

TENIS DE MESA

Categoría: Recreativas

Los directivos de las grandes compañías han comprendido que el juego en el trabajo ayuda al empleado a distender su cuerpo y su mente, contribuye al trabajo en equipo, a motivar la creatividad y a aumentar la energía y el buen humor.

Además, la distensión puede ayudarnos a resolver los dilemas y desafíos que se presentan en la jornada laboral; tomando distancia del conflicto y descomprimiendo la tensión que podría generarnos estrés. Estar de mejor humor, incluso, ayuda a resolver mejor los problemas, desdramatizando las situaciones y actuando con ideas más frescas y creativas.

Este nuevo modelo laboral propone trabajos por objetivos; donde el juego y las actividades creativas o corporales se encuentran incluidos dentro del horario de trabajo, para favorecer un mejor ambiente laboral, uno de los aspectos más valorado por los trabajadores jóvenes.

Competencia: Tenis de Mesa

Introducción

El Tenis de Mesa en un ambiente de estudio o trabajo ayuda a mejorar la condición física, favoreciendo la resistencia, fuerza, velocidad y elasticidad; y desarrollando los elementos psicomotores básicos de la coordinación y el equilibrio. Además, es para todas las edades; no hace falta ser alto o delgado; e incluso pueden jugar personas con movilidad reducida.

Descripción

Nuestra propuesta se basa en que durante las jornadas de actividades académicas, asumimos que los alumnos sienten stress y están tan enfocados en la demostración de sus conocimientos, que el Tenis de Mesa, ayudará a que se relajen y puedan optimizar sus aptitudes cognitivas y creativas.

Se desempeñarán jugando 5 partidos según ciertas condiciones que dependen de los partidos ganados, y con libertad de horario para jugar, de manera que se puedan realizar las actividades académicas objetivo.

Objetivos

- Ayudar en el desarrollo de la coordinación visomotora y al incremento de factores como el pensamiento rápido y táctico y el control emocional; acrecienta la concentración, la perseverancia, el autocontrol y el respeto hacia los demás.
- Proporcionar también situaciones de disfrute y gozo. Con él se aprende a sentir y a expresarse. Por otro lado, satisface la necesidad inmediata de juego y movimiento, lo cual incrementa la motivación. También favorece el equilibrio personal y la autoestima, lo cual ayuda a valorar adecuadamente los beneficios de una vida saludable.
- Incrementar capacidades como la iniciativa, la creatividad y la espontaneidad, y también aptitudes como la atención, la concentración y la imaginación. Además favorece el conocimiento de las posibilidades y limitaciones propias, favoreciendo el desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.

Recursos de apoyo



Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia. Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca para ser utilizada por cualquiera de los participantes en las competencias, para lo cual deberá escribir a competencias.oniet@ubp.edu.ar, de manera de gestionar su utilización.

Puntualmente sobre esta competencia como existe un reglamento oficial en la misma web se adjunta un documento con el oficial a nivel internacional para que pueda descargar y utilizar como consulta.

Plazos y duración

La actividad se desarrolla durante los días del evento, según cronograma de actividades.

Responsables y colaboradores

Esta competencia debido a su formato, necesita que diferentes evaluadores analicen los proyectos. Para esto se han designado docentes y profesionales que disponen del know-how suficiente para calificar los criterios que definen al proyecto. Las personas que se ocuparán de esta competencia las podrá consultar en el sitio web, en la sección.

Carrera asociada: Lic. En Educación Física

Responsable de competencia:

- Docente Universitario Lic. Gustavo Anello

Inscripción

Participación

La competencia está abierta a estudiantes y docentes de las escuelas secundarias que se pueden inscribir hasta 20 participantes por escuela.

Requisitos

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web: <http://oniet.ubp.edu.ar>. De haber algún inconveniente puede enviar un email a competencias.oniet@ubp.edu.ar quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

Evaluación

La competencia es individual y consta de participar sobre mesas profesionales en el cual se asegura una participación de 5 partidos en los cuales sumará puntos que le permitirán disfrutar de la actividad.

Estos partidos no están obligados a un horario ni participante, ya que puede ser cualquier que esté disponible en ese momento para jugar considerando algunas condiciones:

- Que no haya jugado previamente con ese jugador.
- Que cuando se tenga dos partidos ganados sólo puede jugar con jugadores que tengan uno o más partidos ganados.
- Que después de tener tres partidos sólo puede jugar con contrincantes que tengan igual o mayor cantidad de partidos ganados.

El objetivo es tratar de que el ganador no llegue sino ha tenidos contrincantes que sean similares en la calidad y performance de juego.



Cada partido consistirá en jugar al mejor de 3 encuentros, donde cada uno será ganado por aquel jugador que llegue primero a los 21 puntos.

El desarrollo del juego seguirá las reglas oficiales de Tenis de Mesa.

Desempate

En caso de igualdad de puntos se procederá a encuentros del tipo eliminación simple hasta que quede un ganador.

Los encuentros estarán bajo la supervisión de los responsables y colaboradores de la competencia.



Criterios de evaluación

Para registrar los partidos que cada jugador disputa se utilizará una planilla, que los mismos deben completar y poseer la fiscalización del veedor.

Los puntajes asignados son:

- Partido ganado = 2 Ptos.

Como lo que se busca es premiar la participación se otorgará puntaje con partidos perdidos siempre que haya superado la barrera de los 10 puntos. Por lo que:

- Más de 10 Ptos. = 1 Ptos.
- Menos de 10 Ptos. = 0 Ptos.

COMPETENCIA: TENIS DE MESA				
ESCUELA:				
PARTICIPANTE:				DNI:
Ganado = 2 Perdido mas de 10 Ptos. = 1 Perdido con menos de 9 Ptos. = 0				
Contrincante	Ptos. Participante	Ptos. Contrincante	Puntaje	Fiscalizador
Total:				