

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

PÂMELLA MORENA COSTA FREITAS

**TÊNIS DE MESA: OS DESAFIOS DA TRANSIÇÃO DO JOGO PARA O
ESPORTE**

**VOLTA REDONDA
2019**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**TÊNIS DE MESA: OS DESAFIOS DA TRANSIÇÃO DO JOGO PARA O
ESPORTE**

Artigo apresentado no Curso de Educação Física - Bacharelado como requisito à obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Aluna:

Pâmella Morena Costa Freitas

Orientador:

Prof. Msc. Cláudio Delunardo Severino

**VOLTA REDONDA
2019**

RESUMO

Se atualmente o tênis de mesa tem o *status* de esporte olímpico, ele também foi e é para muitos um singelo jogo conhecido como ping-pong. Mas ao se refletir sobre a transição do jogo de ping-pong para o esporte tênis de mesa, questiona-se: qual seria o instante em que isso deva ocorrer? Quais seriam os obstáculos para essa transição? O presente estudo tem como objetivo compreender a percepção de professores acerca do jogo conhecido como ping-pong e sua transição para o tênis de mesa, além de identificar com possíveis contribuições do jogo para a iniciação do esporte efetivamente. Para a realização do presente estudo, fez-se uso de uma pesquisa qualitativa e utilizou-se uma entrevista semiestruturada, gravada e transcrita com o objetivo de expor as opiniões dos sujeitos no que tange à transição do ping-pong para tênis de mesa e suas inerências. A respeito da inserção da criança no esporte institucionalizado, concluiu-se que apesar de inúmeras mesas de ping-pong espalhadas por praças e clubes, muitos profissionais não promovem a experiência do ping-pong/tênis de mesa em suas aulas no ambiente escolar. Deixar a brincadeira e migrar para o esporte traz consigo inúmeras responsabilidades, as quais nem todos estão dispostos ou mesmo preparados a assumir, principalmente em implicação da baixa visibilidade do tênis de mesa dentro do Brasil.

Palavras-chave: Tênis de mesa; esporte; jogo, ping-pong; transição

ABSTRACT

If table tennis currently has the status of olympic sport, it has also been and is for many a simple game known as ping pong. But in thinking about the transition from ping-pong to table tennis, one wonders: what would be the moment when this should happen? What would be the obstacles to this transition? The present study aims to understand teachers perceptions about the game known as ping-pong and its transition to table tennis, besides identifying with possible contributions of the game to the initiation of the sport effectively. For this study, a qualitative research was used and a semi-structured interview, recorded and transcribed, was used to expose the opinions of the subjects regarding the transition from ping-pong to table tennis and their inherencies. Regarding the insertion of children in institutionalized sports, it was concluded that despite numerous ping-pong tables spread across in squares and clubs, many P. E. professionals do not promote the experience of ping-pong or table tennis in their classes in the school environment. Leaving the game and moving to the sport brings with it numerous responsibilities, which not everyone is willing or even prepared to take on, especially as a result of the low visibility of table tennis in Brazil.

Keywords: Table tennis; sport; game, ping-pong; transition.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	6
	2.1 O jogo e o esporte.....	6
	2.2 Histórico do tênis de mesa.....	9
	2.3 O Tênis de Mesa no Brasil.....	10
	2.4 O Tênis de Mesa como esporte com rede divisória.....	11
3	METODOLOGIA.....	12
	3.1 Participantes.....	12
	3.2 Instrumento de coleta de dados.....	12
	3.3 Entrevistas.....	13
	3.4 Análise dos dados.....	15
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	15
	4.1 O ping-pong como iniciação ao tênis de mesa.....	16
	4.2 O papel do professor de Educação Física.....	19
	4.3 A transição do ping-pong para o tênis de mesa.....	21
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Como todas as modalidades esportivas, o tênis de mesa apresenta suas características específicas. Trata-se de um jogo que pode ser praticado tanto por duas como por quatro pessoas e que normalmente é praticado em espaços fechados. Os seus praticantes manuseiam uma pequena raquete utilizada para rebater a bola para o outro lado da mesa, que é dividida em duas partes iguais por uma rede. O objetivo do jogo é a obtenção de pontos por intermédio de golpes na bola de maneira que o (s) adversário (s) não seja (m) capaz (es) de rebatê-la. A velocidade alcançada por esses golpes pode chegar a uma velocidade de 160km/h (VAZ, 2015).

Nos tempos atuais, o tênis de mesa é compreendido como uma modalidade olímpica, com regras oficiais determinadas e com um grande número de praticantes em todas as partes do mundo. Na perspectiva de Vaz (2015), esses praticantes em diversas ocasiões estabelecem certa predileção pelo tênis de mesa por ser esta uma atividade bastante variada, com combinações entre velocidade e explosão, além de um grande trabalho emocional necessário para lidar com o tempo de reação e a necessidade de prever com celeridade as ações do oponente. Esse trabalho emocional é diretamente associado à necessidade da descoberta das intenções de quem está do outro lado da rede sem que as suas próprias sejam desvendadas.

De acordo com estudos promovidos por Destro (2010), o tênis de mesa é uma das modalidades esportivas com o maior número de praticantes em todo o mundo, com aproximadamente 150 associações nacionais filiadas à Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF). De maneira sistemática ou simplesmente como uma atividade lúdica, é difícil encontrar alguém que jamais o tenha praticado.

Mas o tênis de mesa, com essas e outras peculiaridades, nem sempre foi assim.

Se atualmente o tênis de mesa tem o *status* de esporte olímpico, ele também foi e é para muitos um singelo jogo conhecido como “ping-pong”. Para Copelli (2010), a expressão “jogo” é compreendida como um fenômeno existente na sociedade desde a antiguidade. Refere-se a um componente presente em cerimônias e momentos festivos, praticado por indivíduos de todas as idades e invariavelmente com equipamentos adaptados, por exemplo, bolas elaboradas com materiais como pele de animais, cordas e areia.

Mas ao se refletir sobre a transição do jogo de “ping-pong” para o esporte tênis de mesa, questiona-se: qual seria o instante em que isso deva ocorrer? Quais seriam os obstáculos para essa transição?

