

CURSO ITF PARA ENTRENADORES DE TENISTAS INICIANTES E INTERMEDIOS (CBI)

PROGRAMA PARA CANDIDATOS



Resumen del programa del curso

DÍA	PISTA	SALA DE CONFERENCIAS	TOTAL
1	6.5	1.5	8
2	6.5	1.5	8
3	7.5	0.5	8
4	7	1	8
5	5	0	5
6	6	2	8
7	DIA LIBRE	DIA LIBRE	0
8	8	0	8
9	3.5	4.5	8
10	4	1	5
11	7	0	7
12	6	1	7
12 (INCL LIBRE)	67	13	80

Notas:

El curso CBI de la ITF es la continuación del curso Play Tennis de la ITF para progresar de asistente de entrenador a nivel de entrenador. El curso certificado CBI de la ITF es dictado **por medio de las naciones afiliadas de la ITF**. El curso CBI de la ITF es:

- **Un curso semipresencial de 86 horas** que se dicta cara a cara (80 horas durante el recomendado de 12 días) y con materias en línea (6 horas) incluidas en el curso.
- **Es evaluado** por medio de una prueba escrita de 30 puntos "opción múltiple", una evaluación de nivel de juego y una evaluación grupal y una individual al finalizar el curso.
- Es la continuación **certificada del curso** de Play Tennis de la ITF destinado a preparar entrenadores a trabajar independientemente
- **Disponible** a todas las naciones afiliadas a ITF, Facultades y Universidades para ser usado como parte de un programa más amplio de estudios relacionados con el deporte o con el entrenamiento como una continuación del curso Play Tennis de la ITF.

El curso CBI es apropiado para:

- **Edad:** Los participantes deben ser mayores de 18 años al momento de tomar el curso.
- **Nivel de aptitud física y salud:** Los participantes deberán tener un nivel físico y de salud que les permita completar todos los requisitos de este curso. Los tutores del curso se reservan los derechos de solicitar pruebas médicas para comprobar el buen estado físico y de salud de los participantes.
- **Requisitos previos:** Haber completado de manera satisfactoria el curso Play Tennis con recomendaciones a dar el curso CBI ITF.
- **Nivel de juego:** Los participantes necesitan un mínimo nivel de juego (habilidad para pelotear, demostrar golpes básicos, lanzar pelotas a los jugadores). Habrá una prueba de demostración durante el curso para evaluar el nivel de juego de todos los participantes. Se espera que los participantes desafíen a jugadores iniciantes e intermedios mediante situaciones de lanzar pelotas y peloteos (bola viva).

Al concluir con éxito el curso ITF CBI de 12 días, los participantes podrán trabajar con jugadores iniciantes e intermedios. Los participantes continuarán desarrollando sus conocimientos sobre el papel de entrenador, el desarrollo de los jugadores, la metodología, la estrategia, la táctica, la técnica, la biomecánica, los aspectos físicos y mentales para entrenar con éxito a los jugadores iniciantes e intermedios.

Evaluaciones:

El curso CBI ITF concluye con la evaluación de todos los participantes mediante:

- Un examen escrito de 'opción múltiple'.
- Una prueba de nivel de juego.
- Una prueba de clase grupal.

- Una prueba de clase individual.

El examen escrito cubrirá la información clave del curso y del manual CBI. Los tutores contarán con diferentes pruebas escritas para que las administren a los participantes. Los participantes deberán obtener el 67% (20/30 respuestas correctas) para aprobar el examen escrito. Si fuere necesario, en todas las pruebas de competencia, los participantes recibirán dos oportunidades para superar la prueba de nivel de juego, clases grupal e individual. Si un participante no aprueba una de las pruebas (aun no competente), podrá retomarla en otro momento para poder completar el curso.

Recursos del curso:

- ✓ Manual de Entrenamiento para Jugadores Inicianes e Intermedios de la ITF (manual principal)
- ✓ Manual de Play Tennis de la ITF (ebook)
- ✓ Iniciativa de la ITF del Tenis en las Escuelas: Manual para el Maestro (ebook)
- ✓ Reglas del Tenis de la ITF (*)
- ✓ ITF Academy (en línea)
- ✓ Cuadernos de trabajo de los cursos de la ITF (*)
- ✓ Presentaciones PowerPoint del curso (*)

(*) Disponible para su descarga por los participantes.

No todos los contenidos incluidos en los recursos serán cubiertos durante el curso. Los participantes recibirán directrices de los contenidos más relevantes tratados durante el curso.

Contenido del curso:

Los contenidos en el libro y en el curso pueden ser divididos en tres categorías:

- **Contenidos para ser dominados** (el contenido más importante que será cubierto detalladamente durante el curso y sobre el cuál se basarán gran cantidad de preguntas en el examen escrito):
 - Capítulo 2: Conociéndose como entrenador.
 - Capítulo 3: Conocer a los jugadores iniciantes e intermedios
 - Capítulo 6: Jugar al tenis. Táctica y técnica.
 - Capítulo 10: Entrenando a tenistas iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 11: Análisis y mejora del juego de los tenistas iniciantes.
 - Capítulo 12: Entrenar a tenistas adultos iniciantes e intermedios.
 - Sección de puntos importantes al final de cada capítulo.
- **Contenidos para ser implementados** (material importante que será introducido durante el curso y será incluido en algunas preguntas del examen escrito):
 - Capítulo 1: Tenis: El nombre del juego.
 - Capítulo 4: Adquisición de habilidades y desarrollo de la maestría en jugadores iniciantes e intermedios
 - Capítulo 5: Desarrollo de jóvenes tenistas iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 7: Biomecánica y movimiento.
 - Capítulo 8: Acondicionamiento físico para el tenis de iniciación.
 - Capítulo 9: Psicología para tenistas iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 13: Dobles para tenistas iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 14: Competición para tenistas iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 16: Materiales e instalaciones.
- **Contenidos solamente de información** (material opcional que no necesariamente tiene que ser cubierto por los tutores durante el curso, pero que será incluido en algunas preguntas del examen escrito):
 - Capítulo 15: Programas para jugadores iniciantes e intermedios.
 - Capítulo 17: Entrenamiento de tenistas iniciantes e intermedios con discapacidad.
 - Capítulo 18: Aspectos sobre Medicina del Deporte y Primeros Auxilios en el entrenamiento de tenistas iniciantes e intermedios
 - Incluye el nuevo recurso de pistas y pelotas modificadas de la ITF.

