

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

DEYVISON SANTOS DE OLIVEIRA

**A HISTÓRIA DO TÊNIS DE MESA E A IMPORTÂNCIA DA
PERSPECTIVA LÚDICA PARA INICIAÇÃO**

RECIFE-PE/2012

DEYVISON SANTOS DE OLIVEIRA

**A HISTÓRIA DO TÊNIS DE MESA E A IMPORTÂNCIA DA
PERSPECTIVA LÚDICA PARA INICIAÇÃO**

Trabalho escrito para o Curso de Bacharelado em Educação Física como exigência de obtenção de nota da Disciplina TCC 2, ministrada pelo professor Fernando Guimarães.

RECIFE-PE/2012

TERMO DE APROVAÇÃO

APROVADO EM:

BANCA EXAMINADORA

Orientador

Examinador

Examinador

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter feito o Tênis de mesa fazer parte da minha vida.

As pessoas que sempre me incentivam, meu pai Diomedes Júnior por ajudar na decisão de escolha do curso, sempre motivar e apoiar para o desenvolvimento deste.

De forma especial agradeço a pessoa que mais me auxilia na vida, a Minha mãe Mônica Oliveira que serve de exemplo e expiração, sempre auxiliando em todas minhas ações.

A minha noiva Vanessa Patrícia que me acompanha nas etapas da vida.

O meu orientador e técnico Paulo Roberto Matos, por me orientar de forma competente e atenciosa.

Ao André Palmeira que me ensinou as primeiras lições do Tênis de Mesa.

Aos mesatenistas do município do Cabo de Santo Agostinho que sempre apoiaram e deram todo aparato necessário para ser jogador e depois me tornar técnico.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os atletas do município do Cabo de Santo Agostinho, que no decorrer dos anos vem me respeitando, seguindo meus princípios e idéias; atletas que na maioria das vezes desacreditados, jamais desistiram e conquistaram muitos títulos, devido nossa aliança e comprometimento; atletas que servem de inspiração e motivação para continuar o trabalho, na busca do sucesso.

Dedico também aos familiares que em muitas vezes me auxiliaram, quando passava por diversos momentos de transtornos com transportes, na parte financeira, dando-me toda assistência possível.

“O trabalho do professor de educação física e do técnico esportivo vai além da simples orientação da prática esportiva. Ele busca orientar a criança para a vida, contribuindo este meio, para questões mais amplas, auxiliando na construção identidade do indivíduo praticante da atividade física e do esporte”.

(Rubio et al.,2000)

RESUMO

O objetivo deste estudo foi descrever brincadeiras lúdicas na iniciação do Tênis de Mesa. Os critérios de inclusão do estudo foram os seguintes: crianças de 05 a 09 anos de idade que não apresentem problemas físicos e cognitivos; estudos que usem o Tênis de Mesa relacionado à iniciação; artigos sobre desenvolvimento da percepção motora em crianças e adolescentes; a ludicidade na iniciação esportiva. Os critérios de exclusão do estudo foram: crianças, adultos e idosos que apresentem deficiência física ou mental; Pessoas fora da faixa etária entre 5 a 9 anos de idade; artigos relacionados às lesões no Tênis de Mesa; artigos que tratam das técnicas do Tênis de Mesa. Diante do exposto, fez-se importante dissertar sobre esta modalidade esportiva no que diz respeito a sua história, a necessidade da ludicidade na iniciação esportiva e os aspectos importantes para o desenvolvimento da percepção motora. Em relação à história do tênis de mesa, foi observada que essa modalidade surgiu na Inglaterra na segunda metade do século XIX, modalidade esta conhecida também como “pingue-pongue”. Obteve essa denominação onomatopeica devido a sonoridade da bola em contato com a mesa e a raquete no decorrer do jogo. O Tênis de mesa possui regras universalizadas ligadas ao rendimento, o mesmo é um esporte olímpico desde as olimpíadas de Seul em 1988. Em 1921 foi criada uma associação, logo depois em 1926 foi fundada a Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) com a função de regulamentar as regras dessa modalidade. Em relação ao aspecto lúdico nos esportes, é válido expor que a ludicidade é uma ferramenta para que a iniciação esportiva seja mais prazerosa. Para que a criança tenha uma evolução motora e posteriormente técnica, o treinador da modalidade tênis de mesa pode usar a ludicidade nas suas aulas, facilitando assim o aprendizado e o desenvolvimento motor das crianças. Portanto, o treinador da referida modalidade, com a aderência da perspectiva lúdica para iniciação nesse esporte, pode evitar que suas aulas se tornem monótonas e estritamente mecanicistas.

Palavras – chaves: Tênis de Mesa, Ludicidade no esporte, Desenvolvimento motor, Iniciação esportiva.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
1.2 OBJETIVOS.....	11
1.2.1 OBJETIVO GERAL.....	11
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
2 A História do Tênis de Mesa.....	12
2.1 O Início da Prática no Brasil	14
3 Desenvolvimento da Percepção Motora.....	15
4 O Lúdico nos Esportes.....	17
4.1 Brincando e aprendendo o Tênis de Mesa.....	19
5 MÉTODOS.....	44
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

Um dos esportes mais populares do mundo é o Tênis de mesa conhecido como “pingue-pongue”, denominação onomatopeica devido à sonoridade da bola em contato com a mesa e a raquete no decorrer do jogo. Na época dessas denominações, as raquetes eram feitas com determinado tipo de madeira que reproduzia uma sonoridade demasiada alta ao rebater das bolas. Sendo assim essa denominação “pingue-pongue”, entendida para fins recreativos (lazer/tempo livre), por seguinte também é denominada: Tênis de mesa, esse como esporte, com regras universalizadas e com certos padrões de jogo, técnicas e dentre outras particularidades, características essas sendo ligadas ao rendimento (CBTM, 2011).

De acordo com Ghize (2002), seu marco inicial se deu na Inglaterra, no século XIX, onde de maneira bem rústica e lúdica o atual tênis de mesa foi praticado por estudantes universitários, que utilizaram livros no lugar da rede, bolas de cortiças ou borracha e no lugar das raquetes eram usadas caixas de charutos. A chegada ao Brasil se deu na cidade de São Paulo por volta de 1905, advindo por ingleses que trouxeram essa prática esportiva. Em 1921 foi criada uma associação e, em seguida, a Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) em 1926, que regula essa modalidade no mundo. No Brasil, quem regulamenta as regras é a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

Em relação aos materiais utilizados no jogo, houve diversas mudanças, evidenciadas desde seu marco histórico no século XIX. Mudanças essas como a bola utilizada nas partidas, tipo de revestimento das raquetes, o próprio tipo de madeira que vinha a ser utilizado, o tipo de cola utilizada para aderir o revestimento de borracha na madeira e dentre outras características que trataram de dinamizar o tênis de mesa (AZEVEDO; VINHAS, 2005). Com essas mudanças, o tênis de mesa é tido como o segundo esporte de raquete mais rápido do mundo, com uma velocidade máxima de 160 km/h e 90 giros por segundo, ficando atrás apenas do badminton e o de maior potencialidade em dar rotação à bola com a raquete dentre os esportes dessa natureza (GHIZI, 2002). O mesmo é tido como o segundo esporte mais inteligente do mundo sendo o título do esporte mais intelectual dado ao xadrez (MARTINS, 1999).

Contudo, o tênis de mesa precisa ter uma iniciação prazerosa e atrativa no qual o treinador utilize os aspectos lúdicos que essa modalidade pode propiciar. Ao

longo da história da educação, muitos estudiosos passaram a se importar com o ato de brincar. E assim observaram que as atividades lúdicas possuem contribuições importantes na formação do sujeito aprendente, auxiliando no processo da construção do conhecimento proposto pelo professor (ALVES, 2003 APUD JESUS, 2010).

Martins (1996) ligou essas dinâmicas lúdicas a prática esportiva, quando ele diz que o esporte bem organizado, com seus conteúdos e unidades de aulas bem elaboradas em cima de conhecimentos cientificamente comprovados, pode vir a contribuir não só para o desenvolvimento lúdico da criança, mas para a formação do perfil intelectual, social, mental e psicológico. Diante disso, a prática esportiva fundamentada em teorias científicas abrangentes, poderá apontar para o desempenho escolar positivo dos alunos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GERAL

- Descrever brincadeiras lúdicas na iniciação do Tênis de Mesa em crianças de 5 a 9 anos de idade.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Narrar a história do Tênis de Mesa;
- Expor a importância do lúdico na iniciação esportiva;
- Definir aspectos importantes para o desenvolvimento da percepção motora;

2 A história do Tênis de Mesa

Ghizi (2002) descreve sobre a origem do Tênis de Mesa deste modo:

Os três dos modernos jogos populares de raquete descendem diretamente do antigo jogo medieval de “Tênis”, que costumava ser jogado tanto ao ar livre quanto em espaços fechados. Todos nasceram e evoluíram na Inglaterra durante a Segunda metade do Século XIX: o Tênis de Campo, praticado com uma bola mais macia e mais pesado – Borracha coberta de felpo, em terrenos gramados; o Tênis de Mesa (do mesmo modo um passatempo social) em pequenas salas; e Badminton, no qual se usava uma peteca no lugar de uma bola.

Já a primeira menção de um catálogo de produtos esportivos é de F.H. Avres, no ano de 1884. A mais primitiva patente até agora encontrada em conexão com o jogo foi a nº 19.070 de 1891, de Charles Baxter de Moreton – in – the Marsh, Gloucestershire, England. Logo mais a empresa inglesa J. Jaques registrou marca em 1901 e então os outros fabricantes passaram a usar o nome tênis de mesa. O mesmo ocorreu nos Estados Unidos onde Jaques vendeu os direitos do nome ping-pong para os Parker Brothers (MARCOS, 2003).

Em 1921 foi criada uma associação e, em seguida, a Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) em 1926. O primeiro país a sediar um evento oficial (mundial) após a criação do órgão Máximo em vigor foi a Inglaterra em 1927. O tênis de mesa só passou a ser olímpico nas olimpíadas de Seul na Coreia do Sul em 1988 (CBTM, 2006 apud RIBEIRO, 2009).