O presente estudo tem como objetivo compreender a percepção de professores/treinadores acerca do jogo conhecido como “ping-pong” e sua transição para o tênis de mesa, além de identificar com possíveis contribuições do jogo para a iniciação do esporte efetivamente. A análise de indagações no que diz respeito à relevância do referido jogo permitirá debates vinculados à sua relevância para o desenvolvimento do tênis de mesa na condição de esporte de rede. Assim, esse estudo se justifica pela sua contribuição como produção de conhecimentos voltados para a área da Educação Física.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O jogo e o esporte

Inicialmente, torna-se relevante a observação de que tanto o jogo como o esporte representam manifestações culturais que fazem parte do conhecimento próprio relacionado à Educação Física. Tal observação deve ser associada à Educação Física aplicada aos ambientes não formais e, também, à Educação Física escolar (MONTEIRO, 2011)

Para Copelli (2010), o jogo é uma manifestação presente na sociedade humana desde a antiguidade, sendo ele praticado de diversas maneiras em festas e cerimoniais, muitas vezes com materiais confeccionados com pele de animais e areia. O mesmo autor observa ainda que o jogo representa um objeto de estudo por profissionais das mais diversas áreas no sentido de compreendê-lo como uma prática considerada como fascinante por indivíduos de qualquer faixa etária.

Segundo Vygotsky (1988), o jogo e a brincadeira oportunizam à criança a reprodução de sua cultura e, na fase adulta, isso reflete em seus papéis e valores que são estabelecidos. Assim, torna-se possível o desenvolvimento intelectual da criança diante da aquisição de estímulos e atitudes fundamentais para a sua participação na sociedade.

Huizinga (2014) considera o jogo como uma atividade exercida em determinados limites de espaço e tempo, com regras consentidas e integralmente obrigatórias, sempre acompanhado de tensões, alegrias e de uma consciência da distinção da vida cotidiana. O autor afirma também que os jogos podem ser classificados como de azar, de raciocínio, de destreza, de força, de adivinhação, entre outras.

De acordo Monteiro (2011), o jogo ocorre a partir de suas manifestações, mas pode ter significados distintos, o que torna difícil, em algumas ocasiões, a sua definição. Por estar associado a diversas áreas de conhecimento, por exemplo, a Psicologia, a Educação Física ou a Filosofia, a palavra jogo não deve estar limitada unicamente à linguagem. A considerar as diferenças entre essas áreas de conhecimento, o jogo pode, na perspectiva de Freire e Scaglia (2003), significar a simulação da realidade de uma maneira lúdica, a partir do instante em que o indivíduo brinca, luta ou pratica uma modalidade esportiva.

Ainda sobre o jogo, Huizinga (2014, p. 3) complementa como a afirmação de que:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Para Vieira e Lima (2018), o jogo pode possuir vários significados de acordo com o contexto o qual a expressão estiver inserida. Por exemplo, o jogo pode ser político caso signifique alguma estratégia política. Ou, então, pode ser infantil, para animais ou de objetos, tendo todos esses exemplos sendo diferenciados de acordo com as suas características específicas ou objetivos dos seus participantes. Em se tratando de jogos desportivos, tal expressão pode ser vista como substituta daquilo que se conhece como modalidades, já que o seu universo se constitui por jogos de distintas características e praticado por diversas comunidades (SADI et al., 2008).

Como características do jogo, Santos (2012) indica o tempo determinado, o espaço no qual ele é desenvolvido e as regras como essenciais para a sua realização. Acerca das regras, o mesmo autor observa que é por intermédio destas que os

participantes definem os seus objetivos, que são diretamente associados ao prazer e a satisfação que as experiências ocorridas no decorrer do jogo proporcionam aos seus praticantes.

Cada jogo terá sua peculiaridade, assim como suas próprias regras que podem ser mutáveis ou não de acordo com a intenção e proposta que os participantes pretendem atingir. É essa liberdade de mudar as regras que dá sentido de espontaneidade e liberdade aos seus participantes, ou seja, é essa flexibilização e manipulação das regras que oportuniza o estímulo das capacidades criadoras, construtiva e imaginária dos sujeitos (VIEIRA; LIMA, 2018, p. 30).

Em relação ao esporte propriamente dito, o jogo apresenta certa flexibilidade em suas regras, o que representa uma das maiores diferenças entre ambos. Como prática corporal, o esporte, mesmo com sua grande variedade de possibilidades para a sua prática, visa prioritariamente o atendimento a interesses de determinados segmentos. Por exemplo, a sua condição como espetáculo que obriga a construção de modernas arenas para atender a um público cada vez mais seletivo com a clara intenção de se obter lucros. Não obstante, ainda assim é possível, segundo Sadi et al. (2008), perceber o esporte não apenas como uma mera fonte de renda e espetáculos midiáticos, mas com características do jogo que venham assegurar a sua prática no âmbito pedagógico e do lazer, bem como uma possibilidade para a aprendizagem de uma determinada modalidade esportiva, pois como assegura Paes (2001), o esporte nada mais é do que fazemos dele. O mesmo autor aponta ainda que, com suas características lúdicas e espontâneas, o jogo pode representar um considerável contributo para que o seu praticante venha a, em um agradável contexto, conhecer e desenvolver de maneira sistematizada os fundamentos básico de um esporte. Nesse sentido, Monteiro (2011) corrobora essa afirmação com a observação de que o jogo pode representar uma possibilidade para o ensino e a aprendizagem de um determinado esporte, pois esse processo deve ocorrer de maneira a proporcionar satisfação aos alunos, não se abrindo mão da necessidade de se contemplar todos os conteúdos.

2.2 Histórico do tênis de mesa

Existem controvérsias entre pesquisadores a respeito da origem do tênis de mesa. Para muitos, a modalidade teve o seu início por intermédio de oficiais do exército britânico que estavam em serviço na Índia quando esta país representava uma colônia do Reino Unido. Na ocasião, os militares que eram adeptos do tênis de quadra não podiam praticar a modalidade em decorrência das altas temperaturas na Índia e, assim, improvisaram um jogo semelhante ao tênis, mas que pudesse ser praticado à sombra, sobre uma mesa. Não obstante outros pesquisadores afirmam que o tênis de mesa teve o seu surgimento na Europa ocasionado pelo abismo socioeconômico entre as classes sociais, a perceber que o tênis pode ser considerado uma modalidade esportiva com características elitistas (VAZ, 2015).

Para Nakashima (2006), assim como tênis e o badminton, o tênis de mesa tem a sua origem diretamente associada ao antigo jogo medieval de tênis, que era praticado tanto em ambientes abertos como fechados. No caso específico do tênis de mesa, este era praticado na Inglaterra a partir da segunda metade do século XIX, na condição de passatempo social e em salas fechadas.

