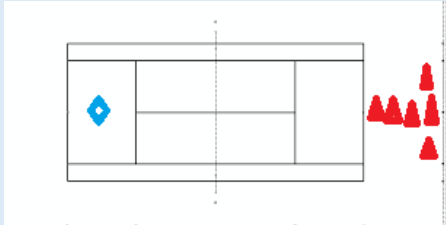
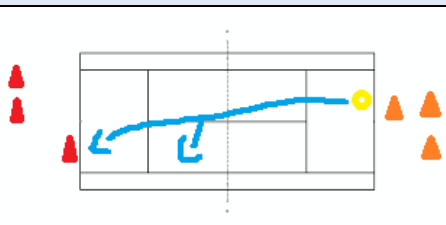
Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Colaboración y Consistencia	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	Mejorar la coordinación general Consolidación de la técnica a través de la consistencia Mejorar la capacidad de pelotear de los alumnos.	Conos, aros, pelotas naranjas

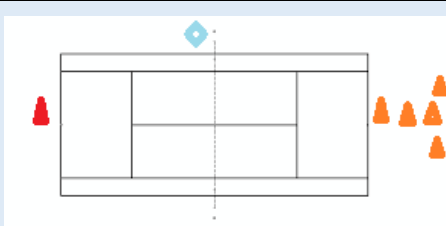
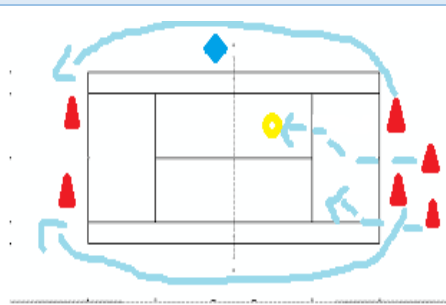
Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	5'	Calentamiento: Empezamos dando vueltas al campo trotando y vamos de abajo arriba realizando distintos movimientos (talones al culo, rodillas arriba, pasos laterales, pies cruzados, giro de cadera, hombros hacia delante y atrás) y para acabar hacen carreras de cortos sprints por parejas o tríos	
	5'	Juego de calentamiento: La pelota la lleva un alumno que debe pillar al resto, cuando pilla a un alumno se une a él para pillar a los demás, pero cuando hay más de uno que pillan solo pueden dar tres pasos con la pelota en la mano, se puede pillar lanzando la pelota con bote.	
Principal	10'	Juego de colaboración: Organizamos dos grupos de 3 en cada pista, el juego consiste en pasar 10 bolas dando un golpe cada uno, entrando y saliendo, si se llega a 10 bolsa → 15 → 20. Se puede dejar dos botes.	

	10'	<p>Dividimos la pista por la mitad, en un lado de la red se situará el monitor y enfrente de él se situarán 4 alumnos que darán 4 golpes primero de derecha y luego revés, si meten 3 de esos 4 dentro juegan un punto contra el monitor, en el otro lado se situarán dos alumnos que intentarán pelotear 4 golpes y después ganar el punto, se permiten dos botes. Los roles de los alumnos van cambiando hasta que todos han hecho los ejercicios.</p> <p>Variante: En el lado del monitor se puede lanzar la bola de forma aleatoria a la derecha o al revés</p>	
	10'	<p>Juego de consistencia: se colocan dos parejas en un lado de la pista y otra pareja en el otro. El objetivo es conseguir pasar 20 bolas en cruzado con el compañero de la otra pista. Deben colaborar entre ellos para favorecer el peloteo, ganan si todos los jugadores consiguen hacer pelotear 20 bolas.</p> <p>Variante: también en paralelo</p>	
Fase final	15'	<p>Juego de colaboración: Situados en posición de dobles se colocan en un lado de la pista dos parejas y en el otro lado, otra pareja que se irá turnando con el profesor con quien será más fácil pelotear, cada uno de la pareja tendrá que pelotear en cruzado con el de enfrente.</p> <p>Se pueden dejar dos botes, o coger la pelota si no consiguen el objetivo.</p> <p>Variante: Se puede hacer de competición en colaboración, es decir a ver que pareja aguanta más peloteando en cruzado o en oposición como un "libre".</p>	