Mapa de actividades y ejercicios para el Entrenador de jugadores iniciantes e intermedios

Ciencia deportiva y entrenamiento	Planificar y organizar	Conducir	Evaluar
	Los métodos de enseñanza aplicados son apropiados para la edad de desarrollo, la etapa de desarrollo de las habilidades y las necesidades individuales de jugadores iniciantes e intermedios.	Demostrar un comportamiento profesional	Revisar la efectividad de las actividades en relación con los objetivos
	Diseñar y documentar un plan de sesiones.	Demostrar un liderazgo efectivo antes, durante y después de la actividad.	
	Analizar la progresión grupal e individual y seleccionar estrategias de corrección apropiadas en relación a elementos técnicos, tácticos, psicológicos y motores	Aplicar comunicación efectiva y habilidades de presentación que se ajusten a las necesidades de aprendizaje de los jugadores iniciantes e intermedios.	
	Demostrar el entendimiento del enfoque holístico (integral) en el desarrollo de los jugadores.	Dar la retroalimentación apropiada.	
	Explicar y aplicar las características clave del juego – centrado en el enfoque para jugadores iniciantes	Crear y mantener un ambiente positivo de aprendizaje.	
	Desarrollar un programa de mejora (serie de sesiones)	Demostrar mediante peloteos la habilidad de desarrollar a un jugador en 5 situaciones de juego, zonas y fases de juego, de acuerdo a las intenciones tácticas y otros factores que influyen en la táctica.	
		Demostrar conocimiento y aplicar mediante peloteos los aspectos fundamentales de estrategias y tácticas para dobles de iniciantes e intermedios.	
	Identificar y evaluar las limitaciones y riesgos asociados con la realización de la actividad.	Uso apropiado de los diferentes tipos de habilidades de alimentación (mano, dejada, cesta y peloteo)	
	Asegurar que los jugadores están listos para jugar (sin lesiones, motivados y listos)	Demostrar la habilidad para construir el peloteo	
	Se identifican y preparan las instalaciones y los recursos necesarios para la lección, así como el material y el equipo de enseñanza necesarios.	La información se presenta para satisfacer las necesidades de los jugadores iniciantes e intermedios y se ajusta a los requisitos de la habilidad a desarrollar	
	Organizar y aplicar eficazmente los procedimientos fundamentales de primeros auxilios.	Facilitar dinámicas de grupo para mantener el compromiso de todos los participantes y asegurar la diversión grupal e individual.	
		Demostrar habilidad de juego de ITN 4 o 5.	
		Demostrar entendimiento de las habilidades motoras fundamentales, así como habilidades de percepción y movimiento para ser desarrolladas (conocimiento de estándares)	
		Demostrar conocimiento de los aspectos fundamentales de la producción de golpes aplicado a cada tipo de golpe.	
		Demostrar entendimiento y aplicar en ejercicios los factores que afectan el control de la pelota cuando se juega al tenis (dirección, altura, profundidad, efecto, velocidad)	
		Crear situaciones para observar la habilidad o las habilidades a desarrollar.	
		Facilitar el desarrollo de habilidades empleando progresiones y regresiones apropiadas.	
		Proporcionar demostraciones correctas respecto a los fundamentos técnicos claves de los golpes básicos y ejercicios para jugadores iniciantes e intermedios	
		Comprender y aplicar los ejercicios y juegos apropiados para desarrollar habilidades motoras en jugadores iniciantes e intermedios.	

		Demostrar conocimiento clave y aplicarlo en el desarrollo de ejercicios de motivación, concentración, control emocional y autocontrol.	
Competición	Planificar y Organizar	Conducir	Evaluar
	El entrenador identifica, acuerda y diseña la(s) meta(s) del jugador para entrenar y competir con el propio jugador para conocer las necesidades de este.	Ser capaz de estructurar pistas rojas y naranjas para la competición	Evaluar el rendimiento de los jugadores en la competición
	Comprender el papel de la competición en la campaña Play and Stay y su objetivo de introducir a los jugadores a jugar (sacar, pelotear y puntuar) lo más pronto posible	Estructurar y llevar a cabo competiciones simples y juegos competitivos	
	Conocer los diferentes formatos y puntuación para niños y adultos iniciantes		
	Conocer la ITN, la descripción de estándares y la escala ITN de niveles para iniciantes		
	Prepararse para la competición		
Gestión & Educación	Planificar y Organizar	Conducir	Evaluar
	Establecer un desarrollo básico/ plan promocional para la organización de tenis	Reconocer y gestionar el comportamiento inapropiado en una justa y equitativa manera, para mantener un ambiente de aprendizaje efectivo	Explicar y evaluar el propio entrenamiento identificando fortalezas y debilidades
		Demostrar entendimiento de las reglas del tenis con especial énfasis en reglas cuando se juega sin el juez de silla.	Utilizar una herramienta básica de calificación para evaluar el programa
		Educar a los padres acerca de las reglas y de su papel en el desarrollo del jugador.	
		Ser capaz de explicar las reglas del tenis y los diferentes métodos de puntuación	
		Introducir las reglas del tenis a los jugadores iniciantes	

* Se marcan con verde las competencias adicionales cubiertas en el curso Play Tennis

DÍA 1 (8 horas)**Sala de conferencias: 1.5 horas****Pista: 6.5 horas**

- Introducción al curso CBI ITF (Curso para entrenadores de tenistas iniciantes e intermedios)
- Explicar y discutir con los candidatos las competencias que la ITF espera de ellos para desarrollar durante el curso
- Repasar los contenidos del curso Play Tennis

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVOS	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Introducción al curso (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI – Introducción al curso CBI	Introducción al curso: El tutor debe cubrir los siguientes aspectos: • Horarios, contenido del curso • Expectativas de los participantes • Papel del tutor • Manual del curso, programación de los participantes y reglas básicas (puntualidad, apariencia profesional, motivador etc.)	60 min	• PowerPoint: Introducción al curso • <i>ITF Academy (Requisito previo)</i>	✓ Describir la estructura del curso, incluyendo los números de días y horas. ✓ Enumerar y describir las 4 evaluaciones del curso. ✓ Enumerar los criterios para ser aceptado en el Curso ITF para Entrenadores de jugadores avanzados. ✓ Conocer (enumerar) los recursos utilizados para este curso.
Campaña Tennis...Play and Stay (Sala de conferencias)	• Presentación PowerPoint introductoria sobre Play and Stay • Enseñar los DVDs ITF Tennis...Play and Stay, Tennis 10s and Tennis Xpress y la página web de Play and Stay • Definir el papel del entrenador de jugadores iniciantes: no sólo las técnicas, sino ayudar a los jugadores a jugar mejor	30 min	• PowerPoint: Campaña Play and Stay • DVD ITF Tennis...Play and Stay • <i>ITF Academy (Requisito previo)</i>	✓ Enumerar los mensajes clave de la campaña Play & Stay. ✓ Enumerar los programas de apoyo de la campaña Play & Stay de la ITF. ✓ Al final de la primera sesión, los jugadores deben ser capaces de ... (3) ✓ ¿(.....) conduce el deporte? ✓ ¿Describe el enfoque basado en el juego? ✓ ¿Qué tipo de competición debe promoverse con los jugadores principiantes?
Introducción a pelotas y pistas	El tutor debe introducir las diferentes pelotas y tamaños de pista. Al final de esta sesión todos los participantes deben entender que: • Las pelotas presentes que están disponibles en todo el mundo. • La importancia de las pelotas para jugadores iniciantes e intermedios • Que las pelotas corresponden a diferentes tamaños de pistas. • Que muchos países cuentan actualmente con un Sistema de desarrollo de jugadores que utiliza tamaños de pista progresivos que se corresponden con las pelotas rojas, naranjas y verdes.	30 min	• ITF Manual línea de pista • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Enumerar las 3 diferentes pelotas y sus características ✓ Enumerar los diferentes tamaños de raquetas y sus características asociadas a la campaña. ✓ Enumerar los diferentes tamaños de pista asociados a la campaña ✓ Enumerar las diferentes alturas de la red en pista roja, naranja y verde.

