



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



ELOISA NOBREGA BROK

O ENSINO TREINO DO TÊNIS DE CAMPO À LUZ DA PEDAGOGIA NÃO LINEAR

Limeira
2022



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



ELOISA NOBREGA BROK

O ENSINO TREINO DO TÊNIS DE CAMPO À LUZ DA PEDAGOGIA NÃO LINEAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências do Esporte à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas.

Orientador(a): Prof(a). Dr(a). Larissa Rafaela Galatti

Limeira
2022

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas
Ana Luiza Clemente de Abreu Valério - CRB 8/10669

Brok, Eloisa Nóbrega, 2000-
B787e O ensino-treino do tênis de campo à luz da pedagogia não linear / Eloisa Nóbrega Brok. – Limeira, SP : [s.n.], 2022.

Orientador: Larissa Rafaela Galatti.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Esportes de raquete. I. Galatti, Larissa Rafaela, 1981-. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. III. Título.

Informações adicionais, complementares

Palavras-chave em inglês:

Racket sports

Titulação: Bacharel em Ciências do Esporte

Banca examinadora:

Mairin del Corto Motta

Data de entrega do trabalho definitivo: 05-07-2022

Autor: Eloisa Nobrega Brok

Título: O ensino treino do tênis de campo à luz da pedagogia não linear

Natureza: Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências do Esporte

Instituição: Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas

Aprovado em: 05/07/2022.

BANCA EXAMINADORA



Prof(a). Dr(a). Larissa Rafaela Galatti - Orientador(a) – Presidente
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)



Prof(a). Ms(a). Mairin del Corto Motta – Avaliador
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)



Prof(a). Dr(a). Larissa Rafaela Galatti (Orientador(a))
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

Dedico esta monografia aos meus pais e minha vó, por me apoiarem e vibrarem comigo a cada conquista

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho só foi possível graças a contribuição e apoio das pessoas que estão ao meu redor. Portanto, pretendo agradecer a esses que participaram ativamente durante esse ciclo de minha vida. Desta forma, primeiramente, não poderia ser diferente, gostaria de agradecer a minha família que sempre me incentiva e me dá suporte para correr atrás dos meus sonhos, além de serem minha base e motivo das minhas ambições.

Em seguida, gostaria de agradecer as minhas professoras, Dra. Larissa Rafaela Galatti e Dra. Taisa Belli, por acreditarem no desenvolvimento e potencial da presente pesquisa e confiarem em mim para desenvolvê-la, ademais pelo apoio e parceria em cada etapa da construção deste trabalho. Foi um privilégio trabalhar ao lado de duas referências que tenho profissionalmente, sou fã de vocês!

Durante esse ciclo, pessoas e organizações que cruzaram meu caminho e são parte essencial de quem sou hoje também merecem reconhecimento, sendo elas: minhas veteranas da República Vegas, Associação Atlética Acadêmica de Saúde e Esporte, Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Esportes de Raquete, Trio do Uno e meus companheiros de jornada Cauê Goi, Juan Orsi, Matheus Rocha, Karen Guimarães, Vitória Rebelo, Raphael Tirloni, Beatriz Agame (018 vive) e Sofia Camanho, Laura Costa e Paloma Villalta (127) por dividirem as felicidades e angústias durante esses anos. Por fim, aos meus amigos de infância que estiveram presentes mesmo com a distância nesta fase, Jéssica Dalsoglio, Gabriel Traversim, Isabela Kussem e Maria Luiza Sousa.

BROK, Eloisa. O ensino treino do tênis de campo à luz da pedagogia não linear. 2022. nºf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte.) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2022.

RESUMO

Introdução: Segundo Scaglia et al. (2014), as abordagens não tradicionais ou atuais tendências em Pedagogia do Esporte visam a compreensão da complexidade do jogo na busca de expandir o repertório de resolução de problemas motores, estimular a criatividade e autonomia na busca da solução de problemas inerentes ao jogo e promover a humanização. Para isso, utilizam do jogo e são centradas no aluno no processo de ensino e aprendizagem. Dentre essas, a Pedagogia Não Linear (PNL) entende que os jogadores são seres neurobiológicos complexos que se encontram em permanente interação entre indivíduo, tarefa e ambiente, passando por fases de estabilidade e instabilidade (ATENCIO et al., 2014; CHOW et al., 2015 e RENSCHAW et al., 2010). **Objetivo:** O presente estudo teve como objetivo propor doze planos de ensino-treino centrados no aluno e pautados no jogo, tendo como base os princípios da PNL (representatividade, acoplamento informação-ação, manipulação de restrições, foco atencional e aprendizagem exploratória) e visando a Iniciação Esportiva Tardia (IET). **Metodologia:** A pesquisa foi dividida em duas etapas, sendo a primeira uma revisão bibliográfica sobre PNL e os esportes de raquete presentes nas bases de dados do PubMed e do Google Acadêmico. Já a segunda etapa, de caráter qualitativo descritivo-propositivo, utilizou os artigos encontrados, assim como as bases teóricas da Pedagogia do Esporte e da PNL para organizar um conjunto composto por 12 planos de treino centrados no jogo. **Resultados:** Na primeira etapa, foram encontrados 13 artigos que combinaram esportes de raquete e a PNL através da revisão bibliográfica. Dentre esses 13, sete eram relacionados a modalidade do tênis. Já em relação aos planos de treino, estes foram divididos em quatro blocos, sendo cada um deles norteado por pergunta, onde se é esperado que o aluno seja capaz compreendê-la após a intervenção. **Conclusão:** Este estudo avançou em evidenciar que as bases científicas da PNL e da Pedagogia do Esporte foram robustas ao sustentar planos de aula pautados no jogo e centrados no jogador para o ensino treino do tênis na iniciação tardia.

Palavras-chave: Pedagogia não linear. Esportes de raquete. Ensino por meio de jogos. Pedagogia do Esporte.

BROK, Eloisa. Teaching tennis training based on nonlinear pedagogy. 2022. nºf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte.) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2022.

ABSTRACT

Introduction: Scaglia et al (2014), the non traditional approaches or current tendencies in the Sports pedagogy try to comprehend the game complexity in order to expand the motor problem-solving repertoire, stimulate the criatividade and autonomy in order to solve problems inherent to the games and promote humanization. For that, the game is utilized and are focused on the player in the teaching and learning process. Among these, the Non Linear Pedagogy (NLP) understands that the players are complex neurological beings that find each other in permanent interaction between individuals, tasks and environment, going through phases of instability and stability (ATENCIO et al., 2014; CHOW et al., 2015 and RENSHAW et al., 2010). **Objective:** The present study aimed to propose twelve student-centered teaching-training plans and based on the game, based on the principles of NLP (representativeness, information-action coupling, manipulation of restrictions, attentional focus and exploratory learning) and aiming at Late Sports Initiation (IET). **Methodology:** The research was divided into two main stages, the first being a literature review on NLP and racket sports present in the PubMed and Google Scholar databases. The second stage, with a descriptive-propositional qualitative character, used the articles found, as well as the theoretical bases of Sports Pedagogy and NLP to organize a set composed of 12 game-centered training plans. **Results:** In the first stage, 13 articles were found that combined “racket sports” and “NLP” through the literature review. Among these 13, seven were related to the modality of tennis. Regarding the training plans, these were divided into four blocks, each of which was guided by question, where it is expected that the student will be able to understand it after the intervention. **Conclusion:** This study advanced in showing that the scientific bases of NLP and Sports Pedagogy were robust in sustaining lesson plans based on game and play-centered for teaching tennis training in late initiation. **Keywords:** Non linear pedagogy. Racquet Sports, Teaching through games. Sports pedagogy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Gráfico sobre número de publicações sobre pedagogia não linear nos esportes de raquete por modalidade.	16
Figura 2	Gráfico sobre número de publicações sobre pedagogia não linear nos esportes de raquete por ano.	17
Figura 3	Esquema ilustrativo do jogo “base 4” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 1.	23
Figura 4	Esquema ilustrativo do jogo “pé no arco” da atividade 4 correspondente ao plano de aula 3.	32
Figura 5	Esquema ilustrativo do jogo “rouba cone” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 6.	38
Figura 6	Esquema ilustrativo do jogo “ponto de referência posicionado diagonal” da atividade 3 correspondente ao plano de aula 7.	42
Figura 7	Esquema ilustrativo do jogo “jogo da velha” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 12.	55

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Informações sobre publicações encontradas que relacionassem a pedagogia não linear ou abordagem não linear com os esportes de raquete.	17
Quadro 2	Informações sobre publicações encontradas que relacionassem a pedagogia não linear ou abordagem não linear com o tênis.	19
Quadro 3	Definição dos princípios da pedagogia não linear e suas implicações práticas para o ambiente de aprendizagem.	21
Quadro 4	Princípios da pedagogia não linear e suas implicações práticas para a proposta apresentada.	58

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PNL	Pedagogia Não Linear
IET	Iniciação Esportiva Tardia

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	OBJETIVOS	14
2.1	Objetivo Geral	14
2.2	Objetivos Específicos	14
3	METODOLOGIA	14
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	16
4.1	Resultados da revisão bibliográfica	16
4.2	Resultados dos planos	21
4.2.1	Qual a lógica interna da modalidade?	22
4.2.2	Como atingimos a lógica interna da modalidade?	30
4.2.3	Como potencializamos os espaços vazios?	37
4.2.4	Como tentar marcar o ponto?	49
5	CONCLUSÃO	60
6	REFERÊNCIAS	60

1 INTRODUÇÃO

O ensino do tênis, ao longo de décadas, vem ocorrendo com prevalência de propostas de ensino pautadas em abordagens tradicionais (Cortela et al., 2012; GINCIENE et al., 2019a), a exemplo do princípio analítico-sintético, que se sustenta em situações fechadas, utilizando de exercícios com foco em habilidades isoladas e que assim prezem pela repetição a partir de um modelo ideal, priorizando a técnica em busca de um “movimento perfeito” (GALATTI et al., 2012), na premissa de que o jogo formal é uma consequência da soma de suas partes (GALATTI et al., 2014; BELLI et al., 2017). Essas abordagens não apresentam variabilidade em quesitos próprios da modalidade, tais quais: execução e tomada de decisão (CRESPO; REID, 2005). Além disso, não contemplam sua lógica interna, que se consiste em passar a bola para outro lado da rede a fim de que o adversário não seja capaz ou demonstre dificuldades em devolvê-la (GINCIENE et al., 2019b).

