

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DO MOVIMENTO HUMANO**

**HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS E
ESPECIALIZADAS, APLICAÇÃO DE HABILIDADES NO
JOGO E PERCEPÇÃO DE COMPETÊNCIA DE CRIANÇAS
EM SITUAÇÃO DE RISCO: A INFLUÊNCIA DE UM
PROGRAMA DE INICIAÇÃO AO TÊNIS**

Constance Müller Piffero

Porto Alegre
2007

CONSTANCE MÜLLER PIFFERO

**HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS E
ESPECIALIZADAS, APLICAÇÃO DE HABILIDADES NO
JOGO E PERCEPÇÃO DE COMPETÊNCIA DE CRIANÇAS
EM SITUAÇÃO DE RISCO: A INFLUÊNCIA DE UM
PROGRAMA DE INICIAÇÃO AO TÊNIS**

*Dissertação apresentada ao Curso de
Pós-Graduação em Ciência do Movimento
Humano da Universidade Federal do Rio
Grande do Sul para obtenção do título de
Mestre.*

Orientadora: Profa. Dra. Nadia Cristina Valentini

Porto Alegre
2007

CONSTANCE MÜLLER PIFFERO

**HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS E
ESPECIALIZADAS, APLICAÇÃO DE HABILIDADES NO
JOGO E PERCEPÇÃO DE COMPETÊNCIA DE CRIANÇAS
EM SITUAÇÃO DE RISCO: A INFLUÊNCIA DE UM
PROGRAMA DE INICIAÇÃO AO TÊNIS**

Trabalho aprovado como Requisito Parcial para a Obtenção do Título de Mestre em Ciência do Movimento Humano na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela Comissão formada pelos professores:

Orientadora:

Profa. Dra. Nadia Cristina Valentini

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Adroaldo Cesar Araujo Gaya
Prof. Dr. Carlos Adelar Abaide Balbinotti
Profa. Dra. Lenamar Fiorese Vieira

Porto Alegre
2007

CATALOGAÇÃO NA FONTE

P627h Piffero, Constance Müller

Habilidades motoras fundamentais e especializadas, aplicação de habilidades no jogo e percepção de competência de crianças em situação de risco: a influência de um programa de iniciação ao tênis.-. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física, 2007.

211 f., tab., il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física. Curso de Pós-graduação em Ciência do Movimento Humano, Porto Alegre, BR-RS, 2007.

1. Desenvolvimento motor. 2. Jogo. 3. Percepção. 4. Tênis:ensino. I. Título. II. Valentini, Nádia Cristina, orientadora.

CDU: 796.012.3:796.342

Bibliotecária: Ivone Job, CRB-10/624

*À minha família, **Vitorio, Giordano, Franco e Valentina**, pelo apoio, carinho e companheirismo incondicional. Em especial, agradeço à minha orientadora, **Nádia Cristina Valentini**, pela incansável dedicação e aprendizagem.*

*O pensamento se manifesta como palavra;
A palavra se transforma em ação;
A ação se desenvolve como hábito;
E o hábito se cristaliza em um pensamento;
Portanto, observe com cuidado os pensamentos e os resultados,
e faça com que eles brotem do amor e do respeito com todos os seres.
Da mesma forma que a sombra segue o corpo,
nós nos tornamos aquilo que pensamos.*

(BUDA)

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS E QUADRO

LISTA DE TABELAS

RESUMO

ABSTRACT

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 Objetivos	23
1.1.1 <i>Objetivo Geral</i>	23
1.1.2 <i>Objetivos Específicos</i>	23
1.2 Hipóteses da Pesquisa	24
1.3 Variáveis da Pesquisa	26
2 REVISÃO DE LITERATURA	28
2.1 Aquisição de Habilidades Motoras e Proposta Metodológica de Ensino	28
2.1.1 <i>Abordagem Clássica</i>	31
2.1.2 <i>Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria</i>	34
2.1.3 <i>Modelo de Educação Esportiva</i>	36
2.1.4 <i>Modelo de Educação Esportiva e o Contexto Motivacional para a Maestria</i>	40
2.2 Os Benefícios da Intervenção Pedagógica	42
2.2.1 <i>Desempenho Motor</i>	43
2.2.2 <i>Uso de Estratégias e Desempenho no Jogo</i>	45
2.2.3 <i>Desenvolvimento Social e Percepção de Competência</i>	48
3 METODOLOGIA	54
3.1 Tipo de Pesquisa	54
3.2 Critérios de Composição da População e População	54
3.3 Critérios de Composição da Amostra e Amostra	55
3.4 Instrumentos e Coleta de Dados	55
3.4.1 <i>Instrumentos</i>	56
3.4.2 <i>Coleta de Dados</i>	57
3.4.3 <i>Implementação do Programa de Intervenção Motora</i>	60

3.5 Análise dos Dados	67
3.5.1 Fidedignidade dos Instrumentos na Amostra.....	67
3.5.2 Objetividade.....	67
3.5.3 Distribuição da Amostra.....	68
3.5.4 Idade das Crianças.....	68
3.5.5 Desempenho Motor.....	68
3.5.6 Percepção de Competência.....	69
3.5.7 Delta.....	69
4 RESULTADOS	71
4.1 Análises Estatísticas – Habilidades Motoras Fundamentais	71
4.1.1 Fidedignidade do TGMD-2 na Amostra.....	71
4.1.2 Objetividade do TGMD-2.....	72
4.1.3 Distribuição da Amostra.....	72
4.1.4 Comparação entre as Idades Médias.....	71
4.2 Desempenho Motor nas Habilidades Motoras Fundamentais	73
4.2.1 Habilidades de Locomoção.....	73
4.2.2 Habilidades de Controle de Objeto.....	78
4.2.3 Associação entre as Habilidades de Locomoção e de Controle de Objeto.....	82
4.3 Habilidades Motoras Especializadas do Tênis	83
4.3.1 Fidedignidade do HMET no Projeto Piloto e na Amostra.....	83
4.3.2 Objetividade do HMET.....	83
4.3.3 Distribuição da Amostra.....	84
4.4 Desempenho Motor nas Habilidades Especializadas do Tênis	84
4.5 Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo	89
4.5.1 Fidedignidade de HETJ na Amostra.....	89
4.5.2 Objetividade do HETJ.....	89
4.5.3 Distribuição da Amostra.....	89
4.6 Desempenho Motor e Cognitivo nas Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo	90
4.6.1 Quanto à Frequência do Uso de Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo.....	90
4.6.2 Quanto à Categorização das Atitudes Demonstradas no Jogo.....	94

4.7 Percepção de Competência	102
4.7.1 <i>Fidedignidade da Escala na Amostra</i>	102
4.7.2 <i>Distribuição na Amostra</i>	102
4.8 Níveis De Percepção De Competência	102
4.9 Associação entre as Habilidades Motoras Especializadas do Tênis e as Habilidades Motoras Fundamentais	108
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	110
5.1 Habilidades Motoras Fundamentais	110
5.2 Habilidades Motoras Especializadas do Tênis	114
5.3 Habilidades Especializadas do Tênis no Contexto do Jogo	117
5.4 Percepção de Competência	122
5.5 Associação entre as Habilidades Motoras Especializadas do Tênis e as Habilidades Motoras Fundamentais	126
6 CONCLUSÃO	129
REFERÊNCIAS	137
ANEXOS	146
APÊNDICES	160