Sesión Nº3: Oposición

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Oposición, situaciones de competición mediante el juego, desafío, respeto al rival y juego limpio.	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	Plantear situaciones de juego reales en las que compitan entre ellos y contra el monitor favoreciendo su motivación. Aprender a ganar y perder Plantearse esas situaciones como un reto y no como estrés.	Conos, aros, pelotas naranjas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	5'	Calentamiento: Empezamos dando vueltas al campo trotando y vamos de abajo arriba realizando distintos movimientos (talones al culo, rodillas arriba, pasos laterales, pies cruzados, giro de cadera, hombros hacia delante y atrás) y para acabar hacen carreras de cortos sprints por parejas o tríos	
	5'	Juego de calentamiento: →Juego del “come cocos” el alumno que paga tiene que pillar a sus compañeros pero solo se puede andar por las líneas de la pista. Variante: Raqueta con pelota sin la pelota no se puede avanzar.	
Principal	10'	Juego más analítico. Colocamos a los alumnos en un campo y al profesor en otro, el juego consiste en devolver al monitor 3 bolas sin fallar que pueden ir aleatoriamente a la derecha o al revés. A la cuarta hay que buscar pegarle fuerte para ganarle el punto, el que más puntos le gane, gana.	
	15'	Juego de oposición: Dos equipos de tres, se juega individual, primero saca un equipo y luego el otro. Se saca por arriba. Juegan a un set de 4 juegos, sacando un juego cada alumno Variante: Si no tienen el nivel se saca por abajo o pueden sacar fuera del cuadro de saque en cruzado sin tirar muy fuerte para no dar tanta ventaja.	

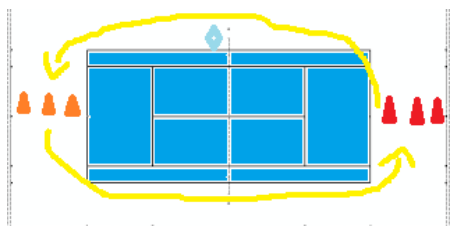
	10´	Juego de Grand Slam: Se puede jugar en individuales o en dobles, los alumnos comienzan en octavos de final, son partidas a dos puntos, el que la gana pasa a cuartos, semis hasta llegar a la final, si pierde alguno de esos partidos empieza en su turno de 0 y el otro compañero avanza una ronda. El jugador que gana una ronda se sitúa en un lado de la pista y los demás en otro.	
Fase final	15´	Juego de oposición final: "Olímpico" puede jugarse individual o dobles. Consiste en pasar al lado del campo en el que el profesor no pone la bola en juego y aguantar ahí hasta el final, cada vez que un equipo empieza en el lado inicial y gana dos puntos se cambia de campo al grito del monitor de: "¡Cambio!". Cuando se produce un cambio, el profesor lanza al siguiente un remate. La pareja o alumno que al acabar la cesta esté en ese lado gana. Como premio el monitor les ayuda a recoger, o pequeño regalos para todo el grupo.	

