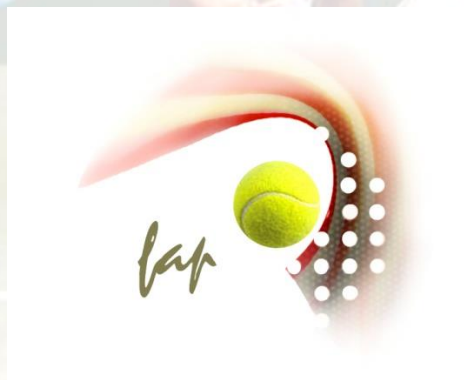


PADEL INFANTIL

Federación Aragonesa de Pádel





1. Introducción.

2. Psicopedagogía evolutiva y desarrollo motor: que pueden hacer a que edad.

3. El juego.

4. Estilos de enseñanza.

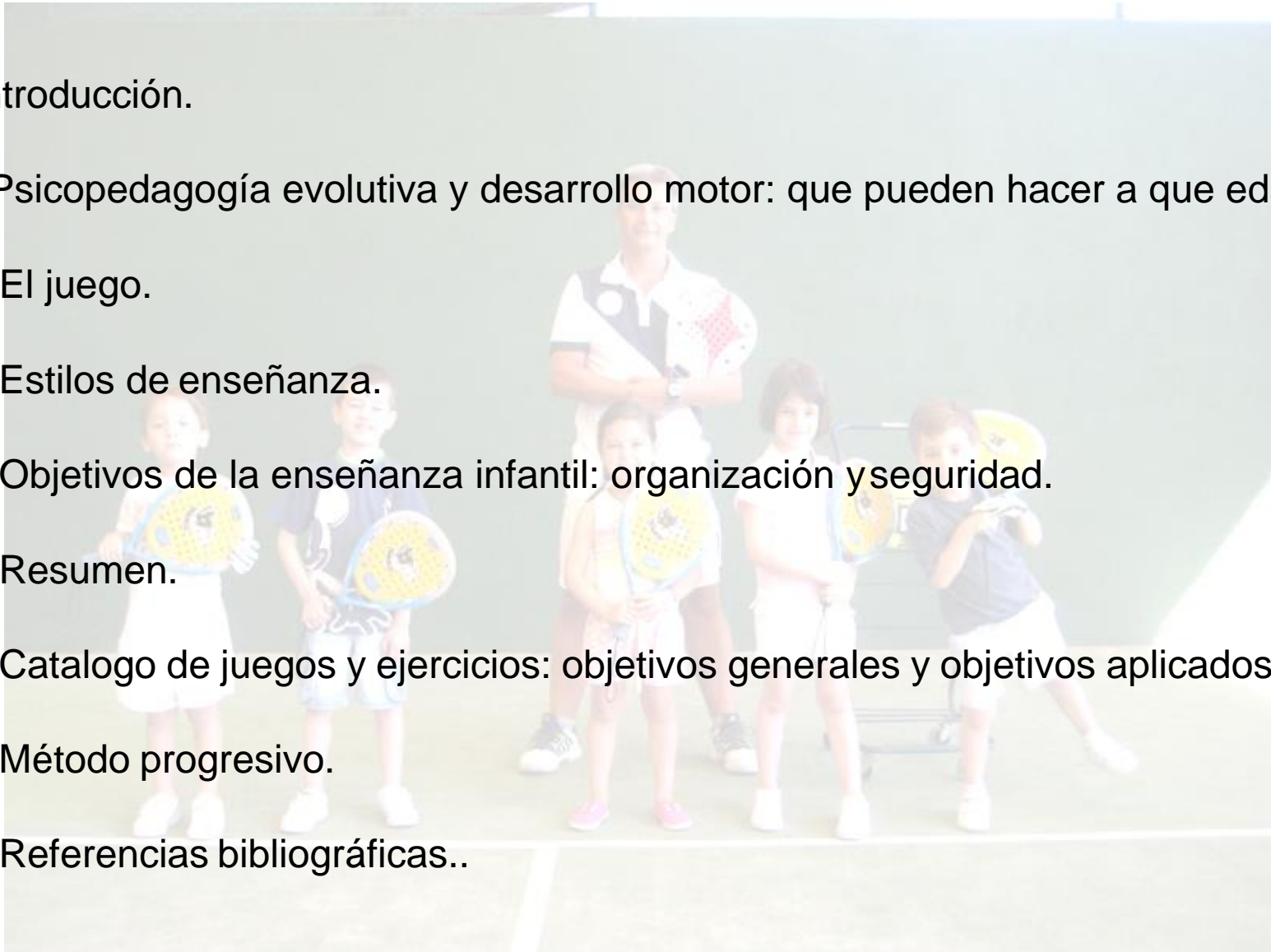
5. Objetivos de la enseñanza infantil: organización y seguridad.

6. Resumen.

7. Catalogo de juegos y ejercicios: objetivos generales y objetivos aplicados.

8. Método progresivo.

9. Referencias bibliográficas..



1.

INTRODUCCIÓN

Ø

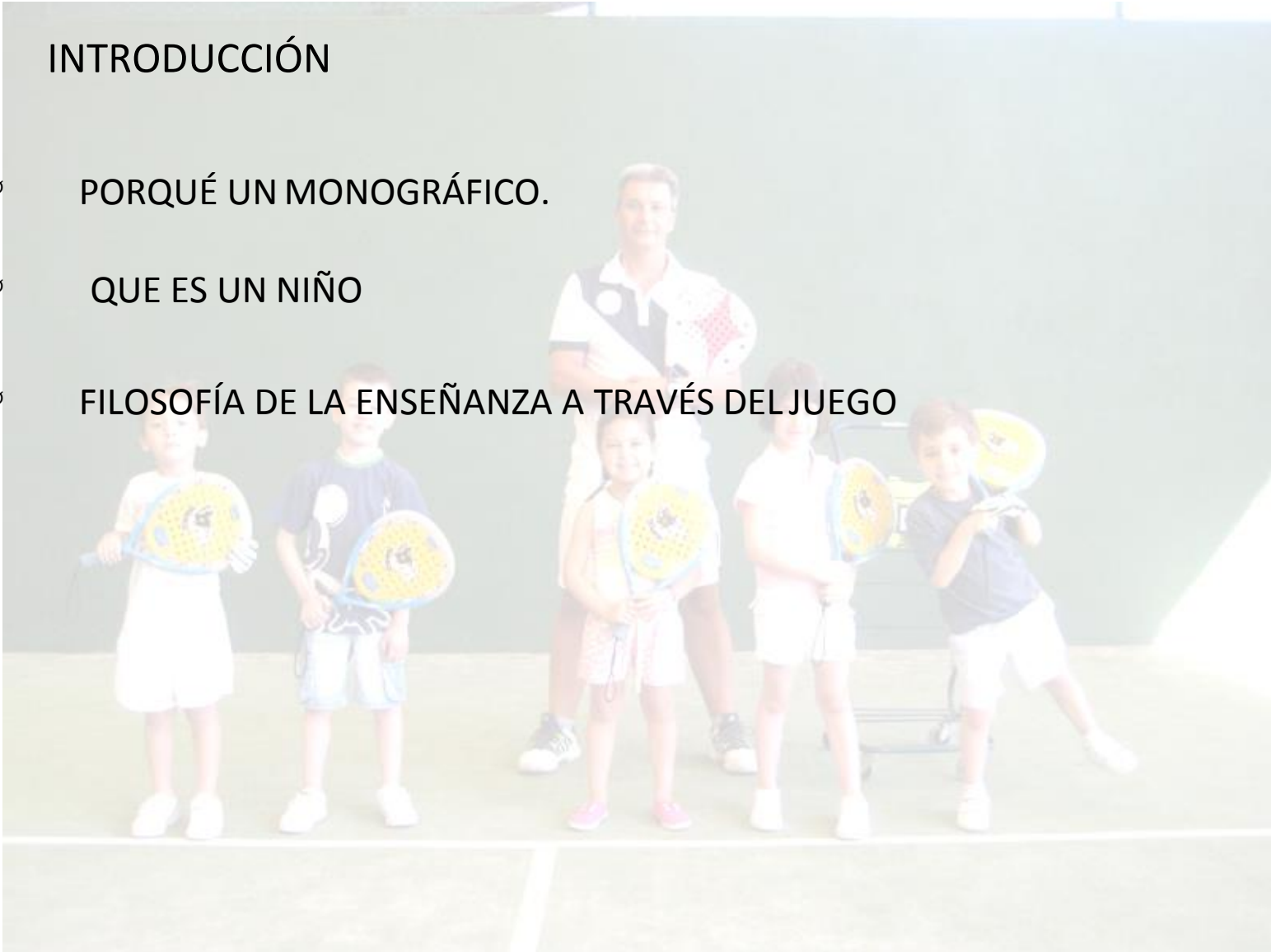
PORQUÉ UN MONOGRÁFICO.

Ø

QUE ES UN NIÑO

Ø

FILOSOFÍA DE LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL JUEGO



Hasta ahora casi todo lo que encontramos publicado está enfocado a la enseñanza práctica del padel en adultos.

En este monográfico exploraremos las características generales del niño, de la evolución del mismo y del juego y lo trataremos de aplicar a la enseñanza del padel.