	• Que las pelotas más lentas y pistas más pequeñas pueden ayudar a introducir el tenis en adultos iniciantes. • Las diferentes maneras de establecer las pistas para práctica y la competición • Toda actividad debe realizarse en un ambiente seguro y es responsabilidad del entrenador lograrlo.			
Sacar, pelotear y puntuar desde la primera sesión, usando pistas rojas, naranjas y verdes (Introducción a las situaciones de juego) Introduciendo progresiones para el juego de fondo	Como hacer que los jugadores iniciantes de todas las edades empiecen a sacar, pelotear y puntuar de manera rápida. • Infantiles • Juveniles • Adultos Tener en cuenta que esta sesión debe cubrir los principios que se utilizarán con jugadores iniciantes y no ser específica de un grupo de edad. Introduciendo las 3 situaciones de juego: • Saque y resto • Juego de fondo • Aproximaciones y pasar al jugador de la red	60 min	• PT Manual: Sección 5, 6, 9 & 11 • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Enumerar las 5 situaciones de juego del tenis ✓ Enumerar las 3 situaciones de juego para la campaña Play and Stay ✓ Dar razones por las que las situaciones de juego se combinan en esta fase del desarrollo ✓ Enumerar las 3 zonas de la pista y explicar cómo se relacionan con las situaciones de juego. ✓ Mostrar cómo se puede adaptar la situación de juego (10 pasos) para ayudar a los jugadores a sacar, pelotear y puntuar desde la primera sesión. ✓ Desarrollar los 10 pasos (desde rodar hasta golpear con la raqueta – pelotear) en la situación de juego (identificada).
Jugando el juego: Estrategia y táctica	Introducir la estrategia, la táctica, las fases de juego y las zonas de la pista. Considerar lo siguiente: • Comenzar o mantenerse en el punto • Construir el punto • Cerrar el punto Explicar que, en estas fases, los jugadores tienen que ser conscientes de la necesidad de: • Ser consistente • Mover al rival • Recuperar la posición • Usar tus mejores golpes • Jugar con las debilidades del rival. Clara definición de:	60 min	• PT Manual: Sección 6 & 9 • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ ¿Cuál es la definición de estrategia? ✓ ¿Cuál es la definición de táctica? ✓ Por favor, enumerar las fases del juego. ✓ Desarrollar/trabajar en 3 ejercicios, uno en cada situación de juego combinado con una estrategia/táctica específica y entregar estos ejercicios dentro del grupo (según la tabla a la izquierda).

	• Situaciones de juego, • fases de juego, • zonas de la pista, • estrategias y tácticas.			
Organizar actividades para jugadores iniciantes	El objetivo principal es ayudar a los participantes a entender cómo organizar y rotar un grupo de jugadores iniciantes en una pista de tenis para que todos estén activos y jugando el juego. El tutor también debe señalar que se va a dedicar más tiempo en la comunicación para niños y adultos en los días 2, 3 y 4 del curso.	30 min	• PT Manual: Sección 3 & 4 • ITF Manual de línea de la pista	✓ Enumerar los beneficios del entrenamiento en grupo (4). ✓ Enumerar las maneras posibles (3) de rotar a los jugadores en una clase. ✓ Enumerar las directrices para establecer actividades grupales efectivas y seguras (6). ✓ Enumerar los diferentes tipos de lanzamiento (5). ✓ Dar una sesión y demostrar organización efectiva (sin esperar en las filas) con varios grupos de diferentes tamaños (4 – 8 jugadores por pista – sesiones con números pares e impares)
Habilidades de comunicación para entrenar a jugadores iniciantes	El objetivo principal es ayudar a los participantes a que entiendan la importancia de una buena comunicación y energía y la capacidad de animar clases de tenis para iniciantes para jugadores de todas las edades. Los participantes tienen que entender que significa ser “un animador” y comprender la importancia de la animación en entrenamientos para iniciantes. El tutor también debe mencionar que en los días 2, 3 y 4 se va a usar más tiempo en la organización de actividades y competiciones para niños y adultos.	30 min	• Lista de verificación de comunicación del manual: Sección 3 • <i>ITF Academy (Requisito previo)</i>	✓ Enumerar los 2 tipos de comunicación. ✓ Enumerar los 3 estilos de aprendizaje y proporcionar un ejemplo de cada uno. ✓ Enumerar las 3 leyes del aprendizaje. ✓ Enumerar algunos posibles roles del entrenador. ✓ Enumerar y describir los 3 estilos de entrenamiento y proporcionar un ejemplo de cuándo el estilo puede ser utilizado (en qué situación) ✓ ¿Cuáles son las etapas de aprendizaje (3) y como esto se relaciona con la estructura de la clase? ✓ Enumerar las 6 reglas para hacer demostraciones a jugadores iniciantes.
Adaptación de las actividades para los jugadores	El tutor explica que en un grupo de niños pequeños es común que haya diferentes habilidades. Por lo tanto, la diferenciación y adaptación de las actividades es muy importante	30 min	• Manual: Sección 5	✓ ¿Por qué muchos jugadores dejan de jugar al tenis? ✓ Enumerar los métodos/formas de adaptar una sesión para crear un desafío óptimo (7). ✓ Aplicar la diferenciación en una lección/crear un desafío óptimo.