Sesión Nº 4: Físico

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Activación, coordinación y juego de pies, velocidad, entrenamiento neuromuscular, disfrute y bienestar de los alumnos.	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	<p>Que los alumnos disfruten haciendo una actividad física mínimamente exigente.</p> <p>Búsqueda de la sensación de bienestar a través del ejercicio.</p> <p>Promover la realización de actividad física.</p> <p>Enseñarles a realizar un calentamiento adecuado.</p> <p>Estimular el sistema neuromuscular de los niños para su óptimo desarrollo.</p>	Conos, aros, pelotas naranjas

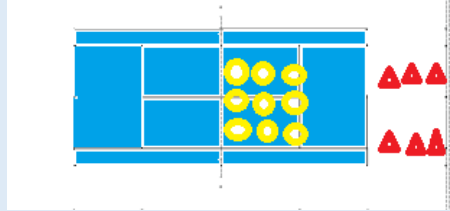
Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	10´	Explicación de un calentamiento correcto: Movilización articular empezando por miembro inferior hasta miembro superior, pasos laterales y pies cruzados para practicar específicamente movimientos de tenis y para trabajar coordinación, estiramientos dinámicos antes de empezar y sprints cortos.	

	10´	<p>Juegos de Calentamiento: 1º Haremos unas "líneas" que consiste en una carrera saliendo desde la línea del pasillo de dobles e ir tocando todas las líneas siguientes hasta la del pasillo de dobles lejano, cada vez que toque una línea vuelvo a tocar la inicial. El que antes llegue gana. →</p> <p>2º Jugaremos a La sartén, los niños se sitúan en la línea de fondo mirando hacia fuera, el entrenador coge tantas pelotas como niños haya menos una. Lanza las pelotas y los chicos se giran para ir a atraparlas, cada chico debe ir a por una bola. El alumno que se quede sin pelota será eliminado. →</p>	
Principal	10´	<p>"Las dejadas", los alumnos se sitúan de espaldas a la red en la línea de fondo y cuando el monitor de la señal, tendrán que salir corriendo con la raqueta a la pelota e introducirla dentro de la pista, la pareja que antes llegue y ponga la bola en la otra pista gana. →</p>	
	15´	<p>Ejercicio más cerrado o analítico: A doble ritmo, el monitor se sitúa en la T y lanza bolas en un lado de revés y otro de derecha, los alumnos pegarán una derecha desde el fondo tendrán que desplazarse a por una bola corta y volver hacia atrás a por una bola el fondo de nuevo, si consiguen meter de esas 3 bolas dos dentro de la pista juegan un punto extra con el monitor. Cuando lo hagan en un lado, se cambian al otro.</p>	

Fase final	15'	Juego de oposición final: "Vuelta al mundo", 3 en un lado y 3 en el otro de inicio, cuando un jugador golpea la bola tiene que ir corriendo a la otra pista y pegar cuando sea su turno, se permiten dos botes y hay dos o tres vidas para cada alumno, el último que tenga vida gana.	
Fase final	5'	Vuelta a la calma: Estiramos con los jugadores estáticamente mientras hablamos de temas como sus aficiones, les contamos curiosidades y entablamos más relación con ellos	

Ejemplo de Sesión Nº 5: Diversión

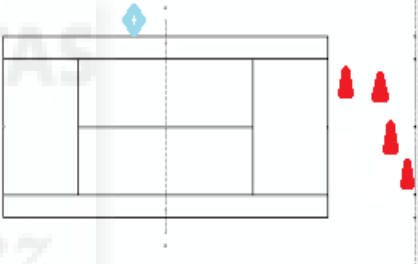
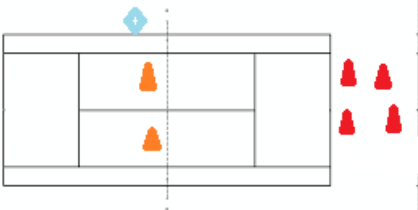
Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Diversión, colaboración, oposición, participación del monitor como contrincante o compañero, cognición.	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción. Fomentar la práctica del tenis a través de la diversión.	Utilizar ejercicios y juegos relacionados con el tenis y otros diferentes no tan relacionados para innovar y motivar a los alumnos. Obligarles a pensar y ponerlos ante un problema cognitivo. Conseguir la diversión de los alumnos empleando juegos y ejercicios de todo tipo (colaboración-oposición-recreación)	Conos, aros, pelotas naranjas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	10'	Calentamiento: Juego de relevos: Tres en raya con petos, 9 aros, y 3vs3. Tienen que correr y colocar el peto de forma que puedan hacer 3 en raya. Juego físico y cognitivo. Variantes: primero corriendo con el peto, después con el peto y botando la pelota con la mano y 3ª con la raqueta y una bola sin que se caiga.	
	5'	Juego de calentamiento: → Los niños se colocan en fila en uno de los pasillos de dobles y el monitor les va lanzando bolas de mini-tenis continuamente y ellos deben esquivarlas sin salir del pasillo. Son eliminados cuando la pelota los toca. El último que quede gana.	