Em contrapartida, segundo Scaglia et al. (2014), as abordagens não tradicionais ou novas tendências em Pedagogia do Esporte visam a compreensão da complexidade do jogo na busca de expandir o repertório de resolução de problemas motores, estimular a criatividade e autonomia na busca da solução de problemas inerentes ao jogo e promover a humanização. Para isso, utilizam do jogo e são centradas no aluno no processo de ensino e aprendizagem, considerando que o jogo esportivo é maior que a soma de suas partes (GALATTI et al., 2017).

Segundo Galatti et al. (2019) e Belli et al. (2017), o princípio analítico não se trata do melhor modelo para ensino da modalidade do tênis de mesa. O mesmo ocorre no ensino do tênis, como defende Balbinotti (2009). Sendo possível transferir para outros esportes de raquete, como propõe Cardoso et al. (2021), uma vez que seguindo modelos tradicionais de ensino-treino, o ensino é pautado majoritariamente na técnica em detrimento da tática, assim restringindo potencialidades de transferência para o contexto de jogo, entendendo este como imprevisível e dinâmico.

Dentre essas abordagens mais atuais da Pedagogia do Esporte, a Pedagogia Não Linear (PNL) entende que os jogadores são seres neurobiológicos complexos que se encontram em permanente interação entre indivíduo, tarefa e ambiente,

passando por fases de estabilidade e instabilidade (ATENCIO et al., 2014; CHOW et al., 2015 e RENSCHAW et al., 2010). É nessa abordagem que se centra esse estudo, aproximando-a do ensino-treino do tênis. Atencio, et al. (2014) e Chow et al. (2015) apresentam os seguintes princípios em que se baseiam a PNL: Representatividade (fornecer situações práticas que simulem o ambiente competitivo, respeitando o contexto variável e dinâmico do jogo); Acoplamento informação-ação (estimular os jogadores a captarem as informações presentes no contexto de jogo e levá-las em consideração para suas tomadas de decisão); Manipulação de restrições (adaptar as regras ao nível de habilidade dos jogadores e ao conteúdo proposto); Aprendizagem exploratória (incentivar os atletas a explorarem diferentes maneiras de solucionar um mesmo problema e buscar resolver diferentes problemas de jogo); Foco atencional (não condicionar os jogadores a buscarem respostas pré-determinadas, incentivando a autonomia e respeitando a individualidade dos jogadores).

No Brasil, outras modalidades como o futebol tem se apropriado desta abordagem (MACHADO et al., 2019). Também nos esportes de raquete, como no tênis de mesa, há propostas teóricas (GALATTI et al., 2019) e aplicadas, incluindo o documento orientador do nível 1 do programa de formação treinadores e treinadoras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (BELLI; GALATTI, 2021). No entanto, era necessário investigar a ocorrência de estudos no tênis, para avançar ou iniciar o debate sobre o ensino-treino da modalidade à luz da PNL no país. Foi esse o caminho deste estudo, considerando o cenário do esporte de participação no contexto da iniciação esportiva tardia, que é o acesso de jovens, adultos ou idosos em um primeiro contato sistematizado mediado por um/a treinador/a em uma modalidade esportiva, comumente relacionado ao lazer e à qualidade de vida (PIMENTEL, GALATTI, PAES, 2010).

De acordo com Silva (2008), quando se trata de iniciação esportiva para crianças, há um vasto leque de publicações e estudos sobre o assunto. Porém, já sobre iniciação esportiva tardia especificamente, Silva aponta ser um fenômeno que carece em pesquisas. Logo, isto aposto com o fato de novas tendências de ensino-treino levarem em consideração a individualidade, além de proporem um processo de aprendizagem humanizado, possibilitando assim que seja motivante para esses jovens, adultos e/ou idosos se arriscarem a experienciar a iniciação numa modalidade

esportiva, se faz relevante o presente estudo para avançar nas pesquisas sobre a devida temática.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Conhecer o conhecimento já produzido sobre Pedagogia não Linear (PNL) e os esportes de raquete e apresentar uma proposta a partir desta abordagem para a iniciação tardia no tênis.

2.2 Objetivos Específicos

a. apresentar uma revisão bibliográfica, sobre a PNL e os esportes de raquete.

b. apresentar doze planos de ensino-treino centrados no aluno e pautados no jogo, tendo como base os princípios da PNL e visando a Iniciação Esportiva Tardia (IET) no tênis.

3 METODOLOGIA

3.1 Metodologia revisão bibliográfica

A metodologia do projeto foi dividida em duas etapas, sendo a primeira quantitativa documental. Sobre a primeira etapa, foi realizada uma revisão bibliográfica com o objetivo mapear e analisar a produção de artigos científicos sobre Pedagogia Não Linear (PNL) e os esportes de raquete presentes nas bases de dados do PubMed e do Google Acadêmico. Não estabelecemos limite inferior para a data de publicação dos artigos e a data limite máxima utilizada foi julho de 2021.

Em cada uma das duas bases de dados utilizadas foram buscados artigos contendo as palavras-chave em inglês: *nonlinear pedagogy*, *non-linear pedagogy* e *nonlinear pedagogical approach*; e em português: pedagogia não linear e abordagem não linear. Estas palavras eram sempre seguidas por um dos quatro principais esportes de raquete (badminton, squash, tênis e tênis de mesa) (LEES, 2003). Os

artigos que continham alguma das palavras-chave no título, subtítulo, palavras-chave ou resumo foram colocados em uma planilha e foram selecionados para análise.

3.2 Metodologia planos de treino

Sobre a segunda etapa, de caráter qualitativo descritivo-propositivo, utilizou os artigos encontrados na revisão bibliográfica para organizar um conjunto composto por 12 planos de treino centrados no jogo e baseadas nas características de jovens adultos para a aprendizagem do tênis.

Quanto à Pedagogia do Esporte, partimos do pressuposto de que os processos de ensino-treino do esporte são ancorados na organização, sistematização, aplicação e avaliação de conteúdos e procedimentos pedagógicos (GALATTI et al., 2014; MACHADO; GALATTI; PAES, 2012). Assim como ressalta Machado, Galatti e Paes (2012), a organização desses conteúdos no presente estudo, levou em consideração o público alvo (jovens e adultos), e se pautou por meio de três referenciais: técnico-tático, socioeducativo e histórico-cultural. Entendemos o técnico-tático, como aspectos técnicos e táticos ofensivos, defensivos e de transição, estratégias, capacidades biomotoras. Já o socioeducativo, diz respeito a valores, promoção da participação, inclusão, autonomia e a construção de um ambiente que estimule relações intra e interpessoais. No histórico-cultural, traz a discussão da história da modalidade e seus personagens, além de envolver o contexto de regras e alterações. Os doze planos de ensino-treino consideraram os referenciais citados anteriormente e se pautaram nos seguintes princípios: representatividade, acoplamento informação-ação, manipulação de restrições, aprendizagem exploratória e foco atencional (ATENCIO, et al., 2014; CHOW et al., 2015).

A proposta para ensino-treino do tênis de campo através da PNL foi elaborada pautada também na experiência prévia como treinadora da modalidade em uma turma de iniciação esportiva tardia, no contexto do esporte universitário. Após aprofundar os estudos sobre a metodologia da PNL que seria utilizada, foi desenvolvido uma divisão metodológica de conteúdos em blocos que seriam trabalhados na iniciação da modalidade, visando alcançar objetivos bem definidos a cada bloco em questão. Para cumprir com tais objetivos, foram elaborados jogos que os pudessem trabalhar de maneira potencializada utilizando dos princípios da PNL ou então que já haviam

sido aplicados na turma de esporte universitário e que após uma revisão e reflexão sobre a própria prática partindo da óptica da PNL, fossem adaptados buscando atingir os objetivos dos blocos e respeitassem a abordagem. A organização dos jogos durante a divisão entre os planos que comporiam o conjunto da proposta de intervenção, foi pautado partindo do princípio de atingir os objetivos planejados nos quatro blocos. O aluno da proposta partiria do ato de compreender a lógica interna e estruturação de um jogo de tênis e encerraria aprendendo maneiras para se buscar marcar o ponto propriamente dito.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Resultados da revisão bibliográfica

Sobre revisão bibliográfica realizada, foram encontrados 13 artigos que combinaram esportes de raquete e a Pedagogia Não Linear (PNL). Dentre esses 13, sete eram relacionados a modalidade do tênis de campo (53,8%), dois relacionados ao badminton (15,4%), dois ao tênis de mesa (15,4%), um ao squash (7,7%) e um ao pádel (7,7%), como mostra o gráfico a seguir.