Lista de Figuras

Figura 1	Desempenho nas habilidades de locomoção das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção	75
Figura 2	Desempenho nas habilidades de controle de objeto das Abordagens Clássica a Maestria na pré e na pós-intervenção	79
Figura 3	Desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção	86
Figura 4	Desempenho nas habilidades especializadas no contexto do jogo quanto à frequência das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção	92
Figura 5	Níveis de percepção de competência das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção	104

Lista de Tabelas e Quadro

Tabela 1	Avaliação do desempenho nas habilidades de locomoção conforme Grupo e Faixa Etária	76
Tabela 2	Avaliação do desempenho nas habilidades de locomoção conforme Grupo e Gênero	77
Tabela 3	Avaliação do desempenho nas habilidades controle de objeto conforme Grupo e Faixa Etária	80
Tabela 4	Avaliação do desempenho nas habilidades de controle de objetos conforme Grupo e Gênero	82
Tabela 5	Avaliação do desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis conforme Grupo e Faixa Etária	87
Tabela 6	Avaliação do desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis conforme Grupo e Gênero	88
Tabela 7	Avaliação do desempenho quanto à freqüência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo conforme Grupo e Faixa Etária	93
Tabela 8	Avaliação do desempenho quanto à freqüência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo conforme Grupo e Gênero	94
Tabela 9	Comparação entre os grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré-intervenção	95
Tabela 10	Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré e na pós-intervenção	96
Tabela 11	Comparação entre os grupos quanto à variação (delta) das atitudes demonstradas no jogo da pré-intervenção para a pós-intervenção	97

Tabela 12	Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré-intervenção e pós-intervenção por faixa etária	99
Tabela 13	Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré-intervenção e na pós-intervenção por gênero	101
Tabela 14	Avaliação da classificação dos níveis de percepção de competência na pré e na pós-intervenção conforme as abordagens	105
Tabela 15	Avaliação dos níveis de percepção de competência conforme Grupo e Faixa Etária	106
Tabela 16	Avaliação dos níveis de percepção de competência conforme Grupo e Gênero	107
Quadro 1	Propostas Metodológicas da Estrutura TARGET e do <i>Sport Education Model</i>	41

RESUMO

O objetivo desta pesquisa, de delineamento quase-experimental, foi verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis (PIT) com duas abordagens, Clássica (AC) e de Contexto Motivacional para a Maestria (AM), no desempenho de habilidades motoras fundamentais (HMF), especializadas do Tênis (HMET) especializadas do Tênis no jogo (HETJ) e na percepção de competência (PC) de crianças em situação de risco. A amostra desta pesquisa foi não probabilística, intencional, composta por 61 crianças (29 meninas e 32 meninos), com idades de 6 a 12 anos ($M = 9,4$), sendo 30 crianças da AC e 31 crianças da AM. Para as avaliações das crianças foram utilizados o *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) (ULRICH, 2000); o Instrumento de Avaliação das Habilidades Motoras Especializadas do Tênis, o Instrumento de Avaliação de Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo e a escala *The Self-Perception Profile for Children* (HARTER, 1985). O PIT foi desenvolvido em 26 semanas, implementando, para a AM os pressupostos da estrutura TARGET e do *Sport Education Model* e para a AC os modelos clássicos de aprendizagem do Tênis. General Linear Model com medidas repetidas no fator tempo foi conduzido para avaliar os efeitos do PIT no desempenho motor e nos níveis de PC, bem como, a influência de faixa etária e gênero. Teste de Wilcoxon foi utilizado para a comparação intra-grupo e teste de Mann-Whitney para a comparação inter-grupo (no jogo quanto à categorização). Análise de variância com medidas repetidas no fator tempo, delta e significância do delta por meio de One Way ANOVA foram utilizadas para avaliar o impacto da intervenção. Os resultados indicaram que 1) crianças do PIT demonstraram mudanças significantes ($p < 0,01$) nas habilidades de locomoção (HL), sendo que as crianças da AM revelaram escores significativamente ($p = 0,034$) superiores quando comparadas com a AC ao final da intervenção; 2) todas as crianças evidenciaram mudanças significantes nas habilidades de controle de objeto (HCO) da pré para a pós-intervenção ($p < 0,01$); 3) não houve interação da faixa etária nas HL ($p = 0,885$) e nas HCO ($p = 0,940$) e do gênero nas HL ($p = 0,791$) e nas HCO ($p = 0,723$); 4)

mudanças positivas e significantes ($p < 0,01$) nas HMET para todas as crianças; 5) interação não significante da faixa etária ($p = 0,519$) e do gênero ($p = 0,24$) nas HMET; 6) interação não significante da faixa etária ($p = 0,523$) e do gênero ($p = 0,117$) nas HETJ quanto à frequência; 7) quanto à categorização das HETJ, resultados evidenciaram mudanças positivas para as crianças do PIT ao longo da intervenção, representando 62,5% das atitudes demonstradas no jogo; 8) crianças mais velhas da AC apresentaram mudanças significantes ($p < 0,05$) da pré para a pós-intervenção em duas categorias de comportamento, enquanto que, crianças mais velhas da AM em cinco ($p < 0,05$); 9) quanto ao gênero, não houve interação significante ($p = 0,50$) nas HETJ na categorização das atitudes; 10) quanto à PC, todas as crianças apresentaram mudanças significantes da pré para a pós-intervenção ($p < 0,01$); 11) não houve interação significante para a faixa etária ($p = 0,096$) e gênero ($0,465$) nas percepções de competência. A implementação de um Programa de Iniciação ao Tênis, baseado em propostas metodológicas eficazes e condizentes com as necessidades reais dos participantes, promove ganhos motores, sociais e emocionais que efetivam a participação das crianças no esporte e na atividade física e contribuem com o seu desenvolvimento.

Palavras-chaves: Intervenção motora, habilidades motoras fundamentais, habilidades motoras especializadas, habilidades especializadas no jogo, percepção de competência, abordagem pedagógica, Tênis.

ABSTRACT

The purpose of the present study, with a quasi-experimental design, was to verify the influence of a Beginning Tennis Program (BTP) with two approaches – the Classical approach (CA) and the Mastery Motivational Climate approach (MA) – on the development of fundamental motor skills (FMS), specialized tennis motor skills (STMS), specialized tennis motor skills in play (STMSP), and on perceived competence (PC) of children in risky situation. The sample was not probabilistic, intentional, and composed of 61 children (29 girls and 32 boys), aged 6-12 yr. (M = 9.4). Thirty children were submitted to the CA and 31 to the MA. The children were assessed using the *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) (ULRICH, 2000), the Instrument for Assessing Specialized Tennis Motor Skills, the Instrument for Assessing Specialized Tennis Motor Skills in Play, and *The Self-Perception Profile for Children* (HARTER, 1985). The BTP was carried out in 26 weeks and implemented for MA the assumptions of the TARGET structure and the *Sport Education Model*, and for CA the classical models for tennis learning. General Linear Model with repeated measures on the time factor was conducted to assess the BTP effects on motor development and on PC levels, as well as the influence of age group and gender. The Wilcoxon test was used for intragroup comparison, and the Mann-Whitney test for intergroup comparison (in play, concerning categorization). Analysis of variance with repeated measures on the time factor, delta, and delta significance using One Way ANOVA were used to assess the intervention impact. Results indicated that 1) the children in BTP demonstrated significant changes ($p < 0.01$) in locomotion skills (LS), and the MA children revealed significantly ($p = 0.034$) superior scores when compared to CA children at the end of the intervention; 2) all children showed significant changes in object control skills (HCS) from pre- to post-intervention ($p < 0.01$); 3) age group had no influence on LS ($p = 0.885$) and HCS ($p = 0.940$), nor gender has influenced HL ($p = 0.791$) and HCS ($p = 0.723$); 4) all children showed positive and significant changes ($p < 0.01$) in STMS; 5) there was a non significant interaction of age group ($p = 0.519$) and gender