Principal	10´	Ejercicio analítico en forma de juego: A dos ritmos (dos filas de 3) y el profesor en la T. Detrás del monitor hay dos porterías a sus lados, los alumnos golpearán 3 bolas cada vez: 1ª cruzada, 2ª paralela, 3ª aleatoria. Gana el alumno que más bolas introduzca dentro de las porterías.	
	10´	Juego de calabozo: Los alumnos vs el monitor, tienen que aguantarle 4 bolas cada uno para poder salvarse, entre bola y bola se puede salvar al compañero "atrapado en el pasillo".	
	15´	Juego de oposición: "Winner", Se juega de la misma manera que al "Olímpico" (juego que les gusta mucho) pero ahora se les incluye la variante de que no solo gana el jugador que se quede en la pista del cambio sino que también gana la pareja que más golpes directos haga..	
Fase final	10´	Jugamos al béisbol: 3 alumnos empiezan "bateando" con las raquetas y con una pelota roja, los otros 3 alumnos se sitúan estratégicamente donde quieran para coger la bola, el "picher" será el monitor situado en el centro de la pista donde se lanza la bola. Tras "batear" todos los de un equipo se cambia de rol.	

Sesión Nº 6 : Autoenseñanza

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
<p>Autocorrección, feedback interrogativo, ausencia de feedback prescriptivo o instructivo, Auto-planteamiento de juegos, descubrimiento guiado, iniciativa de aprendizaje.</p> <p>Actuación sin mucha retroalimentación por parte del monitor.</p>	<p>Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.</p> <p>Que los alumnos vayan intentando comprender la causa de sus fallos y aciertos, que empiecen a pensar tácticamente</p>	<p>Promover la autoenseñanza a través de recursos como el feedback interrogativo y la instrucción entre compañeros.</p> <p>Desarrollar su capacidad cognitiva al no otorgar soluciones al inicio.</p>	Conos, aros, pelotas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	10'	Calentamiento: Les decimos que elijan el tipo de calentamiento (juegos, desplazamientos)	
	5'	<p>Juego de calentamiento: → Lo eligen ellos, el territorio, juego donde se juega en un lado de dobles (zona de territorio donde hay que pasar) y en un lado individual, si el jugador del lado individual gana dos puntos a los dos jugadores del dobles se intercambia con el compañero y pasa al territorio.</p> <p>Al acabar preguntamos por qué creen que han fallado más o menos y por qué han ganado unos más que otros cuando estaban en el dobles o en el individual.</p>	 <p>Diagrama de un campo de voleibol con una línea central y una línea de ataque. Hay un cono azul en la línea central y dos conos naranjas en el lado izquierdo. Hay tres conos rojos en el lado derecho.</p>
Principal	10'	<p>Ejercicio analítico en forma de juego: Dejamos que los alumnos decidan qué ejercicio practicar para ver que consideran ellos que tienen que mejorar.</p> <p>Al acabar el ejercicio les preguntamos las cosas buenas y las que creen que tienen que mejorar de sus golpes.</p>	
	15'	<p>Los alumnos optan por jugar un "Winner de volea", sin embargo a pesar de haber ensayado alguna vez la técnica casi no consiguen volear y hay cambios casi todo el rato y poco peloteo.</p> <p>Se les pregunta que les ha ocurrido cuando voleaban y si tenía que ver con el gesto técnico.</p>	 <p>Diagrama de un campo de voleibol con una línea central y una línea de ataque. Hay un cono azul en la línea central y dos conos naranjas en el lado izquierdo. Hay tres conos rojos en el lado derecho.</p>