Diferentes tipos de prácticas	El tutor organiza una sesión para mostrar la diferencia entre prácticas cooperativas y competitivas (estructura del reloj de arena) y como estas actividades pueden cambiar fácilmente y rápidamente de cooperativas a competitivas. El tutor, además, usa esto como una oportunidad para destacar al menos 2 sistemas de puntuación diferentes que pueden ser usados en actividades competitivas	60 min	• Manual: Sección 5, 8 & 9 • <i>ITF Academy</i> <i>Requisito previo</i>	• Mostrar 3 ejemplos de ejercicios cooperativos. ✓ Mostrar 3 ejercicios de ejercicios cooperativos/competitivos. ✓ Mostrar 3 ejemplos de ejercicios competitivos. ✓ Al final de la sesión, entregar una lección grupal de 20 minutos incorporando: Introducción, evaluación de los jugadores, ejercicios 1, 2 y 3 y un cierre satisfactorio de la sesión. ✓ Entregar múltiples lecciones entre grupos.
Formatos de competición para Tennis 10s	El tutor repasa a través de los principios de competencia de Tennis 10s: • Los niños pueden competir en actividades basadas en peloteos, lanzamientos, captura y en otros juegos modificados • Los formatos que permitan jugar muchos juegos cortos son mejores que los que permiten jugar pocos juegos largos • No hay formatos de eliminación • Mantener reglas y puntuación muy simples • Los niños pueden necesitar ayuda de niños más grandes o de adultos • Los entrenadores deben explicar e insistir en el <i>Fair Play</i> entre los jugadores	60 min	• PowerPoint: Formatos de competición Tennis 10s • Manual: Sección 8 • <i>ITF Academy</i> <i>(requisito previo)</i>	✓ Describir como Tennis 10s encaja en la campaña Play and Stay. ✓ ¿Cuál es la regla ITF con relación a la competición para jugadores de hasta 10 años? ¿Cuándo (qué año) fue implementada esta regla? ✓ Según las reglas ITF de Tenis, por favor, enumerar las combinaciones de pelotas, pistas y raquetas que los jugadores deben estar usando a la edad: a) hasta 8 años b) entre 8 y 10 años c) 9 y 10 años.
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Preparación para el siguiente día liderado por el tutor	30 min	Todo	Todo

Día 2

Sala de conferencias: 1.5 horas

En pista: 6.5 horas

- Conociéndose a uno mismo como entrenador
- El desarrollo de jugadores iniciantes e intermedios jóvenes
- Situaciones de juego, estrategias y tácticas
- Fases del juego, zonas de la pista y geometría de la pista
- Entrenamiento mediante el lanzamiento

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Conociéndose a uno mismo como entrenador (Sala de conferencias) Requisitos previos: ITF Academy: CBI – Introducción a conociéndose a uno mismo como entrenador	Requisito previo: Completado en ITF Academy: CBI - Introducción a conociéndose a uno mismo como entrenador. • Definir el entrenamiento de tenis. • Enumerar los diferentes trabajos en el entrenamiento de tenis. • Enumerar las competencias para completar estas funciones. • Enumerar los diferentes caminos en el entrenamiento de tenis. • Enumerar los conceptos básicos de la comunicación para el entrenador de tenis. • Enumerar y describir cómo aprenden los jugadores. • Enumerar y describir diferentes estilos de entrenamiento. • Aplicar los principios de motivación en entrenamiento. • Describir la importancia del liderazgo y el conocimiento/información apropiada. • Identificar los mitos del entrenamiento de tenis.	45 min	• PowerPoint: Conociéndose a uno mismo como entrenador • ITF CBI manual: Capítulos 2 y 3 • Libro de trabajo: Conociéndose a uno mismo como entrenador • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ ¿Cuál es la definición de entrenamiento de tenis? ✓ Enumerar las actividades y tareas de un entrenador de tenis (4) ✓ Enumerar las diferentes funciones/trabajos requeridos de los entrenadores de tenis (5) ✓ Enumerar las etapas del desarrollo del entrenador a largo plazo (5) ✓ ¿Cuál es la definición de competencia (competente, aptitud) (1)? ¿Qué constituye la competencia en el entrenamiento (5)? ✓ La buena comunicación es típica (6) ✓ Enumerar las recomendaciones para crear un entorno motivante (10) ✓ Enumerar las cualidades requeridas para ser un buen líder (8) ✓ Identificar y enumerar mitos en el entrenamiento de tenis (4)
Desarrollo de jugadores iniciantes e intermedios jóvenes (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción al desarrollo de jugadores iniciantes e intermedios (1)	• Ser consciente de las consecuencias de la temprana especialización • Enumerar 3 beneficios de la multi-habilidad y el desarrollo multilateral • Enumerar las fases variadas del desarrollo del jugador • Enumerar 3 competencias para cada fase de Desarrollo: técnica, táctica, mental y físico • Identificar y explicar las “ventanas del entrenamiento/períodos sensibles”	45 min	• PowerPoint: desarrollo de jugadores iniciantes e intermedios jóvenes • ITF CBI Manual: Capítulo 5 • Libro de trabajo: desarrollo de	✓ Enumerar las consecuencias de la temprana especialización en tenis (3) ✓ Enumerar los (3) beneficios de la multi-habilidad y el desarrollo multilateral ✓ Identificar y explicar las “ventanas de entrenamiento óptimo/períodos sensibles” ✓ Enumerar (2) modelos de desarrollo de jugadores a largo plazo y las fases varias asociadas con cada modelo LTPD (10) (LTPD en inglés) ✓ Enumerar al menos 8 elementos de un plan de desarrollo

	• Implementar un plan de periodización para jugadores de hasta 14 años		jugadores iniciantes e intermedios jóvenes • <i>ITF Academy</i> (requisito previo)	✓ Enumerar las siguientes pre-fases de desarrollo apropiadas a continuación: Período de edad, principios de entrenamiento, competencias físicas, técnicas, tácticas, psicológicas y sociales, así como educación, competición/torneos y las cargas variadas asociadas a cada nivel.
Jugar al tenis: Estrategia y táctica (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI- Introducción a la estrategia y táctica para jugadores iniciantes e intermedios	Jugar al tenis: • 5 situaciones de juego • Zonas de juego • Fases de juego Estrategia y táctica: • Consistencia • Mover al rival • Mantener buena posición en la pista • Usar tus fortalezas • Explotar las debilidades del rival • Consistencia vs tomar riesgos • Golpear profundo la pelota • Margen de error • Selección simple de tiro • Otros factores que afectan a las tácticas	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 6 • Libro de trabajo: Estrategia y táctica • <i>ITF Academy</i> (requisito previo)	✓ Enumerar las (5) situaciones en el juego ✓ Enumerar las (3) zonas de la pista ✓ Enumerar las (3) fases del juego ✓ Enumerar como mínimo (5) estrategias básicas/Intenciones tácticas ✓ Enumerar y explicar las (4) estilos de juego clásicos ✓ Crear y dar un mínimo de 5 ejercicios con cesto (mínimo un ejercicio por cada situación de juego)
Cómo desarrollar la toma de decisiones (En pista)	• Desarrollar las habilidades para tomar de decisiones de acuerdo con: ➢ Bola receptora ➢ Posición ➢ Oponente ➢ Entorno	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 4 y 6 • Libro de trabajo: Estrategia y táctica • <i>ITF Academy</i>	✓ Explicar el término “Toma de decisiones” ✓ Explicar la relación entre toma de decisiones y anticipación. ✓ Enumerar por lo menos 3 factores que influyen la toma de decisiones (mi posición, oponente, bola, entorno) ✓ Crear y realizar 5 ejercicios incorporando la toma de decisiones (mínimo un ejercicio por cada situación de juego)
Geometría de la pista para jugadores iniciantes e intermedios (En pista)	Principios del alto porcentaje de tenis: • Desarrollar la toma de decisiones de acuerdo con la geometría de la pista • De acuerdo con la propia posición en pista • Objetivos grandes vs pequeños (márgenes de error) • Cuando cambiar la dirección.	60 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 4 y 6 • Libro de trabajo: estrategia y táctica • <i>ITF Academy</i>	✓ Crear y realizar 5 ejercicios basados en el alto porcentaje de tenis (mínimo 1 ejercicio por situación de juego)
Aprender a entrenar jugadores iniciantes e intermedios con lanzamientos	Importancia de los lanzamientos: • 4 tipos de lanzamiento • Problemas comunes con el lanzamiento • Frecuencia de los lanzamientos	60 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12	✓ Enumerar los tipos de lanzamiento y el orden de progresiones ✓ Enumerar las características de los lanzamientos ✓ ¿Cuándo usarías cada estilo?