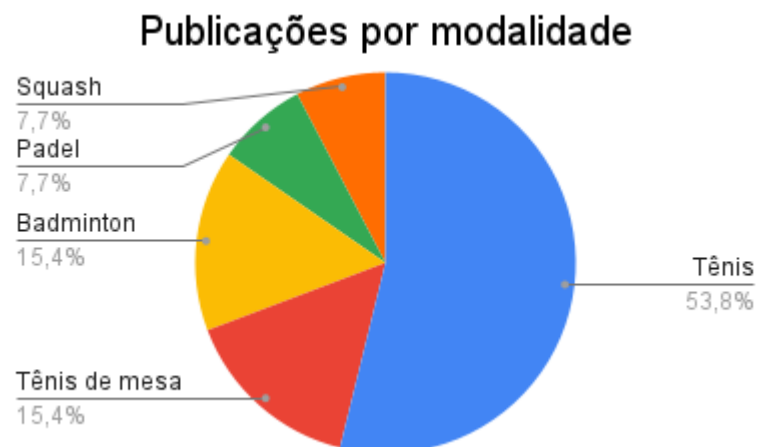


Figura 1. Publicações sobre pedagogia não linear nos esportes de raquete por modalidade.

No gráfico a seguir vemos que no ano de 2020 ocorreram o maior número de publicações (3), sendo que o artigo mais antigo foi publicado em 2007 e o mais recente em 2021.



Figura 2. Publicações sobre pedagogia não linear nos esportes de raquete por ano.

Durante a revisão bibliográfica sobre esportes de raquete e PNL ou abordagem não linear, foram encontrados seis artigos dentre as modalidades de badminton, squash, tênis de mesa e padel, como mostrado no quadro abaixo:

Quadro 1. Publicações encontradas que relacionassem PNL ou abordagem não linear com os esportes de raquete (badminton, squash, tênis de mesa e padel).

TÍTULO	MODALIDADE	ANO	AUTORES/AS	OBJETIVO
Nonlinear Pedagogy and the implications for teaching and training in table tennis	Tênis de mesa	2019	Larissa Rafaela Galatti; João Cláudio Machado; Mairin Del Corto Motta; Milton Shoiti Misuta; Taisa Belli	O objetivo é propor uma abordagem baseada em jogos e centrada no jogador para ensinar tênis de mesa usando a PNL
The comparison of Linear and Nonlinear pedagogy on the learning of table tennis forehand stroke	Tênis de mesa	2020	Fatemeh Valeh, Alireza Saberi kakhki and Fatemeh Alirezayi Noghondar	O objetivo foi comparar a pedagogia linear e a PNL no desempenho e aprendizagem do golpe forehand do tênis de mesa

Effect of nonlinear pedagogy on the performance of the short backhand serve of badminton	Badminton	2020	Seyed Kazem Mousavi; Rasoul Yaali; Abbas Bahram; Ali Abbasi	O objetivo deste estudo é determinar o efeito da PNL para a eficácia do movimento e aquisição de habilidades no badminton
A comparative analysis of badminton game instructions effect of non-linear pedagogy and linear pedagogy	Badminton	2017	S. Nathan* , N. Salimin and M. I. Shahril	O objetivo foi comparar a pedagogia linear e a PNL em termos de tomada de decisão, habilidade de execução de dropshots, smash e voltar para a base no badminton
On the presence and absence of behavioural traits in sport: An example from championship squash match-play	Squash	2011	Tim McGarry; Michel A. Khan; Ian M. Franks	Relato de dois experimentos que analisaram a competição esportiva como um sistema não linear
Paddle-tennis: a complex, dynamic and non-linear approach for teaching-learning processes and training	Padel	2021	Enrique Lacasa Claver; Cristòfol Salas Santandreu; Carlota Torrents Martin	O objetivo foi descrever as consequências da introdução de ciências de sistemas complexos no treinamento esportivo e apresentar duas propostas práticas

Focando nos estudos sobre tênis, como mostrado no quadro abaixo, nenhum dos 7 artigos encontrados tem o Brasil como país de publicação, o que indica que o

presente estudo seja o primeiro a oferecer uma proposta de ensino-treino a partir da PNL para o tênis no país. Ademais, nenhum deles apresenta uma proposta com a iniciação esportiva tardia como público alvo da intervenção.

Quadro 2. Publicações encontradas que relacionassem PNL ou abordagem não linear com o tênis.

TÍTULO	ANO	PAÍS 1º AUTOR/A	AUTORES/AS	OBJETIVO
Nonlinear pedagogy: an effective approach to cater for individual differences in learning a sports skill	2014	Nova Zelândia	Miriam Chang Yi Lee; Jia Yi Chow; John Komar; Clara Wee Keat Tan; Chris Button	Explorar a eficácia de uma abordagem da PNL para aprender uma habilidade esportiva no tênis
Effect of scaling equipment on U-10 players tennis serve During match-play: A nonlinear pedagogical approach	2020	Espanha	José María Gimenez Egidoa; Enrique Ortega-Toroa; José M Palao; Gema Torres-Luquec	Comparar dois formatos de competição em escala para menores de 10 anos de idade
Using a complex and nonlinear pedagogical approach to design practical primary physical education lessons	2014	Estados Unidos	Matthew Atencio; Chow Jia Yi; Tan Wee Keat Clara; Lee Chang Yi Miriam	Descrever várias atividades práticas que revelam como PNL pode servir de base para a Educação física escolar
From endurance to power athletes: The changing shape of successful male professional tennis players	2016	Reino Unido	Adam S. Gale-Watts; Alan M. Nevill	Identificar se as características relativas de forma e tamanho de jogadores de elite no tênis mudou ao longo do tempo e se parâmetros antropométricos caracterizam os jogadores mais bem-

				sucedidos em Grand Slams
Relationship Between Motor Variability, Accuracy, and Ball Speed in the Tennis Serve	2012	Espanha	Ruperto Menayo Antúnez; Francisco Javier Moreno Hernández; Juan Pedro; Fuentes García; Raúl Reina Vaíllo; Jesús Sebastián; Damas Arroyo	Analisar a variabilidade motora no desempenho do saque do tênis e sua relação com o resultado de desempenho
A dynamical analysis of tennis: Concepts and data	2007	França	Yannick Palut; Pier-Giorgio Zanone	Baseia-se em teorias de auto-organização e modelos de sistemas dinâmicos para investigar o coletivo comportamento dos tenistas
Nonlinear Pedagogy and its role in encouraging twenty-first century competencies through physical education: a Singapore experience	2017	Singapura	Miriam Chang Yi Lee; Jia Yi Chow; Chris Button; Clara Wee Keat Tan	Comparar intervenções lineares e não lineares nos quesitos de motivação, prazer e desenvolvimento

Observamos que nenhum dos sete artigos encontrados que combinassem PNL e tênis, apresentava planos de aula, nem mesmo atividades de treino a partir da PNL. Somente o estudo de Lee et al. (2014), intitulado “Nonlinear pedagogy: an effective approach to cater for individual differences in learning sports skill” comenta que aplicou a abordagem em questão, mas também não apresenta a proposta de intervenção implementada, como realizado no presente estudo. Desta forma, este estudo apresenta uma contribuição original, que pode facilitar com que treinadores/as e professores/as ao abordarem o tênis tenham acesso a planos de aula consolidados a partir da PNL, assim como pode servir de base para futuras pesquisas que apliquem os planos e avaliem sua efetividade junto a praticantes em processo de iniciação tardia.

4.2 Resultados dos planos

Os planos de ensino-treino desenvolvidos seguiram os princípios da PNL como norteadores, sendo esses:

Quadro 3. Definição dos princípios da Pedagogia Não Linear e suas implicações práticas.

<u>Princípio da pedagogia não linear</u>	<u>Implicações práticas para o ambiente de aprendizagem</u>
Representatividade	Fornecer situações práticas que simulem o ambiente competitivo, respeitando o contexto variável e dinâmico do jogo
Acoplamento informação-ação	Estimular os jogadores a captarem as informações presentes no contexto de jogo e levá-las em consideração para suas tomadas de decisão
Manipulação de restrições	Adaptar as regras ao nível de habilidade dos jogadores e ao conteúdo proposto
Aprendizagem exploratória	Incentivar os atletas a explorarem diferentes maneiras de solucionar um mesmo problema e buscar resolver diferentes problemas de jogo
Foco atencional	Não condicionar os jogadores a buscarem respostas pré-determinadas, incentivando a autonomia e respeitando a individualidade dos jogadores

Quanto a organização e sistematização dos planos de ensino treino, como propõe Galatti et al. (2014), foi sustentada na divisão de conteúdos pedagógicos em quatro blocos com objetivos específicos, a fim de proporcionar uma aprendizagem exploratória, sendo que cada um destes é norteado por uma pergunta.