	10´	Dejamos que decidan el juego final, con el requisito de que tienen que ir aconsejándose unos a otros como ejecutar el golpe o que hacer para poder ganar el punto al otro compañero.	
Fase final	10´	Vuelta a la calma: Juntamos a los alumnos y mientras estiran y beben agua o están sentados les explicamos las ventajas y causas de estas indicaciones.	

Sesión Nº 7 Descubrimiento guiado

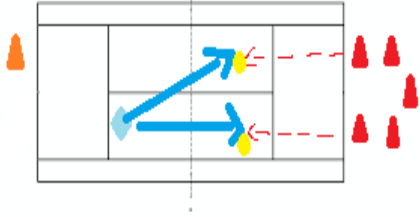
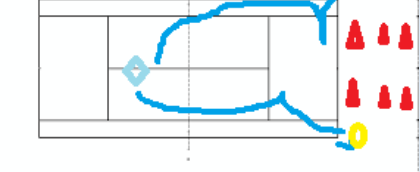
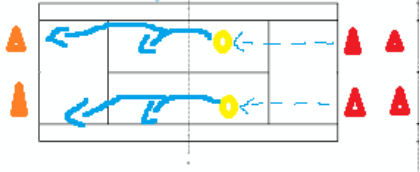
Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Descubrimiento guiado, autoenseñanza, feedback interrogativo e instructivo.	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje y autocorrección de los alumnos.	Conos, aros, pelotas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	10´	Calentamiento: Empezamos dando vueltas al campo trotando y vamos de abajo arriba realizando distintos movimientos (talones al culo, rodillas arriba, pasos laterales, pies cruzados, giro de cadera, hombros hacia delante y atrás) y para acabar hacen carreras de cortos sprints por parejas o tríos	
	5´	<p>Juego de calentamiento: → Jugando en los cuadros de saque incluidos los pasillos deben jugar a pasar 10 bolas y después ganar el punto.</p> <p>Cuando lanzan una pelota fuera o a la red se les pregunta por qué creen que han fallado y dejamos que se corrijan entre ellos, si tras 1 minuto aproximadamente no logran saberlo se lo decimos.</p>	<p>El gráfico muestra un cuadro de saque de tenis dividido en tres pasillos por una red central. Hay seis conos rojos: dos en cada uno de los pasillos laterales y dos en el pasillo central. Una pelota azul está en el aire en la parte superior del cuadro. Una línea horizontal superior indica el nivel de la red.</p>

Principal	10´	<p>Planteo un ejercicio en el que los alumnos deben desplazarse por la pista a un ritmo en el que los alumnos salen desde el centro. El monitor tira una bola al lado de derecha o revés y a continuación otra bola al otro extremo de la pista y por ultimo una corta para jugar el punto con el alumno.</p> <p>Cuando algunos llegan tarde a la segunda bola, se les pregunta por qué?</p> <p>Porque no recuperan el centro de la pista tras golpear la primera bola y se quedan parados en un lado, dejando el otro libre.</p>	
	10´	<p>21: Los alumnos juegan un 21 en dobles, 2 parejas contra una pareja y el monitor, cuando le toque jugar al monitor.</p> <p>Se les indica que deben intentar jugar la bola al centro en el dobles. Y tras acabar el juego se les pregunta por qué es mejor, si no lo saben resolvemos la duda al final de la clase</p>	
	15´	<p>Vuelta al mundo: Se les pregunta qué pueden hacer para llegar con tiempo al otro lado de la pista. Si no dan con la respuesta adecuada dejamos que sigan con la duda hasta el final de la clase</p>	
Fase final	10´	<p>Vuelta a la calma: Juntamos a los alumnos y mientras estiran y beben agua o están sentados les explicamos las ventajas y causas de estas indicaciones.</p>	