Destro (2010) indica que os primeiros registros vinculados à origem do tênis de mesa apontam a sua criação por estudantes ingleses, na forma de um jogo rudimentar, com a mesa dividida por livros em duas partes iguais e com a bola rebatida por raquetes de madeira, papelão ou tripa animal, revestidas por lixa ou cortiça. A respeito da bola, esta poderia ser de borracha ou cortiça. O mesmo autor complementa com a afirmação de que além dessas possibilidades de improvisação, o jogo também podia ser praticado de maneiras distintas, por exemplo, com contagens que variavam entre 10 e 100 pontos. O saque também poderia ser com a bola quicando inicialmente no campo do sacador como também diretamente no campo do adversário.

Em 1926, é fundada em Londres a International Table Tennis Federation (ITTF). Na ocasião, a entidade foi criada em um congresso com a participação da Inglaterra, Alemanha, Áustria, Tchecoslováquia, Suécia e Hungria. A criação da ITTF foi bastante relevante no sentido de se estabelecer mudanças radicais em relação ao jogo, como por exemplo, regras de tempo que ocasionavam uma maior rapidez e força de ataque (VAZ, 2015). O tênis de mesa foi reconhecido como esporte olímpico em 1977, sendo incluído pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) no programa dos

Jogos Olímpicos de Verão e teve a sua estreia em 1988, nos Jogos realizados em Seul, Coreia do Sul (RIBEIRO, 2009).

Para Coutinho (2015), é importante ressaltar que a possibilidade de se praticar o tênis de mesa (ou o ping-pong) em locais com pequenas dimensões, além da utilização de equipamentos com valores acessíveis permite com que a modalidade seja praticada por milhões de indivíduos das mais diversas faixas etárias e em todos os continentes, sendo assim o segundo esporte mais praticado no mundo.

2.3 O Tênis de Mesa no Brasil

O tênis de mesa foi introduzido no Brasil por intermédio de turistas ingleses em 1905, utilizando o mesmo nome dado em Londres (pingue pongue), assim como a diversidade de regras aplicadas. A modalidade começou a ser praticada de maneira mais organizada, com a disputa do primeiro campeonato por equipes em São Paulo no ano de 1912, sagrando-se campeão na ocasião o Vitória Ideal Clube. Anos após, em 1947, o Brasil participa pela primeira vez de uma competição internacional de tênis de mesa, o Terceiro Latino-Americano, que contou também com a presença da Argentina, Bolívia, Chile, Paraguai e Uruguai (COUTINHO, 2015).

De acordo com a CBTM (2016), o desenvolvimento do tênis de mesa no Brasil se acentuou em 1940, com a tradução e adoção das regras internacionais. No ano seguinte, a Associação de Pingue Pongue transformou-se em Federação Paulista de Tênis de Mesa e meses depois foi fundada no Rio a Federação Metropolitana de Tênis de Mesa, apoiada pelos grandes clubes da cidade. Cariocas e paulistas aprovam a tradução das regras e assinam convênios que levam à oficialização do tênis de mesa pela Confederação Brasileira de Desportos (CBD).

Na década de 1980, é fundada a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, conquistando assim suas primeiras medalhas no torneio de tênis de mesa dos Jogos Pan-Americanos de 1983, em Caracas, na Venezuela. A respeito dos Jogos Olímpicos, Claudio Kano e Carlos Kawai representam o Brasil na estreia do tênis de mesa no evento realizado em Seul, na Coreia do Sul em 1988. Em 1996, Hugo Hoyama chega às oitavas de finais nos jogos Olímpicos em Atlanta nos Estados Unidos, obtendo o melhor resultado do Brasil em Olimpíadas (CBTM, 2016).

Após Hugo Hoyama, o brasileiro com maior expressividade no esporte é Hugo Calderano que manteve a campanha dos brasileiros em Jogos Olímpicos ao alcançar

as oitavas de final da Rio 2016. O atleta ainda fez história ao conquistar a prata no torneio individual do aberto da Áustria – etapa major e o ouro no aberto da Suécia - etapa major, ao lado de Gustavo Tsuboi, nas duplas (CBTM, 2016).

Atualmente no Brasil, o esporte é 3º mais praticado no país, conforme o Atlas do Esporte Brasileiro, com aproximadamente 24 milhões de praticantes. A CBTM em seu cadastro possui mais de 20.000 atletas filiados.

2.4 O Tênis de Mesa como esporte com rede divisória

Consideram-se esportes com rede divisória as modalidades nas quais os seus praticantes arremessam, lançam ou batem na bola em direção ao campo adversário sobre uma rede que divide o espaço de jogo em duas partes iguais. O objetivo da ação é impedir que o adversário não consiga devolver a bola ou ao menos apresente dificuldades em fazê-lo. Tais esportes caracterizam-se também por serem praticados sempre interceptando a trajetória da bola ao mesmo tempo em que se almeja jogá-la para o espaço adversário, ou seja, as ações de defesa e ataque são simultâneas (GONZÁLEZ et al., 2014).

González et al. (2014) observam que como um esporte com rede divisória, o tênis de mesa deve ter o seu ensino pautado em sua lógica externa. Isso significa que a aprendizagem necessita priorizar “o que se deve saber” para que, em uma dimensão procedimental, o “como fazer” represente um melhor significado para o aluno. Nesse aspecto, deve-se compreender:

- Como criar espaços na área do adversário para ganhar o ponto
- Como marcar o ponto
- Como atacar em dupla
- Como defender os espaços no seu lado da mesa
- Como defender um ataque
- Como defender em dupla (GONZÁLEZ et al., 2014, p. 210).

3 METODOLOGIA

Para a realização do presente estudo, fez-se uso de uma pesquisa qualitativa, pois, na perspectiva de Minayo (2010) e Thomas et al. (2012), o referido método permite uma melhor compreensão do tema a ser investigado, além da possibilidade do contato com significados e valores que podem responder a questões particulares as quais não podem ser quantificadas.

Ressalta-se que somente participaram da pesquisa professores/treinadores que cumpriram com toda a documentação necessária de acordo com o Comitê de Pesquisas em Seres Humanos do Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, o qual foi submetido o projeto e aprovado sob o Parecer Consubstanciado nº. 3.353.026 e Certificado de Apresentação para Apreciação Ética nº. 11627719.0.0000.5237.