No bloco um, composto por dois planos de ensino-treino, é esperado que o aluno seja capaz de compreender e responder “qual a lógica interna da modalidade?”, sendo essa a pergunta norteadora a fim de proporcionar uma reflexão sobre como se

estrutura o jogo de tênis. A resposta esperada para essa pergunta é rebater a bola para o outro lado da quadra de tênis, dificultando a devolução do adversário (GALATTI et al., 2019; GINCIENE, IMPOLCETTO, 2019; CARDOSO et al., 2021). Para ajudar os alunos nesse processo de construção e aprendizagem, os jogos selecionados buscam explorar a habilidade de rebater, além das regras básicas e a forma de pontuação.

Em três planos de ensino-treino do bloco dois, é previsto que os alunos estejam aptos aos golpes básicos do tênis, como *forehand*, *backhand* e saque (SILVA, LEMOS, 2014). Este bloco tem como pergunta norteadora “como atingimos a lógica interna?”, para que dessa forma os alunos compreendam sobre espaços vazios e a importância da leitura de jogo a fim de utilizar destes espaços para buscar o ponto, dando ênfase também à colocação de bola.

No terceiro bloco, composto por quatro planos, a ideia é responder “como potencializamos os espaços vazios?”. Dessa forma, como construir espaços, fazendo com que o adversário se desloque (CARDOSO et al, 2021). Nesse bloco também é trabalhado movimentos de *slice* e *smash*, além do deslocamento e uso mais uma vez da leitura de jogo com foco em bolas anguladas e *dropshots*.

Por último, o bloco quatro busca proporcionar situações para que os alunos usem da base dada até aqui para transformar em resultados. Para tal, a importância se dá em “como tentar marcar o ponto?”, ou seja, assim que seu adversário seja conduzido a cometer uma falha, trabalhando aspectos combinados do jogo como força, velocidade, efeito e colocação, visando fazer com que seu adversário desloque, além de defender de um possível ataque (CARDOSO et al, 2021).

A divisão dos blocos visa estimular os alunos a captarem as informações presentes no contexto de jogo e levá-los em consideração na tomada de decisão e não condicionar para que busquem respostas pré-definidas, incentivando assim a autonomia, como propõe os princípios de acoplamento informação-ação e foco atencional (CHOW et al., 2015; ATENCIO et al., 2014).

4.2.1 Qual a lógica interna da modalidade?

PLANO 1

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: BASE 4

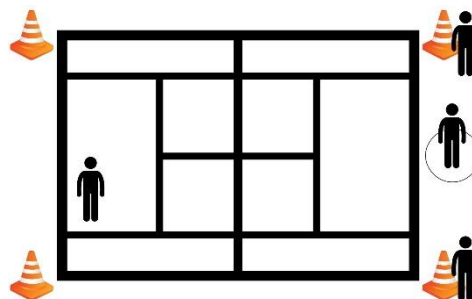


Figura 3. Esquema ilustrativo de jogo “base 4” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 1.

Objetivos:

- Familiarização com as dimensões de uma quadra de tênis
- Introdução da lógica interna
- Velocidade de reação
- Habilidade de rebater e saque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em duas equipes
- Dois líderes devem ser elegidos, esses terão direitos a trocas estratégicas durante o jogo
- Os líderes tiram par ou ímpar para decidir quem começa atacando
- O time que irá atacar, define a ordem de seus rebatedores
- O time que irá defender, define uma pessoa para ser a lançadora (nesse caso, a responsável por sacar).
- O restante da equipe defensiva deverá se espalhar pela quadra, uma vez que sua tarefa é pegar a bolinha e passá-la para quem está sacando o mais rápido possível, esta estará dentro de sua “base”
- O jogo se inicia quando a sacadora efetuar um saque válido
- O primeiro da equipe atacante deverá rebater essa bola para onde julgar mais adequado
- Logo em seguida, deve correr rapidamente para primeira base, que estará disposta na extremidade da quadra
- O atacante pontua para sua equipe assim que passar pela quarta base
- O atacante é eliminado caso a equipe defensiva o “queime”, o que acontece se a bolinha chegar no sacador enquanto o atacante se desloca de uma base para outra
- Se dá prosseguimento no jogo com as rebatidas dos próximos da fila. Assim que seu colega rebater, os jogadores que já estão presos nas bases estarão liberados para continuar avançando em sentido horário
- Assim que se encerrar os rebatedores, troca as posições das equipes entre defesa e ataque
- Jogo disputado no sistema de 3 rodadas, sendo 1 rodada composta por ataque e defesa

Gestão do jogo:

- Os jogadores só podem rebater para o outro lado da quadra
- Os jogadores só podem rebater para que caiam dentro das demarcações da quadra
- Adicionar mais bases

- O líder eleger quem da sua equipe terá o poder de ser o rebatedor duas vezes
- O líder poder salvar algum colega que foi queimado e trazer de volta para o jogo

ATIVIDADE 3: RESGATE

Objetivos:

- Habilidade do rebater
- Explorar os golpes de *forehand e backhand*
- Saque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores permanecem nas equipes do jogo anterior e assim, cada uma se posiciona de um lado da quadra
- Cada equipe deve eleger um sacador para começar o resgate
- Esse sacador vai para o fundo da quadra oposta e deve começar a sacar no próprio time (simultaneamente)
- Quando o primeiro jogador que está na quadra consegue rebater e efetuar o ponto na equipe adversária, ele troca de lugar com o sacador inicial e começa a sacar no próprio time
- Os jogadores têm até 3 “toques” para passar a bola para o outro lado da quadra
- A partir de agora, o jogador que pontuar na equipe adversária, é resgatado para começar a sacar junto com o atleta que já estava sacando
- O objetivo é sair da zona de recepção (ser resgatado) e conseguir sacar

Gestão do jogo:

- Reduzir a quantidade de “toques” se aproximando do jogo formal
- Não ser permitido saques simultâneos

ATIVIDADE 4: CONTAGEM

Objetivos:

- Familiarização com a contagem da modalidade
- Velocidade de reação

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial histórico-cultural

Descrição e regras:

- Será formada uma roda que definirá a ordem de jogo, funcionando no sentido horário
- Cada jogador tem 3 vidas
- O jogo se inicia com um jogador falando 0
- Logo após, os próximos jogadores deverão dar continuidade a contagem do tênis
- Quando houver uma sequência com repetição, o próximo comando deverá ser iguais
- Quando houver a sequência com repetição no 40, após o iguais, o comando deverá ser vantagem, explicitando ser favor ou contra
- Então, poderá ser escolhido game ou 40 iguais novamente
- O erro nos comandos da sequência ocasiona em perder uma vida
- Ao acabar as vidas, o jogador é desclassificado
- Ganha o último a sobreviver na disputa

PLANO 2

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: TENNIS VOLLEY**Objetivos:**

- Habilidade do rebater
- Familiarização com a quadra oficial da modalidade
- Explorar golpes de *backhand*, *forehand* e saque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores são divididos em trios
- A disputa se dará por melhor de três sets de 10 pontos, sendo utilizadas as regras oficiais do tênis de campo
- O trio tem até 3 toques para passar a bola para o outro lado da rede
- Quando um dos jogadores não consegue devolver a bola, o trio adversário ganha 1 ponto

Gestão do jogo:

- Diminuir a quantidade de toques, até que o jogo fique direto se aproximando do jogo formal
- Experimentar bolas de pesos e tamanhos diferentes, implementar o uso de raquetes
- Aumentar ou diminuir o número de jogadores

ATIVIDADE 3: SOBE E DESCE

Objetivos:

- Familiarização com um ambiente competitivo e suas estruturas, tais como: regras, pontuação
- Reforçar a importância da lógica interna para se pontuar
- Introduzir principais nomes de torneios do cenário mundial

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico
- Referencial histórico-cultural

Descrição e regras:

- Serão montadas diversas quadras reduzidas uma do lado da outra de maneira horizontal no espaço
- Cada quadra será nomeada com um nome de torneio importante no cenário do tênis de campo, visando construir um ambiente para discussões sobre curiosidades e acontecimentos nesses campeonatos
- Os jogadores serão divididos nessas quadras e disputarão 1 game
- Ao final das disputas, os vencedores da rodada deverão “subir” uma quadra e os perdedores descem
- O vencedor da primeira quadra e o perdedor da última quadra ficarão nas quadras que jogaram a última rodada

Gestão do jogo:

- Construir um ambiente para discussões sobre curiosidades e acontecimentos nesses campeonatos
- A contagem de pontos acontece até o final do tempo estipulado pelo/a treinador(a). Ex: 3 minutos

ATIVIDADE 4: QUIZ SOBRE REGRAS

Objetivos:

- Conhecer as regras oficiais da modalidade
- Trabalho em equipe e liderança

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial histórico-cultural

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos entre duas equipes
- A treinadora irá fazer perguntas que envolvam as regras oficiais do tênis de campo
- Dois jogadores por vez disputam por pergunta, sendo um representante de cada equipe
- Esses jogadores ficarão frente a frente com as mãos na orelha, divididos por uma mesa
- Quando acharem viável, eles deverão bater na mesa
- Aquele que bater primeiro terá o direito de responder
- Em caso de resposta errada, a outra equipe tem direito a tentativa
- Acerto direto (quando ocorre de bater) vale 2 pontos, acerto na réplica vale 1 ponto
- As equipes têm direito a solicitar 3 ajudas a equipe durante o jogo

Ao final do bloco um, é esperado que os alunos compreendam qual a lógica do jogo de tênis, que se trata em passar a bola para outro lado da rede a fim de que o adversário seja incapaz ou então apresente dificuldades em devolvê-la (GINCIENE et al., 2019b). Esse objetivo buscou ser trabalhado ao decorrer do bloco, como pode ser exemplificado na atividade dois do plano um, onde justamente se deve rebater a bola dificultando ao máximo para o time que está na defesa, visando assim ganhar maior tempo para percorrer as bases do jogo. Outro objetivo é entender as regras básicas da modalidade, o que buscou ser maior enfatizado na atividade quatro do plano dois, onde se é disputado um *quiz* especificamente sobre regras.

