

PEDAGOGIA DO ESPORTE E TÊNIS DE MESA: NOVAS PERSPECTIVAS PARA O ENSINO-TREINO DO EFEITO NA INICIAÇÃO ESPORTIVA TARDIA

Taisa Belli

Universidade Estadual de Campinas, Limeira, São Paulo, Brasil

Guy Ginciene

Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, São Paulo, Brasil

Lívia Bernardes de Castro

Universidade Estadual de Campinas, Limeira, São Paulo, Brasil

Kelly Calheirana Soati

Universidade Estadual de Campinas, Limeira, São Paulo, Brasil

Milton Shoiti Misuta

Universidade Estadual de Campinas, Limeira, São Paulo, Brasil

Larissa Rafaela Galatti

Universidade Estadual de Campinas, Limeira, São Paulo, Brasil

Resumo

O ensino do tênis de mesa permanece sustentado pelo método tradicional de ensino, que se baseia nas teorias empiristas e inatistas, também denominadas metodologia analítica/tecnicista. Nos últimos anos, algumas propostas têm buscado superar esse tipo de abordagem, no entanto, nenhuma delas trata do ensino dos efeitos na perspectiva das tendências atuais da Pedagogia do Esporte. O efeito é um dos principais fatores com um papel significativo para vencer uma partida de tênis de mesa. Este ensaio bibliográfico de caráter descritivo-propositivo tem por objetivo, portanto, discutir o ensino do tênis de mesa pautado nessas tendências atuais, contextualizando-o com os demais esportes de rede divisória, em especial os de raquete, focando no ensino-treino do efeito e exemplificando alguns tipos de jogos.

Palavras-chave: Pedagogia do Esporte. Tênis de Mesa. Efeitos.

Introdução

O tênis de mesa é um esporte olímpico desde 1988 (Seul), com edições anuais de seu campeonato mundial, bem como copas mundiais disputadas ao redor do mundo, cujos títulos são majoritariamente conquistados por chineses, seguidos por atletas europeus e demais atletas do continente asiático. Os mesatenistas brasileiros destacam-se no continente americano, com um somatório expressivo de títulos em Jogos Pan-Americanos. Nos últimos anos, nossos atletas passaram a compor times da liga europeia e começaram a galgar resultados expressivos no cenário mundial deste esporte (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA, 2016; INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION, 2016). Por conta da grande in-

fluência asiática na modalidade, é forte a presença de métodos mais tradicionais na formação de mesatenistas, desde a iniciação até a elite. Este ensaio se propõe, portanto, a apresentar uma reflexão acerca de tendências metodológicas atuais no ensino-treino do tênis de mesa.

Os processos de ensino-treino do esporte, historicamente, podem ser sintetizados em duas diferentes e divergentes ancoragens teóricas: a tradicional e as interacionistas, sendo estas as consideradas tendências atuais na Pedagogia do Esporte (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). As propostas tradicionais se baseiam nas teorias empiristas e inatistas, também denominadas metodologia analítica/tecnicista (GALATTI et al., 2014). Logo, o treinador é responsável por identificar talentos ou pelo “preenchimento” de competências esportivas que o atleta não tem. Partindo de um modelo ideal (padrão ouro), transmitirá as verdades (informações), de modo a obter o comportamento que se deseja. Em modalidades de predominância tática como tênis de mesa, fragmenta o todo (jogo) em partes (fundamentos técnicos) e cada parte é trabalhada de forma descontextualizada da exigência do jogo, objetivando o automatismo de um movimento fechado (GALATTI et al., 2014; GRECO; BRENDA, 1998).

Já na base da teoria interacionista e suas abordagens do processo de ensino-treino, estão as tendências atuais da Pedagogia do Esporte, com forte influência das abordagens cognitivistas, socioculturais e ecológicas (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). Nessa perspectiva, os jogos esportivos recebem um tratamento pedagógico a partir da valorização do jogo em sua totalidade, fundamentando o ensino-treino orientado pelo princípio e pelo processo organizacional da lógica do jogo, materializada na dimensão estratégico-tática, subordinando a lógica didática às categorias de problemas do jogo (BETTEGA et al., 2015a, 2015b; CASARIN et al., 2011; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