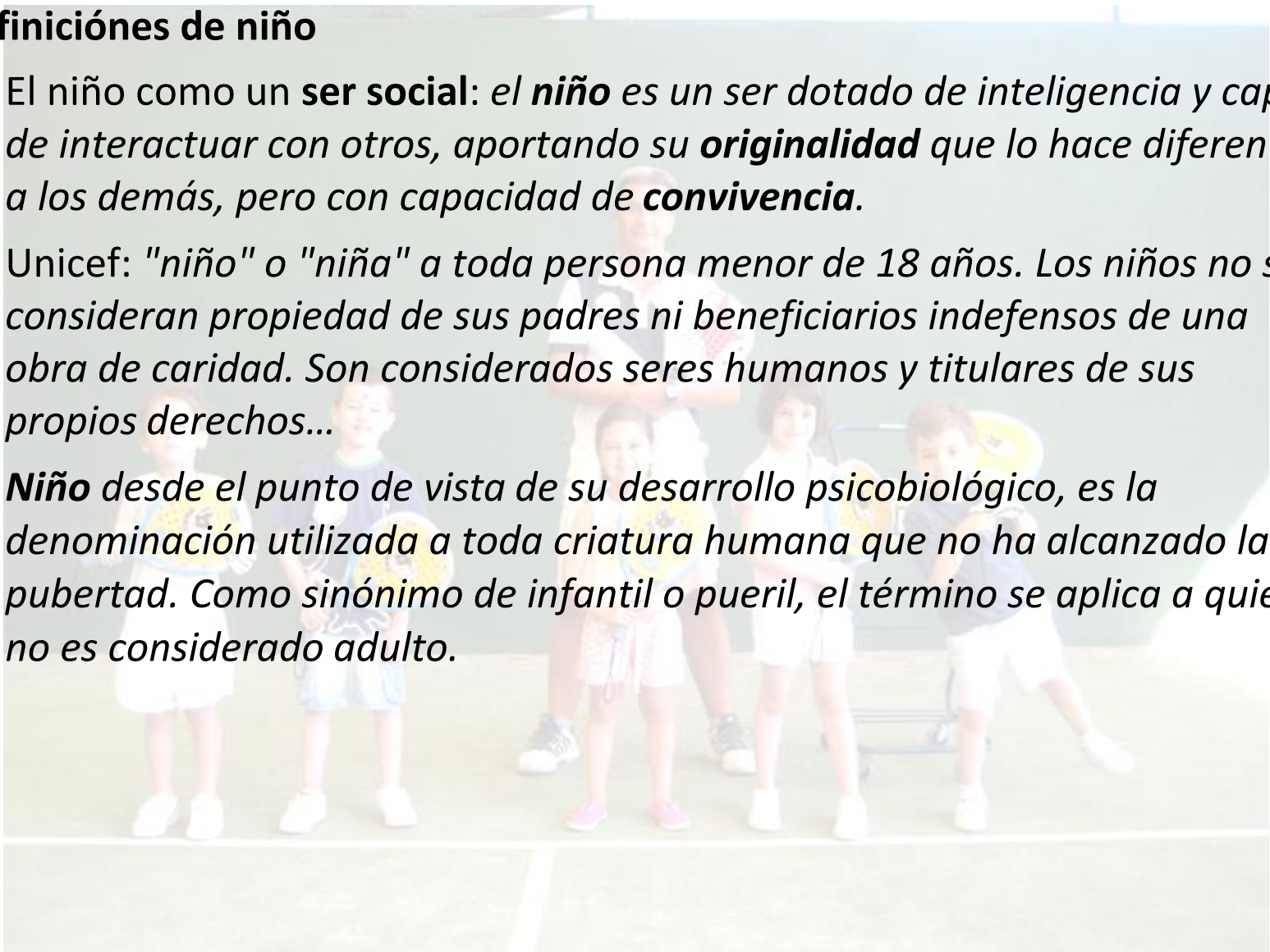
- **1ª EXPERIENCIA DEPORTIVA**

- **RESPONSABILIDAD**



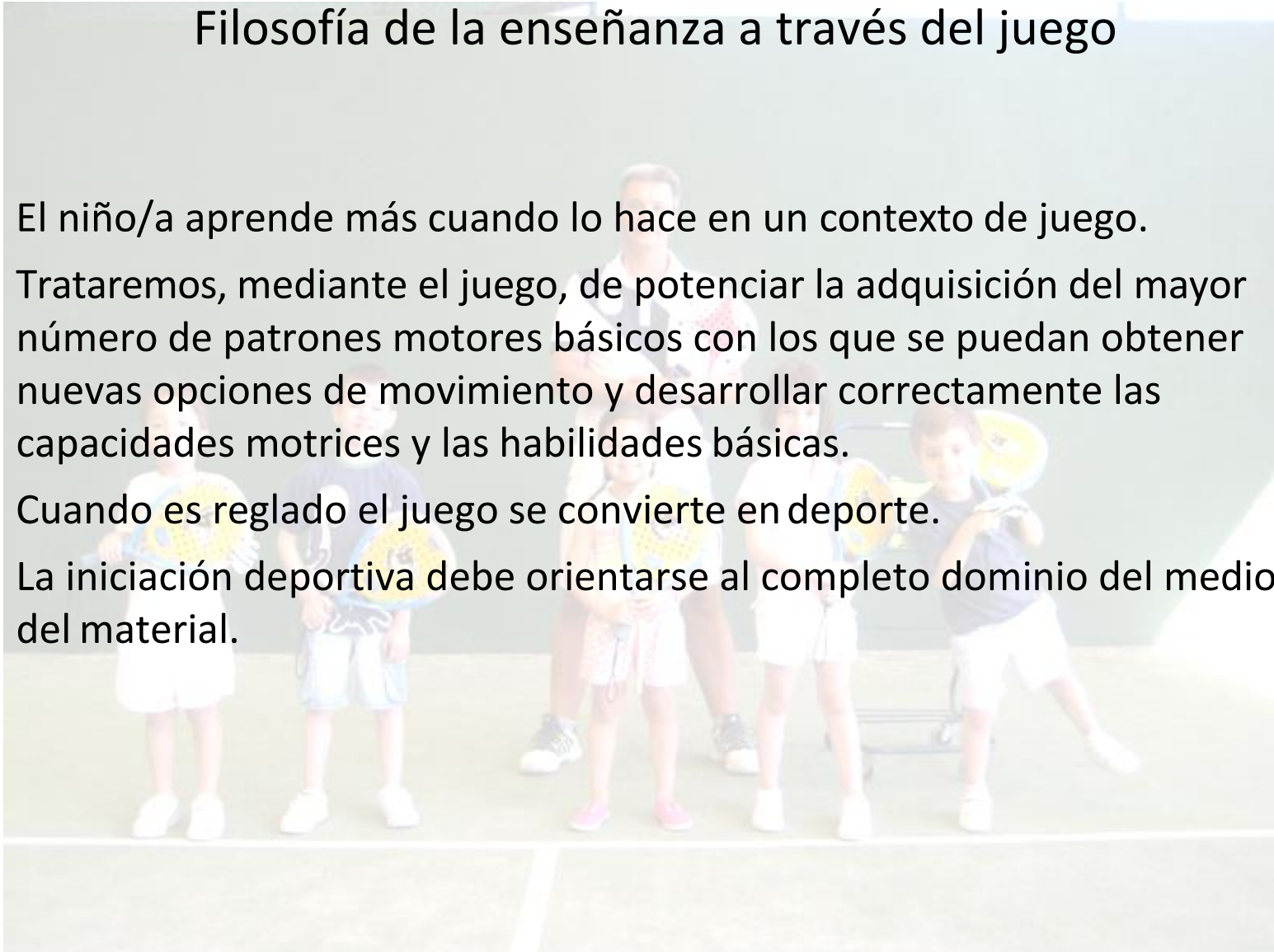
Definiciones de niño

- El niño como un **ser social**: *el **niño** es un ser dotado de inteligencia y capaz de interactuar con otros, aportando su **originalidad** que lo hace diferente a los demás, pero con capacidad de **convivencia**.*
- Unicef: *"niño" o "niña" a toda persona menor de 18 años. Los niños no se consideran propiedad de sus padres ni beneficiarios indefensos de una obra de caridad. Son considerados seres humanos y titulares de sus propios derechos...*
- **Niño** desde el punto de vista de su desarrollo psicobiológico, es la denominación utilizada a toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad. Como sinónimo de infantil o pueril, el término se aplica a quien no es considerado adulto.



Filosofía de la enseñanza a través del juego

- ∅ El niño/a aprende más cuando lo hace en un contexto de juego.
- ∅ Trataremos, mediante el juego, de potenciar la adquisición del mayor número de patrones motores básicos con los que se puedan obtener nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.
- ∅ Cuando es reglado el juego se convierte en deporte.
- ∅ La iniciación deportiva debe orientarse al completo dominio del medio y del material.