4.2.2 Como atingimos a lógica interna da modalidade?

PLANO 3

ATIVIDADE 1: RODA - referencial socioeducativo*

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: 360 BALL

Objetivos:

- Leitura de jogo, especialmente do posicionamento adversário e espaços vazios
- Deslocar o adversário, criando espaços vazios
- Movimentação

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Jogo 2 contra 2 até 10 pontos
- Utilizar uma bola de vôlei ou de borracha
- O jogador deve rebater a bola no círculo demarcado no chão
- A dupla tem até 3 toques para atacar

- Quando um dos jogadores não consegue devolver a bola, a dupla adversária ganha 1 ponto

Gestão do jogo:

- Diminuir a quantidade de toques, até que o jogo fique direto se aproximando do jogo formal
- Experimentar bolas de pesos e tamanhos diferentes, implementar o uso de raquetes
- Aumentar ou diminuir o círculo demarcado a fim de adaptar ao nível de habilidade dos jogadores, buscando explorar a complexidade tática
- Aumentar ou diminuir o número de jogadores

ATIVIDADE 3: JOGO DA RAINHA

Objetivos:

- Golpes básicos como: *backhand*, *forehand* e saque
- Leitura de jogo e implementação de estratégia
- Administrar a vantagem de se ter o saque a favor, quando ocupado o espaço da rainha

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- O campo de jogo será os quadrantes da área de saque, sendo esses divididos pela rede
- Os jogadores serão distribuídos um em cada quadrante, a fim de defender essa área durante o jogo
- O jogo sempre se inicia através do saque realizado pela rainha
- Os jogadores tem como meta ocupar o quadrante da rainha
- O jogador que ocupa o quadrante da rainha tem duas vidas
- Quando o jogador não consegue efetuar a devolução da bola, ele é eliminado
- Quando um jogador é eliminado, as posições são trocadas como em um rodízio
Ex: 2 eliminado, o 1 passa a ocupar o lugar do 2, entra um novo jogador na posição 1

Gestão do jogo:

- Retirar a divisão da rede ou então adicionar mais uma, que divida verticalmente, possibilitando atacar também na horizontal
- Experimentar com bolas de diferentes pesos e tamanhos
- Realizar o jogo sem o implemento da raquete, com as mãos e utilizando uma bola de vôlei ou de borracha

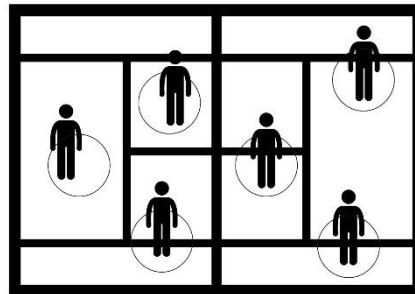
ATIVIDADE 4: JOGO PÉ NO ARCO

Figura 4. Esquema ilustrativo do jogo “pé no arco” da atividade 4 correspondente ao plano de aula 3.

Objetivos:

- Leitura do posicionamento adversário e espaços vazios
- Colocação de bola
- Criação e implementação de estratégia

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Jogo 3 contra 3 até 10 pontos
- Os arcos são posicionados pelos próprios jogadores, levando em consideração suas estratégias
- Os jogadores devem permanecer durante todo o jogo com pelo menos um dos pés dentro do arco

- Quando um dos jogadores não consegue devolver a bola, o trio adversário ganha 1 ponto

Gestão do jogo:

- Os jogadores definem onde ficarão os arcos adversários
- Realizar o jogo sem o implemento da raquete, com as mãos e utilizando uma bola de vôlei ou de borracha
- Reduzir o campo de jogo, como por exemplo utilizando metade da quadra apenas
- Aumentar o número de jogadores a fim de diminuir a complexidade do jogo
- Implementar bolas simultâneas, neste caso utilizar as bolas vermelhas para diminuir a velocidade

PLANO 4

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: JOGO DO TROCA

Objetivos:

- Colocação e controle de bola
- Movimentação
- Backhand e forehand

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os atletas são divididos em duplas
- O jogo consiste em uma competição entre as duplas e vence quem executar maior número de trocas de bola consecutivas
- A quadra estará dividida verticalmente por dois corredores
- A dupla se posiciona cada um de um lado da rede e ambos no corredor da direita
- Toda vez que o jogador passar a bola para o outro lado da rede, ele se desloca para o outro corredor, onde seu companheiro deverá colocar a bola e assim vai até que eles errem a sequência e seja a tentativa da próxima dupla

Gestão do jogo:

- Estreitar ou alargar os “corredores”
- Adicionar corredores
- Não usar o implemento da rede visando diminuir a complexidade

ATIVIDADE 3: JOGO DOS QUADRANTES**Objetivos:**

- Colocação de bola
- Leitura do jogo, tanto da quadra adversária, quanto do objetivo adversário buscando dificultá-lo

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- A quadra será dividida em diversos quadrantes que serão enumerados.
- Os jogadores serão divididos em duas equipes e cada uma delas ficará disposta em um lado da quadra e em fila, a qual define a ordem de disputa

- A partir disso a treinadora irá definir objetivos para cada um (exemplo: só pares, só números acima de 5, etc.), sendo esses as áreas válidas para rebater a bola
- Então será realizada a disputa de um ponto entre dois jogadores que deverão seguir os comandos da treinadora e pontuarão para suas equipes
- Em seguida jogam os próximos da fila de cada equipe, respectivamente
- Será melhor de 3 *games*, cada um até 10 pontos

Gestão do jogo:

- Definir a quantidade de quadrantes conforme o nível de precisão da colocação de bola. Assim pessoas de níveis muito diferentes serão capazes de jogar de forma desafiadora contra as outras

PLANO 5

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: MESTRE MANDOU

Objetivos:

- Leitura de potencialidades e deficiências no jogo adversário
- Velocidade de reação a estímulos visuais
- Golpes como: *backhand* e *forehand*

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em duplas
- A disputa será de melhor de 3 games com as regras oficiais do tênis de campo
- Um da dupla será o mestre
- O mestre dita o rumo do jogo, de forma que toda sua ação deve ser copiada por seu adversário
Ex: mestre devolve de *forehand*, seu adversário deverá fazer o mesmo

Gestão do jogo:

- A treinadora dá os comandos
- Regredir para o jogo do morto vivo, correspondendo apenas aos aspectos técnicos
- Deixar que o jogo tenha a duração de 1 set

ATIVIDADE 3: JOGO DOS ALVOS

Objetivos:

- Criação e implementação de estratégia
- Leitura do jogo, principalmente do deslocamento adversário
- Fazer com que o adversário se desloque
- Criação e utilização dos espaços vazios
- Colocação de bola

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em trios
- Os alvos serão posicionados pelos próprios jogadores de acordo com suas estratégias
- A equipe tem até 3 toques para passar a bola para o outro lado da rede
- Serão disputados sets de até 10 pontos
- Pontuar no alvo vale 5 pontos

Gestão do jogo:

- Jogadores podendo efetuar o saque da linha de serviço
- Diminuir a quantidade de toques até chegar no 1, se aproximando do jogo formal
- Diminuir a quantidade de jogadores, 2x2, 1x1
- Os corredores passam a valer

No bloco dois, os alunos deverão ter conhecimento sobre os fundamentos básicos da modalidade, como *forehand*, *backhand*. Esses serão trabalhados de maneira mais vívida nas atividades dois do plano quatro (jogo do troca) e dois do plano cinco (mestre mandou), onde haverá manipulações de restrições para que esses golpes sejam destacados. Além disso, busca-se que os alunos entendam sobre colocação de bola e criação de espaços vazios. Esses elementos podem ser exemplificados na atividade quatro do plano três, onde o jogador é desafiado a levar em consideração as informações presentes no ambiente de jogo (posicionamento do arco adversário e como isso pode ou não o limitar) e levá-las em consideração na hora da rebatida, evidenciando o princípio da pedagogia não linear conhecido como acoplamento informação-ação.

4.2.3 Como potencializamos os espaços vazios?

PLANO 6

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: ROUBA CONE

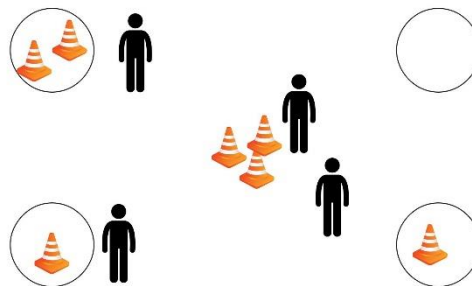


Figura 5. Esquema ilustrativo do jogo “rouba cone” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 6.