No tênis de mesa, o ensino permanece sustentado pelo método tradicional de ensino, tendo como base o desenvolvimento inicial dos fundamentos da modalidade e o posterior desenvolvimento de aspectos estratégico-táticos por meio de jogadas fechadas (MARINOVIC; IIZUKA; NAGAOKA, 2006). Além disso, com o intuito de superar essa rigidez tradicional, alguns materiais propõem a utilização de jogos e brincadeiras como meio para o processo de ensino, mas nestes ainda observa-se uma cisão entre os componentes técnicos e táticos presentes no jogo (CAMARGO; MARTINS, 1999; MACHADO, 2007; COSTA et al., 2013). Por outro lado, começam a despontar propostas para o ensino do tênis de mesa baseadas na sua lógica interna e nas tendências atuais da Pedagogia do Esporte (GINCIENE; DEPRÁ, 2014; SOATI et al., 2015).

Interessantemente, dentre as várias habilidades tático-técnicas necessárias para um mesatenista vencer o jogo, o efeito aparece em destaque (HAO et al., 2010; KAMIJIMA et al., 2013; QUN et al., 1992). Este representa a habilidade que o atleta tem de imprimir rotação na bola, bem como de ler e interagir com as rotações que o adversário aplica sobre ela (IINO; KOJIMA, 2009; McAFEE, 2009). Assim, o ensino-treino do efeito, contextualizado com o jogo de tênis de mesa como um todo, aparece como decisivo para o sucesso do mesatenista, mas ainda permanece para ser discutido e explorado pela literatura específica da área.

Dessa maneira, este ensaio bibliográfico de caráter descritivo-propositivo tem por objetivo discutir o ensino-treino do efeito do tênis de mesa pautado nas tendências atuais da Pedagogia do Esporte, contextualizando-o com o cenário dos demais esportes de rede divisória, em especial os de raquete, e exemplificando alguns tipos de jogos criados para tal fim. Este trabalho tem sua origem no Projeto de Extensão de Tênis de Mesa da Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA), da Unicamp, onde foi implantado um programa de iniciação esportiva tardia para aprendizagem do tênis de mesa, oferecido para toda comunidade interna da Unicamp (SOATI et al., 2015). Portanto, ainda que possa ser extrapolada para outras faixas etárias, a mesma tem foco na iniciação esportiva tardia, ou seja, quando a iniciação em uma dada modalidade esportiva se dá na fase adulta (PIMENTEL; GALATTI; PAES, 2010).

Tendências atuais no ensino dos esportes de raquete

Pensando em metodologias, a abordagem tradicional para o ensino do tênis de mesa não difere dos demais esportes de rede divisória, em especial os de raquete, ou seja: a abordagem é centrada no ensino da técnica; os movimentos são fracionados durante o processo de aprendizagem até que o aluno consiga executar o todo; as aulas são baseadas na repetição de movimentos; o aluno aprende o “como fazer” (técnica) antes do “o que fazer” (tática) (BOLONHINI; PAES, 2009; CAMARGO; MARTINS, 1999; GARCÍA, 2009; MARINOVIC; IIZUKA; NAGAOKA, 2006; UNIERZYSKI; CRESPO, 2007; VALENTINI et al., 2009). O grande problema desse tipo de abordagem tradicional é o ensino descontextualizado do jogo e de sua lógica. Além disso, nesse tipo de abordagem, o aluno apenas executa o que lhe é determinado, por meio da demonstração do professor, cabendo aos alunos apenas reproduzi-las (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), em um formato no qual o professor desempenha um papel central durante o processo de ensino (DYSON; GRIFFIN; HASTIE, 2004; SCAGLIA, 2003; REVERDITO; SCAGLIA, 2007; LEONARDO; REVERDITO; SCAGLIA, 2009).

No meio acadêmico, poucas são as pesquisas sobre Pedagogia do Esporte voltadas às modalidades individuais (HARVEY; JARRETT, 2013; RUFINO; DARIDO, 2011). Em uma revisão da literatura internacional sobre as produções científicas voltadas às abordagens centradas nos jogos (tendências atuais), poucos foram os estudos encontrados sobre esportes individuais, em especial sobre as modalidades de rede divisória (que incluem os esportes de raquete) (HARVEY; JARRETT, 2013). Em relação a essas abordagens, o *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986), cuja primeira publicação é de 1982, é o mais conhecido. A partir dele, surgem diversas variações como: Play Practice (PP), de Launder (2001); Tactical Games Model (TGM), de Mitchell, Oslin e Griffin (2006); Game Sense (GS), de Light (2004) (HARVEY; JARRETT, 2013).