3.1 Participantes

Participaram da pesquisa professores de Educação Física e praticantes de tênis de mesa e o número de sujeitos foi de 8 participantes. No que se refere à experiência dos entrevistados, quatro são professores que atuam diretamente com tênis de mesa nas escolas municipais e os demais são ex- atletas/treinadores do Clube Náutico Santa Cecília, localizado no município de Volta Redonda-RJ.

Sobre o campo de ação dos sujeitos participantes, são professores atuantes no âmbito escolar com mais de 10 anos de experiência atuando diretamente com alunos do ensino fundamental e ensino médio e ex-atletas/ treinadores com mais de 15 anos de experiência com iniciação esportiva ao tênis de mesa

3.2 Instrumento de coleta de dados

Para a realização dessa etapa, utilizou-se uma entrevista semiestruturada, gravada e transcrita com o objetivo de expor as opiniões dos sujeitos no que tange à transição do ping-pong para tênis de mesa e suas inerências. Nesse sentido, a entrevista permitiu a obtenção de informações que permitiram uma considerável compreensão do fenômeno investigado.

A entrevista semiestruturada apresenta como característica o apoio em teorias a partir de questionamentos os quais apresentam um conjunto de novas hipóteses a partir das respostas concedidas pelos entrevistados (WACHHOLZ, 2015). Além disso, a aplicação de uma entrevista como instrumento de coleta de dados possibilita a interação entre o entrevistador e os professores participantes da pesquisa, que expõem de maneira espontânea os questionamentos relacionados ao tema investigado, oportunizando assim o melhor entendimento por parte do pesquisador acerca das questões levantadas (FRAIHA, 2016).

Na entrevista foram aplicadas 4 questões vinculadas ao tema da pesquisa e a sua construção se baseou nas categorias construídas a partir da revisão bibliográfica. As categorias organizadas foram:

- O ping-pong como iniciação ao tênis de mesa
- O papel do professor de Educação Física
- A transição do ping-pong para o tênis de mesa

3.3 Entrevistas

As entrevistas foram realizadas com os sujeitos participantes e continham 4 (quatro) perguntas: 1) considerando o ping-pong como um jogo infantil comumente praticado por criança nas ruas e escolas, este jogo pode ser considerado uma forma de iniciação ao tênis de mesa? Por quê?; 2) observando o trabalho realizado nas aulas de Educação Física, o ping-pong é usado num momento de descontração ou até mesmo como uma prática de atividade física, mas sem a formalidade do esporte tênis de mesa. Qual seria o papel do professor de educação física quando a apresentação inserção do tênis de mesa quanto esporte?; 3) como deveria ser realizado a transição de uma criança com habilidades diferenciadas no ping-pong para o tênis de mesa?; 4) qual o maior obstáculo a ser vencido quando falamos em trazer uma criança do jogo para o esporte?

Salienta-se que, conforme já mencionado, a construção do instrumento de coleta de dados se baseou nas categorias estabelecidas em relação ao referencial teórico vinculado à presente pesquisa (Figura 1).

Figura 1 - Modelo de identificação das categorias analíticas para conhecimento do objeto de estudo.



Os dados foram coletados durante o período de aproximadamente dois meses. Ressalta-se que os professores/treinadores foram previamente orientados a responderem as questões somente se assim o desejassem. Após a assinatura da documentação necessária para o desenvolvimento da pesquisa, todos os professores/treinadores convidados concordaram espontaneamente em participar do processo.

Em suma, para o atendimento ao processo de coleta de dados essenciais para a compreensão do objeto investigado, foi necessário aos participantes:

- Assinatura da Carta de Anuência;
- Preenchimento do Termo Livre Esclarecido de concessão de direitos;
- Concessão da entrevista.

Como procedimento para a coleta de dados, o recurso de áudio foi empregado para o registro das informações concedidas pelos sujeitos durante os encontros que duraram, em média, 15 minutos. A relevância da utilização do gravador para a coleta dos dados ampara-se na oportunidade de coletar as declarações sem que se perca qualquer informação que venha a contribuir para a análise. Acerca dessa questão, Belei et. al. (2008) observam que a utilização do gravador em pesquisas qualitativas

é considerada adequada para que se torne possível a ampliação da capacidade de registro de elementos de comunicação entre o pesquisador e o sujeito.

Após a sua aplicação, as entrevistas foram transcritas e analisadas. Para tal, utilizou-se a análise de conteúdo que, de acordo com Bardin (2011), trata-se de uma técnica que, a partir de procedimentos sistemáticos, apresenta como objetivo a descrição do conteúdo dos indicadores que possibilitam a dedução de conhecimentos associados às condições desses mesmos indicadores.

Para a garantia do anonimato dos professores/treinadores participantes da pesquisa, na transcrição das entrevistas os seus respectivos nomes foram substituídos pelo código P, seguido do número de identificação da entrevista, por exemplo, E 1, E 2 e assim sucessivamente.

3.4 Análise dos dados

Posteriormente ao procedimento de coleta de dados, fez-se necessário o processamento de todas as informações obtidas por intermédio desta. Esse processo iniciou-se a partir de uma análise crítica dos dados, o estabelecimento dos critérios de classificação que possibilitaram uma observação detalhada das hipóteses elencadas. A respeito dessa etapa, Bardin (2011) comenta que esta não significa mais do que a aplicação das decisões previamente tomadas, seja por intermédio de procedimentos aplicados com o auxílio de recursos tecnológicos ou não.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

São apresentados nesse tópico os resultados obtidos por intermédio da análise das informações concedidas pelos sujeitos participantes e em consonância com as categorias previamente identificadas. Para essa etapa da pesquisa, Bardin (2011) observa que devem ser realizadas operações que oportunizem o destaque das principais informações para que a análise possa ser realizada de forma credível e significativa.

Foram analisadas as três categorias associadas ao presente estudo e, posteriormente, buscou-se apresentar os resultados quantitativos contendo a incidência das respostas concedidas (Tabela 1).

Tabela 1 - Incidências das respostas apresentadas quanto às categorias associadas ao estudo.