Objetivos:

- Trabalhar agilidade e movimentação
- Ativar os grupamentos musculares

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em equipes
- Os jogadores pontuam para suas equipes de maneira individual
- Serão organizados quartetos, formados por 2 jogadores de cada equipe
- O(a) treinador(a) dá o comando inicial, disputam-se rodadas simultâneas
- Cada um terá sua base para depositar os cones
- Durante um período de 3 minutos, eles devem retirar os cones que estão dispostos ao centro e levá-los até suas respectivas bases
- A partir do momento que os cones do centro se esgotarem, eles podem atacar as bases dos rivais
- Ao final dos 3 minutos, será contabilizado quantos cones cada dupla foi capaz de capturar e assim se elege uma dupla campeã no quarteto
- Assim, são somados os resultados de todos os quartetos e adicionados ao placar das respectivas equipes

Gestão do jogo:

- Limitar a quantidade de cones - quem conseguir capturar 3 primeiro, vence
- Rotacionar as duplas, para enfrentarem diferentes situações

ATIVIDADE 3: PONTO DE REFERÊNCIA POSICIONADO (LATERAL/FRENTE/TRÁS)

Objetivos:

- Trabalhar deslocamento, movimentação lateral e frente/trás
- Leitura de jogo, do posicionamento adversário e espaços vazios
- Colocação de bola
- Dificultar a devolução adversária, reforçando a lógica interna

Descrição e regras:

- Jogo 1 contra 1, disputa de um game com regras oficiais do tênis de campo

- Antes de cada rebatida, o jogador deve encostar a mão em um dos dois cones, os quais estão posicionados na linha de fundo e de cada linha lateral da quadra
- Os cones são posicionados de ambos os lados da quadra
- O jogador pode escolher qual dos cones tocar, antes de sua próxima rebatida
- Se o jogador não encostar a mão em um dos cones o ponto é do adversário

Gestão do jogo:

- Posicionar os cones de maneira vertical, a fim de trabalhar movimentação frente/trás
- Aumentar ou diminuir a distância dos cones em relação à linha lateral, a fim de aumentar ou diminuir a complexidade tática do jogo

ATIVIDADE 4: JOGO FORMAL - FUNDO 2

Objetivos:

- Colocação de bola
- Defesa de um possível ataque
- Enfatizar bolas longas, de preferência anguladas
- Deslocamento do adversário para fora da quadra

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Disputa 1x1 até 10 pontos, seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- Serão dispostos marcadores no fundo da quadra em suas extremidades
- As áreas demarcadas valerão 2 pontos

Gestão do jogo:

- Os jogadores posicionarem seus próprios alvos
- Os jogadores posicionarem os alvos de seus adversários

PLANO 7

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: JOGO BAMBOLÊ (DUPLA)

Objetivos:

- Movimentação lateral
- Ativação de grupamentos musculares
- Controle e colocação de bola

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em duplas
- Cada dupla recebe um bambolê, o qual deve ser segurado por ambos com uma mão
- Com a mão dominante, os jogadores deverão segurar suas raquetes
- O jogador deverá rebater a bolinha para seu colega

- Os jogadores deverão controlar a posição do bambolê para que a bolinha sempre passe por dentro do mesmo
- Deverão contar em voz alta quantas trocas foram efetuadas até ocorrer um erro
- A dupla com maior número de trocas vence a rodada

Gestão do jogo:

- Competição entre os jogadores da dupla, um tentando forçar o erro do outro
- Bambolê pode ser substituído por uma corda, simulando uma rede. Assim, tendo mais possibilidade de movimentação

ATIVIDADE 3: PONTO DE REFERÊNCIA POSICIONADO DIAGONAL

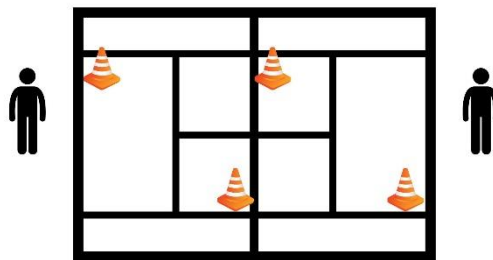


Figura 6. Esquema ilustrativo do jogo “ponto de referência posicionado diagonal” da atividade 3 correspondente ao plano de aula 7.

Objetivos:

- Trabalhar deslocamento, movimentação lateral e frente/trás
- Leitura de jogo, do posicionamento adversário e espaços vazios
- Colocação de bola
- Trabalhar tanto bolas anguladas, quanto *dropshots* e *slices*
- Dificultar a devolução adversária, reforçando a lógica interna

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Jogo 1 contra 1, disputa de um game com regras oficiais do tênis de campo

- Antes de cada rebatida, o jogador deve encostar a mão em um dos dois cones, os quais estão posicionados um cone no fundo e outro próximo a rede de maneira diagonal
- Os cones são posicionados de ambos os lados da quadra
- O jogador pode escolher qual dos cones tocar, antes de sua próxima rebatida
- Se o jogador não encostar a mão em um dos cones o ponto é do adversário

Gestão do jogo:

- Aumentar ou diminuir a distância dos cones em relação à linha lateral, a fim de aumentar ou diminuir a complexidade tática do jogo

ATIVIDADE 4: JOGO FORMAL - REDE 2

Objetivos:

- Colocação de bola
- Defesa de um possível ataque
- Enfatizar *dropshots*, de preferência utilizando do recurso do *slice*
- Deslocamento do adversário, a fim de criar espaços vazios
- Leitura de jogo

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Disputa 1x1 até 10 pontos, seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- Serão dispostos marcadores próximos a rede, formando um corredor horizontal
- As áreas demarcadas valem 2 pontos

Gestão do jogo:

- Mover os marcadores, formando alvos apenas nas extremidades próximas a rede

PLANO 8

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: PORCO

Objetivos:

- Defesa de um possível ataque
- Criação e implementação de estratégia
- Leitura de jogo

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- O campo de jogo será os quadrantes da área de saque, sendo esses divididos pela rede
- Os jogadores serão distribuídos um em cada quadrante, a fim de defender essa área durante o jogo
- O jogo sempre se inicia com um dos jogadores apenas colocando a bola em jogo

- O jogador que for vencido durante o ponto, acumula uma letra da palavra PORCO em ordem
- O jogador que completar a palavra é declarado como perdedor e deve cumprir uma prenda estipulada no começo do jogo pelos próprios jogadores

Gestão do jogo:

- Retirar a divisão da rede ou então adicionar mais uma, que divida verticalmente
- Experimentar com bolas de diferentes pesos e tamanhos
- Realizar o jogo sem o implemento da raquete, com as mãos e utilizando uma bola de vôlei ou de borracha

ATIVIDADE 3: PONTO DE REFERÊNCIA - JOGADORES

Objetivos:

- Trabalhar deslocamento e movimentação
- Criação e implementação de estratégia
- Atribuir responsabilidade ao jogador, estimulando o senso crítico
- Leitura de jogo, do posicionamento adversário e espaços vazios
- Colocação de bola
- Dificultar a devolução adversária, reforçando a lógica interna

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Jogo 1 contra 1, disputa de um game com regras oficiais do tênis de campo
- Antes de cada rebatida, o jogador deve encostar a mão em um dos dois cones
- Os cones serão posicionados de acordo com as estratégias dos próprios jogadores
- Os cones são posicionados de ambos os lados da quadra

- O jogador pode escolher qual dos cones tocar, antes de sua próxima rebatida
- Se o jogador não encostar a mão em um dos cones o ponto é do adversário

Gestão do jogo:

- O jogador posiciona os cones de seus adversários
- Posicionar os cones de maneira vertical, a fim de trabalhar movimentação frente/trás
- Aumentar ou diminuir a distância dos cones em relação à linha lateral, a fim de aumentar ou diminuir a complexidade tática do jogo

ATIVIDADE 4: JOGO FORMAL - JOGADORES 2

Objetivos:

- Colocação de bola
- Defesa de um possível ataque
- Atribuir responsabilidade ao jogador, estimulando a leitura de jogo e o senso crítico
- Deslocamento do adversário buscando construir espaços vazios

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Disputa 1x1 de 1 set, seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- Os jogadores irão dispor marcadores na sua respectiva metade da quadra, formando áreas
- As áreas demarcadas valerão 2 pontos

Gestão do jogo:

- Permitir uma troca dos alvos durante o set
- Os jogadores poderão escolher onde ficarão os alvos de seus adversários

PLANO 9

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: PASSA BAMBOLÊ

Objetivos:

- Colocação de bola
- Movimentação lateral e frente/trás
- Descolamento do adversário
- Reforçar a lógica interna, dificultando a devolução do adversário
- Comunicação

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- O jogo acontecerá em dupla
- Um da dupla ficará responsável pelo bambolê, o outro usará a raquete

- As duplas se posicionam seguindo o esquema acima, sendo o espaço do jogo os quadrantes da área de saque
- O jogo irá usar a contagem oficial do tênis, sendo disputado um game
- Os jogadores com as raquetes deverão disputar os pontos

Gestão do jogo:

- A cada game, trocam-se os adversários. Utilizando um sistema de disputa todos contra todos

ATIVIDADE 3: JOGO DAS RESTRIÇÕES

Objetivos:

- Leitura das potencialidades e deficiências do jogo adversário
- Administrar vantagem (não usar a restrição)
- Defender de um possível ataque
- Tentar marcar o ponto

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Disputa de melhor de 3 games seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- Cada jogador terá uma restrição (definida pela treinadora), a qual os adversários não sabem
Ex: só utilizar o *backhand*, obrigatoriamente subir para rede
- Durante cada ponto, o jogador tem direito de não seguir a restrição uma única vez
- Caso o jogador não respeite a seguinte restrição, será considerado ponto do adversário instantaneamente

Gestão do jogo:

- As restrições serão determinadas de acordo com as dificuldades e potencialidades dos jogadores, buscando que o jogo seja motivador a todos
- Os jogadores escolhem as restrições de seus adversários

No decorrer do terceiro bloco, o objetivo é fazer com que os alunos compreenderem que para construir espaços vazios, o adversário deverá se deslocar (CARDOSO et al, 2021). Dessa forma, trabalhamos o aspecto do deslocamento muito presente nas atividades três (ponto de referência posicionado) dos planos seis e sete, até progredir, no plano oito, para que os próprios jogadores posicionem os cones de acordo com suas estratégias e percepções. Já as atividades 4 dos planos seis a oito foram pensadas a fim de potencializar a aprendizagem dos golpes *slice* e *smash*, além da utilização de *dropshots*, uma vez que nas atividades em questão há um exagero na pontuação quando são utilizadas as regiões da quadra onde esses golpes são favorecidos.