Em relação aos materiais e regras, aconteceram evoluções das mesmas, onde no estudo de Azevedo; Vinhas (2005), os mesmos relatam os materiais utilizados no início da prática do tênis de mesa:

[...] As raquetes podiam ser de madeira, papelão ou tripa animal, cobertas algumas vezes por cortiça, lixa ou tecido; as bolas de cortiça ou borracha; as redes de diferentes alturas - algumas vezes constituídas de um simples fio. Mesas de diferentes tamanhos, partidas com contagens de 10 ou 100 pontos, saques com um “quique” inicial na metade da mesa do sacador, sistema atual [...].

Tabela 1. A evolução dos materiais na prática do tênis de mesa.

Tempo	Raquetes	Cobertura das Raquetes	Bola	Rede	Mesa
Antes	Madeira, papelão ou Tripa animal.	Cortiça, lixa ou tecido.	Borracha ou cortiça.	Diferentes alturas e materiais.	Diferentes tamanhos e larguras.
Atual	Madeira carbonada Ou Arylate.	Emborrachado e silicone.	Celulose (branca ou laranja).	Altura = 15.25 cm.	Tamanho = 2,74 m; largura = 1,52 m.

Desde sua aparição diversas mudanças foram acontecendo inclusive a mudança do tipo da bola usada no jogo atual no tênis de mesa. Antes, era de cortiça ou borracha e passou a ser de celulóide ou material similar, sendo descoberto por um corredor de maratonas inglês aposentado, James Gibb. Quando voltou em 1901, de uma viagem de negócios dos Estados Unidos com bolas de celuloide de brinquedo, que ele imaginou pudessem ser úteis para esse jogo em seu país (CBTM, 2011). Até hoje, o material é utilizado, porém com mudanças nos seus aspectos de durabilidade e em relação à circunferência antes sendo de 38 mm onde passou a ser no fim de 2000 a apresentar uma circunferência de 40 mm com peso de aproximadamente 2,74g. Essa mudança da circunferência da bola foi tomada para aumentar a resistência do ar sobre a bola e efetivamente tornar o jogo mais lento.

A madeira passou a ser utilizada com materiais que desse mais poder aos golpes dos atletas e que fosse leve, usando dessa forma o carbono e o arylate, as borrachas passaram a ser utilizadas também com o mesmo propósito de dar mais dinâmica e velocidade ao desporto do tênis de mesa, sendo usado com duas

camadas “sanduíche”: a primeira (inferior) com um tipo de borracha celular (esponja) e a segunda (superior) com uma espécie de borracha de silicone. Outro tipo de borracha, usada para jogadores defensivos, é a do tipo “pino”. Esses pinos neutralizam o efeito dado na bola pela raquete adversária. Portanto, cada estilo de jogo determinará qual tipo de raquete o atleta usará.

Já em relação a partida, o set passou de 21 pontos para 11, e de 5 para 2 saques alternados para cada atleta. A área de jogo passou a ter limitações de 14 m de comprimento, 7 m de largura e 5 metros de largura, sendo essa área circundada por separadores (limitação da área de jogo) com 1,5 m de comprimento e 75 cm de altura nas cores escuras. A área de jogo deve ter uma intensidade luminosa com no mínimo 1000 LUX para eventos internacionais ou olimpíadas e de 600 LUX para outros eventos. (ITTF MUSEUM, 2008).

2.1 O início da prática no Brasil

No Brasil, os iniciantes da prática desse esporte foram turistas ingleses que, por volta de 1905, começaram a implantá-lo no país, especificamente em São Paulo. No ano de 1912, foi disputado o primeiro campeonato por equipes na cidade de São Paulo, sagrando-se campeão o Vitória Ideal Clube. Até então, o tênis de mesa era praticado somente em casas particulares e em clubes. O primeiro campeonato individual foi no ano do centenário e o vencedor foi Júlio Alvizu. Em 1926, surgiu a liga paulista de ping-pong. Seu primeiro presidente foi Lido Piccini e o primeiro campeonato foi vencido pelos Castelões Futebol Clube (GHIZI, 2002).

Nas décadas seguintes, atletas cariocas representados por Djalma de Vicenzi, A. Neves e G. Ferreira, e paulistas representados por Bolonga, F. Nunes e W. Silva, aprovaram a tradução das regras e assinaram convênios que levaram à oficialização do Tênis de Mesa pela antiga Confederação Brasileira de Desportos (CBD), depois foi criada a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) presidida desde 20 de janeiro de 1986 pelo Dr. Alaor Gaspar Pinto Azevedo. Atualmente, todos os estados do Brasil possuem federações da modalidade, num total de 20.000 atletas no país. A missão da confederação brasileira de tênis de mesa (CBTM) é de aumentar a prática do tênis de mesa no Brasil em todas as suas manifestações (performance, educação e participação), melhorar a qualidade de todas as atividades envolvidas no tênis de mesa e desempenhar seu papel social.

Em 1947, graças ao esforço de Djalma de Vicenzi, o Brasil participou do 3º Campeonato Sul-Americano e internacional, fato que marca o início da participação brasileira em competições internacionais (AZEVEDO; VINHAS, 2005). Entre os atletas de grande expressão na modalidade do tênis de mesa, a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) cita: Hugo Hoyama (15 medalhas em panamericanos), Cláudio Kano e Ubiraci Rodrigues da Costa, conhecido como “BIRIBA”. O segundo atleta citado foi por muito tempo o recodista brasileiro em medalhas nos jogos panamericanos com 12 medalhas, sendo 7 de ouro. Foi representante da modalidade nos mundiais junto ao Hugo Hoyama. Em 1996, prestes a ir às olimpíadas de Atlanta, Cláudio Kano sofreu um acidente fatal em sua motocicleta. Já Ubiraci Rodrigues da Costa, “o biriba”, foi nosso primeiro atleta a vencer o então campeão mundial de 1961, o japonês Rong Guotuan, no mundial da China. Em reconhecimento pelo feito, uma das marcas de materiais mais requisitadas do tênis de mesa, a butterfly, fabricou uma linha de raquetes com seu apelido “BIRIBA”. (CBTM, 2011)

Em pernambuco o tênis de mesa é organizado pela FPETM (federação pernambucana de tênis de mesa) que surgiu em 28 de junho de 1983, atualmente é presidida pelo Sr. André Luiz Silva, onde a federação possui 5 clubes filiados, são eles: o CDL (caruaru), o Sport Clube do Recife (SCR), o Bongi (ABO), a Universidade Católica de Pernambuco (AAU) e o Clube das Águias (CDA). Numa média de 120 atletas Pernambucanos federados a filiação da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa). Dois atletas de grande expressão nacional foram revelados nesse estado nordestino, foram eles: os atletas Pedro Aldo Ramos Filho e o Paulo Eduardo Rocha. (FPETM, 2012).

Sendo o devido estudo destinado a crianças na faixa etária de 05 a 09 anos de idade foi preciso descrever aspectos importantes para o desenvolvimento da percepção motora.

3 Desenvolvimento da percepção motora

Estudos com o intuito de aprofundar o conhecimento na área que inter-relaciona a educação física com o amadurecimento motor, que podemos citar como o de Gessel (1987), Fonseca (1998), Gallahue e Ozmun (2001), Haywood e Getchell (2004) foram utilizados nesse estudo. Nesse processo de amadurecimento é preciso

entender que o ser humano se desenvolve por mudanças que ocorrem no decorrer do tempo, através da vida, e depende de influências genéticas e ambientais (VIEIRA, 2004).

Cappon (1991) lista os aspectos fundamentais para o desenvolvimento da Percepção Motora para que tenhamos um entendimento mais aprofundado sobre o tal. Diante disso, a percepção é a habilidade do indivíduo de ligar significados aos objetos, acontecimentos e situações; a auto-imagem envolve o conceito psicológico de como a criança percebe a si própria como pessoa. É a auto-avaliação de seu valor e mérito pessoal; o equilíbrio é a habilidade de assumir e manter qualquer posição contra a ação da gravidade. A continuidade do equilíbrio resulta da interação dos músculos que trabalham para manter o corpo sobre sua base; a lateralidade é a interiorização da noção da diferença entre direita e esquerda. É a habilidade de controlar os dois corpos juntos ou separadamente e é a base motora dos conceitos de espaço; a imagem de corpo é o conceito que o indivíduo tem de seu próprio corpo e suas partes. Tal conceito envolve o conhecimento de:

- a) A estrutura física do corpo e suas partes;
- b) Os movimentos e funções do corpo e de suas partes;
- c) A posição do corpo e suas partes em relação umas às outras partes e aos outros objetos.

Já sobre a associação visual-motora Cappon (1991) define como a habilidade de integrar satisfatoriamente respostas visuais e motoras na forma de uma ação física, permitindo que o indivíduo controle os movimentos e se desloque fácil e regularmente de um lugar para outro; os movimentos de locomoção são os básicos executados quando nos deslocamos de um lugar para o outro (andar, correr, pular, etc.); os movimentos uniformes são habilidades motoras executadas consecutivamente por um número de vezes ou que tem continuidade por um período de tempo; a orientação espacial diz respeito à habilidade de escolher um ponto de referência para estabilizar funções e organizar objetos numa perspectiva correta. Envolve o conhecimento do corpo e sua posição, bem como as posições das outras pessoas e objetos em relação a um determinado corpo no espaço.

Já Gallardo (2000), afirma:

A orientação espaço-temporal tem relação com a capacidade do ser humano de perceber o meio ambiente e a forma como se relaciona nele

com seu corpo, com os objetos ou com as pessoas através de suas ações motoras.

Cappon (1991) conceitua a direcionalidade como a noção de espaço fora do corpo e envolve: O conhecimento das direções em relação à direita e esquerda, dentro e fora e para cima e para baixo, a projeção da pessoa no espaço e a avaliação das distâncias entre os objetos.