Psicopedagogía evolutiva

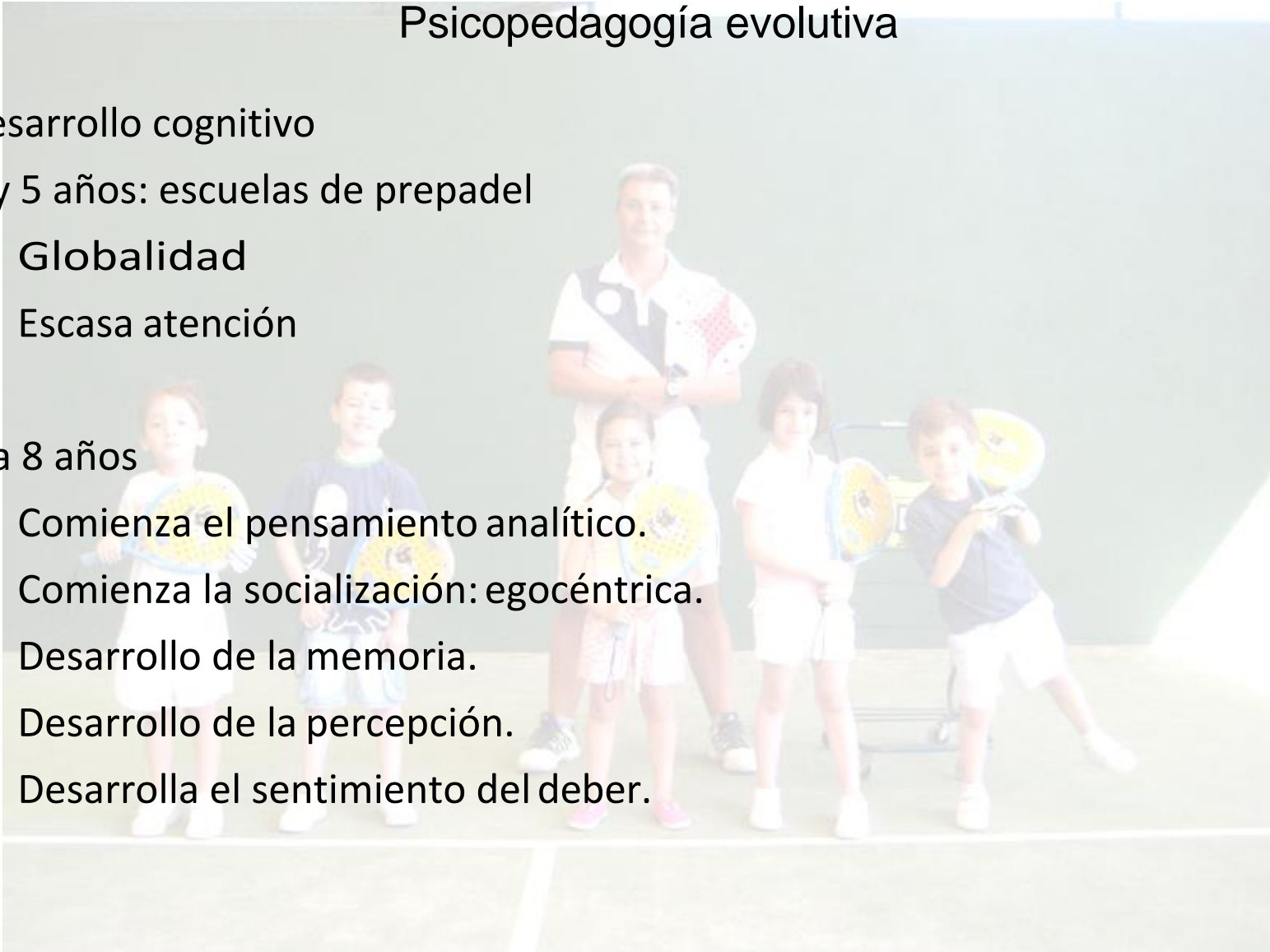
Desarrollo cognitivo

4 y 5 años: escuelas de prepadel

- ✓ Globalidad
- ✓ Escasa atención

6 a 8 años

- ✓ Comienza el pensamiento analítico.
- ✓ Comienza la socialización: egocéntrica.
- ✓ Desarrollo de la memoria.
- ✓ Desarrollo de la percepción.
- ✓ Desarrolla el sentimiento del deber.



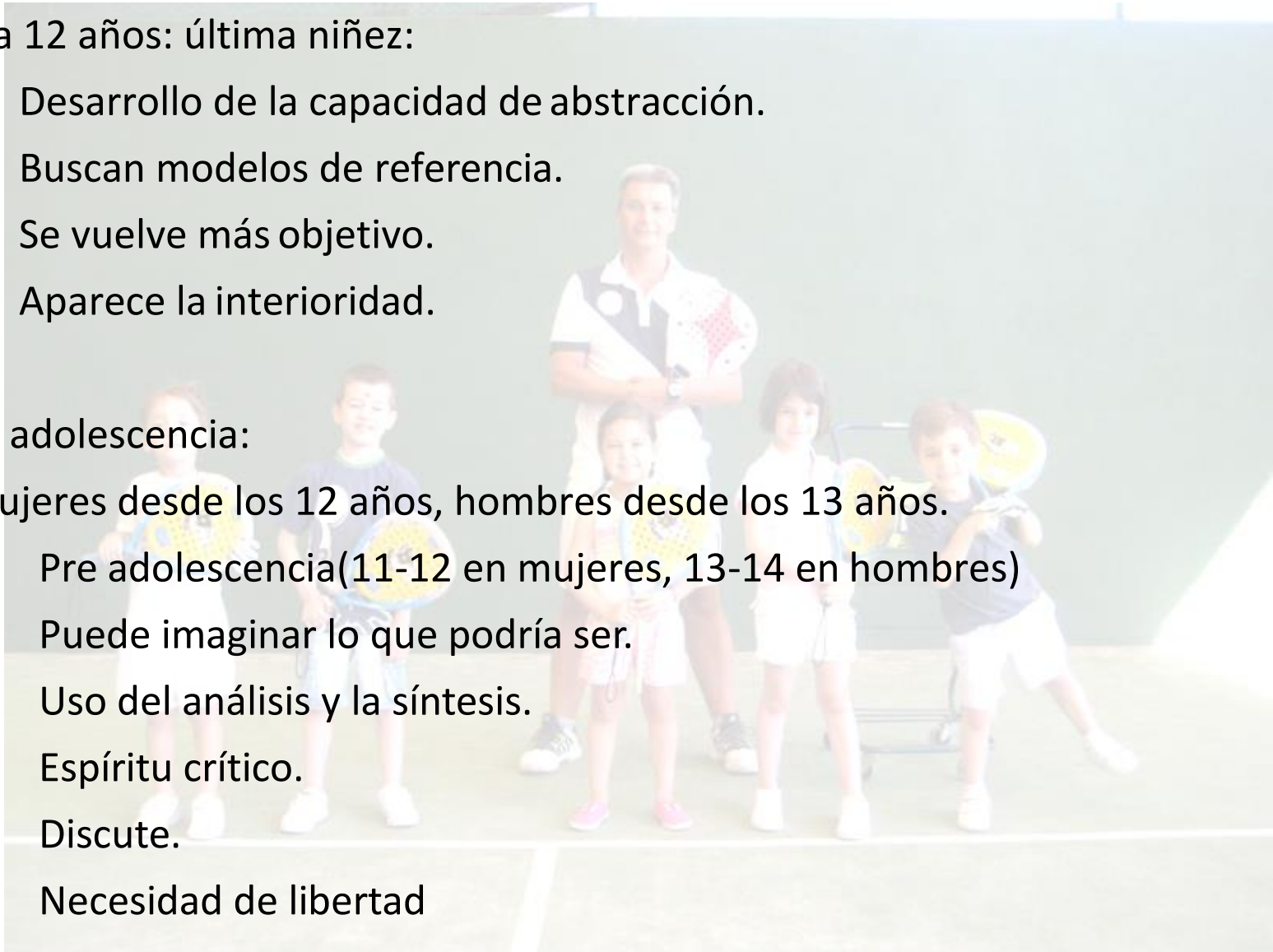
9 a 12 años: última niñez:

- ✓ Desarrollo de la capacidad de abstracción.
- ✓ Buscan modelos de referencia.
- ✓ Se vuelve más objetivo.
- ✓ Aparece la interioridad.

La adolescencia:

Mujeres desde los 12 años, hombres desde los 13 años.