Essas abordagens são voltadas aos esportes de uma maneira geral e algumas apresentam orientações específicas para os esportes de raquete, tendo o tênis de campo como exemplo mais comum (CORTELA et al., 2012). As primeiras experiências que originaram o TGfU, inclusive, surgiram das inquietações de Rod Thorpe com a forma de ensinar tênis de campo (THORPE; BUNKER; ALMOND, 1986). Os esportes não especificados nessas abordagens, como é o caso do tênis de mesa, seguem as orientações gerais para o ensino dos esportes de mesma lógica. No caso do tênis de mesa, por exemplo, sua lógica se encaixa na mesma dos esportes de rede divisória (GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2014; MITCHELL; OSLIN; GRIFFIN, 2013), que é: passar a bola para o outro lado da rede, de forma que o adversário não consiga devolver. É a partir dessa ideia que ocorre a sistematização das etapas de aprendizagem dos esportes de rede divisória, incluindo os de raquete, respeitando sempre as intenções táticas e as particularidades de cada modalidade.

De uma maneira geral, as tendências atuais voltadas ao ensino dos esportes de raquete têm como objetivo fazer com que os alunos compreendam o jogo. Compreender o jogo nada mais é do que entender “o que” se deve fazer antes do “como” fazer. Nessa perspectiva, os alunos vão atrás desse conhecimento por meio de um processo de solução de problemas guiados pelo próprio jogo, por exemplo:

Problema: Como ganhar o ponto?

Solução: Jogando a bola de forma que o adversário não consiga devolver.

Problema: Onde devo jogar a bola?

Solução: Nos espaços vazios da mesa.

Problema: Quais são os espaços vazios?

Solução: As laterais.

Problema: Como jogar nas laterais?

Solução: Direcionando a bola durante minha rebatida.

Nesse processo, o professor não “dá a resposta”, dizendo como e quando rebater cruzadas e paralelas. A ideia é que, por meio desse processo de solução de problemas, característico do próprio jogo, o aluno chegue a essas soluções, desenvolva as intenções táticas e as habilidades para isso.

Entretanto, a literatura ainda carece de discussões que sigam essa linha para o ensino-treino do tênis de mesa. Nos últimos anos, algumas propostas começaram a despontar a fim de suprir essa carência, a exemplo do conjunto de planos de aula para tênis de mesa apresentadas por Ginciene e Deprá (2014) e da implantação de um projeto de extensão universitária em tênis de mesa para iniciação esportiva tardia da modalidade por meio de jogos (SOATI et al., 2015), ambos pautados nas tendências atuais da Pedagogia do Esporte. Na intenção de aprofundar essas discussões, trataremos neste artigo das especificidades do ensino-treino do efeito no tênis de mesa, compreendendo sua grande importância estratégico-tática numa partida de tênis de mesa.

O ensino-treino do efeito no tênis de mesa

São duas as maneiras de golpear a bola: no centro ou em suas extremidades. Quando o golpe é realizado em direção ao centro, recebe o nome de “bola chapada” (sem efeito), entretanto, quando o golpe é realizado próximo à suas extremidades, é provocado algum tipo de giro/rotação na bola, denominado de efeito. Existem diversos tipos de efeitos durante uma partida, os simples (por baixo, por cima, para a direita e para a esquerda) e a combinação entre eles (por baixo e para a direita, por cima e para a esquerda etc.). Quando o golpe é realizado com algum efeito, é possível notar a trajetória curvilínea da bola no ar, ocasionada pela resistência do ar, ou seja, quanto maior o número de rotações aplicados na bola, maior será o grau da sua curvatura, por cima, por baixo, à direita ou à esquerda, pois a rotação cria maior resistência com o ar, fazendo com que a bola se mova pela área de menor resistência (McAFEE, 2009).