Sesión Nº 8 Resolución de problemas

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
<p>Descubrimiento guiado, autoenseñanza, feedback interrogativo e instructivo.</p>	<p>Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.</p>	<p>Plantear situaciones que supongan un reto cognitivo para ellos y que sean capaces de superar por sí mismos, aumentando su motivación</p>	<p>Conos, aros, pelotas</p>

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	5'	Calentamiento: Empezamos dando vueltas al campo trotando y vamos de abajo arriba realizando distintos movimientos (talones al culo, rodillas arriba, pasos laterales, pies cruzados, giro de cadera, hombros hacia delante y atrás) y para acabar hacen carreras de cortos sprints por parejas o tríos	
	10'	<p>Juego de calentamiento: → Juego de las dejadas. En un lado de la pista se coloca el profesor en un cuadro de saque y en el otro lado de esa pista un alumno. El profesor lanza a la otra pista dos bolas (una a cada alumno) que deberá llegar a media pista y pasar la bola en paralelo para jugar contra el monitor en la volea y contra el alumno en el fondo de pista correspondientemente. Los alumnos que consigan ganar dos puntos en ambos lados de la dejada (un punto al profe y al compañero) se cambian con el alumno que espera en el otro lado de la pista.</p> <p>En un lado los alumnos tienen al contrario en el fondo de pista y en el otro lo tienen en la red. Habrá que ver que decisiones toman para enfrenta una y otra situación tras llegar a la dejada.</p>	
Principal	10'	<p>Ejercicio analítico en forma de juego: Lanzamos 3 bolas a dos ritmos (dos filas), se tiran dos bolas a la derecha o revés y otra bola más alta.</p> <p>En la bola alta algunos alumnos tienen problemas con el bote porque les sobrepasa. La solución puede ser echarse hacia atrás antes midiendo el bote de la bola o golpear la bola antes de que suba tanto.</p>	
	10'	<p>Juego a 10 puntos 3vs3: El monitor lanza una bola a media pista y los alumnos de un equipo deben golpearla y subir a la volea, cuando suben algunos son pasados o no les da tiempo a cubrir la pista porque la bola les viene muy rápida.</p> <p>Solución: Hay que subir cubriendo el lado de la red hacia donde tiro la bola o cubriendo el paralelo (viene a ser lo mismo) para dificultar el passing del rival. También al golpear la bola a media pista muy fuerte me volverá más rápido por lo tanto lo mejor sería tirarla profunda para que de tiempo a subir o</p>	

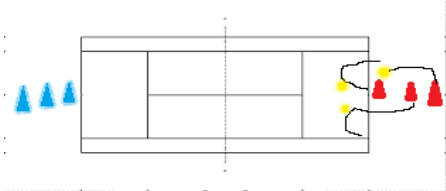
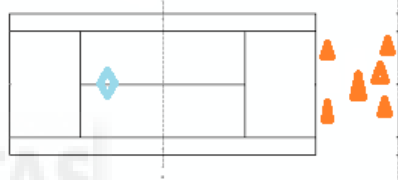
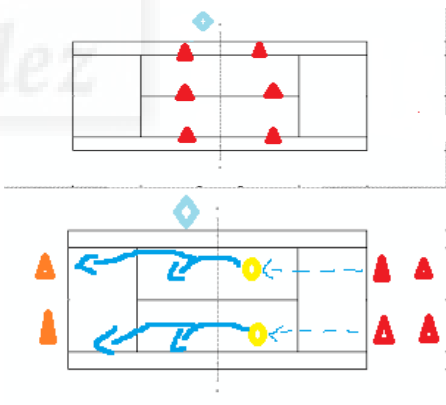
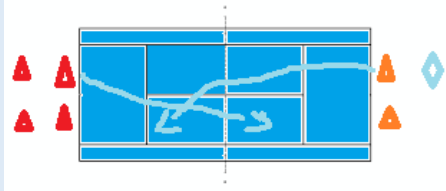
		cortita y baja al cuadro de saque para que al rival le cueste más golpear.	
	15'	<p>Juego del Olímpico: Un alumno está ganando a todos casi todo el rato debido a que tira más ángulos y el resto no llega bien a la bola para devolverla o la devuelve muy fácil.</p> <p>Solución: Correr en diagonal a las bolas anguladas y lanzarle bolas altas para que me de tiempo a recuperar pista, si juega angulos corre más riesgo si meto muchas bolas es posible que falle.</p>	
Fase final	5'	Vuelta a la calma: Juntamos a los alumnos y mientras estiran y beben agua o están sentados les preguntamos acerca de cómo es más adecuado jugar en pistas de hierba, tierra o dura, y así les incentivamos a interesarse por el tenis que se ve en la televisión.	