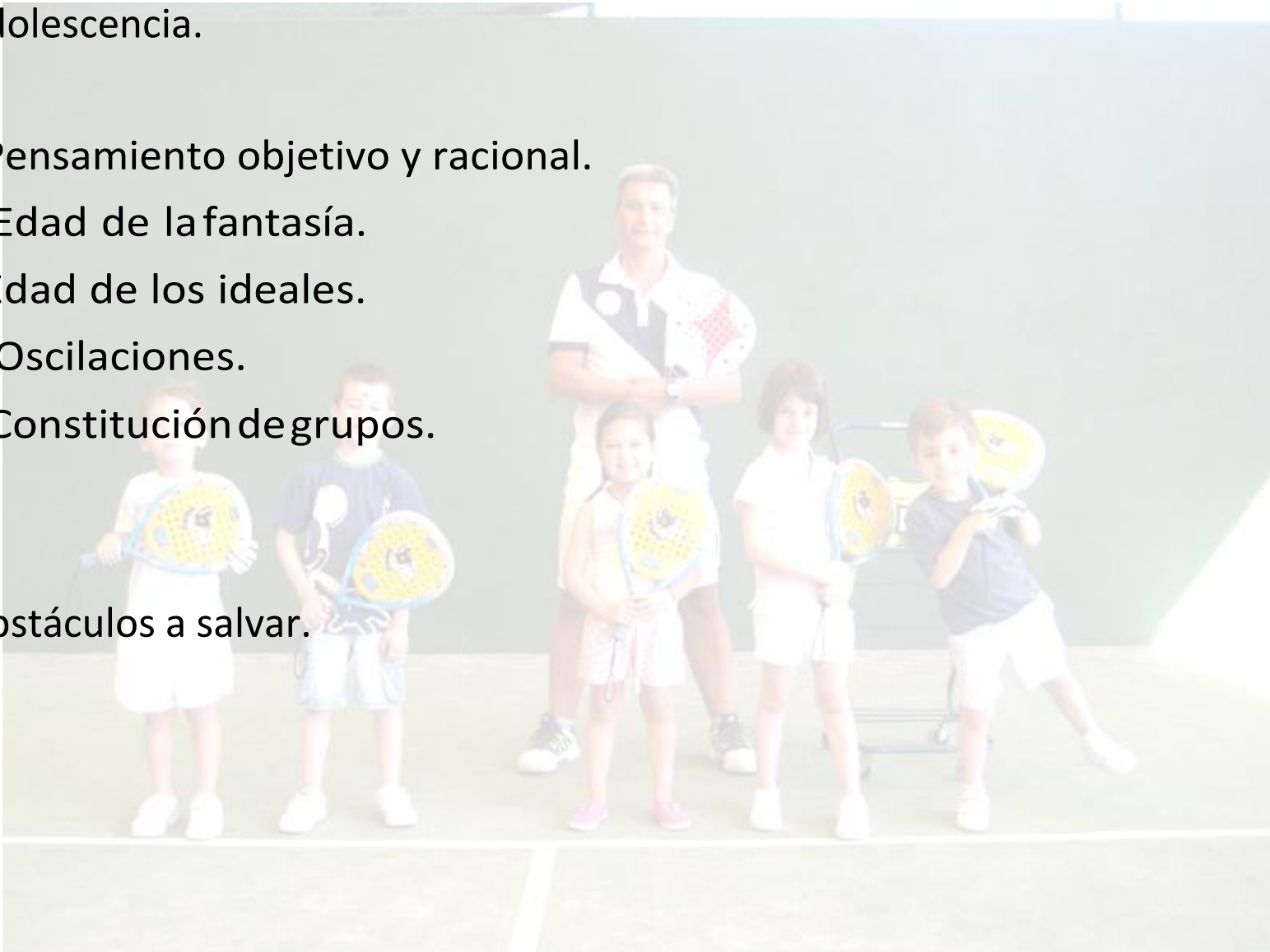
1. Pre adolescencia(11-12 en mujeres, 13-14 en hombres)
 - ☐ - Puede imaginar lo que podría ser.
 - ☐ - Uso del análisis y la síntesis.
 - ☐ - Espíritu crítico.
 - ☐ - Discute.
 - ☐ - Necesidad de libertad



Adolescencia.

- Pensamiento objetivo y racional.
- Edad de la fantasía.
- Edad de los ideales.
- Oscilaciones.
- Constitución de grupos.

Obstáculos a salvar.



Desarrollo motor

Movimientos reflejos y automatismos

Patrones motrices elementales

Habilidades perceptivas

Habilidades básicas

Habilidades genéricas

Habilidades específicas

Habilidades especializadas



∅ **Movimientos reflejos:** bebés (primarios y secundarios).

∅ **Patrones motrices básicos:** primer año de vida.

∅ **Patrones motrices elementales:** segundo año de vida.

1. Posturales.

2. Manipulativos.

∅ - **Habilidades perceptivas:** desde el tercer año de vida.

1. Percepción corporal.

2. Percepción espacial.

3. Percepción temporal.

∅ - **Habilidades básicas:** desde los seis años.

1. Desplazamientos.

2. Saltos.

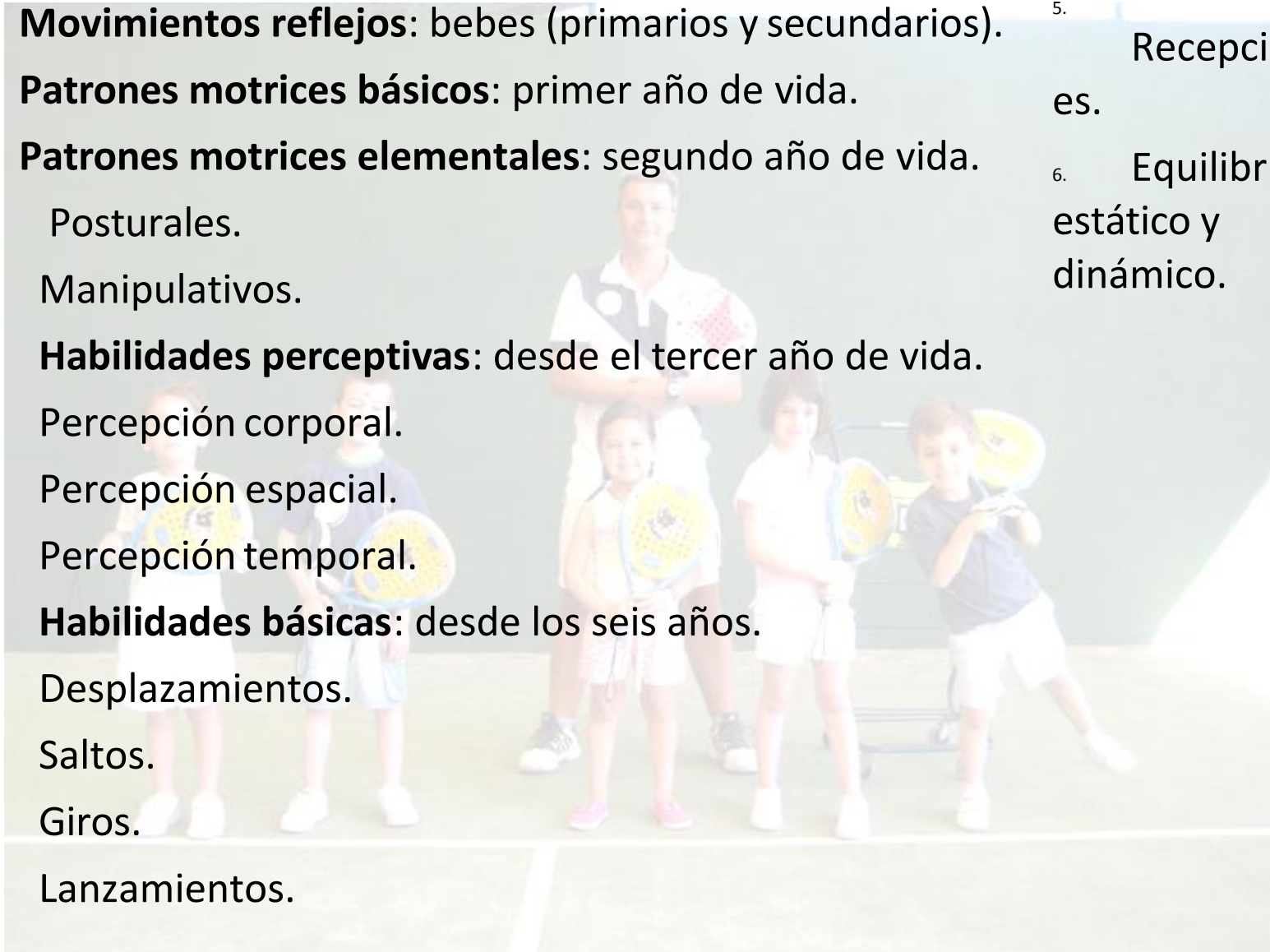
3. Giros.

4. Lanzamientos.

5. Recepciones.

es.

6. Equilibrio
estático y
dinámico.



∅ Habilidades genéricas: desde los siete años.