O ping-pong como iniciação ao tênis de mesa	
<ul style="list-style-type: none"> • Escola (2) • Lazer (5) • Habilidades (4) • Espaços não formais (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Informalidade (1) • Regras (3) • Iniciação (1) • Adaptação (2)
O papel do professor de Educação Física	
<ul style="list-style-type: none"> • Dimensão conceitual (2) • Recursos tecnológicos (2) • Motivação (2) • Habilidades (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Promoção de eventos (1) • Ludicidade (2) • Valores (1)
A transição do ping-pong para o tênis de mesa	
<ul style="list-style-type: none"> • Dedicção (1) • Disciplina (2) • Progressão pedagógica (1) • Treinamento especializado precoce (1) • Tecnologia (2) • Mídia (3) • Programas de iniciação esportiva (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Clubes (3) • Vergonha (1) • Técnica (1) • Família (4) • Cultura (2) • Motivação (4) • Transição (1)

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 O ping-pong como iniciação ao tênis de mesa

Acerca do ping-pong e a sua prática representar um caminho para a iniciação ao tênis de mesa, notou-se uma incidência maior em relação àquilo que talvez signifique a principal característica da primeira atividade mencionada. Trata-se da ludicidade que se faz representar no instante em que duas crianças, com o auxílio de raquetes muitas vezes improvisadas rebatem uma pequena bola em um jogo de ping-pong, observação feita por 5 sujeitos participantes da pesquisa.

Eu jogava na rua e principalmente na escola, foi onde eu conheci o ping-pong comecei a me interessar pelo, não sabia direito ainda que era um esporte que eu jogava era muito criança ainda. (E1).

Na minha escola a gente tem uma mesinha de concreto e é ali o que o pessoal brinca ping-pong apesar de ter uma mesa de tênis de mesa guardada, então assim certamente o início do tênis de mesa começa com o ping-pong. Eu como praticante comecei pelo ping-pong em casa, raquete de madeira, uma mesinha mais ou menos, da rede também é fora do padrão fazer um cabo de vassoura, então eu acho que esse lúdico começa mesmo no ping-pong esse primeiro contato (E7).

O local de transição é a iniciação no ping-pong. Se você tem na escola aqui no momento do Recreio que a criança usa a mesa da merenda, usa mesa de ping-pong, usa a mesa

que tem no pátio para o momento de lazer para jogar ping-pong e todo intervalo de aula (E8).

As observações acima mencionadas são diretamente associadas à própria história da modalidade tênis de mesa que, ao final do século 19, quando os primeiros indícios da prática do jogo ainda de maneira pouco organizada se davam por meio da utilização de raquetes de madeira ou papelão, bolas de borracha e redes constituídas por um mero fio. Todas essas particularidades davam ao jogo uma conotação informal, longe ainda de sua versão esportivizada (RIBEIRO, 2009). Em seus estudos, Destro (2010) reforça essa observação ao afirmar que o primeiro contato com essa prática se deu com o auxílio de livros no lugar da rede, meses de diversos tamanhos, raquetes feitas até de tripa animal e bolas de cortiça. O mesmo autor complementa com a menção de que, diferente do tênis de mesa, o ping-pong possui um caráter recreativo, desprovido de uma importância técnica.

De acordo com as afirmações coletadas a partir do depoimento dos sujeitos participantes do presente estudo, nota-se uma relação do lazer com alguns aspectos, tais como o aproveitamento do tempo livre, dos momentos disponíveis para o descanso, a busca pela satisfação e o prazer em praticar uma determinada atividade. Não obstante, faz-se importante o comentário de que uma prática voltada para o lazer também pode influenciar o esporte, por exemplo, o vôlei da praia surgiu a partir do instante em que indivíduos começaram a jogar o voleibol de quadra em outro contexto e posteriormente se tornou uma modalidade esportiva também desenvolvida em alto rendimento (RAMOS; ISAYAMA, 2009).

Silva (2007) indica que a Educação Física possui na ludicidade um dos seus conteúdos que possibilitam o desenvolvimento de uma educação baseada no processo criativo. Nesse aspecto, o jogo e a brincadeira devem representar para os praticantes uma diversão, portanto, parte-se da compreensão de que a partir desse contexto, o indivíduo que brinca assimila experiências e informações diante da criação de hábitos que poderão ser utilizados adiante.

No que tange às habilidades desenvolvidas a partir da prática do ping-pong como iniciação ao tênis de mesa, 4 sujeitos participantes fizeram observações.

As habilidades e competências ping-pong são as mesmas do tênis de mesa, do segurar a raquete, do sacar, do rebater, do cortar, enfim, todas essas habilidades são as mesmas no tênis de mesa (E2).

Em se tratando da aquisição de habilidades por intermédio de um processo de ensino e de aprendizagem, Tani et al. (2013) afirmam ser fundamental que o ensino de uma determinada modalidade esportiva, aqui em especial o tênis de mesa, ofereça ao indivíduo uma proficiência motora que oportunize a sua inserção na cultura de movimento. Nesse processo se insere também o conhecimento a respeito de como aperfeiçoar a qualidade de movimentos como, por exemplo, rebater uma bolinha para o campo adversário ou executar um saque.

Em uma modalidade como o tênis de mesa, a sua prática se baseia em técnicas individuais que necessitam de habilidades motoras específicas. No caso dessa modalidade, Copelli (2010) aponta que o praticante deve, por meio de suas habilidades, ter a capacidade de alcançar um resultado com um máximo de certeza e com o menor gasto energético possível. Nessa modalidade, o rebater representa uma habilidade motora imprescindível.

Essa habilidade consiste basicamente em mudar a trajetória de um objeto, que no caso dos esportes de raquete, pode ser uma bola ou uma peteca, utilizando para isso, uma raquete. Esse movimento pode ser realizado em vários planos diferentes em relação ao corpo, ou seja, abaixo da linha da cintura, entre a linha da cintura e a cabeça e acima da linha da cabeça. Pode ser executado também, tanto do lado direito ou esquerdo do corpo, como de frente e até mesmo em fundamentos técnicos muito desenvolvidos, em situações em que o jogador esteja de costas para a bola ou a peteca (COPELLI, 2010, p. 36).

Ainda sobre as habilidades do tênis de mesa, o mesmo autor aponta ainda ser necessária a aquisição por parte do praticante de uma coordenação olhos-mãos e olhos-pés para um bom desempenho, com os olhos focados na bola e no adversário, além do espaço da mesa.

Quanto ao tênis de mesa, nota-se a relevância em se fazer uso do movimento corporal como forma de assimilar as suas especificidades com o objetivo de, alcançar uma autonomia que se permita jogá-lo em um nível distinto daquele que o ping-pong exige.

O entendimento das regras do tênis de mesa a partir da prática do ping-pong foi apontado por 3 entrevistados.

O ping-pong é uma forma mais de lazer onde às vezes os próprios alunos criam suas regras, já no tênis de mesa as regras são preestabelecidas (E2).