Para executá-lo, exige-se uma motricidade fina do atleta, na qual o ajuste no instante em que a bola toca na raquete necessita ser preciso, pois é nele que será definido se o golpe terá êxito ou não (NAKASHIMA; NAKASHIMA, 2006). Para isso acontecer, é indispensável a angulação da raquete no momento em que ocorre o contato com a bola, que determinará que tipo de efeito será exercido. Para realizá-los são necessários ajustes, como a regulação da raquete para aniquilar, reverter ou rotacionar ainda mais os diferentes efeitos imprimidos, dificultando o nível de cada jogada (IINO; KOJIMA, 2009).

Os efeitos podem ser executados em qualquer momento do jogo e são determinados pelo próprio jogador, de acordo com a intenção tática durante os pontos. Eles têm o objetivo de dificultar a devolução adversária (IINO; KOJIMA, 2009). Assim, o mesatenista pode tentar ludibriar o outro por meio das combinações de efeito e, quanto maior o número de rotações na bola, maior a chance de o adversário não se adequar ao efeito e jogar a bola para fora ou não conseguir alcançá-la (TANG; MIZOGUCHI; TOYOSHIMA, 2002).

Nessa perspectiva, percebemos que o efeito é um recurso muito eficaz para determinar a intenção tática, que está diretamente ligada à lógica interna do tênis de mesa, ou seja, rebater a bola para o outro lado de forma que o adversário não consiga ou tenha dificuldades em devolver. Sendo assim, o efeito é uma etapa de grande importância para o processo de aprendizagem da modalidade.

O Quadro 1 apresenta dois jogos que têm como objetivo o ensino do efeito no tênis de mesa, tendo suas características principais divididas em três categorias: estruturais, funcionais e normativas (BETTEGA et al., 2015). Na iniciação tardia do tênis de mesa, muitos alunos

trazem uma experiência prévia no pingue-pongue e, com isso, um olhar estratégico-tático que contribui para o sucesso ao jogar tênis de mesa (VINCENTIS et al., 2016). No entanto, um aspecto limitante na prática prévia do pingue-pongue consiste no uso de raquetes que restringem muito a possibilidade de imprimir rotação na bola. Dessa maneira, esses alunos apresentam um repertório limitado acerca do uso do efeito no jogo de tênis de mesa. Juntamente com esse aspecto, a bola de dimensão pequena pode alcançar cerca de 50 rotações/segundo (3000 rpm) (QUN et al., 1992), sendo difícil visualizar qual tipo de efeito foi imposto pelo adversário para interagir adequadamente. Diante do exposto, o primeiro jogo ocorre com bolas de dimensões maiores até chegar na bola de tênis de mesa para permitir a percepção por parte do aluno sobre a complexidade do jogo associado às noções básicas de efeito. Aqui a ênfase está no aluno aprender a lidar com as várias formas de efeito, desde aplicar o efeito até realizar sua leitura em um cenário mais amplo. Já o segundo jogo está estruturado no contexto de explorar os efeitos a fim de devolver a bola para o outro lado da rede, de forma a dificultar a devolução adversária, isto é, associando diretamente o efeito com intenção tática no jogo de tênis de mesa.

Quadro 1 – Jogos para o ensino-treino do efeito no tênis de mesa

Jogos	Principais objetivos	Características
Jogo 1	Promover a interação do aluno com os diferentes tipos de efeitos no tênis de mesa (por cima, por baixo, laterais e possíveis combinações). Desenvolver a habilidade de aplicar efeitos na bola bem como de ler e interpretar os efeitos do adversário.	Estruturais: Espaço amplo com delimitações de parede, bola suíça, bola de voleibol, bola de tênis de mesa e raquete. Funcionais: Os atletas dispostos em duplas utilizam a bola suíça inicialmente. A tarefa é lançar a bola para a dupla, aplicando os diversos tipos de efeito de maneira que a bola quique uma vez no solo. O oponente na dupla terá que ler, interpretar e dizer qual efeito foi aplicado. O jogo segue de maneira alternada entre os jogadores. Na segunda rodada, substitui-se a bola suíça pela bola de voleibol e, na última rodada, pela bola e pela raquete oficial da modalidade. A lógica do jogo como um todo é variar os diferentes tipos de efeitos para surpreender e ludibriar o adversário. <i>Variação:</i> Neste jogo, o solo representa a superfície da mesa. Uma variação consiste em o jogador lançar a bola contra uma parede, a qual representa uma raquete parada na posição de golpe chapado (sem efeito). A trajetória da bola após tocar nessas superfícies (solo/parede) contribui para a leitura do efeito. Normativas: O jogador da dupla ganha um ponto a cada vez que acerta o efeito imprimido pelo seu oponente. Se ele errar a indicação do efeito, o ponto é computado para seu adversário. O vencedor será aquele que tiver marcado mais pontos ao final do jogo.
Jogo 2	Devolver a bola com rotação/efeito (por cima,	Estruturais: Espaço no solo demarcado com linhas laterais e de fundo e com uma linha ou