1. El bote (lanzamientos-recepciones).

2. Golpeos.

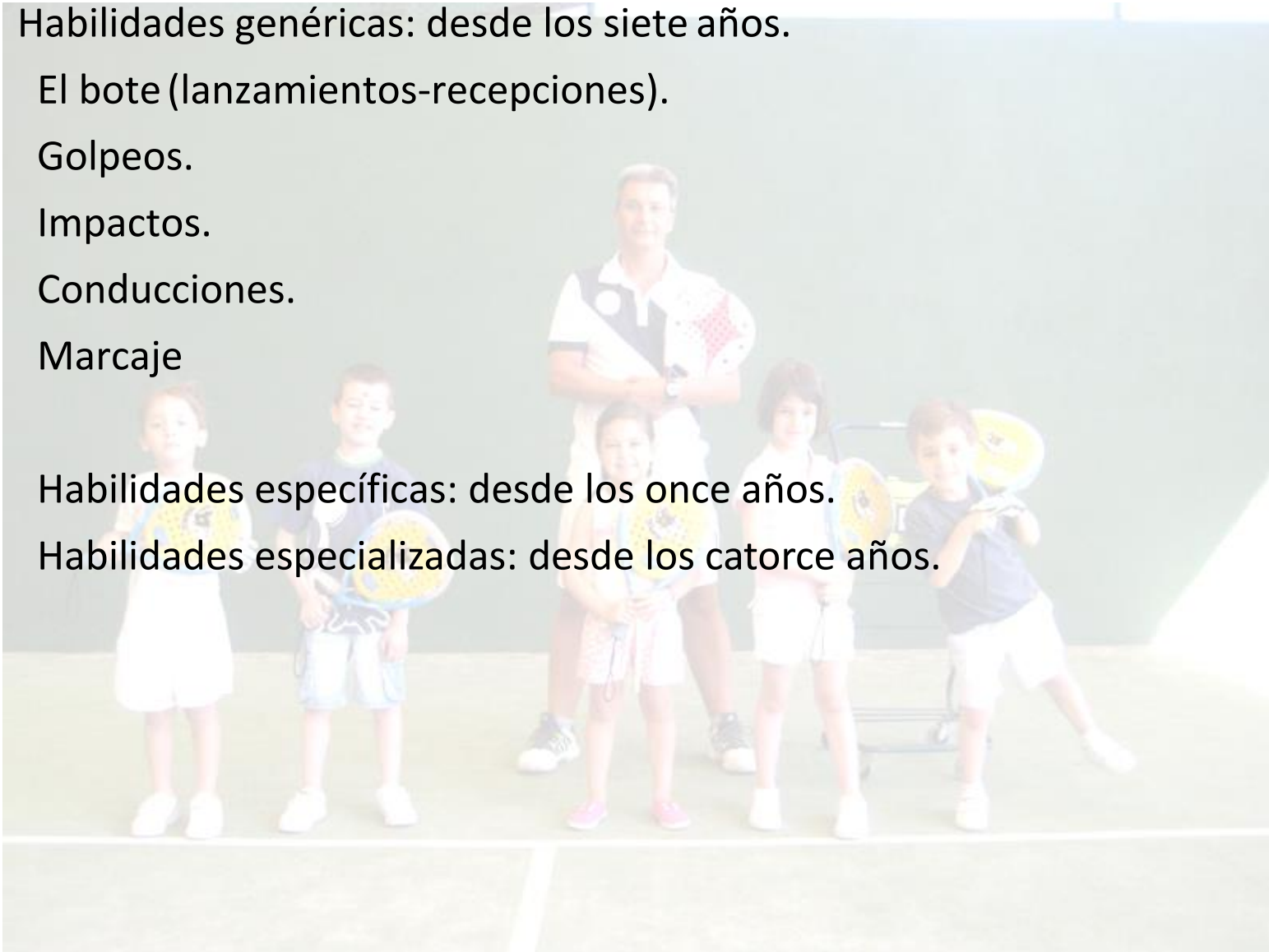
3. Impactos.

4. Conducciones.

5. Marcaje

∅ - Habilidades específicas: desde los once años.

∅ - Habilidades especializadas: desde los catorce años.



De la infancia a la adolescencia: esquema

HASTA LOS SIETE AÑOS	
características generales	<ul style="list-style-type: none">• Globalismo.• Simbolismo.• Egocentrismo.
Consejos	<ul style="list-style-type: none">• Adaptar la actividad al niño.• Usar imitaciones y representaciones.• Globalizar los gestos/ no segmentar.• Variedad de tareas.• Actividad continuada.
DE SIETE A ONCE AÑOS	
Características generales	<ul style="list-style-type: none">• Objetividad.• Análisis.• Conceptuación.• Estabilidad y control de conductas.• Socialización.
Consejos	<ul style="list-style-type: none">• Introducir explicaciones teóricas.• Fomentar la integración grupal.• Comenzar con la resolución de problemas.• Conectar con otras áreas de conocimientos.

LA PUBERTAD

Características generales.

- Cambios biológicos.
- Inestabilidad.
- Desfase entre áreas.

Consejos.

- Escuchar
- Paciencia
- Objetividad

ADOLESCENCIA

Características generales.

Resolución: aceptación física, relaciones nuevas y maduras, independencia emocional, elección profesional, conducta responsable, establecimiento de valores

Consejos.

- Información.
- Trabajo variado.
- Toma de decisiones.
- Promocionar el trabajo en equipo.
- Resolver problemas.

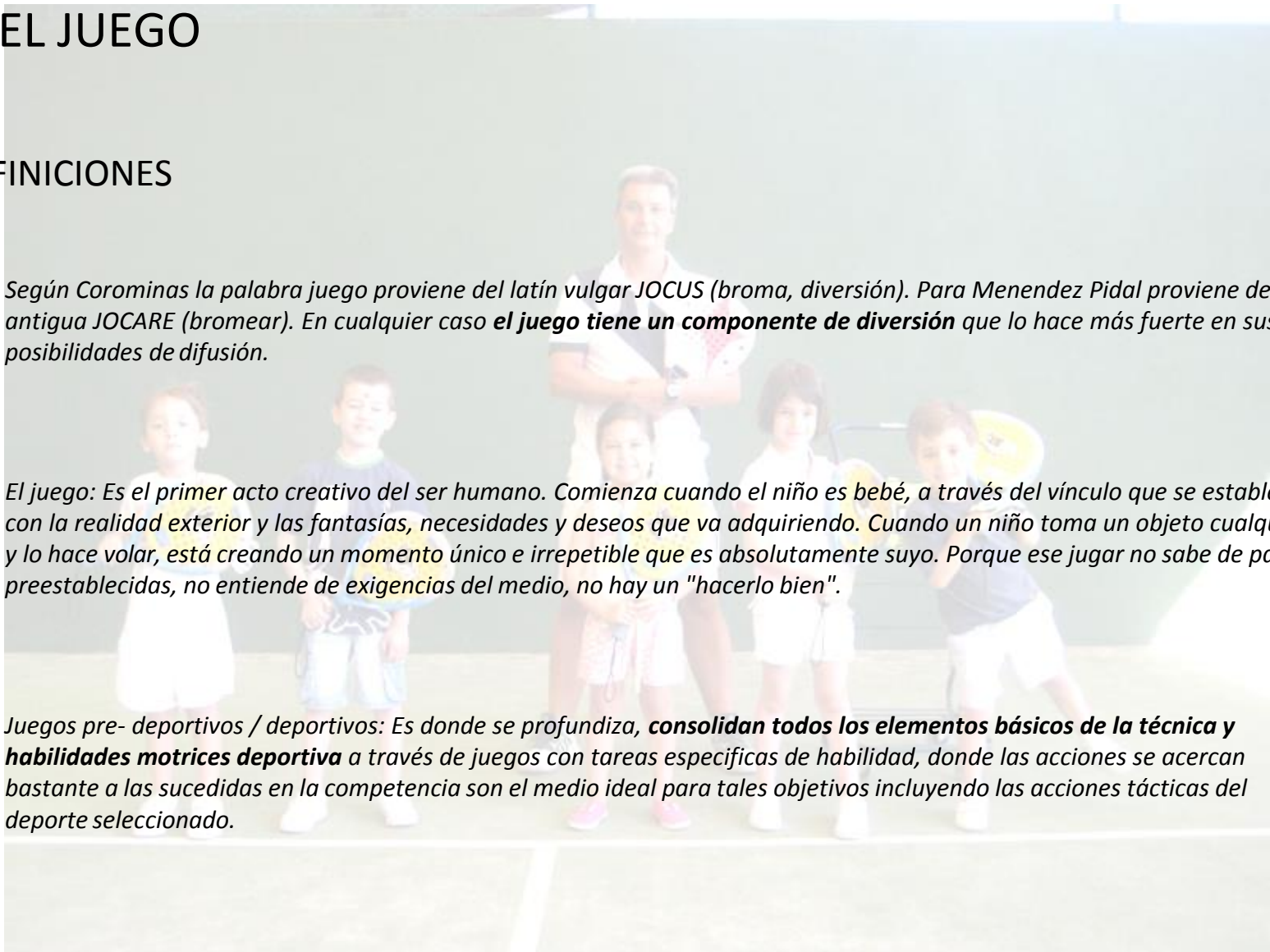
3. EL JUEGO

DEFINICIONES

Según Corominas la palabra juego proviene del latín vulgar JOCUS (broma, diversión). Para Menendez Pidal proviene de la antigua JOCARE (bromear). En cualquier caso **el juego tiene un componente de diversión** que lo hace más fuerte en sus posibilidades de difusión.