(En pista)	• Guía demostrativa * Nota: Este tema es introducido ahora para que los candidatos puedan practicar los lanzamientos y demostraciones durante el curso		• Libro de trabajo: Lanzamientos (Feeding)	✓ Posición del entrenador durante el lanzamiento (enfoque basado en el juego) ✓ Aplicar los tipos de lanzamiento en una lección/clase requerida para ayudar al jugador
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • El tutor lidera una sesión de preparación para el siguiente día	30 min	Todo	Todo

DÍA 3 (7 horas)

Sala de conferencias: 0.5 horas

En pista: 7.5 horas

- Evaluar el nivel de juego
- Metodología de la enseñanza
- Los elementos de una sesión grupal

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Metodología de la enseñanza (Sala de conferencias y en la pista) Requisitos previos: ITF Academy: CBI - Introducción a la Metodología de la enseñanza (1)	• Metodología de la enseñanza moderna • Comunicación • Cómo aprenden los jugadores • Estilos de enseñanza y entrenamiento • Relacionar el estilo de entrenamiento con los métodos de enseñanza • Cuando usar los diferentes estilos disponibles (estilo de partido para jugador)	30 min (sala) 60 min (pista)	• PowerPoint: Conociéndose a uno mismo como entrenador & Adquisición de habilidad • ITF CBI Manual: Capítulos 2, 4 y 10 • Libro de trabajo: Comportamiento del entrenamiento • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Enumerar y describir los 2 enfoques generales del entrenamiento ✓ Enumerar los 2 estilos de entrenamiento y 3 ejemplos de cada – perspectiva, - estilos descubiertos. ✓ Enumerar las ventajas y desventajas de cada uno: a) ejercicios abiertos, b) ejercicios cerrados. ✓ Enumerar las etapas del aprendizaje de habilidades (3) ✓ Enumerar y proporcionar ejemplos de los estilos de aprendizaje (3) ✓ Enumerar las fases y características que definen al tenis como un deporte de habilidad abierta (4). ✓ Crear y entregar ejercicios usando varios tipos de comunicación de acuerdo con las necesidades de los jugadores. ✓ Crear y entregar ejercicios usando estilos de entrenamiento variados y métodos de enseñanza de acuerdo con las necesidades de los jugadores

Los elementos de una clase grupal típica (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción a la estructura de una clase grupal	• La estructura de una clase grupal • Organización durante una clase grupal • Consideraciones de seguridad durante una clase grupal	180 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Dar una clase grupal bien organizada y segura de 20 minutos ✓ Seguir la estructura de una clase como se describe a continuación: ➤ Introducción ➤ Introducción del tema ➤ Abierto (crear situaciones y evaluar a los jugadores – que es lo que veo, lo que no veo y lo que quiero ver). ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio 1 de cesto ➤ Ejercicio 2 de cesto - progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo con el entrenador 1 ➤ Peloteo con el entrenador 2 - progresión (continuar el punto con jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en la situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Evaluación del nivel de juego (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI – Introducción al curso CBI	• Evaluación del nivel de juego • Hoja de evaluación de nivel de juego como guía • Juego consistente en las 5 situaciones de juego • Demostrar técnicas modernas	60 min	• Libro de trabajo: Nivel de juego • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Aplicación consistente/demostrar los golpes básicos de acuerdo con las 5 situaciones de juego mientras se pelotea ✓ Aplicación en las clases: Pelotear y desafiar apropiadamente a jugadores iniciantes e intermedios utilizando todos los golpes básicos
Comentarios del Tutor en la prueba del nivel de juego (uno a uno)	• Retroalimentación en la prueba de nivel de juego (individual) • Identificar las áreas a mejorar	60 min	• Libro de trabajo: Nivel de juego • <i>ITF Academy</i>	✓ Aplicación consistente/demostrar los golpes básicos de acuerdo con las 5 situaciones de juego mientras se pelotea ✓ Aplicación en las clases: Pelotear y desafiar apropiadamente a jugadores iniciantes e intermedios utilizando todos los golpes básicos
Los elementos de una clase grupal típica (En pista) Requisitos previos: ITF Academy: CBI - Introducción a la estructura de una clase grupal <i>(Hora flexible)</i>	• La estructura de una clase grupal • Organización durante una clase grupal • Consideraciones de seguridad durante una clase grupal	60 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Dar una clase grupal bien organizada y segura de 20 minutos. ✓ Seguir la estructura de una clase como se describe a continuación: ➤ Introducción ➤ Introducción del tema. ➤ Abierto (crear situaciones y evaluar a los jugadores – qué es lo que veo, lo que no veo y lo que quiero ver). ➤ Retroalimentación y elaboración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio 1 de cesto

				➤ Ejercicio 2 de cesto - progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo con el entrenador 1 ➤ Peloteo con el entrenador 2 - progresión (continuar el punto con jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en la situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • El tutor lidera una sesión de preparación para el siguiente	30 min	Todo	Todo

DÍA 4 (8 horas)

Sala de conferencias: 1 hora

En pista: 7 horas

- Adquisición de habilidades
- Biomecánica y movimiento
- Análisis y mejora
- Jugando al tenis: Desarrollo de la técnica
- **Entregue una prueba escrita simulada (parcial)**