Sobre a coordenação entre olhos e mãos o mesmo diz que é a habilidade de usarmos ao mesmo tempo tanto os olhos quanto as mãos para executarmos uma tarefa; a coordenação entre olhos e pés diz respeito à habilidade de usarmos ao mesmo tempo tanto os olhos quanto os pés para executarmos uma tarefa; a mira ocular é a habilidade dos olhos de trabalharem juntos seguindo (localizando) um objeto em movimento ou de focalizar de um objeto a outro; a cinestesia é a noção que se tem do movimento muscular e o gasto de energia ao executarmos uma habilidade; a habilidade de percepção motora ou sensório motor são aquelas que indicam a interligação entre os processos perceptivos ou sensórios e atividade motora ou a habilidade do indivíduo de receber, interceptar e responder corretamente tanto os estímulos internos quanto externos. A aprendizagem da percepção motora envolve todos os sentidos da visão, audição, tato, paladar, olfato bem como envolve o desenvolvimento dos movimentos de cinestesia.

Portanto a evolução da percepção motora nas crianças destinadas ao estudo se faz necessária, sendo essa interligada a perspectiva lúdica, usando de brincadeiras com o intuito de ampliar seu repertório motor e posteriormente técnico específico.

4 O lúdico nos esportes

Pode-se notar, ao longo da história da educação, que muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com o ato de brincar, observando a sua evolução. E assim concluíram que a atividade lúdica possui contribuições importantes na aquisição do conhecimento, auxiliando no processo do conhecimento proposto pelo professor. Onde o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos esses que contribuem na aprendizagem (Alves, 2003 apud Jesus, 2010).

Em outro sentido Castro (2005), comenta que o Tênis de Mesa oferece a quem o pratica numerosas satisfações, sensações de desafios e de personalidade, sua

prática propicia benefícios na saúde do praticante e ajuda a formar sua personalidade e também oferece benefícios sociais.

Sendo assim um desporto rico em intelectualidade faz do tênis de mesa uma ferramenta para o professor já que:

O Tênis de Mesa é cientificamente comprovado como o segundo esporte no mundo a fazer mais uso das faculdades cerebrais (raciocínio lógico, intuitivo e criativo; concentração), atuando em uma proporção de 61%, enquanto que as atividades referentes à motricidade em todos os seus parâmetros (os vários tipos de coordenação, aspectos técnicos do esporte, aspectos físicos, etc.) representam apenas 39% do jogo em si. Logicamente, o primeiro esporte a fazer mais uso do cérebro é o Xadrez, que em contrapartida, não possui uma acentuada atividade física e motora (MARTINS, 1999).

Nesta perspectiva, autores como Alexander e Luckmann (2001) e Graça (2004 apud Balbinotti et al. 2009), referem que:

Por meio do esporte, o indivíduo pode melhorar a qualidade de vida, exercer o convívio social, ampliar as relações de amizade, vivenciar o trabalho em equipe, gerar resoluções de problemas na prática de jogos, desenvolverem condutas esportivas apropriadas por meio do jogo e o respeito às regras, assumir papéis de liderança e experimentar o prazer e o divertimento.

Mas infelizmente o que fica notório é que o professor continua usando uma abordagem mecanicista, ocasionando uma rejeição dos aderentes por motivos dessa atividade ser monótona na sua iniciação (MARTINS, 1996).

Já Feu (2000) relata que o esporte por sua parte deve reunir condições que venham a contribuir com a formação e educação do praticante: não discriminar a participação de nenhum; oferecer prazer na prática; ocupar o tempo livre; permitir a reflexão e decisão dos participantes; melhorar as capacidades físicas, trazendo assim inúmeros proveitos na prática desportiva.

Visto nesse estudo a importância de uma perspectiva lúdica na iniciação esportiva para o desenvolvimento da criança seja no aspecto cognitivo, motor ou afetivo, o professor Marles Martins em 1996, desenvolveu em seu estudo monográfico atividades em forma de circuitos para que favoreça o desenvolvimento da criança nos diversos aspectos, esse mesmo estudo foi abordado em 1999 no

projeto de massificação do tênis de mesa pelos professores Francisco Camargo e Marles Martins.

4.1 Brincando e aprendendo o Tênis de Mesa

Segundo Martins (1996):

“Os circuitos são uma forma divertida e simples de se conseguir um bom desempenho das criança/alunos no que diz respeito à aquisição de todos os aspectos motores, aspectos cognitivos e até os aspectos afetivos. Os circuitos são realizados procurando levar a criança/aluno a vivenciar experiências motoras e sensório motoras que venham a contribuir para o seu desenvolvimento como ser humano, como atleta e como criança.” p. 36

Os circuitos foram subdivididos em quatro partes, a primeira chamada de circuito balão, a segunda de circuito raquete, a terceira de circuito solo e a quarta de circuito misto. Logo em seguida foram abordadas brincadeiras de como iniciar o trabalho com maior proveito na modalidade do tênis de mesa, onde foram subdivididos em duas partes a primeira para a coordenação motora e a segunda para o desenvolvimento técnico das crianças. Onde os mesmos advindos de maneiras de como o aluno irá compreender a dimensão da sua coordenação motora e por seguinte aprimorar a técnica necessária para que o aluno venha a obter um aprendizado ainda mais prazeroso. Tendo em vista que esses mesmos circuitos e brincadeiras possuem um grande repertório lúdico, assim a iniciação no tênis de mesa se torna mais agradável, se formos comparar esse método lúdico de iniciação com a iniciação japonesa (tradicional), essa baseada na repetição fazendo com que as aulas sejam monótonas, ocasionando a desistência dos mesmos. (MARTINS E CAMARGO, 1999).

Alguns circuitos encontrados tanto na monografia de Martins (1996), quanto no projeto de massificação do tênis de mesa de Camargo e Martins (1999), serão abrangidos para que os futuros professores possam desfrutar de um repertório amplo de como iniciar seus trabalhos.

Os materiais requisitados para esses circuitos foram os seguintes:

Medicine ball de 1, 3 e 5 quilos; bola de basquete (cheia); bola de vôlei (cheia); bola de futebol de salão (cheia); bolas de tênis de quadra; bola de handebol (cheia);

bolas de tênis de mesa; bexigas cheias de água; bexigas cheias de ar; qualquer bola que esteja murcha; bolas de borracha (usadas para iniciação pré desportiva e recreação); bolas de meia (ou qualquer outro tecido); bolas de parque (bola gigante) e petecas. Valendo salientar que esses são exemplos de materiais citados pelos autores, podendo a ser substituídos por outros materiais.

Primeiramente serão evidenciados os circuitos de explanação, indicados para o desenvolvimento da coordenação motora, são eles:

O circuito balão, onde os alunos são dispostos na área de treinamento com diversas bolas de diferentes pesos, tamanho etc. os alunos irão ter o contato com essas diferentes bolas, ganhando experiências para a iniciação no tênis de mesa. Levando em consideração o circuito balão podemos citar exemplos de como trabalhar nessa dimensão, esses circuitos foram encontrados no mesmo estudo citado anteriormente. (MARTINS, 1996).

4.1.1 O circuito balão – passando as bolas

Funciona da seguinte maneira: o professor pedirá aos alunos para que formem uns círculos afastados um do outro numa distância de seus braços estendidos. Logo após, o professor se posicionará no centro do mesmo e passará diferentes tipos de bolas para os alunos que por seguinte irão passando de mão em mão até chegar ao local de origem (primeiro aluno a pegar na bola). Após essa etapa, o professor deverá colocar mais tipos de bolas a disposição dos alunos para que esses possam vivenciar os contatos com as diferentes dimensões das mesmas.

Martins (1996) salienta que para que os circuitos sejam atrativos e dinâmicos os mesmos devem ter um caráter além de lúdico também devem ser desafiador, usando-os da criatividade para dinamizar as atividades. Ainda descreve as vantagens desse circuito, são elas: desenvolve na criança/aluno a coordenação motora (grossa e fina), as habilidades de percepção motora, direcionalidade, lateralidade, coordenação entre mãos e olhos e acuidade tátil.

4.1.2 Circuito balão bolas livres

Nesse circuito, os alunos estarão por toda a área de treinamento onde no mesmo local estarão à disposição dos mesmos diversos tipos de bolas. O objetivo

do circuito é de fazer com que os alunos usem de diversos tipos de bolas para brincar, cria joguetes, inventem com esses materiais. O único ponto que o professor vai intervir é para que os alunos usem máximo de bolas para suas atividades. (MARTINS, 1996)

O mesmo autor descreve as vantagens desse circuito, são elas: o desenvolvimento na criança/aluno é similar a do circuito anterior, além de desenvolver também a noção de orientação espacial e ainda os aspectos cognitivos e sensitivos no que diz respeito ao poder de criação.

4.1.3 Circuito balão bolichão

Como o nome já diz, o professor irá improvisar uma pista de boliche na área de treinamento, usando de garrafas plásticas ou latas (vazias) no papel dos pinos e substituindo as bolas de boliche o professor utilizará os diversos tipos de bolas que tiver em mãos. O objetivo do circuito é derrubar o máximo de garrafas/latas numa série de três em cinco arremessos de cada criança/aluno. O professor deverá fazer um ranking para que haja uma competição entre os participantes. (MARTINS, 1996)

O mesmo autor descreve as mesmas vantagens do circuito balão - passando as bolas que os alunos poderão apresentar.

4.1.4 Circuito balão bolichão 2

Camargo e Martins (1999) reforça o *circuito balão*, onde nesse novo circuito o professor fará uma serie de estações, onde em cada será explicado o objetivo das mesmas. Segue abaixo as estações:

Primeira estação - em cima de uma mesa terá uma pilha de garrafas plásticas e, numa distância de cinco metros, estarão à disposição dos alunos bolas de meias ou de tênis de campo. O aluno terá de arremessar as bolas nas garrafas com o objetivo de derrubá-las, num tempo estimado pelo próprio professor.

Segunda estação - em algum lugar mais alto (pode ser no teto ou numa parede), amarra-se um bambolê (qualquer tipo de arco), contudo que fique suspenso no ar a aproximadamente 1,20 metros do solo. Com bolas de vôlei, futebol, futebol de salão ou basquete, o aluno vai procurar acertar o maior número de vezes dentro do arco, dentro do tempo estabelecido pelo professor.

Terceira estação - o professor vai usar o a segunda estação com uma simples mudança, na qual o aluno terá de acertar as bolas dentro do arco em movimento (esquerda para direita ou vice-versa), dentro de um tempo estipulado pelo professor.