Algumas regras ele já passa conhecer ali no próprio jogo, na própria brincadeira (E5)

Segundo Ribeiro (2009), a distinção entre o ping-pong e o tênis de mesa resulta na especificação do conjunto de regras. Por exemplo, a respeito da contagem de pontos, os jogos são disputados em até 21 pontos, sendo necessário abrir dois pontos de vantagem para se vencer um *set*. Quanto ao ping-pong, este é disputado em sistema de pontos de acordo com o entendimento dos participantes do jogo. Acerca dos equipamentos a serem utilizados, no tênis de mesa são utilizadas raquetes com a superfície de contato de borracha, enquanto no ping-pong, conforme mencionado já anteriormente, é permitido o emprego de qualquer instrumento que possibilite rebater a bola, seja ele feito de madeira, papelão ou outro material similar.

Em um jogo, são as regras estabelecidas pelos seus participantes que definem como ele se desenvolverá. Ao serem estabelecidas, elas devem auxiliar os participantes a se relacionarem com o respeito, com a harmonia e a aceitação do outro, seja na vitória ou na derrota (ANTUNES, 2003).

No ping-pong, as regras são estabelecidas por intermédio de um consentimento por parte de todos os envolvidos. Isso se deve à necessidade de que haja um consenso que permita o desenvolvimento do jogo em igualdade de condições e com uma certa ordem que oportunize, por parte de todos, o entendimento acerca do ganhar e do perder a partir de uma espécie de “contrato” estabelecido entre os atores do processo.

4.2 O papel do professor de Educação Física

A respeito do papel do professor de Educação Física quanto a apresentação inserção do tênis de mesa quanto esporte aos jovens, 3 dos entrevistados indicaram a sua relevância quanto ao desenvolvimento das habilidades específicas da referida modalidade.

O que a gente entende se você tem momento próprio momento específico para o treinamento tênis de mesa, o professor de educação física, detectando aquele com a tenha a habilidade, que goste da prática, que possa treinar e ter sua habilidade, desenvolver a sua técnica (E8).

Para Darido (2001), seja no espaço não formal ou no ambiente escolar, o professor de Educação Física, em uma abordagem desenvolvimentista, deve sugerir a relação do aumento da diversificação com a complexidade dos movimentos

específicos de uma modalidade esportiva, pois assim o praticante terá condições plenas para que o seu repertório motor seja desenvolvido. Nesse contexto, o professor deve oportunizar experiências vinculadas a movimentos de acordo com crescimento e desenvolvimento do aluno para que as habilidades motoras necessárias para a prática do tênis de mesa possam ser obtidas.

De acordo com Menezes et al. (2014), o profissional de Educação Física possui uma gama de conhecimentos que podem, por exemplo, evitar a especialização precoce quando se pensa no desenvolvimento de habilidades específicas de uma modalidade específica. Portanto, faz-se necessária a escolha, por parte do professor, de metodologias adequadas para que possam ser contempladas as necessidades motoras do praticante em consonância com a sua faixa etária.

Nota-se que o papel exercido pelo professor de Educação Física é fundamental para a construção do conhecimento e na promoção de estímulos que propiciem o desenvolvimento integral dos alunos e alunas. Quanto ao processo de ensino e de aprendizagem do tênis de mesa, a responsabilidade do professor é compreendida como relevante para o seu desenvolvimento.

O professor de Educação Física exerce também um importante destaque no que tange à apresentação do tênis de mesa para os seus alunos. Nesse sentido, os recursos tecnológicos foram mencionados por 2 entrevistados.

Uma forma bem interessante de um professor de educação física mostrar o tênis de mesa para os alunos dele seria mostrando um jogo oficial de algum campeonato, hoje em dia a gente tem tecnologia que é fácil fazer isso. Só pesquisar um jogo na internet. E aí você conseguiria mostrar para as crianças que o tênis de mesa esporte olímpico é um pouco diferente do ping-pong jogado na escola e na rua o que seria o primeiro passo para o professor realmente apresentar o esporte para os alunos (E1).

As constantes reformas no âmbito social possibilitaram a frequência do emprego da tecnologia em praticamente todos os segmentos da sociedade (SILVA; MENDANHA, 2014). Para os mesmos autores, a tecnologia é compreendida como um dispositivo para se obter bons resultados ao alcançar respostas que auxiliam no alcance do conhecimento no que tange a questionamentos sem uma resposta direta. Avelino et al. (2017) complementam com a afirmação de que o aproveitamento da tecnologia facilita a aprendizagem e a competência daqueles que são envolvidos com a construção de conhecimentos.

A motivação também foi um ponto mencionado nas entrevistas, sendo apontada como importante por 2 sujeitos.

No meu caso eu lanço mão não só do tênis de mesa propriamente dito, mas como também do ping-pong para motivar o aluno para o esporte porque eu trabalho no projeto de esporte e lazer da experiência da Educação. Eu não posso dizer se os professores estão seguindo essa mesma orientação, mas eu considero que é muito importante a gente conquistar motivar despertar o interesse do aluno para o esporte propriamente a partir da lida da brincadeira da descontração na mesa de ping-pong (E5).

Eu penso que o papel do professor dentro do cenário da educação física no Brasil é despertar o interesse pela prática de atividade física, motivando, despertando o interesse pela atividade física (E8).

Na concepção de Rodrigues e Darido (2011), deve haver por parte do professor de Educação Física a percepção a respeito do desenvolvimento de uma determinada modalidade esportiva não apenas por meio de atividades práticas e exercícios repetitivos, mas também pela compreensão por parte do praticante das motivações que o leva a praticar, por exemplo, o tênis de mesa, bem como entendimento amplo em relação a esse fenômeno.

A partir de ações motivacionais, o professor de Educação Física deve objetivar a compreensão por parte do praticante de que a prática do tênis de mesa deve representar um contributo para o seu crescimento pessoal. Para tal, torna-se necessário que o professor tenha pleno entendimento das características culturais do seu aluno.

4.3 A transição do ping-pong para o tênis de mesa

A considerar a opinião dos sujeitos da pesquisa no que tange à transição do ping-pong para a modalidade esportiva tênis de mesa, alguns aspectos merecem maior atenção. Inicialmente, faz-se necessária a observação a respeito do papel da família e a motivação necessária para a prática sistematizada do tênis de mesa, mencionado por 4 entrevistados.