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO														
Adquisición de habilidades y desarrollo de la experiencia (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Adquisición de habilidades y desarrollo de la experiencia	• ¿Qué es la habilidad y la capacidad? • Aprendizaje motor (cómo aprenden los jugadores) • Etapas de aprendizaje • Procesamiento motor <table><tr><th>Habilidad</th><th>Capacidad</th></tr><tr><td>Roger Federer</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Serena Williams</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	Habilidad	Capacidad	Roger Federer						Serena Williams						60 min	• PowerPoint: Adquisición de habilidades • ITF CBI Manual: Capítulo 4 • ITF Academy	✓ ¿Cuál es la definición de una habilidad? Proporcionar 3 ejemplos ✓ ¿Cuál es la definición de capacidad? Proporcionar 2 ejemplos ✓ Enumerar (3) y describir las etapas de aprendizaje. ✓ Enumerar las 4 etapas del procesamiento motor.
Habilidad	Capacidad																	
Roger Federer																		
Serena Williams																		
Biomecánica y movimiento (En pista) Requisitos previos: ITF Academy: CBI - Introducción a la biomecánica y movimiento	• ¿Qué conduce a la técnica efectiva? • Usar los principios biomecánicos para analizar y mejorar los jugadores. • Repaso de las fases de los golpes y los elementos claves cubiertos en el curso Play Tenis.	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 7 • Libro de trabajo: Biomecánica y movimientos • <i>ITF Academy</i>	✓ ¿Cuál es la definición de biomecánica? ✓ Enumerar, explicar y proporcionar, ejemplos para el Acrónimo BIOME (Balance/Equilibrio, Inercia, Fuerza opuesta, Energía elástica y coordinación) ✓ Explicar a qué se hace referencia con “conformidad (técnica) y efectividad (biomecánica)” ✓ Enumerar y explicar 6 mitos en la enseñanza de la técnica. ✓ Usar principios biomecánicos para mejorar los golpes de jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Identificar la biomecánica en las diferentes fases de todos los golpes del tenis.														
Análisis y mejora de la táctica y la técnica	• El proceso de análisis y mejora • Análisis técnico y táctico.	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 11	✓ Enumerar y explicar los 3 tipos de análisis de rendimiento en tenis														

(En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción al análisis y mejora de la táctica y la técnica	• Métodos de observación • Métodos de análisis • Intervenciones • Uso de preguntas efectivas • Valor de la creación de una situación para crear el deseo de aprender/cambiar. • Observación: - Qué veo... - Qué no veo... - Qué quiero ver...		• Libro de trabajo: Análisis y mejora • <i>ITF Academy</i>	✓ Enumerar y describir los procesos de análisis cualitativo (4) ✓ Enumerar, explicar y proporcionar ejemplos de cómo observar el desempeño táctico o técnico de los jugadores ✓ Enumerar (10) diferentes técnicas de intervención y proporcionar ejemplos de cada una. ✓ Aplicar el proceso de análisis y mejora (4 etapas) para mejorar la técnica y táctica de jugadores iniciantes e intermedios
Jugar al tenis: Técnica (En pista)	• Técnica y biomecánica • Conformidad vs eficacia • Oportunidad de practicar la demostración para la clase individual. • Elementos para cubrir e incluir principios biomecánicos apropiados para los golpes (saque, drive, revés, voleas, smash): - Movimiento - Postura - Preparación/Balance hacia atrás - Balance hacia delante y contacto - Seguir hacia adelante. • Oportunidad para los candidatos de trabajar en la demostración de golpes identificados en la evaluación de nivel de juego.	150 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 6 • Libro de trabajo: Biomecánicas • ITF Academy	✓ Enumerar y describir los elementos/fases de cada golpe en tenis. ✓ Comparar los elementos/fases de los golpes con los principios biomecánicos para aplicar dentro de cada elemento/fase. ✓ Demostrar todos los golpes de acuerdo con los estándares establecidos para entrenadores de jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Aplicar los principios/información tácticos y biomecánicos ganados en la clase individual.
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Organización y preparación del tutor para el próximo día	30 min	Todo	Todo

DÍA 5 (6 horas)**Sala de conferencias: TBC horas****En pista: 5 horas**

- Elementos de las clases individuales
- Tiempo flexible para repasar los contenidos importantes (las horas deben ser mantenidas)

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Los elementos de una típica clase individual (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción a la estructura de una clase individual	• Los elementos de una clase individual • Análisis y mejora • Uso de la intervención • Demostración de golpes (global-analítico-global+pelota) • Progresión técnica a táctica	180 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Dar una clase individual de 20 minutos, analizando y mejorando un elemento/aspecto técnico. ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe a continuación: ➤ Introducción ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador. ¿Qué es lo que veo, no veo y quiero ver?) ➤ Demostración ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión táctica ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Horario flexible (En pista o sala de conferencias)	• Según lo identificado por el tutor o candidatos	90 min	Todos los recursos	
Resumen del día	• Resumen del día dirigido por un tutor - ¿Qué hemos aprendido? • Preparación dirigida por el tutor para el día siguiente	30 min	Todo	Todo

DÍA 6 (8 horas)**Sala de Conferencias: 2 horas****En pista: 6 horas**

- Competición para jugadores iniciantes e intermedios
- Competición y metas de entrenamiento para jugadores iniciantes e intermedios
- Introducción al juego de dobles
- Dobles en una clase grupal
- Práctica de clase grupal

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Competición para jugadores iniciantes e intermedios (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción a la competición de jugadores iniciantes e intermedios	• La importancia de la competición para jugadores iniciantes e intermedios. • Rendimiento vs Resultado (proceso vs resultado impulsado) • Sistemas de clasificación y calificación. • ¿Cuánto deben jugar los jugadores?	30 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 3, 5 y 14 • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ La importancia de la competición para jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Crear un entorno positivo de competición para jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Los mejores formatos de competición para jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Saber cuál es una cantidad apropiada de juego en los niveles iniciante e intermedio.
Definir la competición y las metas de entrenamiento (Sala de conferencias)	• Las fases del desarrollo de los jugadores. • Las fases del desarrollo de los jugadores iniciantes e intermedios	90 min	• ITF CBI Manual: capítulos 3, 5 y 14 • Workbook: Desarrollo de jugadores iniciantes e intermedios	✓ Enumerar (5) y proporcionar una visión general de las fases de desarrollo ✓ Enumerar y describir (3) en detalle las fases de desarrollo de los jugadores iniciantes e intermedios ✓ Conocer las cargas de entrenamiento y competición apropiadas para jugadores iniciantes e intermedios.
Introducción al juego de dobles (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción a dobles para jugadores iniciantes e intermedios.	• Situaciones de juego en dobles • Etapas de juego de dobles • Principios tácticos de dobles • Estilos de juego en dobles • Crear ejercicios de dobles (ejercicios de cesto)	90 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 13 • Libro de trabajo: Estrategias y tácticas • <i>ITF Academy (requisito previo)</i>	✓ Enumerar y describir las (2) situaciones de juego de dobles ✓ Enumerar las 3 fases de juego de dobles ✓ Enumerar y describir los 8 principios tácticos básicos de los dobles ✓ Aplicar competencias en esta sesión para conducir una clase de dobles grupal
El juego de dobles en una clase grupal (En pista) Requisito previo: ITF Academy:	• La estructura en una clase de dobles grupal • Organización durante la clase grupal • Consideraciones de seguridad durante una clase grupal	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10, 12 y 13 • Libro de trabajo: estrategias y tácticas, planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase de dobles bien organizada y segura de 20 minutos ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➢ Introducción ➢ Introducción al tema ➢ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador. (Qué es lo que veo, no veo y quiero ver))