($p = 0.24$) on STMS; 6) there was a non significant interaction of age group ($p = 0.523$) and gender ($p = 0.117$) on STMSP regarding frequency; 7) concerning STMSP categorization, children in BTP demonstrated positive changes over the intervention, representing 62.5% of the attitudes adopted in the play; 8) older children of CA showed significant changes ($p < 0.05$) from pre- to post-intervention in two behavior categories, whereas older children of MA showed significant changes in five ($p < 0.05$); 9) concerning gender, there was no significant interaction ($p = 0.50$) in STMSP in attitude categorization; 10) all children showed significant changes in PC from pre- to post-intervention ($p < 0.01$); 11) there was no significant interaction of age group ($p = 0.096$) and gender ($p = 0.465$) in PC. The implementation of a Beginning Tennis Program based on effective methodological proposals that are suitable for the participants' real needs fosters motor, social, and emotional gains that reinforce the children engagement in sports and physical activity, and favour their development.

Keywords: Motor intervention, fundamental motor skills, specialized motor skills, specialized skills in play, perceived competence, pedagogical approach, Tennis.

1 INTRODUÇÃO

1 INTRODUÇÃO

As experiências motoras fazem parte do comportamento das crianças no decorrer da infância, proporcionando a exploração dos ambientes, assim como um domínio sobre os mesmos, tornando-as mais independentes, autônomas e seguras de si. Essas experiências auxiliam a criança a desenvolver um repertório motor diversificado o qual será a base de sustentação para uma vida de atividade física. A infância é, portanto, um período marcado por muitas vivências, com ampla variação de tarefas motoras, tornando o aprendizado e o desenvolvimento, graduais e progressivos. Este padrão progressivo de aquisição de habilidades motoras é dependente das restrições individuais da criança, do ambiente e das tarefas que lhe são oportunizadas (HAYWOOD e GETCHELL, 2004).

O desenvolvimento das habilidades motoras é o resultado da interação entre essas restrições (organismo, meio e tarefa), que são específicas para cada indivíduo (CLARK e METCALFE, 2002). Assim, a aquisição de habilidades motoras é dependente das restrições ambientais e das experiências e tarefas vivenciadas por este indivíduo, bem como, suas características orgânicas, estruturas psicológicas e socioculturais.

Considerando as restrições individuais, as crianças possuem potencial para estar em estágios mais amadurecidos na maior parte das habilidades motoras fundamentais por volta dos seis anos de idade (GALLAHUE e OZMUN, 2003). Entretanto, não somente as restrições individuais determinam os níveis de desenvolvimento, as restrições da tarefa e do contexto também desempenham papel fundamental. Portanto, deve-se considerar a necessidade de observar os movimentos do indivíduo em diferentes contextos, os quais demandam objetivos distintos na realização das tarefas motoras, procurando verificar como os mesmos são estruturados e modificados também de acordo com as restrições deste ambiente e do próprio organismo desse indivíduo.

Caracterizada a importância da tarefa no processo de aquisição de habilidades motoras, a literatura salienta a necessidade da vivência com o maior número possível de experiências desde os anos iniciais. Desta forma, o sistema demonstra flexibilidade otimizada para assimilar, acomodar, expandir e explorar novos movimentos, principalmente em face a novos desafios, oportunizando, conseqüentemente, o desenvolvimento de um amplo repertório de combinações destes movimentos (CLARK e METCALFE, 2002; GALLAHUE e OZMUN, 2003). E, sendo o desenvolvimento motor seqüencial e cumulativo (GALLAHUE e OZMUN, 2003), as experiências vividas pela criança formarão a base do repertório motor, o qual, dependendo da sua riqueza, possibilitará à criança maior ou menor habilidade para adaptar-se frente às demandas que ocorrerão ao longo de sua vida.

Conforme sugere Clark (1995), o processo de tornar-se habilidoso é dinâmico e está em constante mudança ao longo da vida, no qual, mudanças em uma ou mais variáveis, podem levar o sistema a uma nova organização e, conseqüentemente, na busca de um padrão estável (CLARK e METCALFE, 2002; GALLAHUE e OZMUN, 2003). Os padrões estáveis representam comportamentos que são reprodutíveis e independentes, entretanto, para atingir-se a estabilidade, o sistema passa por períodos de instabilidade, ou seja, para ocorrer a aprendizagem o estado estável deverá dar caminho a um novo estado dinâmico, e assim sucessivamente. Por meio desse processo, os movimentos são combinados das formas mais variadas e são aperfeiçoados, determinados pelas características específicas de cada tarefa ou esporte. A consistência do indivíduo no desempenho das habilidades motoras especializadas estará sustentada na qualidade com a qual as habilidades motoras fundamentais foram aprendidas e refinadas, formando o repertório motor básico do indivíduo (CLARK e METCALFE, 2002; GALLAHUE e OZMUN, 2003).

Segundo Gallahue e Ozmun (2003), a progressão bem sucedida do movimento ao longo das fases de transição, aplicação e utilização permanente em tarefas motoras depende de desempenhos na fase motora fundamental. Sob esta perspectiva, considera-se que, partindo de um padrão motor maduro, o indivíduo buscará, através da prática na atividade física, o refinamento e as adaptações das várias habilidades que comporão o seu repertório motor especializado. Ainda mais, as novas habilidades motoras passam a ser incorporadas à medida que houver um melhor desempenho provindo da prática. Por meio de muitas horas de prática deliberada, o indivíduo aprimora seu repertório motor em geral e em um domínio

específico, pois a demanda da prática para tornar o movimento especializado termina por restringir os domínios de especialização (ERICSON e LEHMANN, 1996).

A aquisição de habilidades motoras, portanto, em seus mais variados níveis de desempenho, depende de uma série de fatores, os quais poderão impulsionar ou limitar o desenvolvimento das formas complexas de movimentos, ampliando ou restringindo a aplicabilidade do repertório de combinações. Garcia e Garcia (1994) sugerem que o desenvolvimento de uma habilidade esportiva é altamente variável e emerge da interação do indivíduo com o contexto específico, das intenções para a ação, do direcionamento motivacional dos participantes e da especificidade da tarefa. A mediação do professor ou técnico cumpre um papel crítico no processo de aprendizagem, podendo facilitar ou coibir o desenvolvimento de padrões mais sofisticados de movimento. Os autores acima citados reforçam a motivação como um aspecto de vital importância na aprendizagem, pois conduz à prática mais persistente e qualificada da tarefa proposta. A prática persistente depende de níveis de motivação otimizados e será decisiva, não somente para a ampliação do repertório motor, como para a construção de percepções sobre competência pessoal (VALENTINI, 2002).

Na medida em que a criança desenvolve competência real por meio de prática deliberada, a mesma percebe-se mais competente e tende a persistir e buscar novos desafios. Por outro lado, a criança que não tem uma percepção positiva sobre a sua competência motora, tende a evitar ou desistir das tarefas ou experiências que lhes impõem novos desafios (VALENTINI, 2002). Desta forma, os níveis de percepção de competência da criança podem influenciar diretamente as atitudes por ela adotadas nos contextos escolar e esportivo (HARTER, 1978; VALENTINI, 2002).