Quando o professor convida o aluno a participar de um evento automaticamente ele envolve a família. Então é a família que acompanha, que a família torce, a família está ali na torcida junto com professor, o que garante ao aluno uma segurança, pois ele está vendo que as pessoas estão junto com ele. Acho que a família é importantíssima para estar acompanhando, para estar motivando (E2).

E o apoio dos pais tem que estar presente. Tem que estar presente nas competições, tem que apoiar quando perde, tem que apoiar quando filho ganha, por que na maioria das vezes vai perder mesmo. Para acontecer uma vitória já aconteceram pelo menos 50 derrotas e muita das vezes você tem uma motivação para que o filho não desista, é fundamental porque não só o apoio do técnico, mas o incentivo da família é muito mais importante para criança (E4).

O ambiente familiar representa um cenário que, segundo Conte (2004), pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento biopsicossocial das crianças e adolescentes. Nos dias de hoje, os pais encontram-se confusos e até mesmo amedrontados diante das mudanças aceleradas e não conseguem encontrar alternativas eficazes para lidar com seus filhos, que vivem num planeta profundamente diferente daquele em que eles, pais, viveram.

Reis et al. (2016) observam que mesmo de maneira inconsciente, os pais costumam oferecer apoio aos seus filhos em suas carreiras esportivas sem a percepção do quanto tal procedimento é importante, assim como qual seria a melhor maneira de atuar nesse contexto. Os mesmos autores enfatizam ainda que para que a criança se desenvolva em uma modalidade esportiva – aqui em se tratando do tênis de mesa-, é necessário, além de uma razoável estrutura e de bons professores/treinadores, o apoio familiar no sentido emocional.

Para Fonseca e Stela (2015), determinadas situações influenciam o processo de desenvolvimento da criança no ambiente esportivo, por exemplo, as interferências provenientes das relações sociais representam aspectos imprescindíveis para que sejam estabelecidas condições adequadas para a formação global do indivíduo. A criança possui situações em seu cotidiano que o motiva a encarar novos desafios. Por isso, percebe-se a relevância da presença dos pais e outros familiares para que incentivem a criança a alcançar os seus objetivos. No caso do tênis de mesa, nota-se que a motivação representa um importante fator para o acesso à sua prática sistematizada.

Pode-se afirmar que, no contexto da iniciação esportiva, os pais e familiares são considerados fundamentais, pois a participação destes oportuniza aos novos praticantes significativas experiências. No universo esportivo, os atletas invariavelmente passam por momentos difíceis e, neste caso, a presença dos pais lhes oferecem o apoio necessário para que tais situações possam ser suportadas e superadas.

A importância dos programas de iniciação esportiva como um caminho para a inserção do indivíduo no âmbito da prática do tênis de mesa foi citada por 3 entrevistados. Sobre isso, é importante observar que um programa que objetive a iniciação esportiva deve, para a sua eficácia, ser planejado e sistematizado, amparando-se em aspectos políticos, sociais e filosóficos, além de assegurar a aplicação de ações voltadas para o desenvolvimento biopsicossocial das crianças.

Nos clubes os programas de iniciação esportiva são comuns, em especial o tênis de mesa, estas entidades esportivas desempenham um importante papel na iniciação. O clube torna-se uma fonte de novos talentos, contudo deve ser trabalho de forma prazerosa para que a criança goste do que está praticando e não se sintam obrigado ou forçado de alguma maneira.

As mídias diariamente transmitem diversas informações através de imagens, sons e escrita toda população de maneira intensiva. Essa nova era é caracterizada pela velocidade e dinamização das notícias. Ao longo dos anos o esporte tem transformado em um grande espetáculo oportunizado pelo fácil acesso através das mídias e as mesmas são responsáveis pelo acesso e divulgação cada vez maior das modalidades esportivas, propiciado através das imagens e recursos da tecnologia melhor visualização e entendimento dos movimentos específicos dos esportes.

Essas mídias como dito por 3 entrevistados, possuem grande influência na vida de jovens atletas pela facilidade ao acessar vídeos por intermédio de *tablets* e celulares de onde estiver, torna o esporte ainda mais interessante, capacita o jovem atleta a analisar lance a lance os jogos, estudar as técnicas utilizadas por atletas já consagrados afim de atingir uma maior gama de conhecimento para ser aplicada posteriormente, até mesmo filmar a si próprio durante um treino ou um rali e realizar uma análise no mesmo momento possibilitando a correção de movimentos com o uso da tecnologia.

“Acho que pode ser um facilitador, que antigamente por exemplo quando eu comecei não tinha muita internet, não tinha muitos jogos na Internet por exemplo. Então era difícil você encontrar partidas gravadas de um determinado campeonato ou treinos gravados para você poder fazer igual. Hoje em dia já é bem mais fácil conseguir essas coisas, então eu acho que a tecnologia ajuda bastante a promover e a divulgar o tênis de mesa coisa que não tinha na época que eu comecei.” (E1)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo apresentou como objetivo compreender a percepção de professores/treinadores acerca do jogo conhecido como ping-pong e sua transição para o tênis de mesa, além de identificar possíveis contribuições do jogo para a iniciação do esporte efetivamente. Sob esse ponto, percebeu-se que dentro do âmbito do jogo ping-pong existe uma maior regularidade da prática devido ser realizado num momento de lazer com pequenas inserções de regras e, por meio do mesmo, algumas crianças desenvolvem habilidades mais facilmente do que outras, facilitando a mudança para o esporte. Não obstante, além de aspectos associados à habilidade, existem outros fatores que são necessários para essa mudança.

No momento em que a criança é inserida no âmbito do esporte institucionalizado, seja dentro de clubes ou escolas de iniciação esportiva, ocorre uma exigência por parte dos familiares em relação aos resultados e disciplina. Por esse motivo a criança se desinteressa pelo jogo devido o julgamento e receio dos pais em relação a elas mesmas. Mediante tais cobranças, torna-se necessário um ambiente no qual deve-se ter um apoio em todos os momentos, seja no de frustração ou de alegria. Entretanto, é cabível uma ressalva a observação dos pais, onde os mesmos buscam realizar um sonho que, de alguma forma lhes foi negado, depositando todas as esperanças e exigências na criança, cobrando isso de uma maneira que nem sempre se encontra em consonância com as necessidades dos jovens praticantes.

Constatou-se também a crescente e positiva influência da mídia em relação ao esporte, sendo esta uma facilitadora da acessibilidade das pessoas quanto a aproximação do tênis de mesa. É perceptível a grande variedade de vídeos disponíveis nas redes sociais, onde são apresentados movimentos específicos e detalhados, além da explicação e comentários acerca dos campeonatos e a possibilidade de contato com atletas renomados, causando ainda mais um encantamento nos futuros atletas.