CBI - Introducción a la estructura de una clase grupal.			(requisito previo)	➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresiones (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Práctica de clase grupal (En pista)	• Progresión de ejercicios • Estructura “abierto-cerrado-abierto” • Toma de decisiones • Diferenciación / desafío óptimo • Organización • Comunicación • Seguridad	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase de dobles bien organizada y segura de 20 minutos ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➤ Introducción ➤ Introducción al tema ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador. (Qué es lo que veo, no veo y quiero ver)) ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresiones (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Organización y preparación del tutor para el próximo día	30 min	Todo	Todo

DÍA 7: Día de descanso recomendado

DÍA 8 (8 horas)

Sala de conferencias: 0 horas

En pista: 8 horas

- Práctica de una clase grupal
- Practica de una clase individual

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Práctica de clase grupal (En pista)	• Progresión de ejercicios • Estructura “abierto-cerrado-abierto” • Toma de decisiones • Diferenciación / desafío óptimo • Organización • Comunicación • Seguridad	240 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase grupal bien organizada y segura durante 20 minutos ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➤ Introducción ➤ Introducción al tema ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador. (Qué es lo que veo, no veo y quiero ver)) ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, alimentación) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Práctica de una clase individual (En pista)	• Progresiones • Análisis y mejora • Uso de la intervención • Demostración de golpes (global-analitico-global+pelota) • Progresión técnica a táctica • Diferenciación	210 min	• ITF CBI Manual: capítulo 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase grupal bien organizada y segura durante 20 minutos ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➤ Introducción ➤ Introducción al tema ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador. (Qué es lo que veo, no veo y quiero ver)) ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, alimentación) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización

Resumen del día	- El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? - Organización y preparación del tutor para el próximo día	30 min	Todo	Todo
------------------------	--	--------	------	------

DÍA 9 (8 horas)

Sala de conferencias: 4.5 horas

En pista: 3.5 horas

- Teoría y práctica de la condición física
- Teoría y práctica de la psicología
- Relacionarse con los padres
- Entrenamiento para jugadores con discapacidad
- Introducción a la seguridad: Protección de los niños

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Acondicionamiento físico para jugadores iniciantes e intermedios (Sala de conferencias) Requisitos previos: ITF Academy: CBI - Introducción al acondicionamiento físico para jugadores iniciantes e intermedios	- Características físicas de los jugadores iniciantes e intermedios. - Demanda física de los jugadores iniciantes e intermedios - Habilidades/competencias físicas de los jugadores iniciantes e intermedios - Desarrollo de fundamentos ABC - Ventanas del entrenamiento óptimo - Calentamiento y vuelta a la calma - Descanso y recuperación	60 min	- ITF CBI Manual: Capítulo 8 - Libro de trabajo: Acondicionamiento físico <i>ITF Academy</i>	✓ Las características y prioridades para jugadores iniciantes de entre 6 y 11 años. ✓ Enumerar 9 atributos para jugadores iniciantes e intermedios de entre 6 y 11 años. ✓ Identificar y explicar las ventanas de la entrenabilidad óptima y los periodos de sensibilidad (6). ✓ Enumerar los 7 principios de acondicionamiento psicológico y proporcionar una definición ejemplo de cada uno.
Acondicionamiento físico para jugadores iniciantes e intermedios (En pista)	- Ejemplos prácticos - Circuito en pista - Agilidad - Balance - Coordinación - Velocidad (y agilidad) - Fuerza - Ritmo - Orientación y diferenciación - Aeróbico y anaeróbico	90 min	- ITF CBI Manual: Capítulo 8 - Libro de trabajo: Acondicionamiento físico <i>ITF Academy</i>	✓ Preparar e impartir un circuito en pista con un mínimo de 8 estaciones incluyendo el ABC
Psicología para jugadores iniciantes e intermedios (Sala de conferencias)	- Características psicológicas de jugadores iniciantes e intermedios - Las habilidades psicológicas / mentales - Ejemplos de habilidades psicológicas	60 min	- ITF CBI Manual: Capítulo 9 - Libro de trabajo: Psicología	✓ Enumerar las características psicológicas de jugadores iniciantes e intermedios de las siguientes franjas de edad: 4 a 6, 7 a 9, 10 a 12 años de edad.

Requisitos previos: ITF Academy: CBI - Introducción a la psicología para jugadores iniciantes e intermedios	• Estado de rendimiento ideal • Motivación • Fijación de metas/objetivos • Padres (introducción)		• <i>ITF Academy</i>	✓ Enumerar las 4 habilidades psicológicas y proporcionar 2 ejemplos para cada una. ✓ Independencia: descripción y proporcionar las maneras de desarrollar la independencia para jugadores (menores de 10, menores de 12 y menores de 14)
Psicología para jugadores iniciantes e intermedios (En pista)	• Aplicación práctica • Habilidades psicológicas/mentales • Ejercicios en pista	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 9 • Libro de trabajo: Psicología • <i>ITF Academy</i>	✓ Proporcionar como mínimo 2 ejemplos en un ejercicio en pista para cada habilidad psicológica en cada una de las situaciones.
Tratar con los padres (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción a tratando con los padres	• La relación entre padre-entrenador-jugador. • Comportamiento de padres • Directrices para asistir cuando se trata con padres • Cómo educar a los padres	30 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 9 y 14 • Libro de trabajo: Psicología y competición • <i>ITF Academy</i>	✓ El papel del padre y del entrenador ✓ Introducción al comportamiento de los padres ✓ Directrices para los entrenadores cuando tratan con los padres ✓ Directrices para los padres
Entrenamiento para jugadores iniciantes e intermedios con discapacidad (Sala de conferencias) Requisito previo: ITF Academy: CBI - Introducción al entrenamiento para jugadores iniciantes e intermedios	• Consideraciones • Acceso de jugadores • Material • Reglas • Táctica y técnica	30 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 17 • <i>ITF Academy</i>	✓ Introducción: Consideraciones cuando entrenamos a jugadores iniciantes e intermedios. ✓ Consideraciones: Los jugadores y accesos ✓ Consideraciones: El material, pista y reglas ✓ Tácticas y técnicas cuando entrenamos a jugadores iniciantes e intermedios.
Salvaguardar: Introducción a la protección infantil Requisito previo: ITF Academy: CBI - Salvaguardar: introducción a la protección infantil	• Principios claves • Derechos • Relaciones • Entrenador y jugador • Derechos del individuo	30 min	• ITF CBI Manual: Capítulo 17 • <i>ITF Academy</i>	✓ La participación en el deporte promueve un estilo de vida activo para que todos se mantengan sanos y felices a lo largo de su vida. ✓ Los regímenes regulares de ejercicio físico pueden reducir el riesgo de padecer ciertas enfermedades más adelante en la vida y a menudo proporcionan algunas de las formas más eficaces de lograr el bienestar físico y mental personal. ✓ El deporte es a menudo una poderosa herramienta social que reúne a personas de diversos orígenes étnicos, culturales, religiosos, lingüísticos y socioeconómicos.