4.2.4 Como tentar marcar o ponto?

PLANO 10

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: 3x3

Objetivos:

- Colocação de bola
- Defender de um possível ataque
- Tentar marcar o ponto

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em trios
- Cada lado da quadra é dividido em 3, sendo o retângulo do fundo e os dois quadrantes da área de saque
- Cada pessoa ocupa um quadrante em que deve defender durante os pontos
- Os jogadores devem trocar de posição a todo ponto, sempre visando proporcionar diferentes experiências aos jogadores

Gestão do jogo:

- O quadrante do fundo tem como parceiros os dois da frente do outro lado da rede

ATIVIDADE 3: VOLTA AO MUNDO**Objetivos:**

- Tentar marcar o ponto
- Defender de um possível ataque
- Agilidade e movimentação

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em dois grupos
- Cada grupo se posiciona em fila de um lado da quadra
- Jogo 1 x 1 até só restar dois jogadores na disputa

- Logo após rebater, o jogador deve se deslocar até o final da fila do outro lado da quadra
- É eliminado do jogo aquele jogador que não for capaz de devolver a bola
- Cada jogador começa com 3 vidas e tem a responsabilidade de contabilizar quantas restam*

Gestão do jogo:

- O mesmo jogo poderá ser disputado entre equipes, logo após a rebatida, o jogador corre para o final da sua fila

ATIVIDADE 4: SIMPLES x DUPLA

Objetivos:

- Leitura de jogo
- Criação e utilização de espaços vazios
- Tentar marcar o ponto e defender de um possível ataque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Em um rodízio, os jogadores disputarão games seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- A disputa sempre se dará entre uma dupla e um jogador sozinho (simples)
- Cada um defende a quadra correspondente

Gestão do jogo:

- Delimitar uma sequência para que todos os jogadores tenham vivências com adversários e situações diversificadas

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: TÊNIS DE MESA GIGANTE

Objetivos:

- Movimentação
- Deslocar o adversário, dificultando ou impossibilitando a devolução
- Criação e utilização de espaços vazios, através da colocação de bola

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Os jogadores serão divididos em duplas
- O jogo se dará numa disputa de até 11 pontos, com saques alternados
- O campo de jogo será dois quadrantes da área de saque divididos pela rede
- As rebatidas deverão ser alternadas como no jogo de tênis de mesa em duplas

Gestão do jogo:

- Liberar o corredor na direção do quadradinho
- Delimitar uma área próxima a rede onde só pode entrar estando no apoio em um único pé
- Liberar a quadra até o fundo, sem o corredor
- Expandir a quadra até chegar no tamanho utilizado no jogo formal

ATIVIDADE 3: BATALHA NAVAL

Objetivos:

- Colocação de bola
- Criação e implementação de estratégia
- Tentar marcar o ponto e defender de um possível ataque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- O jogo consiste em uma batalha naval, onde os jogadores são divididos em dois times
- Os times receberão coletes que devem ser dispostos na quadra conforme a estratégia escolhida
- O objetivo do jogo é conquistar todas as bases do time adversário, para isso os jogadores deverão acertar os coletes situados no chão durante a disputa do ponto, mas para haver a confirmação esse mesmo jogador deverá vencer o ponto.
- Cada jogador representa sua equipe em uma disputa de um ponto.
- Após conquistar aquela “base” (colete) da batalha naval, esse é retirado da quadra

Gestão do jogo:

- Ter os coletes como uma bonificação (não como única forma de pontuar) no seguinte sistema - a quantidade de vezes que você acerta é somada. Fez o

ponto - 1, acertou o colete duas vezes durante o ponto mais 2, sendo então 3 pontos para sua equipe

- Coletes de cores diferentes, onde cada cor de colete vale uma pontuação

ATIVIDADE 4: RANKING OBJETIVOS

Objetivos:

- Trabalhar o referencial histórico-cultural, através do conhecimento de grandes nomes da modalidade
- Leitura das potencialidades e deficiências do jogo adversário
- Tentar marcar o ponto e defender de um possível ataque

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Disputa de melhor de 3 games seguindo as regras oficiais do tênis de campo
- Cada jogador tem um objetivo que os adversários não sabem qual é (exemplo: buscar o backhand do adversário, devoluções curtas)
- Esses objetivos serão determinados pela treinadora, após uma análise individual do que deve ser potencializado
- Os objetivos serão contextualizados com grandes nomes do tênis de campo, dessa forma os participantes deverão incorporar pontos marcantes de jogo dos jogadores da elite do tênis*
- Ao final de cada disputa o jogador deve fazer uma aposta sobre qual era o objetivo de seu adversário
- Será feito um ranking levando em consideração os resultados dos jogos, cumprimento ao objetivo (controle feito pela treinadora) e aos acertos das apostas realizadas

Gestão do jogo:

- Os objetivos serão determinados de acordo com as dificuldades e potencialidades dos jogadores, buscando que o jogo seja motivador a todos

PLANO 12

ATIVIDADE 1: RODA

Objetivos:

- Familiarização com o objeto de jogo
- Criação de laços afetivos e sentimento de pertencimento a um grupo
- Conhecimento dos colegas

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição e regras:

- Os participantes devem formar uma roda
- Um jogador começa passando a bolinha para outro, enquanto ocupa seu espaço na roda
- Nesse momento, ele deverá contar algo que a turma não saiba sobre ele

ATIVIDADE 2: JOGO DA VELHA

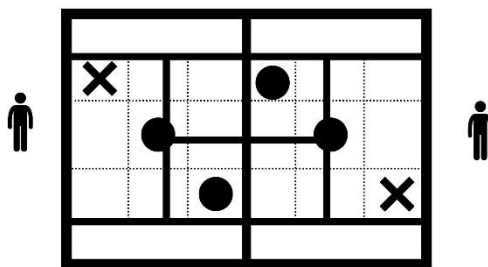


Figura 7. Esquema ilustrativo do jogo “jogo da velha” da atividade 2 correspondente ao plano de aula 12.

Objetivos:

- Colocação de bola
- Leitura de jogo, da quadra adversária e posicionamento
- Criação e implementação de estratégia
- Tentar marcar o ponto

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico

Descrição e regras:

- Cada metade da quadra será dividida em quadrantes que formarão um jogo da velha
- Os jogadores serão divididos em duas equipes
- O jogo se dará em uma disputa de UM ponto, 1x1 por vez, onde para marcar o espaço (jogo da velha) deve-se fazer o ponto naquele local. Ou seja, a bola quicou no quadrante do meio e o adversário não foi capaz de devolvê-la, marca-se o quadrante com o cone da cor da equipe
- As marcações acontecem de forma espelhada para que fique fácil a visualização.
- Em seguida, disputam o ponto os próximos da fila

Gestão do jogo:

- Possível que os alunos retirem a marcação dos adversários caso façam um ponto no local que era demarcado da outra equipe. Por exemplo: O jogador marcou o meio, eu acerto lá e retiro sua marcação (mas não coloco a minha, fica aberto novamente)
- Sair da quadra formal, jogar sem a rede e implemento da raquete, adaptando a bola para uma de vôlei ou de borracha que os alunos sejam capazes de rebater utilizando as mãos.
- Só será marcado o quadrante caso 3 pontos sejam finalizados naquele local

ATIVIDADE 3: TORNEIO INTERNO

Objetivos:

- Vivenciar uma competição
- Tentar marcar o ponto e defender de um possível ataque
- Aplicar a base técnica e tática vivenciada nas intervenções até aqui

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo
- Referencial tático-técnico
- Referencial histórico-cultural

Descrição e regras:

- A treinadora irá sortear e realizar um chaveamento
- Os jogadores competirão entre si em um sistema de disputa simples
- Serão adotadas as regras oficiais do tênis de campo
- Os próprios jogadores atuarão como árbitros e juízes de linha, ressaltando a importância de conhecerem as regras por atribuir uma responsabilidade a eles, além de trabalhar valores como empatia

Gestão do jogo:

- Premiação para os melhores colocados
- Vivência em diversas funções dentro do tênis, como boleiro, juiz de linha...