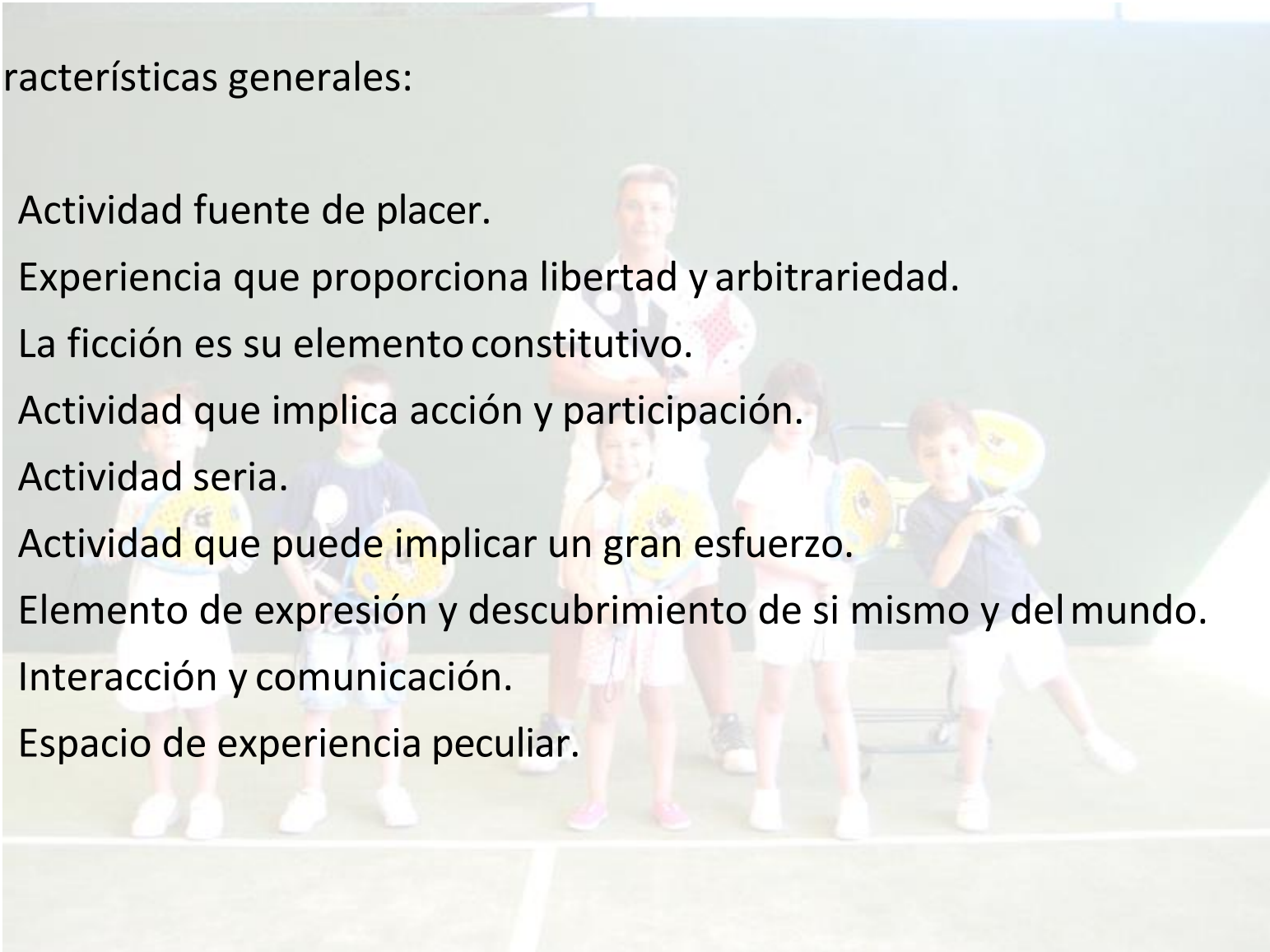
El juego: Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irreplicable que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

Juegos pre- deportivos / deportivos: Es donde se profundiza, **consolidan todos los elementos básicos de la técnica y habilidades motrices deportiva** a través de juegos con tareas específicas de habilidad, donde las acciones se acercan bastante a las sucedidas en la competencia son el medio ideal para tales objetivos incluyendo las acciones tácticas del deporte seleccionado.



Características generales:

- Actividad fuente de placer.
- Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad.
- La ficción es su elemento constitutivo.
- Actividad que implica acción y participación.
- Actividad seria.
- Actividad que puede implicar un gran esfuerzo.
- Elemento de expresión y descubrimiento de si mismo y del mundo.
- Interacción y comunicación.
- Espacio de experiencia peculiar.



Características del juego en edades tempranas.

edad	características
4	<p>Equilibrio entre independencia y sociabilidad. NO Comparte material. Prefieren grupos de 2 o 3 componentes. Sugiere turnos.</p>
5 y 6	<p>Empiezan a jugar con algo de independencia del adulto. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego. Comparte el material. Le gusta los juegos en equipo. A su juicio siempre gana.</p>
7,8 y 9	<p>Intenta organizarse en el juego colectivo. Crece el interés competitivo. Se interesa por saber quien gana. Acepta las reglas del adulto</p>

¿ se pueden clasificar los juegos?

Algunos ejemplos:

PIAGET(1959)

Juegos sensoriomotores (0 a 2)

Juego simbólico (2 a 7): como sí...

Juegos de reglas(7 a 12)

GUY JAQCQUIN(1958) la edad

Juegos de proeza en solitario (3 a 5)

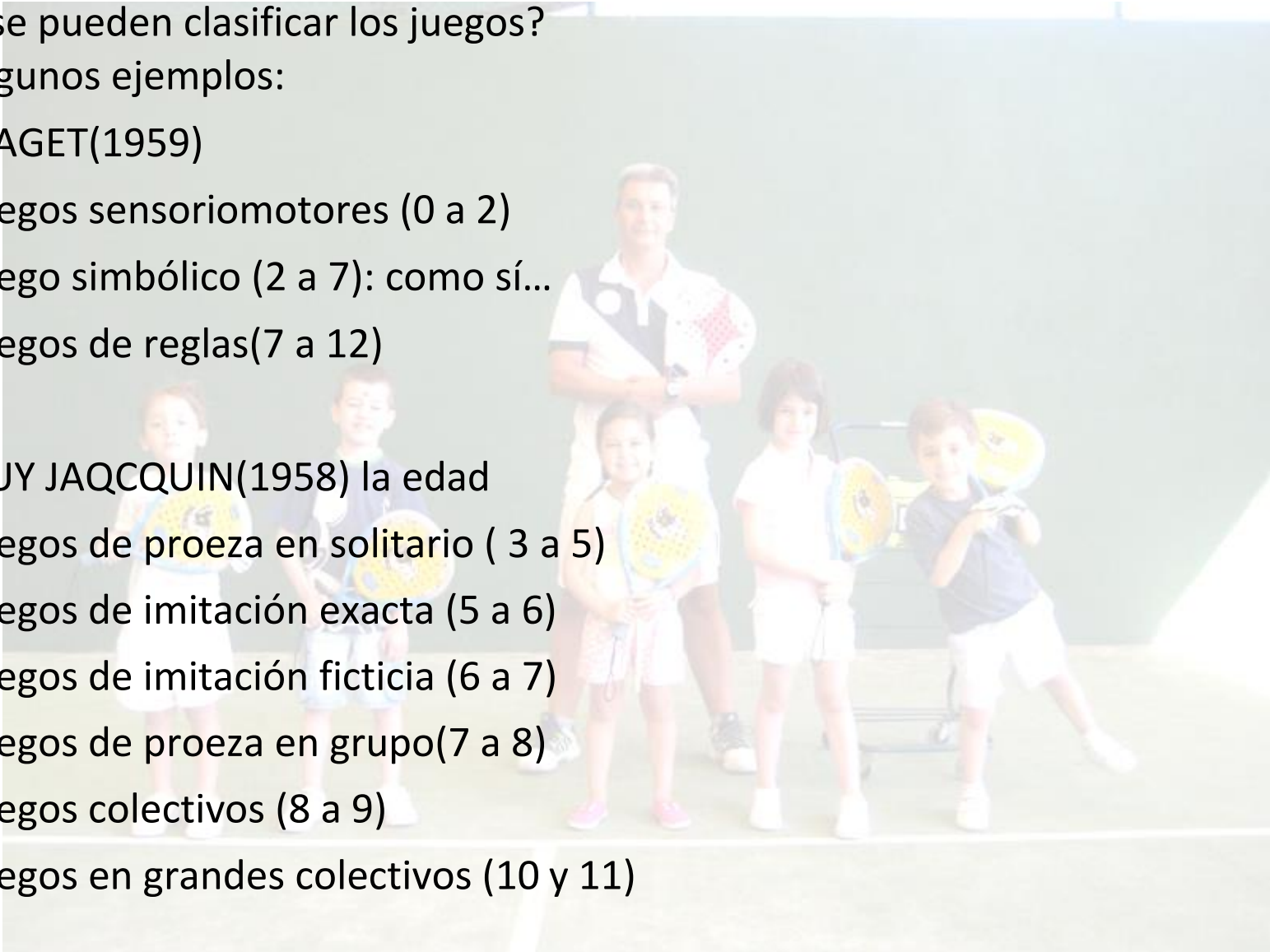
Juegos de imitación exacta (5 a 6)

Juegos de imitación ficticia (6 a 7)

Juegos de proeza en grupo(7 a 8)

Juegos colectivos (8 a 9)

Juegos en grandes colectivos (10 y 11)