Quarta estação - serão colocados encima de uma mesa objetos pequenos em pé como caixas de fósforo, onde os alunos tentarão derrubar esses alvos com bolas de tênis de mesa. O professor retirará a rede da mesa para facilitar que os alunos possam acertar os alvos, onde com o passar do tempo estipulado, o professor poderá vim a recolocar a rede na mesa, isso se evidenciado a facilidade dos mesmos alunos em acertar os alvos.

Quinta estação - o professor irá montar um boliche, onde o aluno deverá usar como bola alguns medicine balls de diferentes pesos, bolas de vôlei, basquete, handebol, etc. O aluno poderá arremessar as bolas durante todo o tempo determinado pelo professor para a estação com o intuito de atingir os pinos.

Sexta estação - a uma distância de dois metros dos alunos, estará um balde/bacia, onde os alunos com a palma da mão terão de acertar dentro do alvo bexigas cheias de ar, num certo tempo estimado pelo professor.

Sétima estação – durante o tempo estimado pelo professor, os alunos terão de fazer balões de diferentes formas, usando da criatividade. Ao final, o aluno deverá contar quantos balões fez e o professor anotar no ranking.

Oitava estação - serão desenhadas diferentes formas de alvos no chão pelo professor, onde os alunos tentarão acertá-los com petecas.

Nona estação - como na quinta estação, será montado um boliche com o intuito dos alunos derrubarem os alvos, sendo dessa vez somente com os pés, usando-se de bolas de vôlei, futebol de salão, futebol, handebol.

Décima estação – no chão, será montada pelo professor diversos tatames para que as crianças/alunos venham a brincar livremente, sendo possível com a participação de bolas de tênis de mesa, tênis de campo, bexigas cheias de ar, etc.

O professor marcará dois minutos para cada estação, onde cada aluno deverá ocupar uma estação para início do circuito. Terminado o tempo estipulado pelo professor os alunos passam para outra estação. (Camargo e Martins, 1999)

O mesmo autor descreve as vantagens desse circuito: desenvolve na criança/aluno a coordenação motora (grossa e fina), a associação visual-motora, direcionalidade, coordenação entre olhos e pés e a mira ocular.

4.2 O circuito raquete

O *circuito raquete* é feito em função de completar outros circuitos (principalmente o circuito balão). É baseado nas experiências motoras adquiridas como o uso de raquetes de diferentes tipos e tamanhos, de vários esportes. Este circuito será usado também de diferentes joguetes/brincadeiras, com seus respectivos materiais que levarão o aluno a descobrir seu potencial motor e a aprimorar as habilidades de percepção motora. (MARTINS, 1996)

Alguns materiais poderão ser utilizados nesse circuito, sendo esses: raquetes de Tênis de Mesa, raquete de frescobol, raquetes de pingue-pongue (só madeira), raquete de Tênis de Campo, raquete de badminton, raquete de tênis de mesa (tamanho reduzido), bexigas cheias de ar, bolas de Tênis de Mesa, bolas de Tênis de campo, petecas, bolas de meia, etc.

Diante desses materiais, poderemos formar circuitos para o desenvolvimento proposto segundo Martins (1996).

4.2.1 Circuito Raquete - Raquetão

Martins (1996) descreve esse novo circuito, onde professor utilizará de giz para riscar o chão fazendo diversas formas de figuras que venham ao todo ser similar ao um grande círculo. O objetivo será dos alunos manejar os diferentes tipos de bolas e raquetes que o professor deixará disponível em cada área. Com o passar de dois minutos, os mesmos alunos mudarão de área (no sentido horário, por exemplo). As bolas a serem utilizadas serão (leves) como as de tênis de mesa, tênis de campo e bexigas cheias de ar. O mesmo autor descreve as mesmas vantagens desse circuito ao primeiro abordado.

4.2.2 Circuito raquete - Super mira

Martins (1996) descreve que numa determinada área de treino o professor colocará diversos alvos leves como: caixas de fósforo, latas e garrafas (vazias), distribuirá aos alunos raquetes de diferentes pesos e tamanhos para que num determinado momento quando o professor der o sinal tentarem atingir esses alvos que estarão em cima de uma mesa com bolas de tênis de mesa. O professor irá

anotar no quadro de ranking os resultados das equipes a ser divididas pelo mesmo aleatoriamente. O mesmo autor descreve as mesmas vantagens desse circuito ao primeiro abordado.

4.2.3 Circuito Raquete - Maluca 1

Martins (1996) descreve a atividade da maneira que será colocada uma mesa encostada na parede; em cima da mesma mesa serão colocados vários alvos como: caixas de fósforos e latas de refrigerante (vazias), onde um grupo de alunos estará a uma distância de no mínimo cinco metros da mesa, sendo limitada essa maior aproximação por aparadores, um aluno estará na área demarcada pelos aparadores com uma raquete em mãos evitando que as bolas a serem rebatidas cheguem a derrubar os alvos, por outro lado está outra equipe cuja meta é derrubar o máximo de alvos num tempo estimado pelo professor, usando-se de raquetes e bolas. As vantagens descritas pelo mesmo autor são idênticas as do primeiro circuito abordado.

4.2.4 Circuito Raquete - Maluca 2

Martins (1996) reforça o *circuito raquete* com essa nova etapa, onde o mesmo é parecido com o circuito anterior, adicionando dois grupos, nos quais os alunos terão papéis diferentes, o primeiro grupo defenderá os alvos somente com as raquetes em mãos e o segundo grupo terá como meta derrubar os alvos. O professor colocará aparadores numa distância de cinco metros para que os alunos que estão como atacantes não avancem demasiadamente. Depois do tempo estimado pelo professor for ultrapassado os papéis se invertem. As vantagens descritas pelo mesmo autor são idênticas às do primeiro circuito abordado.

4.3 Circuito solo

Camargo e Martins (1999) trazem as vantagens dos circuitos solo, são elas: com intuito de dar continuidade às experiências motoras do aluno/criança, principalmente em relação ao desenvolvimento da coordenação motora fina e

grossa, da imagem do corpo, da direcionalidade, da lateralidade, das habilidades de percepção e da orientação espacial.

O mesmo circuito tem um grande valor para o tênis de mesa no que diz referente aos aspectos de coordenação entre olhos e pés, olhos e mãos e na locomoção/movimentação, o mesmo autor completa:

Durante os vários circuitos a criança/aluno vai sendo induzida através de brincadeiras a se movimentar adequadamente dentro dos padrões exigidos pelo nosso esporte. Além do mais desenvolve a velocidade, sendo essa essencial para o tênis de mesa.

Os materiais que poderão vir a ser utilizados nesse circuito são: tatames/colchões, cadeiras, cordas, cones de trânsito, cabos de vassoura, garrafas plásticas vazias, arcos ou bambolês, etc.

Camargo e Martins (1999) explanaram alguns circuitos solos que os professores poderá vir a desfrutar, são eles:

4.3.1 Circuito solo: velocidade máxima

O circuito será preparado pelo professor da seguinte maneira:

Na primeira etapa, serão colocados cones ou garrafas plásticas em linhas de sete metros, com cerca de cinquenta centímetros de distância entre eles; na segunda etapa serão colocados arcos separados em duas colunas paralelas com oitenta centímetros de distância entre eles (indicado pelo autor cobrir cerca de cinco metros); na terceira etapa serão colocados cabos de vassoura ou qualquer bastões no chão horizontalmente em relação a posição dos alunos com espaço de quinze centímetros entre eles em um espaço de três metros; na quarta etapa será colocado oito aparadores dispostos na área de treinamento formando assim um labirinto, a distancia de um aparador ao outro será de cerca de cinquenta centímetros; na quinta será colocado um tatame para que, ao perpassar essas etapas, o aluno fará um rolamento no mesmo. (CAMARGO E MARTINS, 1999).

Segundo os mesmos autores, o circuito deverá iniciar no momento em que o professor der o sinal, onde o aluno/criança irá sair em velocidade, executar um zigue-zague entre os cones ou garrafas, saltar alternando um pé e outro em cada arco, pisar com as pontas dos pés nos espaços de cada cabo de vassoura/bastão,

fazer uma corrida lateral de ambos os lados, sair e executar um rolamento no tatame. Depois de todos os alunos executarem essas etapas, é interessante e motivador para os alunos que o professor coloque os resultados no quadro de recordes.

4.3.2 Circuito solo: ginástica olímpica

Segundo Martins (1996):

Neste circuito, o professor poderá trabalhar com Exercícios de Ginástica Olímpica. O professor usará uma arena montada de tatames para que possa desenvolver atividades de Ginástica Olímpica, obedecendo a evolução da criança/aluno.

Sendo assim, o mesmo autor dividiu o circuito em quatro estágios, são eles:

Primeiro estágio - Desenvolver habilidades de rastejar sobre os tatames (por exemplo, com auxílio dos pés e mãos, ou somente com auxílio de um dos membros), engatinhar de frente os de costas, rolar para a direita e para a esquerda, iniciar a cambalhota (acorado, virando para frente e para trás);

Segundo estágio – Desenvolver a cambalhota em diferentes formas de execução, rolamento frontal (sobre um dos lados do ombro);

Terceiro estágio – os alunos/crianças deverão desenvolver além do aprimoramento das atividades já vistas nos estágios anteriores, também aprimorar as execuções das cambalhotas e rolamentos;

Quarto estágio – somam-se as execuções feitas nos estágios anteriores a mergulhos, esses feitos inicialmente com amortecimentos e logo após mesclando os mergulhos com as cambalhotas e mergulhos com rolamentos.

O professor deverá ficar atento a execução dos alunos, para que não venha acontecer nenhum acidente. Indicado que comecem a executar parados, logo após com uma velocidade de execução baixa até que as mesmas crianças/alunos possam pegar familiaridade com o exercício e possa vir a executá-lo mais rápido com o passar das experiências. (MARTINS, 1996).

4.3.3. Circuito Solo Terremoto

O professor montará tatames/colchões numa área do local de treinamento que seja de diversas alturas (irregular), usando de objetos debaixo dos tatames/colchões, para que o local onde os alunos irão passar fique acidentado (diversas formas). O professor dará a cada participante a oportunidade deles andarem por cima dos colchões para que os mesmos vivenciem a experiência, monitorando os mesmos a não se acidentarem ou se machucarem.