ATIVIDADE 4: TEIA DE ARANHA

Objetivos:

- Gerar um fechamento do ciclo de intervenções, mostrando a importância de cada um no seu processo de crescimento individual e em grupo
- Reforçar o sentimento de pertencimento a um grupo
- Criar um espaço de fala onde os jogadores possam se posicionar

Referenciais da Pedagogia do Esporte:

- Referencial socioeducativo

Descrição da dinâmica:

- Será formada uma roda com todos os jogadores e comissão técnica
- A dinâmica consiste em enrolar o barbante no seu dedo e passar o rolo para o próximo participante
- Nesse momento em que arremessa o rolo, o jogador deve falar algo que aprendeu com quem irá receber o rolo durante esse período de intervenção

- Ao final, a comissão fará uma reflexão sobre a formação da teia de aranha, tudo que foi construído durante as sessões e como cada participante teve um papel fundamental do grupo
- A dinâmica visa construir e fidelizar laços criados, além de atrelar responsabilidades e ajudar na sensação de pertencimento de grupo

No último bloco, o objetivo é fazer com que os alunos reflitam sobre como marcar o ponto, dessa vez combinando aspectos do jogo como velocidade, efeito, força e colocação, além de defender de um possível ataque desloque (CARDOSO et al, 2021). Dessa forma, buscamos proporcionar situações que simulem o ambiente do jogo, já introduzindo a competição propriamente dita, como é proposto na atividade três do plano doze, onde é realizado um torneio entre os alunos. Na atividade dois do mesmo plano, é realizado um jogo da velha em ambiente específico que busca estimular a colocação de bola, uma vez que os alunos deverão ler as informações presentes na quadra adversária e posicionar a bola durante as rebatidas visando dar andamento e vencer o jogo da velha.

Ressaltamos a importância dos princípios da PNL para nortear o presente estudo e como podem ser exemplificados:

Quadro 4. Princípios da Pedagogia Não Linear e suas implicações práticas para a proposta apresentada.

<i>Princípio da pedagogia não linear</i>	<i>Implicações práticas para a proposta apresentada</i>
Representatividade	Os jogos propostos visam fornecer situações que simulem o ambiente competitivo como nas atividades do torneio interno, ranking com objetivos e o jogo das restrições
Acoplamento informação-ação	Os jogos buscam estimular que os jogadores sejam capazes de ler as informações presentes no jogo e leva-las na hora de tomarem suas decisões,

	como pode ser exemplificado no jogo da velha, batalha naval, jogo das restrições, entre outros, onde se faz necessário a leitura de posicionamento dos alvos, estrutura do jogo, potencialidades e deficiências do jogo adversário para pontuar
Manipulação de restrições	Em todos os jogos é proposto a chamada “gestão do jogo” que visa fornecer manipulações de restrições funcionais e estruturais do jogo, a fim de possibilitar que as atividades estejam adequadas ao nível dos jogadores e que atinjam o objetivo pré definido
Aprendizagem exploratória	Elaboração e desenvolvimento de uma gama de jogos e atividades que pudessem fornecer diferentes desafios aos atletas, buscando assim expandir o repertório motor resolvendo diferentes problemas do jogo
Foco atencional	Ainda sobre a gestão do jogo, foram pensadas adaptações que propiciassem que jogadores de diferentes níveis pudessem jogar juntos e ainda assim ser desafiador para ambos, além de incentivar a autonomia através de intervenções onde atribuíssem responsabilidade aos mesmos, por exemplo, onde os alvos estariam posicionados

5 CONCLUSÃO

Um dos objetivos deste estudo foi apresentar uma revisão bibliográfica acerca dos esportes de raquete em contato com a PNL. Diante disso, vimos que nenhum dos artigos que relacionassem tênis com esta abordagem tinham o Brasil como país de publicação, o que pode indicar o presente estudo como pioneiro no país sobre ensino-treino da modalidade através da abordagem da PNL. Adiante, os artigos encontrados também não apresentaram atividades ou planos de aula. Desta forma, este estudo avançou em evidenciar que as bases científicas da PNL e da Pedagogia do Esporte foram robustas ao sustentar planos de aula pautados no jogo e centrados no jogador para o ensino treino do tênis na iniciação tardia, ao propor doze planos de ensino-treino utilizando da PNL, como previa o segundo objetivo específico.

O estudo em questão oferece uma contribuição para a área de ensino-treino dos esportes de raquete a partir das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte, possibilitando que treinadores/treinadoras iniciantes ou que sentem a necessidade de refletir e mudar sua prática possam ter um embasamento inicial sobre a PNL, a partir do contato com os planos de aula já robustos, e suas potencialidades para com os esportes de raquete.

6 REFERÊNCIAS

ATENCIO, M; CHOW, J. Y; CLARA T. W. K; LEE, M. C. Y. Using a complex and nonlinear pedagogical approach to design practical primary physical education lessons. **Eur Phys Educ Rev**, v. 20, n. 2, p. 63-244, 2014.

BALBINOTTI, C. O ensino do tênis: novas perspectivas de aprendizagem. Porto Alegre: **Artmed**; 2009.

BELLI, Taisa et al. PEDAGOGIA DO ESPORTE E TÊNIS DE MESA: NOVAS PERSPECTIVAS NO ENSINO-TREINO DO EFEITO NA INICIAÇÃO ESPORTIVA TARDIA. **Pensar a Prática**, v. 20, n. 2, 2017.

BELLI, T; GALATTI, L. Development of table tennis coaching: beginners. **Biblioteca Central Unicamp. Campinas**, 2021.

CARDOSO, C.; MOTTA, M. D. C.; BELLI, T.; GINCIENE, G.; GALATTI, L. R. Por uma proposta comum de ensino dos esportes de raquete: o que sabemos e o que precisamos construir. In: CHIMINAZZO, J. G. C.; BELLI, T. (org.). **Esportes de Raquete**. 1. ed. Santana de Parnaíba: Manole, 2021. p. 17-32.

CHOW, J. Y; DAVIDS, K; BUTTON, C; RENSHAW I. Nonlinear Pedagogy in Skill Acquisition: An Introduction, **Routledge**, 2015.

CORTELA, C. C; FUENTES, J. P; ABURACHID, L. M; KIST, C; CORTELA, D. N. R. Iniciação esportiva ao tênis de campo: um retrato do programa play and stay à luz da pedagogia do esporte. **Conexões: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 2, p. 214-234, mai/ago 2012.

CRESPO, M.; REID, M. M. Metodología de la enseñanza del tenis para principiantes. **Revista Stadium**, n. 192, p. 28-54, 2005.

GALATI, L. R; Machado, J. C; MOTTA, M. D. C; MISUTA, M. S; BELLI, T. Nonlinear Pedagogy and the implications for teaching and training in table tennis. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 25, n. 1, 2019.

GALATTI, L. R; SERRANO, P; SEOANE, A. M; PAES, R. R. Pedagogia do esporte e basquetebol: aspectos metodológicos para o desenvolvimento motor e técnico do atleta em formação. **Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, 2012.

GALATTI, L. R; REVERDITO, R. S; SCAGLIA, A. J; PAES, R. R; SEOANE, A. M. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista da Educação Física**, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GALATTI, Larissa Rafaela et al. O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnicos. **Pensar a prática**, v. 20, n. 3, 2017.

GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. Primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 27, n. 2, p. 121-132, 2019a.

GINCIENE, Guy et al. Ensino do tênis e a prática pedagógica dos professores. **Pensar a prática**. Goiânia. Vol. 22, e45362 (2019) p. 1-12, 2019b.

LEE, M; CHOW, J; KOMAR, J; TAN, W; BUTTON, C. Nonlinear pedagogy: na effective approach to cater for individual differences in learning a sports skill. **Plos One**. Nova Zelândia, 2014.

LEES, A. Science and the major racket sports: a review. **Journal of Sports Sciences**, v. 21, n. 9, p. 707–732, set. 2003.

MACHADO, G.V.; GALATTI, L.R.; PAES, R.R.: Seleção de conteúdos e procedimentos pedagógicos para o ensino do esporte em projetos sociais: reflexões a partir dos jogos esportivos coletivos. **Motrivivência**, Ano XXIV, Nº 39, P. 164-176 Dez./2012.

MACHADO, João Cláudio et al. Enhancing learning in the context of street football: a case for nonlinear pedagogy. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 24, n. 2, p. 176-189, 2019.

PIMENTEL, R. M.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte e iniciação esportiva tardia: perspectivas a partir da modalidade basquetebol. **Pensar a Prática**, v. 13, n. 1, p. 1-15, 2010.

RENSHAW, I; CHOW, J. K; DAVIDS K; HAMMOND, J. A constraints-led perspective to understanding skill acquisition and game play: A basis for integration of motor learning theory and physical education praxis? **Phys Educ Sport Pedagogy**, v. 15,n. 2, p. 37-117, 2010.

SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S.; GALATTI, L. R. A contribuição da Pedagogia do Esporte ao ensino do esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, A.; NASCIMENTO, J. V. DO; OLIVEIRA, A. A. B. DE (Ed.). **Legado do esporte brasileiro**, Florianópolis, p. 45–86, 2014.

SILVA, R. M. P. Pedagogia do esporte: iniciação tardia em basquetebol. 2008. 40f. Monografia (Bacharelado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

SILVA, G. R.; LEMOS, D. A. Os fundamentos forehand, backhand e saque do tênis – Uma abordagem teórica. **Revista Didática Sistemica**, v. 116, n. 1, p. 128-145, 2014.

