



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

**Palavras-Chave:** Pedagogia não linear, tênis, esportes de raquete

**Autores/as:**

**Eloisa Nóbrega Brok - FCA/UNICAMP**

**Camila Cardoso – FCA/UNICAMP**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Larissa Rafaela Galatti (orientadora) - FCA/UNICAMP**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Taisa Belli (co-orientadora) - FCA/UNICAMP**

## **INTRODUÇÃO:**

De acordo com Cortela et al. (2012), o ensino do tênis ocorreu pautado em abordagens tradicionais, como a analítica por muito tempo e em geral. O princípio analítico objetiva um ensino através de situações fechadas, utilizando de exercícios com foco em habilidades isoladas e que assim prezem pela repetição, priorizando a técnica em busca de um “movimento perfeito” (GALATTI et al., 2012), sendo o jogo formal uma consequência da soma das partes (GALATTI et al., 2014). 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., 2019).

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. 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 RENSHAW et al., 2010).

Para além disso, em Atencio, et al. (2014) e Chow et al. (2015), é apresentado 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).

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 e visando a Iniciação Esportiva Tardia (IET), que é o acesso de jovens, adultos ou idosos em uma modalidade esportiva, destacando também que o esporte está muito presente na população adulta e está relacionado à qualidade de vida (PIMENTEL, GALATTI, PAES, 2010). Antes, no entanto, foi necessário

estabelecer um estudo de revisão bibliográfica sobre o tema. Assim, este estudo é apresentado em duas etapas: (1) estado da arte; (2) proposta de ensino-treino.

## ETAPA 1: ESTADO DA ARTE

### METODOLOGIA:

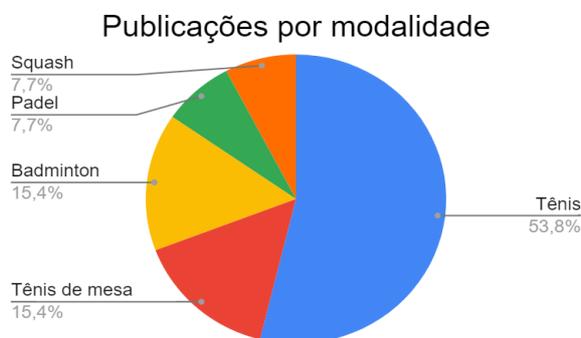
Sobre a primeira etapa, foi realizado o “estado da arte”, de caráter bibliográfico e tenta mapear e discutir produções acadêmicas em vários campos do conhecimento (FERREIRA, 2002). Este teve como objetivo mapear e analisar a produção de artigos científicos (BARREIRA et al., 2018) sobre Pedagogia Não 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 2 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.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Foram encontrados treze artigos que combinaram esportes de raquete e a Pedagogia Não Linear (PNL) através do “estado da arte” que visa mapear publicações acadêmicas em diversas áreas do conhecimento. Dentre esses treze, 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.

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



Fonte: as autoras

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.

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



## ETAPA 2: PROPOSTA DE ENSINO-TREINO

### METODOLOGIA

Sobre a segunda etapa, de caráter qualitativo descritivo-propositivo, utilizou os artigos encontrados no estado da arte, assim como as bases teóricas da Pedagogia do Esporte e da Pedagogia não-linear 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).

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

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). 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?”, trabalhando aspectos combinados do jogo como força, velocidade, efeito e colocação, além de defender de um possível ataque desloque (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).

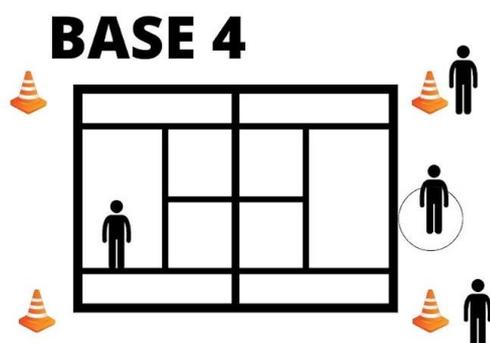
**Imagem 1.** Exemplo de um plano de ensino-treino para iniciação tardia ao tênis de campo

# PLANO 1

## RODA

- 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

\*REFERENCIAL SÓCIOEDUCATIVO



### 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 sacadora).
- O restante da equipe defensiva deverá se espalhar pela quadra, uma vez que sua tarefa é pegar a bolinha e passá-la para a sacadora que estará dentro de sua "base"

## RESGATE

### 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 tem 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

- 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

\*REFERENCIAL SÓCIOEDUCATIVO

## CONTAGEM

### 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 ocasionam em perder uma vida
- Ao acabar as vidas, o jogador é desclassificado
- Ganha o último a sobreviver na disputa

\*REFERENCIAL HISTÓRICO-CULTURAL

Fonte: as autoras

## CONCLUSÕES:

Este estudo avançou em evidenciar que as bases científicas da Pedagogia Não Linear 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.

## BIBLIOGRAFIA

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.

BARREIRA, J. et al. Produção acadêmica em futebol e futsal feminino: estado da arte dos artigos científicos nacionais na área da educação física. **Movimento** (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 2, p. 607, 24 jun. 2018.

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, 202. 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.

FERREIRA, N. S. de A. As pesquisas denominadas estado da arte. **Educação & Sociedade**, v. 23, p. 257-272, 2002.

GALLATI, 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.

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, 2019.

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

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, 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.