Ainda Martins (1996), defende que:

O professor deve estimular sempre seus alunos a conseguirem realizar novas habilidades e criar novos movimentos. De igual modo deve estimulá-los a compartilharem entre si novas formas descobertas se adaptar ao ambiente macio e irregular formado pelos tatames e colchões.

4.3.4 Circuito solo: velocidade máxima – ginástica olímpica

Este circuito é uma mescla da *velocidade máxima* com a *ginástica olímpica*, no qual os alunos virão a obter resultados admiráveis. Para que esse circuito venha a ser diferente dos anteriores, o professor deve montar os dois circuitos separadamente mantendo uma ligação uniforme entre os mesmos.

Segundo, Camargo e Martins (1999):

Desenvolve na criança/aluno a coordenação motora grossa e fina, as habilidades de percepção motora, direcionalidade, acuidade tátil, orientação espacial e coordenação entre olhos e mãos.

Os mesmos autores descreveram as vantagens que esse tipo de circuito proporciona aos participantes, essas sendo as mesmas do primeiro circuito descrito.

Diante disso, chegamos a quarta parte dos circuitos citadas por Martins (1996), denominado como misto, o mesmo autor o descreve como:

4.4 Circuito misto

Entendemos por circuito misto, a união entre os circuitos balão, raquete ou solo, parcialmente ou totalmente com o objetivo de fornecer um inverso

mais abrangente e rico das atividades motoras aos alunos da Escolinha. É uma excelente atividade motora e tem uma imensa gama de variações e combinações de acordo com o interesse e objetivo do professor.

Os circuitos mistos poderão ser misturas entre os: circuito Misto Raquete - Balão; Misto Raquete - Solo; Misto Balão – Solo; Misto Raquete - Balão - Solo.

Camargo e Martins (1999) reforçam que o professor deverá colocar em prática com seus alunos sempre o circuito misto depois dos circuitos balão, raquete e solo. Para assim dar continuidade nas vivências dos mesmos.

Martins (1996), Camargo e Martins (1999) visando a continuidade do desenvolvimento dos alunos/crianças descreveram brincadeiras para a coordenação motora dos mesmos, são elas:

4.5 Brincadeiras pega-pega individual

Camargo e Martins (1999) descreveram que dentre as crianças participantes, o professor escolherá um dos mesmos para ser o “pegador”. O que o professor escolher, seu papel na atividade será de correr atrás dos demais e ao tocar em algum automaticamente esse será o novo “pegador”, dando continuidade a brincadeira.

Os mesmos reforçam que essas brincadeiras podem ser facilmente colocadas em prática no centro de treinamento e que o tempo de duração não ultrapasse os sete minutos. Ainda descreve as vantagens dessa brincadeira: desenvolve na criança/aluno entre outros fatores, a velocidade e controle corporal, bem como a coordenação grossa.

4.5.1 Brincadeira pega-pega em duplas

Camargo e Martins (1999) descreveram que na brincadeira seguinte o professor pedirá que os alunos se dividam em duplas, em diante será decidido pelo mesmo qual dupla será o “pegador”. A dupla que o professor escolher, o papel desta na atividade será de correr atrás das demais duplas e ao tocar em alguma automaticamente essa será o novo “pegador”, dando continuidade a brincadeira.

Ainda Camargo e Martins (1999) chamam a atenção no seguinte ponto:

Os integrantes das duplas livres que soltarem as mãos passarão automaticamente para a dupla pegadora.

Os mesmos autores descreveram as vantagens que essa brincadeira proporciona para os alunos/crianças, são elas: além das apresentadas na anterior, a velocidade, o controle corporal, coordenação motora (fina e grossa), a sociabilização, e o trabalho de equipe.

4.5.2 Brincadeira pega-pega de três pernas

Camargo e Martins (1999) descreveram a nova brincadeira com o intuito de o professor pedir aos alunos que se dividam em duplas, onde amarrará a perna direita à esquerda do parceiro de dupla, em diante será decidido pelo professor qual dupla será o “pegador”. A dupla que o professor escolher terá o papel de correr atrás das demais duplas. Ao tocar em alguma, automaticamente essa será o novo “pegador”, dando continuidade a brincadeira.

Os referidos autores descreveram as vantagens dessa brincadeira: Desenvolve na criança/aluno entre, outros fatores, controle corporal, a coordenação grossa, a socialização e o trabalho de equipe.

4.5.3 Brincadeira pega-pega segurando o medicine Ball

Camargo e Martins (1999) descreveram a seguinte brincadeira, onde diante das crianças participantes, o professor pedirá que se dividam em duplas, logo após dará um medicine ball a cada dupla, em diante será decidido pelo mesmo qual dupla será o “pegador”. A dupla que o professor escolher terá o papel de correr atrás das demais duplas sem soltar o medicine ball e ao tocar em alguma, automaticamente essa será o novo “pegador”, dando continuidade a brincadeira. Os autores referidos descreveram as vantagens que essa brincadeira proporciona aos participantes, são elas: desenvolve a velocidade, a coordenação motora (fina e grossa), a sociabilização, o controle corporal e o trabalho de equipe.

4.5.4 Brincadeira pega-pega ajuda-ajuda

Martins (1996) descreve que dentre as crianças participantes, o professor escolherá um dos mesmos para ser o “pegador”. O que o professor escolher, seu papel na atividade será de correr atrás dos demais e ao tocar em outra criança/aluno, essa o ajudará a pegar as demais.

Segundo o mesmo autor, a brincadeira se encerra quando todos forem pegos (tocados). O vencedor da mesma atividade será o último a ser tocado, dando reinício como “pegador” o primeiro a ser tocado anteriormente. Ainda reforça que as vantagens que essa brincadeira proporciona aos participantes são: a velocidade, o controle do corpo, a coordenação motora grossa, entre outros.

4.5.5 Brincadeira duro-mole

Martins (1996) descreve que será escolhido pelo professor um aluno para que esse seja o “pegador”, em seguida o mesmo correrá atrás dos demais, ao tocar em algum participante ele falará a palavra “DURO” e assim a criança/aluno que foi tocado não poderá se mover. A única forma de ser salvo (voltar a se mover) é se o outro integrante da atividade tocar, dizendo a palavra “MOLE”, podendo esse voltar a se movimentar livremente. A brincadeira se encerra quando todos estiverem “DUROS” (pegos). Recomeçando com o primeiro a ser “pego” anteriormente. O autor referido descreve também as vantagens que essa brincadeira proporciona ao participante, são elas: desenvolve o controle do corpo, a coordenação motora grossa e a velocidade.

4.5.6 Brincadeira disco de praia por equipes

Martins (1996) descreve a seguinte brincadeira, podendo ser no próprio local de treinamento, o professor dividirá os alunos/crianças em duas equipes onde esses defenderão um lado da quadra. O objetivo dessas equipes será de arremessar o disco na meta (gol) preestabelecida pelo professor antes da atividade. Nenhum aluno/criança poderá ficar no gol, o mínimo estimado da distância da meta que cada aluno deve ficar é de três metros. O mesmo autor coloca:

Se porventura, a qualquer jogador da equipe que estiver em posse do disco deixá-lo cair no chão, a posse do disco passa automaticamente para a equipe adversária com o reinício da jogada a partir do local onde o disco tocou o solo quando caiu.

Serão marcados dois tempos de 5 minutos cada e, a equipe vencedora é aquela que fizer o maior número de gols neste período de tempo. Não será permitido às equipes que coloquem goleiros para impedirem os arremessos ao gol. O não cumprimento desta regra acarretará na mudança da posse do disco para a outra equipe com direito a arremesso direto ao gol.

Segundo Martins (1996), uma observação a ser feita nessa atividade é o movimento do arremesso dos alunos, por ser similar ao fundamento do backhand (golpear com as costas da raquete). Dessa forma já introduz o mesmo a técnica do tênis de mesa. Ainda descreve as vantagens que essa brincadeira proporciona ao participante, são elas: desenvolve o controle do corpo, a coordenação motora (grossa e fina), favorece o aumento das habilidades e destreza, a velocidade, a sociabilização, o trabalho de equipe e a competitividade.

4.5.7 Brincadeira cabra-cega

Outra brincadeira para o desenvolvimento da coordenação motora é “cabra-cega”, onde Martins (1996) descreve a seguinte brincadeira: o professor dentro do seu recinto de treinamento escolherá um aluno para ser vendado, para que esse possa vir a ser a “cabra-cega”, o mesmo tentará tocar os demais alunos que farão parte dessa atividade. Os alunos que estarão a fugir da “cabra-cega” não poderão sair do limite de área demarcada pelo professor. Ao término de trinta segundos de atividade, o professor dará chance de outro aluno ser “cabra-cega”. Ao término da brincadeira o professor deverá ter anotado todos os resultados para que assim coloque no quadro de recordes.

4.5.8 Brincadeira pé de balão

Camargo e Martins (1999) descreve a seguinte brincadeira, no qual o professor reunirá seus alunos e explicará como funciona a atividade. A cada aluno será amarrada uma bexiga cheia de ar numa das pernas do participante presa a uma

linha de vinte centímetros de comprimento. O objetivo da brincadeira será dos alunos estourarem as bolas presas aos pés do demais sem que a sua seja estourada.

Os autores referidos afirmam que vencerá a atividade o aluno/criança que ficar por último com a bola presa na perna. Os autores reforçam que a atividade pode ser repetida, já que a mesma termina rápido. Ainda descrevem as vantagens que essa brincadeira proporciona ao participante, são elas: desenvolve a orientação espacial, os movimentos de locomoção e percepção e a coordenação motora grossa.

4.5.9 Brincadeira Motora Bexigas Explosivas

Martins (1996) descreve a brincadeira a seguir, no local de treinos o professor coloca os alunos espalhados, de forma que possam ficar livremente em qualquer lugar na quadra sem distância estabelecida de um para o outro, o mesmo irá dispor de bexigas cheias de água para que os mesmos alunos passem a bexiga para o companheiro próximo (sentido horário). O objetivo da brincadeira é do aluno, ao receber a bola, evitar que a mesma estoure (absorvendo o impacto nas mãos).