	<p>por baixo, laterais e possíveis combinações) para o outro lado da rede, de forma a dificultar a devolução adversária.</p>	<p>rede divisória baixa ao meio. Cada meia quadra é subdividida em 9 quadrantes iguais, seguindo o mapa estratégico proposto por Fei et al. (2010) (Figura 1). Bola de voleibol.</p> <table border="1" data-bbox="954 365 1134 560"> <tr><td>9</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table> <p>Funcionais: Os alunos formam duas equipes, cada uma disposta em uma quadra. Cada integrante da equipe deve ocupar um quadrante e, ao final de cada ponto disputado, ocorre um rodízio dos alunos, ocupando novos quadrantes. A lógica do jogo é lançar a bola com rotação, quicando uma vez na quadra adversária, de maneira a colocar o adversário para fora do seu quadrante e/ou da quadra como um todo.</p> <p>Normativas: Cada equipe terá dois saques alternados, realizados pelo membro do quadrante 9, e o jogo será disputado até 11 pontos, similar ao jogo oficial. Perde-se o ponto se lançar a bola sem rotação ou com o primeiro quique fora da quadra adversária e se receber a bola pisando para fora do quadrante, sem a bola ter quicado uma vez ou após o seu segundo quique.</p>	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	8	7																		
6	5	4																		
3	2	1																		
1	2	3																		
4	5	6																		
7	8	9																		

Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerações finais

No tênis de mesa, o mesatenista empunhando sua raquete entra em interação com a bola, a mesa, com seu adversário, consigo mesmo, com os árbitros, treinadores e torcida, tendo por objetivo vencer o jogo. Assim, esse atleta precisa dominar um amplo conjunto de habilidades tático-técnicas integradas, a fim de alcançar o sucesso em uma partida. Nesse cenário, discutimos neste estudo o ensino-treino tático-técnico do efeito no tênis de mesa, contextualizado com a lógica interna do esporte e pautado nas tendências atuais da Pedagogia do Esporte, visando contribuir para superar o cenário ainda vigente de ensino do tênis de mesa, baseado no método tradicional.

Um dos problemas ao ensinar os efeitos em um modelo tradicional é que o aluno aprende “como” executá-lo, mas não necessariamente aprende “o que” fazer com ele. No contexto da lógica do jogo de tênis de mesa, o importante é utilizar o efeito para dificultar a devolução adversária e não simplesmente fazer a bola “girar” em qualquer momento do jogo, sem nenhuma intenção tática.

Além disso, no modelo tradicional de ensino, o aluno aprende a manter seu foco na execução do movimento, enquanto o importante é que mantenha seu foco no contexto do jogo, de modo a tomar boas decisões sobre qual efeito utilizar em cada situação, buscando criar situações de vantagem para si e problemas ao(s) adversário(s). A fim de ilustrar o proposto, foram apresentados dois jogos neste artigo, nos quais o aluno compreende o objetivo de cada tipo de efeito (para que possa tomar boas decisões sobre quando utilizá-los), aprende como se

portar diante de bolas vindas com efeito (leitura de jogo para desenvolver habilidade de leitura e antecipação de jogo) e, ainda, explora os efeitos associados à intenção tática no jogo.

Na perspectiva das tendências atuais da Pedagogia do Esporte, proliferam propostas teóricas e começam a emergir práticas que trazem para o centro do processo o praticante, no nosso caso, quem joga tênis de mesa. Para avançar cientificamente e na prática pedagógica do esporte, urge no momento tratar cientificamente as novas proposições – processo iniciado neste artigo –, a fim de contribuir para o constante avanço da Pedagogia do Esporte, na teoria e na prática.