Ainda mais, ao perceber-se competente em determinado domínio, a criança buscará tarefas mais desafiadoras, mantendo o interesse na maestria das habilidades, tornando-se, assim, autônoma para julgar suas próprias habilidades (HARTER, 1978; VALENTINI, 2002). De forma oposta, a criança que não se percebe competente evidencia falta de persistência e interesse para a aquisição de novas habilidades, necessitando, muitas vezes, do incentivo para engajar-se nas atividades motoras (VALENTINI, 2002). É importante, ainda, ressaltar que o indivíduo que possui percepções positivas sobre suas habilidades, mais freqüentemente, assume responsabilidades sobre suas atitudes e sobre os resultados provindos de suas

vivências (WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986), enquanto que, o indivíduo que se percebe pouco competente evidencia dificuldades para reconhecer as razões de sucesso e fracasso (VALENTINI, 2002).

As oportunidades de fortalecer as competências são criadas no contexto em que a criança vive. Implementando-se contextos de aprendizagem nos quais são valorizadas as conquistas pessoais, o esforço, a auto-superação, os critérios auto-referenciados de avaliação, a maestria de habilidades, a percepção de competência e a própria competência são fortalecidas (AMES, 1992; EPSTEIN, 1988; VALENTINI, RUDISILL E GOODWAY, 1999a, 1999b; VALENTINI, 2002). Esses pesquisadores sugerem que é papel do educador criar contextos que propiciem experiências prazerosas, que desenvolvam as capacidades de forma abrangente e que estimulem a ampla participação, sem distinções relativas aos níveis de habilidades. Também, é fundamental valorizar o esforço através do empenho e da superação dos próprios limites, bem como, respeitar os ritmos e as competências individuais dos seus educandos.

Constata-se que a inserção da criança nas práticas esportivas nos mais variados contextos ocorre cada vez mais precocemente, muitas vezes de forma inadequada, sem uma profunda análise a respeito das questões pedagógicas e desenvolvimentistas que as envolvem, assim como, das conseqüências decorrentes de programas que não suprem as necessidades da criança (BENTO, 1999, 2004; GAYA e TORRES, 2004; MARQUES, 2004).

Porém, a prática esportiva que considera os aspectos físicos, psíquicos e cognitivos de um indivíduo produz ganhos imprescindíveis na qualidade de vida, nos aspectos ligados à saúde, nas relações sociais e no prazer do envolvimento na atividade física (BENTO, 1999; BROWNE, CARDOSO e GAYA, 2004; CARLSON e HASTIE, 2004; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WEISS e KNOPP, 1995). Considerando especificadamente o contexto esportivo, verifica-se que as abordagens de ensino e práticas destas atividades nem sempre consideram os pressupostos desenvolvimentistas, principalmente quando se criam expectativas de alto rendimento precoce. Muitas vezes, os objetivos e resultados exigidos transpõem os limites psíquicos e fisiológicos dos próprios atletas, ainda crianças.

A qualidade nas experiências oportunizadas pela prática de uma modalidade esportiva é fator determinante dos efeitos benéficos ou maléficos da participação, bem como da permanência do indivíduo na atividade. Portanto, programas que

efetivem experiências prazerosas, onde as crianças possam desenvolver suas habilidades, com o intuito de ampliar sua base motora, criam oportunidades para as mesmas tornarem-se aptas à prática; terem o controle sobre seu corpo e movimentos; desenvolverem a autoconfiança e a segurança para transitar nas mais diversas atividades físicas e esportivas.

Diferentes abordagens têm sido implementadas nos contextos esportivos direcionados para crianças, sendo observadas algumas com enfoques mais clássicos e outras mais motivacionais. As abordagens tradicionais para o ensino do esporte têm, em geral, como características: 1) centralizar o processo de aprendizagem no professor ou treinador; 2) utilizar tarefas compartimentadas e repetitivas para a aquisição de habilidades específicas, muitas vezes descontextualizadas da prática do jogo; 3) focar a busca de resultados e prêmios; 4) responder às expectativas de treinadores, professores, pais e pessoas significativas para o praticante e não necessariamente ao praticante; 5) organizar programas de acordo com a demanda e outros fatores externos ligados ao contexto esportivo (GRAÇA, 2004; MARQUES, 2004; SIEDENTOP, 1996). Tais estratégias levadas ao extremo podem repercutir de forma negativa nas vivências esportivas das crianças, as quais, muitas vezes não percebem por si o objetivo de praticar um esporte, levando-as a minimizar esforços ou, até mesmo, a desistir da atividade (WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004).

As abordagens motivacionais enfatizam a necessidade da aprendizagem dos esportes, considerando-se as características contextuais da prática, na qual devem ser desenvolvidas as competências relativas às estratégias e aos mecanismos de ação do jogo. Ainda, sugerem a necessidade de propiciar condições ao aluno para que ele possa desenvolver conhecimento e elaborar decisões que dêem sentido e objetivo aos gestos motores por ele realizados. Essas abordagens implementam propostas pedagógicas que: 1) otimizam a participação dos alunos no processo de aprendizagem e na tomada de decisões; 2) fortalecem a cooperação entre os alunos e professores; 3) desenvolvem a competência nas habilidades motoras e cognitivas de forma contextualizada; 4) valorizam o prazer intrínseco da atividade (VALENTINI e TOIGO, 2005).

É importante ressaltar que, quando se trata de desenvolvimento de propostas metodológicas para o ensino do esporte para crianças, é necessário investigar a repercussão das mesmas em múltiplos fatores. Destaca-se, por exemplo, a efetividade de programas instrucionais no prazer pela prática motora, na motivação

intrínseca, na competência percebida e no desenvolvimento de habilidades motoras (WEISS e KNOP, 1995), bem como, na autonomia dos participantes (WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004). Estudos (WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004; WEISS e KNOP, 1995) sugerem que a implementação de programas que considerem aspectos motivacionais na prática de diferentes habilidades contribui para incrementar a participação dos estudantes, reforçando os aspectos cognitivos e afetivos incorporados pelo esporte. Portanto, a implementação de programas adequados ao ensino e prática esportivos pode contribuir para um enriquecimento sócio-afetivo e motor dos indivíduos praticantes destas atividades, estimulando-os a manterem-se engajados ao longo da vida adulta, bem como, pode promover maior desenvolvimento do esporte, ampliando sua prática nos mais diversificados contextos.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Este estudo tem como objetivo verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis no desempenho de habilidades motoras fundamentais, habilidades motoras especializadas do Tênis e habilidades especializadas do Tênis no jogo, bem como nas percepções de competência das crianças participantes.

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis, com duas distintas abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades motoras fundamentais das crianças participantes.

2. Verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis, com duas distintas abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis das crianças participantes.

3. Verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis, com duas distintas abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades especializadas do Tênis no jogo das crianças participantes.

4. Verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis, com duas distintas abordagens, Clássica e Contexto Motivacional para a Maestria, nas percepções de competência das crianças participantes.

5. Comparar o impacto das diferentes abordagens, Clássica e Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades motoras fundamentais, especializadas do Tênis e especializadas do Tênis no jogo, bem como, nas percepções de competência das crianças participantes.

6. Verificar a associação entre as habilidades de locomoção e de controle de objeto e a associação entre as habilidades motoras fundamentais e especializadas do Tênis das crianças participantes do Programas de Iniciação ao Tênis nas abordagens, Clássica e Contexto Motivacional para a Maestria.