Com a adaptação dos alunos na atividade, o professor pedirá que os mesmos aumentem a velocidade com que eles passam a bexiga e em seguida coloca mais bexigas.

Martins (1996) salienta que essa atividade poderá ser implantada com um caráter competitivo, da seguinte forma:

O aluno que deixar a bexiga cair no chão ou deixar que ela estoure na tentativa de receber um arremesso ficará automaticamente fora da atividade da brincadeira. Com isso, ganha a brincadeira o aluno que ficar por último respeitando a regra citada. A partir daí o professor terá condições de elaborar a classificação final que deverá ser anexada ao Quadro de Recordes.

Ainda Martins (1996) descreve as vantagens que essa brincadeira proporciona ao participante, são elas: desenvolve a associação visual-motora, a coordenação motora (fina e grossa), a habilidade de percepção motora, a direcionalidade e a orientação espacial.

Dando continuidade ao estudo, Martins (1996), Camargo e Martins (1999) elaboraram brincadeiras técnicas para os iniciados na modalidade do Tênis de Mesa, onde:

[...Como já foi mencionado anteriormente, o programa foi baseado em brincadeiras, que é justamente o que as crianças gostam e mais sabem fazer.

Então, para facilitar o trabalho do professor no tocante ao ensino da parte técnica (golpes e movimentos corporais específicos), foram escolhidas brincadeiras de fácil execução onde sempre envolvam em suas atividades os materiais específicos de Tênis de Mesa: a raquete, a bola e a mesa...]

4.6 Brincadeira Técnica Cabeça Pong

Camargo e Martins (1999) descreveram a brincadeira, onde o professor irá introduzir seus alunos/crianças na modalidade esportiva Tênis de Mesa da seguinte maneira: o professor, dentro do local de treinamento, dividirá os alunos participantes na atividade em duplas, levando os mesmos a mesa de jogo. Dali explicará como funcionará a brincadeira, a mesma segundo os referidos autores é de fácil entendimento e parecido com o jogo, sendo uma das formas de introdução ao desporto citado.

Começando pelo saque, onde um dos alunos irá bater com a raquete em mãos a bola para cima e logo depois irá usar do cabeceio para que a bola toque no seu lado e perpassa a rede, continuando, o outro aluno que está do outro lado da mesa irá usar da mesma forma técnica para dar continuidade a brincadeira. No decorrer da atividade o ponto será validado quando um dos alunos não conseguir: passar a bola da maneira especificada anteriormente pelo professor, jogar a bola para fora das dimensões da mesa. Dos alunos que forem fazendo os pontos será o que continua a sacar.

Camargo e Martins (1999) reforçam:

O professor pode aconselhar os seus alunos que quando forem golpear a bola com a raquete que tenham em mente jogar nas laterais mais próximo possível da rede para que os golpes com a cabeça sejam executados com maior facilidade.

Ainda descreveram as vantagens dessa brincadeira: desenvolve na criança/aluno o controle de bola, a associação visual-motora, os movimentos de locomoção, a coordenação motora (fina e grossa) além de despertar o senso de competitividade.

4.6.1 Brincadeira Técnica ping-cesta

Martins (1996) descreveu a brincadeira, no qual o professor dividirá a turma em duas equipes, em cada lado demarcado do local de treinamento pelo professor estará uma cesta (balde/alvo) onde cada equipe terá como objetivo colocar o máximo de bolas na cesta adversária num determinado tempo estipulado anteriormente pelo professor. Usando somente de raquete como forma de condução e golpeio para alcançar a tal meta.

Se acontecer de algum participante deixar cair a bola no chão, a brincadeira recomeça com a equipe que estava com a posse da bola. O autor referido explica que não será permitido tocar na bola com as mãos, exceto quando for marcada alguma falta, sendo essa por motivo de contato físico ou toque da raquete adversária. Se vier a acontecer a falta por um desses motivos, será marcada a falta dando reinício na área onde foi acontecida a mesma infração, sendo livre de marcação.

Em Camargo e Martins (1999) colocaram sobre a mesma brincadeira a seguinte regra: os alunos não poderão de forma alguma ficar mais próximo que dois metros de distância da cesta/alvo, assim facilitando o decorrer da mesma brincadeira. Ainda descreveram que a mesma atividade poderá ser dividida em dois tempos de cinco minutos, onde a equipe vencedora será a que no fim do tempo estimado fizer mais cestas. Os autores referidos descreveram as vantagens da atividade proposta, são elas: desenvolvem na criança/aluno as habilidades de percepção motora, mira ocular, a coordenação motora (fina e grossa) e o controle de bola.

4.6.2 Brincadeira Mexicana Técnica

Camargo e Martins (1999) descreveram a *brincadeira mexicana técnica*, onde o professor irá pedir que os alunos/crianças formem fila única de um dos lados da

mesa com raquete em punho com o objetivo proposto pelo professor de golpear a bola lançada pelo mesmo e tentando atingir o alvo definido anteriormente. O professor estará do outro lado da mesa munido de bolas onde irá lança-la para cada aluno, também será definido o alvo onde os alunos irão tentar atingi-lo.

Os mesmos autores colocaram como zona de limite de erros de três a cinco tentativas, onde se o mesmo aluno chegar a ultrapassar essa zona de erro ele sairá da brincadeira. A atividade dura em torno de sete minutos ou até restar três alunos (os vencedores). Com o avanço do nível técnico dos alunos o professor aumentará o nível de cobrança em relação ao acerto aos alvos preestabelecidos.

Ainda Camargo e Martins (1999) descreveram as vantagens dessa atividade, são elas: desenvolve na criança/aluno o controle de bola, a coordenação motora (fina e grossa), a noção de orientação espacial, e de movimentos de locomoção.

4.6.3 Brincadeira Técnica Mexicana Visando Movimentação

Camargo e Martins (1999) descreveram a *brincadeira técnica mexicana visando movimentação* de maneira similar a anterior, sendo que o professor poderá jogar a bola em qualquer lugar da mesa (área do aluno) e pedir que o aluno golpee a bola com a raquete em punho, sendo de forma específica determinada pelo professor. Após o golpeio a criança terá que correr de forma que seja lateralmente na posição fundamental quando essa criança já se encontrar num estágio mais avançado sendo esse denominado pelo autor de estágio dois, ou a cada três passos mudar a perna à frente na corrida até o mesmo chegar ao fim da fila, essa forma restrita aos alunos do estágio um.

Como na brincadeira anterior, o professor poderá delimitar a zona de erros das crianças, dificultar a tarefa como decorrer do avanço técnico dos mesmos e delimitar a duração da mesma brincadeira em torno de sete minutos ou até todos os participantes passarem da margem de erros proposto pelo professor.

Ainda Camargo e Martins (1999) descreveram as vantagens dessa atividade, são elas: desenvolve na criança/aluno a lateralidade, o controle de bola, a coordenação motora (fina e grossa), a noção de orientação espacial, a direcionalidade e os movimentos de locomoção.

4.6.4 Brincadeira Técnica Mexicana Visando Coordenação

Martins (1996) descreveu a *brincadeira técnica mexicana visando coordenação*, tal que o professor pedirá que seus alunos possam organizar fila única em um dos lados da mesa. Em seguida o professor jogará a bola em qualquer lugar da mesa. Os alunos irão golpear a bola com a raquete em punho, sendo de uma forma específica a pedido do professor. Logo após irão percorrer a lateral direita da mesa, passando por tatames/colchões onde terão de executar tarefas do Circuito Solo ginástica olímpica, como: rastejar, engatinhar, rolar para direita e para esquerda, cambalhota frontal, cambalhota de costas, rolamento sobre os ombros direito e esquerdo, estrela com duas mãos para a direita e para a esquerda, etc.

Em seguida, o mesmo processo será colocado em prática com os alunos seguintes, até todos ultrapassarem uma zona de erros de três a cinco estipulados pelo professor anteriormente. O mesmo autor sugeriu que a atividade tenha uma duração de sete minutos ou até que todos ultrapassarem a zona máxima de erro, o referido autor reforça que a cada avanço dos alunos na atividade proposta o professor deverá exigir cada vez mais dos mesmos.

As vantagens dessa brincadeira técnica foram descritas por Camargo e Martins (1999), são elas: a lateralidade, o controle de bola, a coordenação motora (fina e grossa), a noção de orientação espacial, a direcionalidade e os movimentos de locomoção.

4.6.5 Brincadeira Técnica Mexicana com Agilidade

Segundo Martins (1996), a *brincadeira técnica Mexicana com Agilidade* poderá ser utilizada pelo professor no decorrer das suas aulas ajudando os alunos a desenvolver o controle de bola, a lateralidade, a direcionalidade, a velocidade, a coordenação motora (fina e grossa), a orientação espacial e os movimentos de locomoção.

A atividade foi descrita pelo mesmo autor de forma similar à atividade anterior citada, sendo que nessa será montada ao lado da mesa o circuito velocidade máxima, descrito nesse trabalho anteriormente. O percurso a ser executado pelo aluno foi descrito por Martins (1996) da seguinte forma:

Colocará as massas ou garrafas plásticas no chão em uma linha reta de 3 ou 4 metros, com 50 centímetros de distância entre elas; arcos ou bambolês separados em duas colunas paralelas (com a disposição dos arcos intercalados) com 70 centímetros de distância entre eles (serão necessários cobrir 2 ou 3 metros); saquinhos de areia ou toquinhos de madeira dispostos em linha reta e única com espaço de 15 centímetros entre eles em uma distância de 1,5 metro; aparadores dispostos em sequencia lado a lado de modo a formar um labirinto (cada aparador deve estar a 50 centímetros de distância um do outro); de acordo com a programação feita e descrita nas aulas do estágio corrente.

Em seguida, os demais alunos irão executar as mesmas atividades que o primeiro aluno da fila. Em seguida, irão correr até o fim da fila. A atividade se encerra a término do tempo estipulado pelo professor ou se ultrapassarem o limite de erros pré-definido pelo mesmo de três a cinco tentativas. Os alunos que forem ultrapassando os limites de erros irão saindo da brincadeira até que haja um vencedor, esses resultados serão colocados no quadro de recordes.