Sesión Nº 9: Programa individual

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Programa individual, Capacidad de decisión, participación colectiva en la organización de la sesión	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	<p>Hacer que los alumnos se sientan más competentes al poder tomar decisiones en la sesión.</p> <p>Involucrarles de forma activa en la sesión para incrementar su motivación y hacerles capaces de decidir sobre aquello que quieren trabajar y jugar.</p>	Conos, aros, pelotas

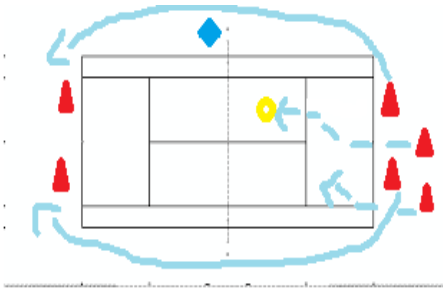
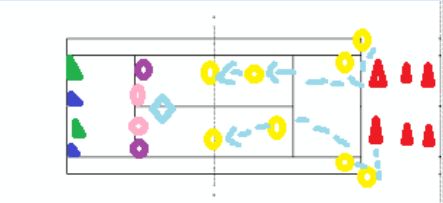
Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
------	--------	-------------	---------

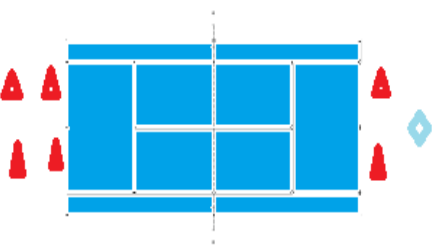
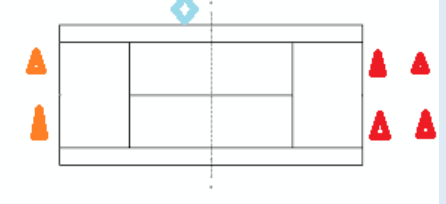
Inicial	5'	<p>Calentamiento: Eligen el pilla pilla utilizando diferentes desplazamientos (pata coja, pasos laterales, rodillas arriba, carrera normal, con una mano levantada) que irán cambiando a la señal del profesor.</p> <p>El monitor se encarga de que los desplazamientos se cumplan.</p>	
	10'	<p>Juego de calentamiento: → Tienen ganas de correr y de jugar en equipo unos contra otros, por lo que juegan una americana a 10 puntos, 3vs3 dando un golpe cada uno entrando y saliendo.</p>	
Principal	10'	<p>Ejercicio analítico en forma de juego: Piensan que tienen que mejorar su derecha y revés y además quieren practicar el remate. Por lo que hago una cesta corta con 3 golpes de derecha y de revés, cada uno en un lado (una cruzada otra paralela y otra donde quieran) más un remate a media pista con bote.</p> <p>El profesor da feedback prescriptivo e interrogativo para que los alumnos mejoren la técnica de los golpes.</p>	
	10'	<p>Saben que aún no dominan la volea por tanto, plantean calentar ese golpe haciendo 2-3' de fijos de volea uno frente de otro y a continuación jugar al juego de 10 puntos de tirar a media pista y subir a la volea mientras el otro equipo está en el fondo, se cambia de roles tras primera partida.</p>	
	15'	<p>Por último quieren jugar sacando que no lo hacen casi nunca, quieren jugar partido, así que jugamos un 21, sacando cada vez una pareja. En una pista hay dos parejas y en la otra, una pareja de alumnos y el profesor, cuando le toque al profesor cada vez jugará un alumno de la pareja única.</p>	
Fase final	5'	<p>Por último deciden que no quieren vuelta a la calma y que quieren jugar al "pasillo", donde los alumnos se sitúan en el fondo de la pista y de un pasillo al otro deben correr</p>	