7. Verificar a influência da faixa etária e do gênero sobre as habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência das crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis.

1.2 Hipóteses da Pesquisa

- H1.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrarão ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho das habilidades motoras fundamentais.
- H2.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrarão ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho das habilidades motoras especializadas do Tênis.
- H3.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrarão ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho das habilidades especializadas do Tênis no jogo.
- H4.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrarão ganhos significativos da pré para a pós-intervenção nas suas percepções de competência.

- H5.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria demonstrarão desempenhos significativamente superiores nas habilidades motoras fundamentais na pós-intervenção, quando comparadas aos seus pares da Abordagem Clássica.
- H6.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis das Abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para Maestria, demonstrarão desempenhos semelhantes, na pós-intervenção, nas habilidades motoras especializadas do Tênis.
- H7.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis das Abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para Maestria, demonstrarão desempenhos semelhantes, na pós-intervenção nas habilidades especializadas do Tênis no jogo.
- H8.** As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria demonstrarão mudanças significativas, da pré para a pós-intervenção, em suas percepções de competência enquanto que, para os seus pares na Abordagem Clássica, mudanças significativas não são esperadas.
- H9.** A prática das habilidades motoras especializadas do Tênis terá impacto moderado à forte sobre as habilidades motoras fundamentais de crianças participantes da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, enquanto que, para os seus pares da Abordagem Clássica o impacto não é esperado.
- H10.** As crianças mais velhas do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrarão desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens.
- H11.** Os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrarão desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas.

1.3 Variáveis da Pesquisa

- **Programa de Iniciação ao Tênis com Abordagem Clássica:** implementação de um Programa de Iniciação ao Tênis por meio de atividades motoras elaboradas com base nas abordagens metodológicas tradicionais (APÊNDICE A – planos de aula), sendo utilizados exercícios educativos e de repetição de gestos motores específicos ao esporte (*drills*) para o desempenho da qualidade técnica dos golpes básicos, bem como a melhora no rendimento do aprendiz.

- **Programa de Iniciação ao Tênis com Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria:** implementação de um Programa de Iniciação ao Tênis por meio de atividades motoras elaboradas para a aprendizagem do esporte, com base nas abordagens metodológicas de Contexto Motivacional para a Maestria (VALENTINI, 1997, 1999, 2002a, 2002b; VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b, VALENTINI e RUDISILL, 2004a), conjuntamente ao *Sport Education Model* idealizado por Siedentop (1987) (APÊNDICE A – planos de aula).

- **Habilidades Motoras Fundamentais:** tarefas motoras básicas, sendo o foco da pesquisa as habilidades locomotoras (correr, galopar, saltitar, saltar sobre o mesmo pé, saltar horizontalmente e correr lateralmente) e manipulativas (rebater, quicar, receber, chutar, arremessar sobre o ombro e rolar).

- **Habilidades Motoras Especializadas do Tênis:** tarefas motoras esportivas ou especializadas específicas do Tênis, aplicadas em contextos onde o esporte é desenvolvido e praticado.

- **Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo:** tarefas esportivas ou especializadas específicas do Tênis, aplicadas em contextos onde o esporte é praticado, considerando os aspectos táticos, técnicos, bem como as atitudes apresentados em situações de jogos adaptados e oficiais.

- **Percepção de Competência:** forma com a qual a criança julga sua competência em determinada tarefa, determinado pela escala *The Self-Perception Profile for Children* elaborada por Susan Harter (1985).

2 REVISÃO DE LITERATURA

2 REVISÃO DE LITERATURA

O capítulo a seguir refere-se à fundamentação teórica deste projeto de pesquisa, onde serão abordados os conceitos teóricos em que se baseiam os contextos de aprendizagem e as devidas estratégias utilizadas para a implementação das Abordagens de Contexto Motivacional para a Maestria e Clássica, como os aspectos que influenciam e são influenciados por estas diferentes abordagens.

2.1 Aquisição de Habilidades Motoras e Proposta Metodológica de Ensino

Como ocorre a aquisição e o refinamento das habilidades não é preocupação somente de pesquisadores, a sua investigação repercute diretamente na prática da Educação Física. Nesta perspectiva, estudos que objetivam contribuir para o entendimento dos múltiplos aspectos das práticas especializadas serão discutidos a seguir.

Pesquisadores e estudiosos da área de Educação Física têm demonstrado uma grande preocupação com questões relacionadas ao ensino e à aprendizagem da atividade motora, seja ela direcionada ao esporte competitivo, lazer ou estilo de vida ativo (BALBINOTTI, BALBINOTTI, MARQUES e GAYA, 2004; BENTO, 2004; GARCIA e GRAÇA, 1999; MARQUES, 2004; MESQUITA, 2004; VALENTINI e TOIGO, 2005).

Entretanto, as pesquisas não são necessariamente incorporadas por educadores e, não obrigatoriamente, respondem as questões da prática. Em estudo apresentado por Langley e Woods (1997) sobre o desenvolvimento e progressões nas habilidades motoras, os autores apontam para a inabilidade dos educadores em guiar estudantes para a conquista de metas motoras. O estudo reforça a dificuldade destes em desenvolver treinamentos que conduzam a novos patamares motores que incorporem as variadas habilidades utilizadas em um jogo específico. Os educadores têm dificuldades em saber como reduzir ou aumentar a complexidade

de tarefas que enfatizem as condições do jogo em si. Repensar os fatores que adicionam complexidade e dificuldade às experiências do aprendizado e construir uma seqüência progressiva de experiências que levem à aquisição de habilidades mais sofisticadas é papel do educador (LANGLEY e WOODS, 1997). A dificuldade reside mais fortemente na especificidade de cada esporte, pois grupos de habilidades são interligados e a prática de atividades específicas é requerida para aprender como usar as combinações de habilidades.

Semelhante perspectiva é discutida por Canfield e Netto (1992) em um estudo aplicado em escolas da rede particular de ensino no Brasil. Os autores relataram a falta de consciência do educador sobre a importância do seu papel no desenvolvimento integral do aluno, muitas vezes desconhecendo as potencialidades das crianças e mostrando-se pouco capazes de realizar programas que desenvolvam as habilidades motoras, intelectuais e afetivas desses grupos. Os autores afirmam, ainda, que os professores trabalham em atividades que não possibilitam ampliação e diversificação, inibindo e restringindo o desenvolvimento dos alunos, tornando-os meros reprodutores de gestos e tarefas estruturadas desconsiderando as suas reais necessidades. Ainda sugerem que, muitas vezes, as tarefas propostas pelo educador exigem desempenhos superiores aos apresentados pelas crianças, o que pode desviar seus interesses, levando-as a desmotivação e a perda do gosto pela prática.

Canfield e Netto (1992) sugerem a implementação de tarefas mais complexas e contextualizadas nos treinamentos ou nas aulas de Educação Física. Em práticas que incorporaram a instabilidade do jogo os estudantes apresentaram um desenvolvimento motor superior quando comparadas a práticas menos complexas. Ou seja, salientam a importância da implementação de atividades que não sejam apenas reprodutoras de modelos, e sim, que atendam o interesse do aluno e que sejam adequadas ao seu nível de desenvolvimento.