Por fim, conclui-se que apesar de inúmeras mesas de ping-pong espalhadas por praças e clubes, ao adentrarmos no âmbito escolar, é válido lembrar que muitos profissionais não promovem a experiência do ping-pong/tênis de mesa em suas aulas. Talvez seja por isso que o mesmo não seja tão encantador aos olhos de uma criança. Deixar a brincadeira e migrar para o esporte traz consigo inúmeras responsabilidades,

as quais nem todos estão dispostos ou mesmo preparados a assumir, principalmente em implicação da baixa visibilidade do tênis de mesa dentro do Brasil.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

AVELINO, C. C. V. et al. Avaliação de ensino-aprendizagem no ICNP usando o ambiente de aprendizagem virtual. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 70, n. 3, p. 602-609, mai./jun. 2017.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BELEI, R. A. et al. O uso da entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa. **Cadernos de Educação - FaE/PPGE/UFPel**, Pelotas, n. 30, p. 187-199, 2008.

CBTM – Confederação Brasileira de Tênis de Mesa. **Guia do Tênis de Mesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Rodrigo Stafford (ed.), 2016.

CONTE, S. B. **Re-novações**: família, escola e comunidade, uma ponte na formação do novo indivíduo. São Paulo: Vetor, 2004.

COPELLI, V. N. **Introdução dos esportes de raquete nas aulas de educação física escolar: uma visão segundo a cultura corporal do movimento**. Campinas: UNICAMP, 2010. 113 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 2010.

COUTINHO, **O tênis de mesa como conteúdo da educação física escolar**. Brasília: UniCEUB, 2015. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Ciências da Educação e Saúde do Centro Universitário de Brasília, 2015.

DARIDO, S. C. Os conteúdos da Educação Física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. In: **Perspectivas em Educação Física Escolar**. Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

DESTRO, I. E. M. **Tênis de mesa adaptado: conceitos e iniciação esportiva**. Campinas: UNICAMP, 2010. 110 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 2010.

DINIZ, I. K. S et al. Os usos da mídia em aulas de educação física escolar: possibilidades e dificuldades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 183-202, jul/set de 2012.

FONSECA, G. M. M; STELA, E. S. Família e esporte: a influência parental sobre a participação dos filhos no futsal competitivo. **Revista Kinesis**, Santa Maria, v. 33, n. 2, p. 41-60, jul./dez 2015.

FRAIHA, A. L. G. **TIC nas aulas de educação física: para ensinar basquetebol**. Rio Claro: UNESP, 2016. 129 f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias do Instituto de Biociências da UNESP, Universidade Estadual Paulista, 2016.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GONZÁLEZ, F. J. et al. **Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote**: badminton, peteca, tênis de campo, tênis de mesa, voleibol, atletismo. Maringá: Eduem, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MACHADO, V. H. R.; PINTO, J. T. S. Perfil dos programas de iniciação esportiva adotados pelas secretarias municipais de esporte da microrregião de Cianorte. **Arq. Cienc. Saúde UNIPAR**, Umuarama, v. 20, n. 3, p. 177-182, set./dez. 2016.

MENEZES, R. P. et al. Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão. **Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 351–373, 2014.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12. ed. São Paulo: HUCITEC, 2010.

MONTEIRO, A. **As modalidades esportivas e os jogos no âmbito escolar**. Brasília, 2011. Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/esportes/esportes_individuais/Leituras/Modalidades%20esportivas%20e%20o%20jogo%20na%20escola.pdf>. Acesso em: 07/julho/2019.

NAKASHIMA, A. H. S. **Tênis de mesa paraolímpico: manual de orientação para professores de educação física** / Alice Hitomi Suzuque Nakashima, Celso Toshimi Nakashima. - Brasília: Comitê Paraolímpico Brasileiro, 2006.

NOVAES, M. A educação física e a mídia esportiva. **Altegor**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 1-14, jan./dez. 2010.

PAES, R. R. **Educação Física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Canoas: Ed. ULBRA. 2001.

RAMOS, R; ISAYAMA, H. F. Lazer e esporte: olhar dos professores de disciplinas esportivas do curso de educação física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.23, n.4, p.379-91, out./dez. 2009.

REIS, C. P. et al. O apoio dos pais ao desenvolvimento da carreira de atletas masculinos de basquetebol. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, São Paulo, v. 38, n. 2, p. 149-155, 2016.

RIBEIRO, G. J. D. **Estudo histórico sobre as relações entre o tênis de mesa e o ping-pong em Porto Alegre (146-1954)**. Porto Alegre: UFRGS, 2009. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

RODRIGUES, H. A.; DARIDO, S. C. O livro didático na Educação Física escolar: a visão dos professores. **Motriz**, Rio Claro, v. 17, n. 1, p. 48–62, 2011.

SADI, R. S. et al. Ensino de esportes por meio de jogos: desenvolvimento e aplicações. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 17-26, jan/jul. 2008.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SILVA, A.P. **A importância dos jogos / brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. Brasília: UnB, 2007. 57 f. Monografia. Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília, 2007.

SILVA, M. N.; MENDANHA, J. F. A importância da ferramenta tecnológica no contexto social e educacional. **Revista Científica do ITPAC**, Araguaína, v.7, n.1, Pub.7, janeiro 2014.

TANI, G. et al. O ensino de habilidades motoras esportivas na escola e o esporte de alto rendimento: discurso, realidade e possibilidades. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 27, n. 3, p. 507-518, Jul/Set; 2013

THOMAS, J. R. et al. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

VAZ, Y. C. **O tênis de mesa: uma revisão de literatura do esporte e uma análise entre autores da psicologia sobre sua preparação psicológica**. Rio Claro: UNESP, 2015. 51 f. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2015.

VIEIRA, G. R.; LIMA, R. T. S. A utilização do conteúdo jogos como estratégia pedagógica para ensino dos esportes coletivos. **Revista Brasileira do Esporte Coletivo**, Recife, v. 2., n. 2. 2018.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia atual e desenvolvimento da criança**. São Paulo: Manole Dois, 1988.

WACHHOLZ, C. **O ensino do basquetebol na educação física escolar: com a bola, os professores**. Lajeado: UNIVATES, 2015. 79 f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ensino do Centro Universitário UNIVATES, 2015