		<p>esquivando las bolas que lanza suavemente el monitor, el último que quede gana.</p> <p>Variantes: El profesor puede utilizar algunos alumnos eliminados al principio como aliados, se indica que la bola se lanza de abajo arriba con la mano de forma suave.</p>	
--	--	--	--

Sesión Nº 10: Evaluación

Contenido	Objetivo Principal	Objetivos Secundarios	Material
Oposición, Colaboración, Consistencia, Precisión, Técnica, Socialización, Respeto, Trabajo en Equipo	Favorecer la diversión y la participación de los alumnos a través de juegos para llegar a la satisfacción.	Evaluar la mejora en los factores trabajados en las sesiones anteriores. Enfocar la evaluación como un juego o una Olimpiada de carácter recreativo para que la vean como un reto divertido y no como un factor estresante.	Conos, aros, pelotas

Fase	Tiempo	Descripción	Gráfico
Inicial	5´	Calentamiento: Empezamos dando vueltas al campo trotando y vamos de abajo arriba realizando distintos movimientos (talones al culo, rodillas arriba, pasos laterales, pies cruzados, giro de cadera, hombros hacia delante y atrás) y para acabar hacen carreras de cortos sprints por parejas o tríos	
	10´	Juego de calentamiento: Juegan un winner inicial para que peloteen y cojan ritmo jugando.	
Principal	10´	Colocamos conos en el fondo de la pista y aros en los cuadros de saque. Desde la t lanzamos bolas a derecha y revés (3, dos de fondo y una corta) y después suben a la volea, deben intentar darle a los conos y del fondo en las derechas y revés y a los conos de media pista con la volea. Cada vez que un alumno le da a un cono suma un punto, el que más puntos tenga gana.	

	10´	<p>Juego del libre: Primero en paralelo y luego en cruzado, hay que jugar 8 bolas de peloteo y después se intenta ganar el punto.</p> <p>Evaluamos las veces que aguantan las primeras 8 bolas, la intención de colaborar de los alumnos en esas primeras 8 bolas y después en cómo han jugado el punto sin fijarnos en quién gana o no.</p> <p>No obstante como la sesión es una Olimpiada se apunta que alumno ha ganados más "libres" pese a que se premia a todos por igual.</p>	
	15´	<p>Por último vamos a jugar un 21 en dobles, y se valorará el trabajo en equipo, el refuerzo positivo entre compañeros, el no quitarle todas las bolas del centro a mi pareja, además de la consistencia y la participación activa y la motivación.</p>	
Fase final	5´	<p>Aquí vamos a nombrar al ganador de la Olimpiada de juegos pero explicamos el objetivo y nombramos ganadores a todos, todos tienen el mismo regalo, una medalla alguna pieza de fruta y una chocolatina además de un paquete de bolas de tenis para incentivarles a jugar a este deporte fuera de las clases.</p>	