Martins (1996) destacou que com o avanço técnico dos alunos o professor deverá dificultar a execução da tarefa, lavando-os a uma evolução gradativa e cada vez mais específica. O referido autor ainda descreve as vantagens da mesma brincadeira, são elas: a lateralidade, o controle de bola, a coordenação motora (fina e grossa), a orientação espacial, a direcionalidade, os movimentos de locomoção e a velocidade.

4.6.6 Brincadeira Técnica Pontos por Minuto

Segundo Martins (1996) descreveu a *brincadeira técnica pontos por minuto* contribui para o avanço técnico específico do aluno/criança iniciante no desporto ténis de mesa. As vantagens descritas são as seguintes: desenvolve na criança/aluno o controle de bola, a noção de espaço e força, as habilidades de percepção motora e a coordenação motora (fina e grossa).

O referido autor descreveu a atividade, na qual o professor irá desenhar em dos lados da mesa diferentes alvos (tamanhos e formas) com o intuito do aluno do outro lado da mesa com raquete em punho e ao lado do mesmo uma bacia com algumas bolas tentar atingi-los, esses mesmos alvos terão números de pontuações

distintas de acordo com o objetivo pré-estabelecido pelo professor. Cada aluno terá a chance de passar pela mesa duas vezes com um tempo a cada vez de um minuto cronometrado pelo professor, logo após a saída do primeiro aluno da mesa esse se deslocará para o final da fila, em seguida os demais alunos executarão a mesma tarefa explicada pelo professor.

Martins (1996) reforçou que o professor somente explicará que o objetivo da brincadeira será de somar o máximo de pontos no decorrer de um minuto, sem apontar onde estarão os alvos com maior pontuação, deixando que os alunos façam seus próprios caminhos, já que estarão desenhados na mesa os números de pontos de cada alvo. Ainda descreveu que ao avançar do nível técnico dos participantes o professor poderá indicar quais fundamentos serão usados pelos mesmos alunos para assim acertar os alvos desenhados na mesa. Por exemplo, o professor poderá colocar as pontuações mais altas nos desenhos próximos a rede, com o intuito dos mesmos alunos aos poucos irem controlando seus golpes até alcançar a meta estabelecida.

4.6.7 Brincadeira Técnica Alvos de Efeito

Camargo e Martins (1999) descreveram a *brincadeira técnica alvos de efeito*, onde o professor irá pedir que seus alunos com suas raquetes empunhadas se afastem da mesa em torno de quatro a cinco metros de distância. Os mesmos alunos terão como objetivo acertar alvos que o professor desenhará do outro lado da mesa. Os alunos darão efeitos laterais na bola (para direita e para esquerda), serão cinco tentativas de cada aluno. Logo após o professor anotar os pontos que o aluno conseguiu somar e, em seguida, esse mesmo aluno irá passar pela segunda até chegar a quarta mesa previamente com os alvos desenhados pelo professor com distintas localizações. Depois dos alunos executarem os golpes de forma lateralmente, o professor pedirá que os mesmos golpeiem com efeito para cima e para baixo, aprimorando os efeitos dos participantes. Na segunda vez que os alunos passarem pelo circuito, a distância será de seis a sete metros e na terceira vez que passarem pelo mesmo circuito a distância será de um a três metros.

Os mesmos autores aconselharam que quando o professor observar o avanço técnico dos alunos, esse passe a colocar em prática diferentes golpes técnicos específicos com o intuito de aprimorar a técnica dos alunos para a prática do tênis

de mesa. Ainda Camargo e Martins (1999) descreveram as vantagens que essa brincadeira traz para os alunos/crianças, são elas: desenvolve na criança/aluno o controle de bola, a noção de força, as habilidades de percepção motora, a orientação espacial, a associação visual motora, a coordenação motora (fina e grossa) e a mira ocular.

4.6.8 Brincadeira Técnica Imitando o Mestre

Camargo e Martins (1999) descreveram a *brincadeira técnica imitando o mestre*, na qual o professor pedirá que seus alunos com suas raquetes empunhadas façam uma fila atrás dele. Os mesmos “mestre” executará diferentes golpes com a raquete na bexiga cheia de ar (balõezinhos altos, baixos, quicar nas duas faces da raquete, na quina da raquete, quicar uma vez na raquete e outra na cabeça, etc.) Se os alunos estiverem no primeiro estágio técnico, serão usadas bexigas de festa e com o passar do avanço técnico dos alunos o professor mudará essas bolas para as de tênis de mesa, com intuito de aprimorar a motricidade do aluno/criança.

Os autores referidos salientaram que essas são algumas ideias que o professor poderá colocar em prática nos treinos dos seus alunos, podendo assim adicionar outras dinâmicas para dar continuidade ao aprendizado, como por exemplo, quicar a bola andando para trás, para frente, pulando, abaixando, sentando, etc.

Martins (1996) descreveu em relação à mesma brincadeira:

Está brincadeira técnica vai ajudar o professor no ensino de atividades motoras que necessitem de uma maior acuidade manual e habilidade motora. Se o aluno se desenvolve bem dentro do universo da brincadeira, em consequência terá mais experiências motoras adquiridas com os materiais específicos de Tênis de Mesa, o que aumentará consideravelmente as chances do aluno assimilar golpes e movimentos técnicos de maior complexidade.

As vantagens dessa brincadeira foram descritas por Camargo e Martins (1999), são elas: desenvolve na criança/aluno o controle de bola, a direcionalidade, as habilidades de percepção motora, a orientação espacial, a associação visual motora, a imagem do corpo, a coordenação motora (fina e grossa) e a lateralidade.

4.6.9 Brincadeira Técnica Imitando o Mestre 2

Segundo Camargo e Martins (1999) o objetivo dessa brincadeira é de aprimorar os golpes específicos do desporto t nis de mesa de uma forma bem descontra da (l dica). O professor ser  novamente o “mestre” que executar  os golpe de forehand (lado direito) e depois o golpe de backhand (lado esquerdo), onde cada golpe ser  executado quando os alunos j  estiverem vivenciados o outro anteriormente para assim dar continuidade com o seguinte, para que os alunos tentem colocar em pr tica o que os mesmos entenderam sobre a execu o do professor.   v lido ressaltar que dever o ser respeitadas as individualidades de cada aluno/crian a, somente, evitando que os golpes saiam do padr o m dio da t cnica.

Os referidos autores destacaram as vantagens que o aluno obt m mesmo de forma sutil, uma vez que vai vivenciando t cnicas do desporto t nis de mesa, j  que os fundamentos b sicos forehand (golpe do lado direito) e backhand (golpe do lado esquerdo) estar o sendo colocados em pr tica, tendo assim como uma ponte para que a frente o professor possa abranger os conhecimentos t cnicos da modalidade, respeitando as individualidades (estilos de jogo).

Ainda refor aram que n o ser  preciso abrangi a t cnica de maneira mec nica (mon tona) e sim privilegiar o lado l dico da atividade, tendo sempre o professor como “mestre” para que ocorra a facilita o de como e qual t cnica executar.

4.6.10 Brincadeira T cnica Mini V lei

Martins (1996) descreveu a *brincadeira t cnica mini v lei*, onde o professor dividir  seus alunos em duas equipes, onde esses estar o em um dos lados da quadra delimitada pelo professor. Os alunos com suas raquetes em m os ter o de golpear a bexiga cheia de ar (somente com a raquete) com objetivo de tocar na  rea delimitada do advers rio, somando assim a sua equipe um ponto a cada vez que tocar na  rea advers ria.

Os pontos ser o v lidos quando a bexiga tocar na  rea de jogo do advers rio ou uma das equipes jogarem a bola para fora da delimita o da quadra feita pelo professor. O vencedor da partida ser  a equipe que somar dez pontos primeiro, a

ordem de sacar será quem fizer o ponto anteriormente sendo no sistema de pontos corridos (sem vantagens). Ao término do primeiro set, se o professor tiver mais tempo a sua disposição, poderá realizar mais um set.

4.6.11 Brincadeira Técnica Alvo Maluco

Segundo Camargo e Martins (1999), as vantagens dessa brincadeira são as seguintes: desenvolve na criança/aluno o controle e o manejo da bola, a direcionalidade, as habilidades de percepção motora, a orientação espacial, a associação visual motora, a imagem do corpo, a coordenação motora (fina e grossa) e a direcionalidade.

Os referidos autores descreveram a brincadeira, na qual o professor irá espalhar alvos (podendo ser desenhados com giz) por toda a área de treinamento inclusive nas mesas, onde cada alvo será demarcado com pontuações distintas, sendo de um a dez pontos pelo acerto de cada aluno na área demarcada. A turma será dividida em duas equipes, onde cada um integrante da equipe terá um sendo da outra equipe com função de ser o contador/fiscal, com intuito de marcar os pontos que o devido aluno estará a fazer.

O professor dará o sinal para que uma das equipes por sua vez comece a atividade e tente atingir os alvos golpeando as bolas somente com a raquete, a duração da brincadeira será de dois minutos para cada equipe. Os mesmos autores salientam que não será permitido acertar o mesmo alvo duas vezes.

Encerrado os dois minutos de atividade do primeiro grupo, serão somados quantos pontos a equipe conseguiu fazer e em seguida será dado mais dois minutos de atividade para a segunda equipe, que tentará somar o maior número de pontos que conseguirem fazer com as mesmas regras impostas pelo professor à primeira equipe. Ao final das duas equipes terem somados os pontos conseguidos na atividade proposta, o professor fixará no quadro de recordes os resultados da brincadeira para a motivação dos alunos/crianças.

4.6.12 Brincadeira Técnica Sobe Desce

Martins (1996) descreve a brincadeira sobe desce como introdução a competitividade, onde o professor colocará as principais regras do tênis de mesa,

contudo sem causar nenhuma barreira ou pressão ao aluno iniciante, já que a atividade funciona como uma brincadeira, podendo assim ser flexível.