Como os educadores físicos podem usar diversas estratégias para ensinar o esporte por meio de jogos tem sido também o foco de alguns estudos (DOOLITTLE, 1995; METZLER, 1990; SIEDENTOP, 1994;). Metzler (1990) observa que a maioria dos estudantes expressava prazer na prática do jogo e freqüentemente prefere esta aula à prática de habilidades técnicas. Vários autores (CANFIELD e NETTO, 1992; DOOLITTLE, 1995; LANGLEY e WOODS, 1997; METZLER, 1990; SIEDENTOP, 1994; VALENTINI e TOIGO, 2005) sugerem a organização da aula de forma a

contemplar equilibradamente o desenvolvimento técnico e o jogo. Esta estratégia permite aos estudantes continuar desenvolvendo novas habilidades com a aplicação no decorrer dos jogos. Assim, o enfoque estará direcionado à idéia da prática do jogo como meio de desenvolver habilidades específicas, e a prática de habilidades específicas como meio de se manter efetivamente atuante no jogo (VALENTINI e TOIGO, 2005).

Doolittle (1995) também propõem a aprendizagem esportiva pelo jogo, enfocando esta abordagem de ensino para indivíduos com pouca experiência e pouca habilidade em jogos com rede. A autora propõe a simplificação das regras, a adaptação da bola e da quadra, onde o aluno possa focar o jogo ao invés de preocupar-se em executar as habilidades com certo desempenho. O aprendizado, nesta perspectiva, ocorrerá por meio de jogos e não somente pela prática de exercícios técnicos de repetição. Nesta proposta pedagógica o estudante estaria mais empenhado em descobrir os problemas e as estratégias comuns aos jogos com rede e criaria seus próprios caminhos para ganhar os pontos. Doolittle (1995) sugere ainda que, gradualmente, os materiais e espaços sejam substituídos pelos de origem. Salienta a autora, que muitos estudantes com poucas habilidades encontram seu sucesso inicial nos aspectos cognitivos que compõem a idéia global do jogo. Portanto, podem demonstrar competência quando questionados a buscar soluções aos desafios típicos dos jogos de rede. Desta forma, os alunos passam a entender a necessidade de utilizar diferentes estratégias ofensivas e defensivas, evidenciando mais interesse na prática e refletindo sobre o porquê da necessidade de tal habilidade antes de executá-la, motivando-se mais para aprender.

Em outro estudo no campo da aprendizagem realizado por Young (1985), a valorização da aprendizagem ocorre em exercícios no formato de *drills*, com uma proposta pedagógica em oposição ao estudo de Doolittle (1995). Young (1985) analisou a repercussão do uso de *drills* no processo de aquisição de habilidades, constatando a influência desses exercícios no refinamento da técnica e, conseqüentemente, no aumento na motivação do aluno. Este autor afirma que muitos alunos do ensino médio, principalmente os pouco habilidosos, não valorizam esta prática, pois somente encontram prazer no jogo em si. Sugere, ainda, que os alunos mais habilidosos têm uma melhor percepção da importância dos *drills* na busca do refinamento e na melhora na execução, mas, no entanto, os menos habilidosos não fazem esta conexão e percebem esta prática como entediante.

Segundo o autor, se a prática fosse efetiva, seria improvável que estudantes não percebessem e não estabelecessem uma relação entre a prática de *drills* e o padrão global do jogo. Conclui que a transferência do aprendizado adquirido através de *drills* para o jogo poderia auxiliar os estudantes a usar o tempo de aprendizagem mais produtivamente e que este processo de conscientização é uma função do educador.

Ainda com um enfoque direcionado a maximizar a aquisição de habilidades específicas e o aproveitamento de uma aula usando seqüências de *drills*, Heath, Blackwell e Modalloso (1999), desenvolveram técnicas de ensino que priorizam informações sensoriais sobre a tarefa por meio da prática correta de cada habilidade e da freqüência apropriada de *feedback* dada pelo professor. Ao planejar uma aula, deve-se estar atento ao número de aquisições que serão exigidas e o correspondente *feedback* sobre cada uma delas, oportunizando, assim, um aprendizado mais complexo (HEATH, BLACKWELL e MODALLOSO, 1999; VALENTINI e TOIGO, 2005). O *feedback* apropriado é determinante na aquisição de habilidades motoras, pois propicia ao indivíduo utilizar-se de informações intrínsecas e extrínsecas. Para a aquisição de habilidades motoras é imprescindível a percepção do indivíduo sobre seu próprio desempenho e também as informações provindas do professor.

Observa-se na literatura que diferentes abordagens têm sido utilizadas no processo ensino-aprendizagem de habilidades motoras. Essas abordagens podem ser organizadas em grandes grupos, considerando-se a predominância de determinadas estratégias na prática. A seguir, discutiremos as principais tendências e características dessas abordagens.

2.1.1 Abordagem Clássica

A aprendizagem no esporte tem percorrido um longo caminho através dos tempos. As práticas pedagógicas aplicadas nos contextos esportivos cercam-se de características comuns, muitas delas diferenciadas apenas pelas peculiaridades que compõem cada esporte.

O processo de ensino clássico está estruturado em conceitos e práticas delineadas pelo objetivo principal que o cerca: o desempenho. Assim, temos uma pedagogia alicerçada no desenvolvimento de habilidades técnicas, no aprimoramento dos movimentos e nas questões estratégicas e táticas que caracterizam determinada modalidade. Referenciado no enfoque competitivo, o ensino busca desenvolver habilidades técnicas cada vez mais apuradas, através de treinamentos específicos, por meio de exercícios baseados em repetições sistemáticas, com o uso de *drills* e de tentativa e erro (BURWASH, 1991; DENIAU, 1997; DOUGLAS, 1982; TILDEN, 1982; LENDL, 1986; MEINECKE e SCHOTH, 1979; MESQUITA, 2004; STURM, 1992). Estas atividades são propostas visando o refinamento da técnica para a execução dos elementos motores, independente dos níveis de habilidades de seus alunos, abrindo mão dos aspectos lúdicos do esporte em prol da “técnica perfeita” e, muitas vezes, excluindo os menos habilidosos da sua prática. Desta forma, o ensino do esporte torna-se compartimentado na medida em que as crianças não conseguem construir um entendimento das táticas e estratégias e de como utilizar as habilidades aprendidas nas situações de jogo (MEINECKE e SCHOTH, 1979; STURM, 1992; SIEDENTOP, 1994; DENIAU, 1997; MARQUES, 2004; MESQUITA, 2004; VALENTINI e TOIGO, 2005).

Destacam-se características singulares que a diferenciam de outras abordagens, como a implementação de tarefas caracterizadas pela repetição gestual, buscando uma performance ideal na execução dos golpes e suas variações, muitas vezes descontextualizadas dos objetivos táticos e estratégicos exigidos nas situações de incerteza do jogo (SIEDENTOP, 1994; GRAÇA, 2004; MARQUES, 2004; MESQUITA, 2004; VALENTINI e TOIGO, 2005). A centralização na figura do professor ou técnico também é uma característica marcante desta abordagem, sendo ele o mediador das decisões tomadas relativas à aprendizagem e ao treinamento, desconsiderando, muitas vezes, as peculiaridades e necessidades de seus alunos e atletas (GRAÇA, 2004; MARQUES, 2004; MESQUITA, 2004; SIEDENTOP, 1994; VALENTINI e TOIGO, 2005) e os seus objetivos quanto à participação no esporte.