JEAN CHATEAU(1973): la regla

Juegos no reglados

Juegos reglados

BRYANT J. CRATTY(1982): el comportamiento a través de la actividad lúdica

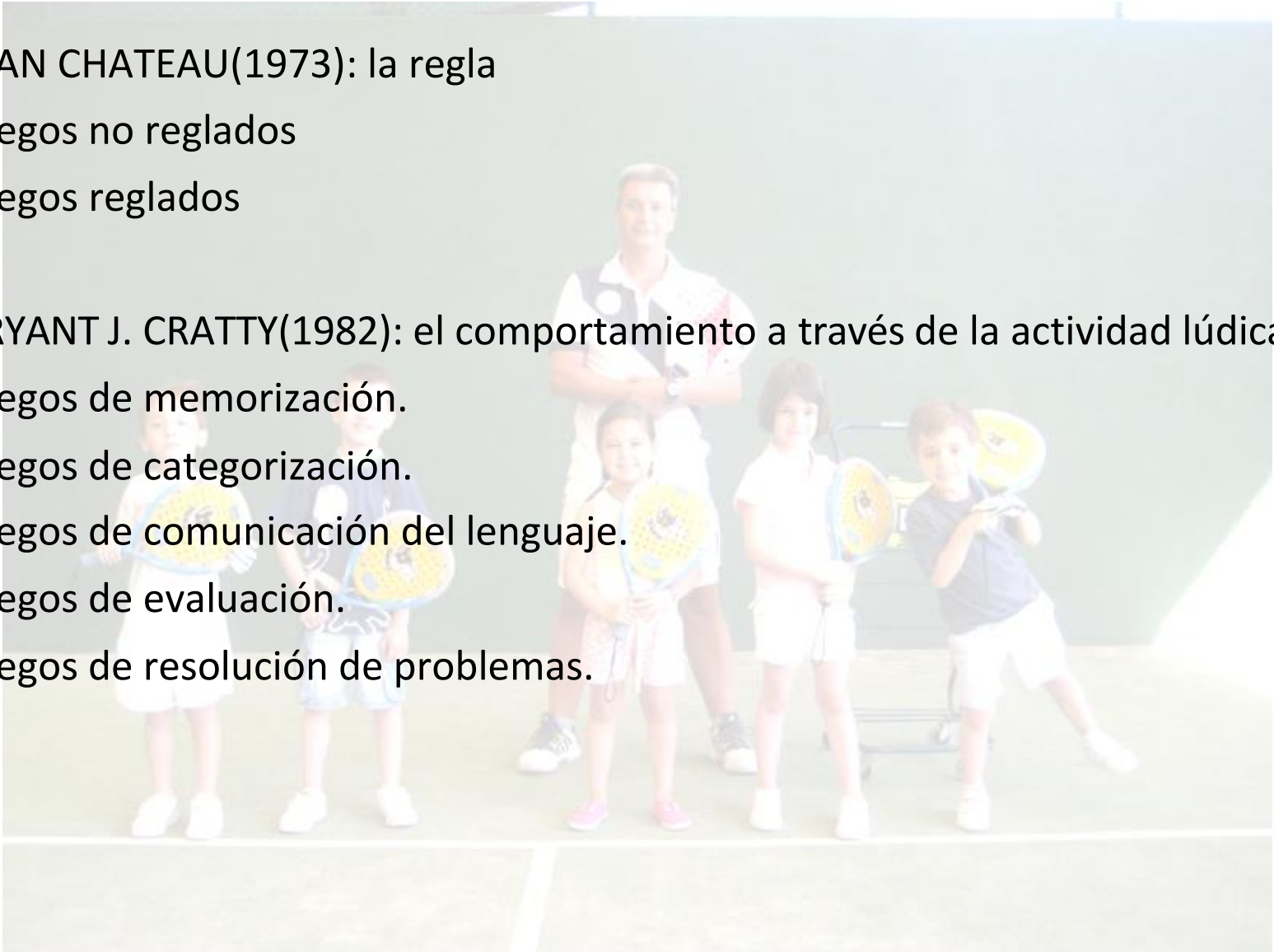
Juegos de memorización.

Juegos de categorización.

Juegos de comunicación del lenguaje.

Juegos de evaluación.

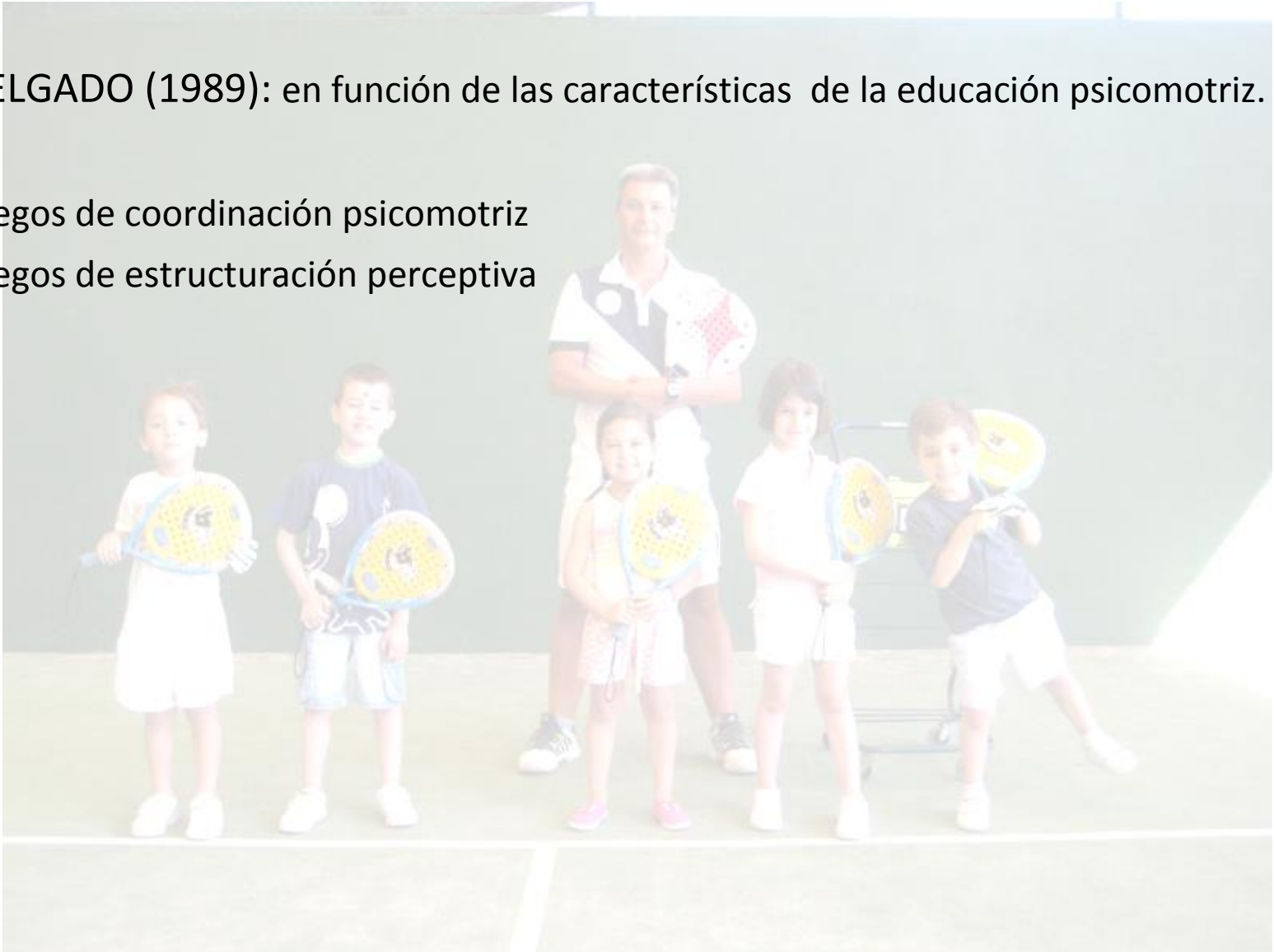
Juegos de resolución de problemas.



DELGADO (1989): en función de las características de la educación psicomotriz.

Juegos de coordinación psicomotriz

Juegos de estructuración perceptiva



Estilos de enseñanza

Hay una relación directa entre la adquisición de los conceptos enseñados y el estilo de enseñanza elegido por el monitor.



Espectro de estilos y tipos de aprendizaje motor basado en Mosston y Asworth, 1986

Objetivos de la enseñanza infantil

Objetivos:

- ü Generales de la enseñanza del padel
- ü Específicos

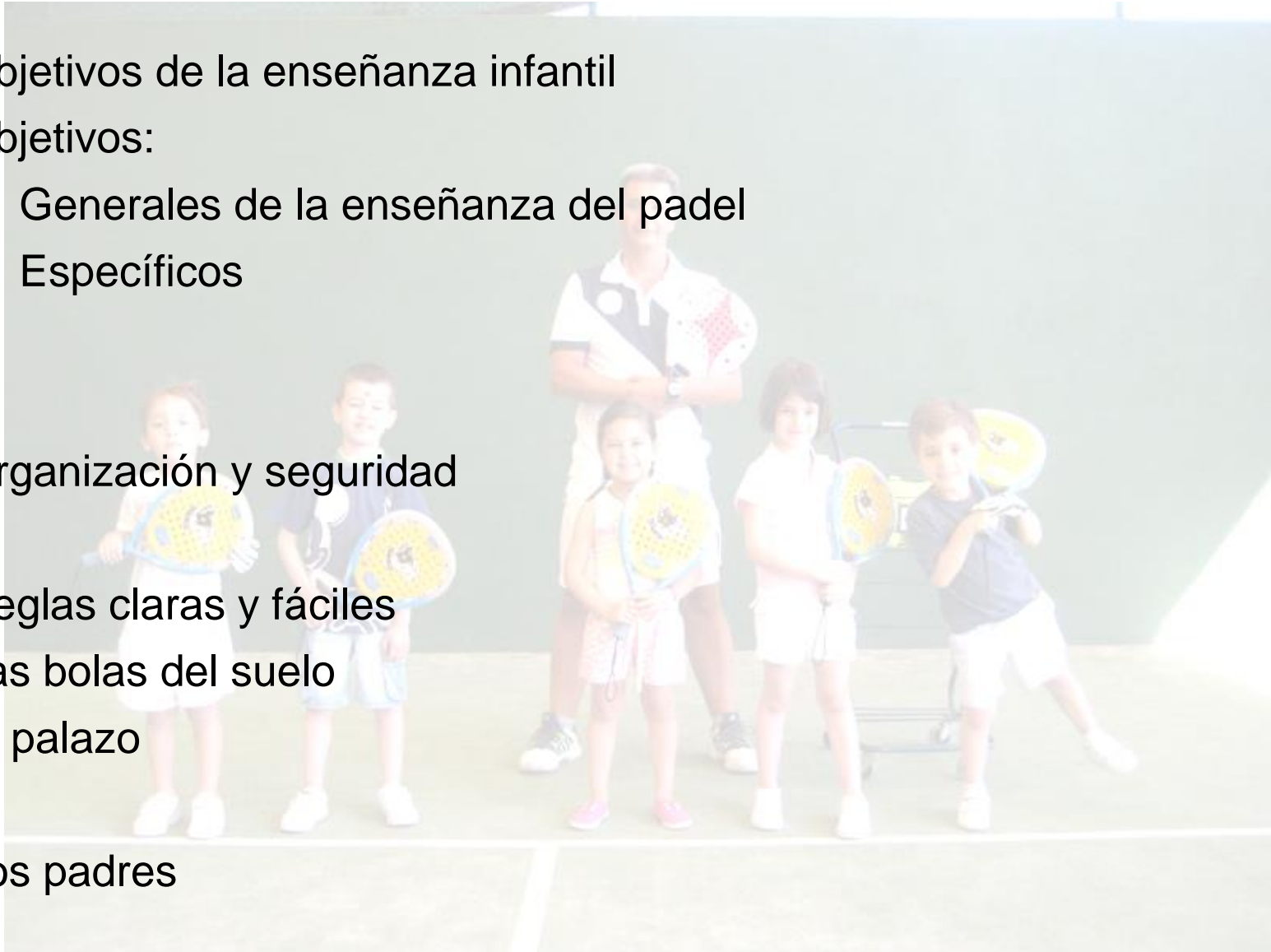
Organización y seguridad

Reglas claras y fáciles

Las bolas del suelo

El palazo

Los padres



A la hora de emprender cualquier enseñanza deportiva hemos de conocer el material necesario para mejorar la consecución de los objetivos.

- Palas: señor-junior
- Bolas: soft
- Conos: rígidos, flexibles
- Picas
- Aros
- Vendas
- Globos
- Cuerdas, elásticos.
- Redes móviles
- Steps
- Balones: soft, flotantes..
- Paracaídas velocidad.
- Arnes



7. Resumen

- En la enseñanza infantil podemos recurrir al refrán “una imagen vale más que mil palabras”, tenemos que ser claros y breves en las explicaciones y realizar demostraciones gestuales constantemente, los niños son grandes imitadores, cuanto más técnicamente correcta sea nuestra demostración, mejor será la técnica de nuestros alumnos.
- Los niños aprenden mediante **el juego**, su motivación aumenta considerablemente, lo utilizaremos con frecuencia en las clases.
- En el deporte de iniciación es necesario inculcar valores imprescindibles para la formación como jugadores y como personas.
- No olvidar las características individuales de todos y cada uno de nuestros alumnos.
- Los niños son personas imaginativas, hemos de despertar su imaginación constantemente, meternos en su mundo y trabajar desde dentro.
- Los chavales tienden a perder la concentración y a despistarse con facilidad si no los mantenemos ocupados, las clases han de ser dinámicas, hemos de mantener a los alumnos activos física y mentalmente. Tenemos que evitar largas pausas habladas. Seamos breves, tenemos que hablar al mismo tiempo movemos la clase.
- Tenemos que ser positivos en nuestras correcciones, si resaltar y recompensar los aciertos técnicos es la mejor corrección.
- Tenemos que comenzar con objetivos sencillos para que todos puedan alcanzarlos, así su motivación con las clases será máxima.

Cualquier tarea que se plantee es importante que siga una progresión de menor a mayor dificultad

Tenemos que plantear situaciones que los alumnos sean capaces de resolver por sí mismos. Trabajar la mente.

Pablo Mozo-González 2007



8. Método progresivo.

Para el aprendizaje/entrenamiento de los más pequeños lanzo esta propuesta basada en todo lo anterior, en la experiencia de muchos años (demasiados...), y en extensos debates con profesores de padel y otros profesionales.

Pasos de la sesión:

Calentamiento.

Juego de coordinación orientado.

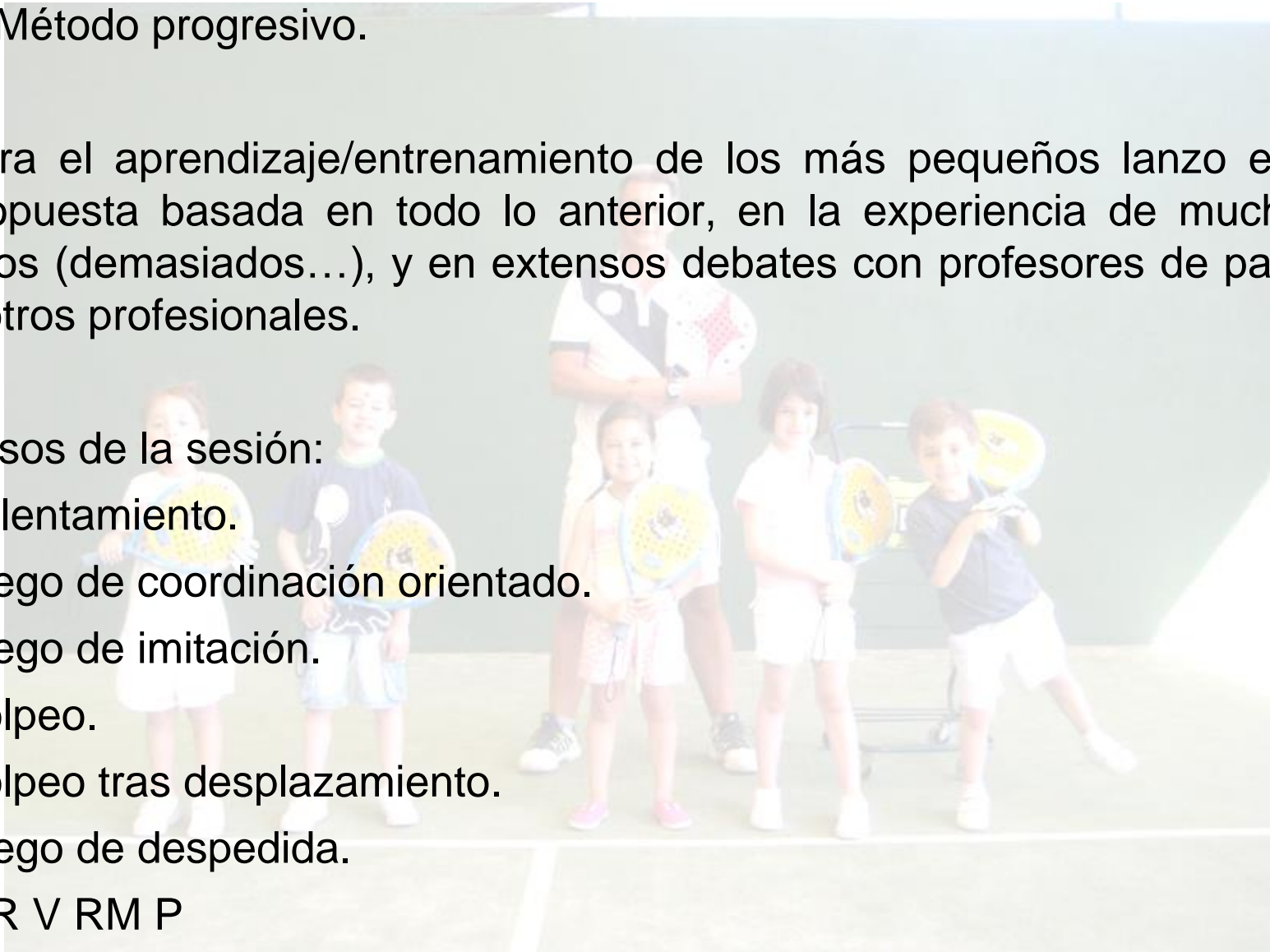
Juego de imitación.

Golpeo.

Golpeo tras desplazamiento.

Juego de despedida.

D R V R M P



Todo esto no tendrá sentido si la sesión completa no mantiene el espíritu lúdico de la enseñanza.





Como hemos comentado en todo momento las clases de padel para los niños tienen que ser **divertidas tanto como formativas**, para conseguir esto hemos de incluir las siguientes partes en la sesión:

Sesiones 6 años en adelante:

- **Calentamiento:** hemos de combinar ejercicios físicos con juegos predeportivos , de distensión o de conocimiento (según el nivel).
- **Enseñamos a golpear,** golpe con desplazamiento y continuidad.
- **Juegos** de coordinación y de distensión (con o sin pala)
- **Juegos y/o ejercicios** de control y competición.
- **Juego de despedida.**(según el nivel)