SPORT PEDAGOGY AND TABLE TENNIS: NEW PERSPECTIVES FOR THE TEACHING-TRAINING OF SPIN IN LATER SPORT INITIATION

Abstract

The teaching of table tennis remains supported by traditional method of teaching, which is based on empiricists and innatists theories, also called analytic/technicist methodology. In recent years, some proposals have been seeking to overcome this approach, however, none addresses the learning of spin based on the current trends of Sport Pedagogy. Spin is one of the main factors that play a significant role in winning table tennis matches. Therefore, this bibliographic, descriptive and propositional study aims to discuss the table tennis teaching based on these current trends, put it into context with other net sports, mainly racket sports, focusing on the teaching-training of spin and giving examples of some types of games.

Keywords: Sport Pedagogy. Table Tennis. Spin.

PEDAGOGÍA DEL DEPORTE Y TENIS DE MESA: NUEVAS PERSPECTIVAS EN LA ENSEÑANZA- ENTRENAMIENTO DEL EFECTO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA TARDÍA

Resumen

La enseñanza del tenis de mesa continúa apoyado por el método tradicional de enseñanza, que se basa en las teorías empiristas e innatistas, también llamados metodología analítica / tecnicista. En los últimos años, algunas propuestas han buscado superar ese tipo de enfoque, sin embargo, ninguno de ellos se refiere a la enseñanza de los efectos de la perspectiva de las tendencias actuales de la Pedagogía del Deporte. El efecto es uno de los principales factores que tienen un papel importante para vencer un partido de tenis de mesa. Este ensayo bibliográfico de carácter descriptivo-proposicional tiene como objetivo discutir la enseñanza de tenis de mesa con base en esas tendencias actuales, contextualizándolo con los otros deportes de red divisoria, en particular los de raqueta, se centra en la enseñanza-entrenamiento del efecto y ejemplificando algunos tipos de juegos.

Palabras clave: Pedagogía del Deporte. Tenis de Mesa. Efectos.

Referências

BETTEGA, O. B. et al. Formação de jogadores de futebol: princípios e pressupostos para composição de uma proposta pedagógica. *Movimento (ESEF/UFRGS)*, v. 21, n. 3, p. 791–801, 2015a.

BETTEGA, O. B. et al. Pedagogia do Esporte: o jogo como balizador na iniciação ao futsal.

Pensar a prática, p. 487–501, 2015b.

BOLONHINI, S. Z.; PAES, R. R. A proposta pedagógica do Teaching Games for Understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 2, p. 1-9, 2009.

CAMARGO, F. E. B.; MARTINS, M. S. **Aprendendo o tênis de mesa brincando**. Piracicaba: [s.n.], 1999.

CASARIN, R. V. et al. Modelo de jogo e processo de ensino no futebol: Princípios globais e específicos. **Movimento**, v. 17, n. 3, p. 133–152, 2011.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. **Home – CBTM – Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**. Disponível em: <<http://cbtm.org.br/>>. Acesso em: 10 maio 2016.

CORTELA, C. C. et al. 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**, v. 10, n. 2, p. 214–234, 2012.

COSTA, D. G. et al. **Tênis de mesa vai à escola**. Porto: Porto Editora, 2013.

DYSON, B.; GRIFFIN, L. L.; HASTIE, P. Sport education, tactical games, and cooperative learning: theoretical and pedagogical considerations. **Quest**, v. 56, n. 2, p. 226–240, 2004.

FEI. Y.; USHIYAMA. Y.; JIE. L.; YU. Z.H.; IIZUKA. S.; KAMIJIMA1. K. Analysis of the ball fall point in table tennis game. **International Journal of Table Tennis Sciences**, n.6, p 131-138, 2010.

GALATTI, L. R. et al. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 25, n. 1, p. 153, 2014.

GARCÍA, J. P. F. Métodos de ensino e destrezas de comunicação no ensino do tênis. In: BALBINOTTI, C. et al. In: **O ensino do tênis: novas perspectivas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2009.