A aprendizagem do Tênis, propriamente dita, é muitas vezes implementada com esses pressupostos, como podemos constatar na literatura (BURWASH, 1991; DOUGLAS, 1982; LENDL, 1986; TILDEN, 1982). Nos programas de treinamento é enfatizada a técnica para a aprendizagem dos golpes básicos. A importância da execução da técnica com eficácia e a utilização das mesmas no jogo é central nesta

abordagem. Em geral, as atividades são planejadas de forma seqüencial, a serem aplicadas conforme os níveis de habilidades e desempenho dos alunos (DENIAU, 1997; MEINECKE e SCHOTH, 1979; STURM, 1992). Na seqüência do ensino, são apresentadas as táticas e estratégias que caracterizam o jogo, a utilização dos golpes básicos, bem como, as variações decorrentes das necessidades de aplicação desses nas diversas situações da partida. São, ainda, salientadas as diferentes táticas e estratégias que compõem as formações do jogo de simples e de duplas (DENIAU, 1997; DOUGLAS, 1982). O ensino das regras também se encontra presente nas abordagens clássicas acima citadas, assim como a sua aplicação prática no jogo, pois delas dependem as estratégias e as táticas utilizadas durante a realização do mesmo. Entende-se que o aluno deve ser profundo conhecedor das regras e saber aplicá-las enquanto joga (BURWASH, 1991; DOUGLAS, 1982; LENDL, 1986; TILDEN, 1982).

As habilidades desenvolvidas são direcionadas para o treinamento e a sua utilização nos contextos competitivos, enfatizando a obtenção de resultados provindo de desempenhos adquiridos por meio desse treinamento. Na prática reforçam-se também os aspectos psicológicos que envolvem a participação na competição, como: a concentração; a autoconfiança e a reflexão sobre características mentais que se observam no tenista (BURWASH, 1991; GALLWEY, 1996).

O aprendizado do Tênis quando no ambiente escolar é defendido como prática educacional (BUCHER, 1983), ensinado por meio de exercícios educativos, adaptados e desenvolvidos conforme as progressões e os graus de dificuldade das tarefas. Os modelos de ensino para crianças seguem os mesmos pressupostos e organização do ensino generalizado do Tênis para os adultos (GALLIETTE, 1996; MEINECKE e SCHOTH, 1979).

Enfim, em uma abordagem clássica de ensino, a literatura reforça o treinamento como ponto culminante dos conhecimentos adquiridos na aprendizagem, com a meta de implementá-los em competições, visando a preparação de jovens tenistas e o alto rendimento.

2.1.2 Contexto Motivacional para a Maestria

Embora as abordagens clássicas sejam comumente adotadas no meio esportivo, outras propostas metodológicas têm sido desenvolvidas, especialmente no processo de ensino-aprendizagem de crianças e adolescentes.

Pesquisas realizadas na Educação Física (VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b) e na Educação (AMES, 1992; EPSTEIN, 1989), têm demonstrado preocupação com a forma na qual profissionais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem poderiam maximizar o engajamento dos alunos nestes contextos. O foco desses estudos tem sido o desenvolvimento e a implementação de diferentes abordagens metodológicas que propiciem uma prática apropriada, potencializando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor de crianças e adolescentes. As estratégias de ensino devem considerar a implementação de climas motivacionais que respeitem as características individuais, experiências prévias e diferentes níveis de habilidades, viabilizando o sucesso no aprendizado para todas as crianças (VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a). Programas nesta perspectiva metodológica reforçam a necessidade de conhecer previamente os participantes e de enfatizar a aquisição de novas habilidades, considerando-se como parâmetros avaliativos o esforço, a persistência e a dedicação para a conquista da maestria em diversas habilidades. Ainda mais, ressaltam que é importante que as crianças e os adolescentes sejam envolvidos no processo de compreensão sobre como ocorre o aprendizado, elegendo-os sujeitos de seu próprio desenvolvimento (AMES, 1992) e que as tarefas propostas instiguem a busca de constantes desafios, implementem novidade, incluam os participantes do processo de decisões e promovam o engajamento do indivíduo (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; AMES, 1992; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; SIEDENTOP, 1996; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004).

O Contexto Motivacional para a Maestria (AMES, 1992; EPSTEIN, 1989; VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b) é uma abordagem motivacional implementada no contexto educacional, que tem recebido considerável atenção de professores e pesquisadores. Este clima motivacional se fundamenta na implementação de estratégias que levem à autonomia, criando oportunidades para que a criança envolva-se efetivamente em seu próprio aprendizado. As experiências de aprendizagem são baseadas em padrões auto-referenciados, enfatizando o

esforço como meio para a obtenção de maestria, de sucesso e da superação dos próprios limites (VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b).

O Contexto Motivacional para a Maestria tem sido implementado na sala de aula por meio de estratégias em seis dimensões do ensino, a estrutura TARGET, sendo utilizadas as letras como referenciais de denominação de cada dimensão a ser enfocada no desenvolvimento de estratégias para a maestria: Tarefa (*Task*), Autoridade (*Authotity*), Reconhecimento (*Recognition*), Grupo (*Grouping*), Avaliação (*Evaluation*) e Tempo (*Time*) (AMES, 1992; EPSTEIN, 1989; VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b). A seguir, será apresentada, brevemente, cada uma das dimensões da estrutura TARGET.

Podemos entender a dimensão Tarefa como uma adequação e organização das diversas atividades propostas pelo professor. Na concepção da maestria, o professor deve promover tarefas que desafiem os alunos à busca do aprendizado. As tarefas devem ser variadas e conter opções para que o aluno possa experimentar diferentes níveis de desafio, implementados cotidianamente, mantendo a criança motivada a participar. Os diferentes níveis de desafios nas tarefas respeitam os ritmos e individualidades de cada um.

Autoridade, oposta às propostas tradicionais de ensino, sugere uma estruturação conjunta na tomada de decisões, na determinação de regras e responsabilidades envolvendo não somente os professores, mas também os alunos nos papéis de liderança. Estratégias que propiciam ao aluno oportunidades de monitorar o seu próprio aprendizado e assumir a responsabilidade pelas suas decisões, são rotineiramente empregadas..

A dimensão Reconhecimento é implementada por meio da valorização por parte do professor sobre as conquistas do aluno. Estabelecem-se critérios que possam ser atendidos pelo aluno e os mesmos são valorizados pelo seu esforço na busca de maestria de novas habilidades. Estes parâmetros se refletem em um sistema de auto-avaliação por parte dos alunos sobre as suas atitudes, as conquistas, desempenhos auto-referenciados e a superação dos próprios limites.

Estabelecida com o propósito de promover a interação entre os participantes, a cooperação e o compartilhamento nas atividades de ensino, a dimensão Grupo enfoca a prática que ocorre em pares, pequenos e grandes grupos. A criação de grupos flexíveis propicia maiores oportunidades para a troca de experiências e

estimula a participação de todos, independentemente dos níveis de habilidades de cada um.

A dimensão Avaliação proposta na estrutura TARGET, diz respeito à valorização do processo de aprendizagem, sem a preocupação, à priori, com o produto ou resultado, propriamente dito, reconhecendo o esforço como meio de aquisição de novas habilidades e de melhorias no desempenho. A avaliação é auto-referenciada e implementada de forma privada. O *feedback* de processo é constantemente utilizado, oportunizando ao aluno o entendimento dos critérios para o desempenho adequado e dicas verbais são empregadas para auxiliar a auto-avaliação estabelecidos no próprio processo de aprendizagem.

Por fim, considera-se na dimensão Tempo o respeito às individualidades, possibilitando à criança aprender em seu ritmo. No início do programa é fundamental avaliar o tempo necessário para a realização de determinadas tarefas conforme as necessidades, as competências e os interesses dos estudantes.