				✓ Los entornos deportivos de todos los niveles de rendimiento deben ser acogedores, seguros e inclusivos para todos los participantes. ✓ Para animar a la gente a practicar deporte, los órganos de gobierno y las organizaciones deben esforzarse por garantizar que todos los participantes tengan una experiencia positiva.
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Organización y preparación del tutor para el próximo día.	30 min	Todo	Todo

DÍA 10 (5 horas)

Sala de Conferencias: 1 hora

En pista: 4 horas

- Clases grupales prácticas
- Clases individuales

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Práctica de clase individual (En pista)	• Progresiones • Análisis y mejora • Uso de la intervención • Demostración de golpes (global – analítico – global – pelota) • Progresión de la técnica a la táctica • Diferenciación	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase individual de 20 minutos, analizando y mejorando los elementos/aspectos técnicos ✓ Seguir la estructura de una clase a continuación: ➤ Introducción ➤ Abierto (crear situaciones y evaluar jugadores – qué veo, qué no veo y qué quiero ver) ➤ Demostración ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesta 1 ➤ Ejercicio de cesta 2 - Progresión táctica ➤ Peloteo con el entrenador 1 ➤ Peloteo con el entrenador 2 progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Práctica de clase grupal (En pista)	• Progresión de ejercicios • Estructura abierta cerrada abierta • Toma de decisiones • Diferenciación /desafío óptimo • Organización	120 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase de 20 minutos bien organizada y segura. ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➤ Introducción ➤ Introducción al tema ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador - Que es lo que veo, no veo y quiero ver)

	• Comunicación • Seguridad			➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y finalización
Preparación para la evaluación del día 11	1. Los candidatos dibujan temas para sus lecciones 2. El tutor reparte planificaciones de lecciones adicionales	30min	Todo	✓ Prepararse para impartir una evaluación grupal e individual
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Organización y preparación del tutor para el próximo día.	30 min	Todo	Todo

DÍA 11 (7 horas)

Sala de conferencias: 0 horas

En pista: 7 horas

- Práctica de clase grupal
- Práctica de clase individual
- Evaluación en pista

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Práctica de clase individual (En pista)	• Progresiones • Análisis y mejora • Uso de la intervención • Demostración de golpes (global – analítico – global – pelota) • Progresión técnica a táctica • Diferenciación	60 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase individual de 20 minutos, analizando y mejorando los elementos/aspectos técnicos ✓ Seguir la estructura de una clase a continuación: ➤ Introducción ➤ Abierto (crear situaciones y evaluar jugadores – qué veo, qué no veo y qué quiero ver) ➤ Demostración ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 Progresión táctica ➤ Peloteo con el entrenador 1 ➤ Peloteo con el entrenador 2 progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en situación) ➤ Retroalimentación y cierre

Práctica de clase grupal (En pista)	• Progresión de ejercicios • Estructura abierta cerrada abierta • Toma de decisiones • Diferenciación /desafío optimo • Organización • Comunicación • Seguridad	60 min	• ITF CBI Manual: Capítulos 10 y 12 • Libro de trabajo: Planificación y organización • <i>ITF Academy</i>	✓ Impartir una clase bien organizada y segura de 20 minutos. ✓ Seguir la estructura de la clase como se describe: ➤ Introducción ➤ Introducción al tema ➤ Abierto (Crear situaciones y evaluar al jugador - Qué es lo que veo, no veo y quiero ver) ➤ Retroalimentación y configuración del ejercicio 1 ➤ Ejercicio de cesto 1 ➤ Ejercicio de cesto 2 – progresión (táctica/decisión, pelota, objetivo, lanzamiento) ➤ Peloteo 1 con el entrenador ➤ Peloteo 2 con el entrenador – progresión (continuar el punto con el jugador o entrenador) ➤ Juego abierto (basado en una situación) ➤ Retroalimentación y cierre
Evaluación de clase grupal (En pista)	• 1er intento de evaluación	120 min	Todo	✓ Pasar la prueba en pista
Evaluación de clase individual (En pista)	• 1er intento de evaluación	120 min	Todo	✓ Pasar la prueba en pista
Preparación para la re-evaluación en el día 12	1. Cuadro de temas de los candidatos para sus clases 2. El tutor brinda planes de clases adicionales	30 min	Todo	✓ Prepararse para impartir una evaluación grupal e individual
Resumen del día	• El tutor da el resumen del día – ¿qué hemos aprendido hoy? • Organización y preparación del tutor para el próximo día	30 min	Todo	Todo

Nota:

- Evaluación de la clase grupal e individual: clase de 20 minutos – 1 minuto de introducción, 15-20 minutos de la parte principal (un objetivo técnico para la clase individual y un objetivo táctico para la clase grupal), como mínimo 3 ejercicios progresivos (de cerrado a abierto ej.: de técnico a táctico) debe ser introducido; 1 minuto de calentamiento.
- Clase individual: más información sobre la corrección técnica.
- Clase grupal: más aportación en la comunicación, organización grupal, diferenciación de ejercicios, etc.
- Objetivos técnicos para las clases individuales pueden incluir lo siguiente: Derecha, revés, servicio, volea, smash.
- Objetivos tácticos para las clases grupales pueden incluir lo siguiente: juego de saque, juego de devolución, juego de fondo, aproximación a la red, recuperar la posición pasando al jugador que está en la red, margen de error, consistencia y toma de riesgos, golpear la pelota más profundo, explotar debilidades del rival, equipo de saque de dobles, equipo de recepción en dobles.
- El objetivo de la clase (clase grupal) será dado al candidato el día antes para que el candidato produzca un plan de la clase y se lo entregue al tutor antes de dar la clase.
- Puede ser posible dar 2 oportunidades a los candidatos de llevar a cabo una clase individual o grupal.

DÍA 12 (7 horas)**Sala de conferencias: 1 hora****En pista: 6 horas**

- Evaluación escrita
- Práctica de clase grupal
- Práctica de clase individual
- Evaluación en pista
- Cierre del curso

TEMA	CONTENIDO/OBJETIVO	TIEMPO	RECURSOS	RESULTADO ESPECÍFICO
Evaluación escrita (Sala de conferencias)	• Comprobar el conocimiento teórico general de los candidatos	60 min	Todo	✓ Aprobar el examen escrito
Evaluación de clase grupal (En pista)	• Segundo intento de la evaluación	120 min	Todo	✓ Aprobar el examen en pista
Evaluación de clase individual (En pista)	• Segundo intento de la evaluación	120 min	Todo	✓ Aprobar el examen en pista
Evaluación de nivel de juego (En pista) Requisito previo: ITF Academy: CBI – Introducción al CBI curso	• 2do intento de la evaluación	60 min	• Libro de trabajo: nivel de juego • <i>ITF Academy</i>	✓ Aprobar la prueba de nivel de juego
Cierre del curso (*)	• Retroalimentación de los candidatos • Certificados de participación	60 min		✓ Cierre del curso

(*) Sería bueno organizar una fiesta (comida, cena) junto con la ceremonia de clausura.