GINCIENE, G.; DEPRÁ, P. P. Tênis de mesa. In: GONZÁLEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; OLIVEIRA, A. A. B. DE (Ed.). **Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote**. Maringá: Eduem, p. 207–252, 2014.

GONZÁLEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; OLIVEIRA, A. A. B. DE. **Práticas corporais e a organização do conhecimento** – esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote. Maringá: Eduem, 2014.

GRECO, P. J.; BRENDA, R. N. **Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

HAO, Z. et al. Analysis on technique and tactics of Lin Ma and Hao Wang in the Men's Single Table Tennis Final in the 29 th Olympic Games. **International Journal of Table Tennis Sciences**, v. 6, n. 6, p. 74–79, 2010.

HARVEY, S.; JARRETT, K. A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. **Physical Education & Sport Pedagogy**, n. January 2013, p. 1–23, 2013.

IINO, Y.; KOJIMA, T. Kinematics of table tennis topspin forehands: effects of performance level and ball spin. **Journal of Sports Sciences**, v. 27, n. February, p. 1311–1321, 2009.

INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION. **INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION**. Disponível em: <http://www.ittf.com/_front_page/ittf.asp?category=General>. Acesso em: 10 maio 2016.

KAMIJIMA, K. et al. Effect of different playing surfaces of the table on ball bounces in table tennis. **International Journal of Table Tennis Science**, n. Table 1, p. 11–14, 2013.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

MACHADO, N. **Métodos de ensino de tênis de mesa para professores, colégios e escolas**. [s.l.] Colégio Criativo, 2007.

MARINOVIC, W.; IIZUKA, C. A.; NAGAOKA, K. T. **Tênis de mesa: teoria e prática**. São Paulo: Phorte, 2006.

McAFEE, R. **Table tennis - Steps to success**. Champaign: Human Kinetics, 2009.

MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L.; GRIFFIN, L. L. **Teaching sport concepts and skills**. 3. ed. [s.l.] Human Kinetics, 2013.

NAKASHIMA, C. T.; NAKASHIMA, A. H. S. **Manual de orientações para professores de Educação Física: tênis de mesa paraolímpico**. Brasília: Comitê Paraolímpico Brasileiro, 2006.

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.

QUN, W. H. et al. Experimental research in table tennis spin. **International Journal of Table Tennis Sciences**, n. 1, 1992.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. A produção científica em Pedagogia do Esporte: análise de alguns periódicos nacionais. **Conexões**, v. 9, n. 2, p. 110–132, 2011.

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: Editora UDESC, 2014. p. 45–86.

SOATI, K. C. et al. Pedagogia do esporte: o ensino do tênis de mesa por meio de jogos no projeto de extensão de tênis de mesa da FCA/UNICAMP. **Motriz – Suplemento**, v. 21, n. 2,

p. S168, 2015.

TANG, H.; MIZOGUCHI, M.; TOYOSHIMA, S. Speed and spin characteristics of the 40mm table tennis ball. **International Journal of Table Tennis Science**, v. 2, n. 5, 2002.

THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. **Rethinking games teaching**. Leicestershire: Univesity of Loughborough, 1986.

UNIERZYSKI, P.; CRESPO, M. Review of modern teaching methods for tennis. (Análisis de los métodos actuales de enseñanza del tenis.). **RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte**, v. 3, p. 1–10, 2007.

VALENTINI, N. C. et al. Considerações sobre o desenvolvimento e a aprendizagem motora em crianças. In: BALBINOTTI, C. et al. In: **O ensino do tênis: novas perspectivas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2009.

VINCENTIS, K.G. et al. Tênis de mesa e ping-pong: antagonistas ou parceiros na iniciação tardia? In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA DO ESPORTE (CO-NIPE)**. **Anais...** Campinas, 2016.

.....
Recebido em: 07/07/2016

Revisado em: 08/09/2016

Aprovado em: 01/12/2017

Endereço para correspondência:

taisa.belli@fca.unicamp.br

Taisa Belli

Universidade Estadual de Campinas.

Faculdade de Ciências Aplicadas.

Curso de Ciências do Esporte.

Rua Pedro Zaccaria, 1300 - Caixa Postal 1068

CEP 13484-350, Limeira, São Paulo, Brasil.