A atividade funcionará da seguinte forma descrita por Martins (1996): os alunos jogarão entre si nas mesas numeradas a disposição do professor do número um, dois, três e assim sucessivamente (máximo de mesas a disposição do mesmo). O professor explicará qual será a mesa principal para que o objetivo dos alunos/crianças seja de chegar e ficar o máximo de tempo nessa mesa (vencendo os jogos).

Como já diz o próprio nome da brincadeira sobe desce, o vencedor da partida sobe uma mesa e o perdedor desce uma mesa, até que vençam e cheguem a primeira ou percam e desçam até a última. O aluno que descer até a última mesa e perder na mesma sairá da brincadeira se tiver alunos(s) esperando.

O vencedor da brincadeira será quem vencer a partida na primeira mesa na última partida determinada pelo professor, o mesmo ao fim da atividade colocará os resultados no quadro de recordes, com intuito de motivar os mesmos participantes.

4.6.13 Brincadeira Técnica “Manda”

Segundo Martins (1996), a *brincadeira técnica “manda”* funciona como um tipo de mini torneio, onde o professor dividirá o total de alunos/crianças em duas equipes, cada um com sua raquete em mãos formarão uma fila em um dos lados da mesa com intuito deles jogarem um contra o outro da equipe adversária.

A partida funcionará da seguinte forma descrita pelo mesmo autor, a disputa será iniciada por um aluno de cada equipe por um ponto, onde quem vencer (fizer o ponto) ficará na mesa e o que perder a disputa irá automaticamente para o fim da fila da sua equipe.

Martins (1996) descreve que o ponto será marcado quando um dos alunos não conseguir devolver a bola na mesa adversária ou colocar a bola fora da mesa de jogo. E ainda se um dos alunos de uma equipe vencer todos os adversários em duas rodadas, o último da sua fila (equipe) irá fazer parte da equipe adversária, esse se deslocará até o fim da fila da sua nova equipe.

O mesmo autor descreve que o professor anotarà o número de vitórias de cada aluno, assim o vencedor da brincadeira será o aluno que pontuar mais ao fim da atividade ou ficar sozinho numa das filas.

4.6.14 Brincadeira Técnica Torneio Relâmpago

Nessa brincadeira, Camargo e Martins (1999) descrevem de forma simples como a mesma será colocada em prática pelo professor, ele anotarà os nomes das crianças/alunos para fazer o sorteio de quem jogará com quem.

A partida é realizada com disputa de cinco pontos, ao final da disputa os vencedores serão colocados em um novo sorteio feito pelo professor, até que se tenha um único vencedor.

Os referidos autores afirmaram que a duração da brincadeira será de acordo com a quantidade de aluno/crianças na atividade. Podendo fazer também, em paralelo, um torneio para quem for perdendo as partidas. Ainda reforçam que este tipo de torneio pode ser utilizado como desfecho das aulas com uma duração de dez a quinze minutos.

Martins (1996) descreveu as vantagens dessa brincadeira, são elas: dentre outras desenvolve na criança/aluno o início a competitividade e a concentração.

5 MÉTODOS

Os materiais usados para formar o estudo foram artigos pesquisados nas bases de dados eletrônicos: efdeportes, Google acadêmico, BIREME. Usaram-se preferencialmente artigos de consulta Free. Outras fontes de pesquisas foram utilizadas como: livros, monografias e sites.

Este estudo se caracteriza do tipo Analítico com um delineamento de Revisão narrativa.

As seleções dos artigos foram feitas pelo Título de cada um, logo sendo identificada a relação com o tema proposto, foram feitas leituras dos resumos, para assim poder comprovar a ligação com esse estudo. A busca dos artigos foi pelas seguintes palavras chaves: Tênis de Mesa, Ludicidade no esporte, Aprendizagem motora, Desenvolvimento motor, Iniciação esportiva.

Os critérios de inclusão do estudo foram os seguintes: crianças de 5 a 9 anos de idade que não apresentaram problemas físicos e cognitivos; estudos que usaram o Tênis de Mesa relacionado à iniciação; artigos sobre desenvolvimento da percepção motora em crianças; a ludicidade na iniciação esportiva. Os critérios de exclusão do estudo foram os seguintes: Crianças abaixo de 5 anos ou acima de 9 anos de idade, adolescentes, adultos e idosos que apresentaram deficiência física ou mental; artigos relacionados as lesões no Tênis de Mesa.

A limitação desse estudo foi em relação aos poucos trabalhos encontrados com essa perspectiva lúdica na iniciação da prática do Tênis de Mesa, pois foram encontrados poucos artigos científicos que tratasse dessa modalidade. Diante disso, também foram utilizados para formar o referido estudo: livros, monografias e sites da Confederação brasileira e mundial de Tênis de Mesa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No término da pesquisa ficou entendido que a origem do tênis de mesa se deu na Inglaterra por volta da metade do século XIX, através de jovens universitários que, de forma rústica, praticavam o que seria mais tarde o tênis de mesa em uma das salas da universidade. Eles improvisaram livros no lugar das redes, as bolas poderiam ser de borracha ou de cortiça, as raquetes eram improvisadas com as caixas de charutos. Também foi constatada que a primeira e mais antiga patente até agora encontrada em conexão com o jogo foi a nº 19.070 de 1891, de Charles Baxter de Moreton – in – the Marsh, Gloucestershire, England.

Tivemos a comprovação da chegada da modalidade tênis de mesa ao Brasil em 1905, através de turistas Ingleses na cidade de São Paulo. No estudo também ficou exposto alguns dos principais nomes do ambiente mesatenista brasileiro, como Hugo Hoyama (15 medalhas em pan-americanos), Claudio Kano e Ubiraci Rodrigues da Costa “O Biriba”.

Diversas mudanças foram constatadas no estudo em relação aos materiais usados na prática do tênis de mesa, como nas borrachas que antes eram de cortiça ou de borracha e que na atualidade é usado um emborrachado na parte inferior e na sua parte superior um material similar a silicone denominada assim de borracha “sanduiche”. As bolas também foram aperfeiçoadas em relação à circunferência: passaram de 38 mm para 40 mm, com o intuito de dar às mesmas uma maior resistência do ar, na tentativa de deixar o jogo mais lento e assim mais atrativo.

Ficou clara importância da perspectiva lúdica na iniciação esportiva em relação ao desenvolvimento motor das crianças inseridas na prática sistematizada do desporto tênis de mesa. É importante haver brincadeiras para possibilitar o desenvolvimento motor e posteriormente técnico específico que a modalidade necessita.

Também se comprovou que muitos teóricos da educação concluíram que a atividade lúdica possui contribuições importantes na formação do sujeito aprendiz. Foi comprovado que o brincar desperta interesse e curiosidade, aspectos esses que influenciam de forma significativa na aprendizagem, sobretudo quando se trata da iniciação esportiva com crianças na faixa etária de 5 a 9 anos de idade.

Sendo assim, podemos confirmar e reforçar a importância do treinador do tênis de mesa ampliar seu conhecimento histórico sobre a referida modalidade

esportiva e usar da perspectiva lúdica como uma eficiente ferramenta metodológica, adequando as técnicas necessárias à individualidade dos seus alunos, possibilitando a aderência de novos adeptos à modalidade tênis de mesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, A; VINHAS, I. **Tênis de mesa**. In: COSTA, Lamartine da (ORG.) Atlas do esporte no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

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

BEE, H. **A criança em desenvolvimento**. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1997.

AMORIM, B. **Caracterização do mesatenista catarinense**. Florianópolis-SC, Outubro 2004.

CAPPON, J. **Desenvolvimento da percepção motora: Atividade com movimentos básicos**. 1. Ed. Manole, 1991.

CBTM - Confederação Brasileira de Tênis de Mesa. **Guia do tênis de mesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Rodrigo Stafford (Ed.), 2011.

FEU, S. **Critérios metodológicos para una iniciación deportiva educativa. Una aplicación al balonmano**. 2001. Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, nº 31. <http://www.efdeportes.com>

FONSECA, V. **Psicomotricidade**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FPETM - Federação pernambucana de tênis de mesa. Disponível em: < <http://fpetm.com.br/> > acesso em 28 março de 2012.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN. **Compreendendo o desenvolvimento motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos**. São Paulo: Phorte, 2001.

GALLARDO, J. S. P. (Org.). **Educação Física: contribuições à formação profissional**. 3. ed. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.

GESELL, A. **A criança dos 5 aos 10 anos**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

GHIZI, A. **A contribuição do projeto de tênis de mesa na comunidade do bairro Ceará do município de Criciúma**. Santa Catarina, 2002.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

ITTF MUSEUM. **A comprehensive history of table tennis**. Disponível em: <<http://www.ittf.com/museum/history>> acesso em 19 de setembro de 2011.

JESUS, A. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**, Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

MARTINS, M. **Aprendendo o tênis de mesa brincando**. Piracicaba. 1996.

MARTINS, M; CAMARGO, F. **Aprendendo o tênis de mesa Brincando**. Piracicaba, 1999.

MESATENISTA.NET. **A história do tênis de mesa**. Disponível em: <<http://mesatenista.net/o-tenis-de-mesa/historia>> acesso em 19 set. 2011.

NASCIMENTO, S. **Claudio Kano: A trajetória de um campeão**. Editora: Palas Athena. SC, n/d.

NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C. **Tênis de Mesa Paraolímpico: Manual de Orientação para Professores de Educação Física**. Brasília: Comitê Paraolímpico Brasileiro, 2006.

PÉREZ DE CASTRO, V. **Del Big-Bang al ping-pong**. Wanceulen: Sevilla, 2005.

RIBEIRO, G. **Estudo histórico sobre as relações sobre o tênis de mesa e o ping-pong em Porto Alegre (1946-1954)**, Porto Alegre, 2009.

SCHIMDT, R. A. **Aprendizagem e performance motora: Dos Princípios à Prática.** São Paulo: Ed. Movimento, 1993.

SOUZA, S; JUNIOR, J. **O tênis: Diagnóstico da necessidade e perspectiva para sua implantação.** Maringá-PR, 2009.

VIEIRA, L; SANTOS, V; VIEIRA, J; OLIVERA, A. **Análise da aprendizagem perceptivo-motora de crianças de 7 e 8 anos da rede de ensino publico de Maringá.** Maringá, v. 15, n. 2, p. 39-48, 2004.