Portanto, compreende-se a estrutura TARGET como um conjunto de estratégias abrangentes, que podem ser aplicadas com o objetivo de promover a implementação de um contexto motivacional, incentivando a construção da autonomia na tomada de decisões por parte do aluno, mediando a aprendizagem para um processo intrínseco e independente.

2.1.3 Modelo de Educação Esportiva

Nesta abordagem a principal meta da ação pedagógica é promover experiências ricas por meio de movimentos que possibilite ao estudante desenvolver suas potencialidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais. Por meio do esporte, o indivíduo pode melhorar a qualidade de vida, exercer o convívio social, ampliar as relações de amizade, vivenciar o trabalho em equipe, gerar resoluções de problemas na prática de jogos, desenvolver condutas esportivas apropriadas através do jogo, do respeito às regras, assumir papéis de liderança e experimentar o prazer e o divertimento (ALEXANDER e LUCKMAN, 2004; GRAÇA, 2004).

Os objetivos que cercam a presença do esporte na escola, como parte do currículo ou por atividades em programas esportivos específicos, residem no seu valor à promoção da qualidade de vida dos alunos. O esporte escolar promove a

integração social, a vivência da cultura esportiva e a adoção de um estilo de vida saudável e prazeroso (GRAÇA, 2004).

Vários aspectos abrangentes do esporte podem ser trabalhados pelos profissionais da Educação Física. Estes incluem a aprendizagem de habilidades especializadas necessárias à prática e que irão influenciar diretamente o desempenho do participante, como também, nas questões sociais, afetivas e cognitivas provindas da prática esportiva enquanto desenvolvida de forma contextualizada (GRAÇA, 2004). Nesta perspectiva, o enfoque é, portanto, educativo, o qual engloba os participantes em uma abordagem desenvolvimentista, entendido como essencialmente social, agregador e de inclusão. Entende-se esporte inclusivo como aquele implementado para todos os indivíduos, mais ou menos habilidosos, portadores ou não de necessidades especiais, nas escolas, clubes e demais entidades.

Um exemplo de modelo de educação por meio do esporte é o *Sport Education Model*, idealizado por Siedentop (1987). Essa proposta tem como objetivo promover a disseminação da prática esportiva e a prática dos mais variados esportes para indivíduos de diversos níveis de habilidades e de diversas faixas etárias. O contexto da prática é também diversificado, podendo ser implementado em escolas, clubes e centros comunitários (GRAÇA, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995; MESQUITA, 2004). Esta proposta direcionada a um público amplo pode ser implementada para crianças desde os três anos, na pré-escola, dando seqüência do aprendizado nas séries seguintes, adaptando as atividades aos níveis de crescimento e desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo.

Fundamentalmente, Siedentop (1987) propõe uma perspectiva inclusiva de “esporte para todos”, adaptando estratégias de ensino para atender e acomodar os diferentes níveis de habilidades motoras. O autor reforça a necessidade de aprimorar o esporte, adaptando as diferentes atividades de cada esporte, criando jogos que propiciem o aprendizado das habilidades esportivas de forma progressiva e complementar (GRAÇA, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995).

Graça (2004) enfatiza que esse modelo define-se como uma forma de educação lúdica, o qual possibilita um ambiente rico em experiências desportivas autênticas e significativas, oportunizando aos alunos tornarem-se mais competentes por meio do domínio das habilidades esportivas. O modelo promove a participação atuante no jogo com o desenvolvimento de técnicas e táticas, o respeito às regras e

rituais esportivos, bem como, mudanças positivas e significativas na vida dos indivíduos (GRAÇA, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995; MESQUITA, 2004).

O programa de educação pelo esporte é implementado por meio de temporadas ou períodos esportivos, onde os alunos atuam como treinadores, árbitros, organizadores, divulgadores e jogadores. A participação de meninos e meninas e dos mais ou menos habilidosos é promovida de forma igualitária, propiciando a todos, experiências de sucesso. O comprometimento com as tarefas é fundamental, uma vez que a proposta enfatiza não somente a aquisição de habilidades motoras, como também as habilidades cognitivas, afetivas e sociais por meio do esporte (BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; GRAÇA, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995; MESQUITA, 2004; WALHEAD e NTOUMANIS, 2004).

Como argumenta Mesquita (2004), o esporte pode instigar a harmonia e o equilíbrio necessários entre a inclusão e a competição. É necessário, também, promover as oportunidades de participação eqüitativa de todos os alunos, pois, por meio desta estratégia evita-se que, no esporte, alunos menos habilidosos e meninas participem desempenhando papéis secundários, sem seu efetivo engajamento. Os jogos educativos devem ser organizados de forma a dar seqüência e a aperfeiçoar habilidades já adquiridas. Os jogos educativos devem ser adaptados com o fim de promover uma adequação aos níveis de desempenho dos alunos, propiciando, assim, a aquisição de competências para a participação (JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995). Para que isso ocorra, como sugerem alguns autores (GRAÇA, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995; MESQUITA, 2004), surge a necessidade de uma adaptação de todas as atividades em foco, além de uma consistente adequação nos níveis de dificuldade das mesmas. As regras devem ser adaptadas aos níveis de habilidades motoras e cognitivas dos participantes, os materiais devem ser diversificados, e o espaço físico adequado, facilitando, desta forma, o sucesso e o prazer na realização dos objetivos do jogo. Mesquita (2004) ressalta ainda que, na proposta de Siedentop (1996), o conceito de sucesso decorre naturalmente da auto-superação, ou seja, sucesso e melhoria nas próprias performances com foco nos objetivos e metas pessoais. A gratificação pessoal é decorrente das experiências vividas, do significado e da riqueza das aprendizagens alcançadas.

Siedentop (1986) propõe a consideração de seis fatores na implementação do *Sport Education Model* no contexto esportivo (BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; JEWETT, BAIN e ENNIS, 1995), as quais incluem: 1) a organização de um

cronograma para desenvolver o aprendizado do esporte selecionado em uma **temporada esportiva**, enfatizando os jogos competitivos adaptados, nos quais todos os alunos atuam como membros de uma equipe; 2) **a afiliação**, ou seja, a oportunidade dada ao aluno à escolha de um grupo de trabalho que reforce as relações de cooperação e cumplicidade com os pares, minimizando as diferenças nos níveis de habilidades motoras e incentivando o engajamento no esporte; 3) **o planejamento** de competições, entendidas como o processo de aprendizagem, proporcionando aos participantes o desenvolvimento de táticas e motivando-os na proposta educacional; 4) a organização de **eventos** que possibilitem integrar o aprendizado das habilidades à sua aplicabilidade efetiva no jogo, criando oportunidades de práticas bem sucedidas e momentos festivos; 5) com o objetivo de resgatar e valorizar as participações, os eventos são **gravados**, motivando os alunos à prática e valorizando os papéis desempenhados em equipe e individualmente; 6) **os educadores** são responsáveis por criar condições para que os alunos desempenhem papéis de liderança como capitães e treinadores, dividindo, assim, a tarefa de organização e responsabilidade pelo ensino ocorrente, além de promoverem a aprendizagem de habilidades especializadas, táticas e estratégias a serem aplicadas nos jogos.

Por meio desta proposta, Siedentop (1994) sugere que os objetivos essenciais do esporte podem ser alcançados, pois envolve efetivamente a participação do aluno de forma contextualizada, onde ele é o agente da aprendizagem e do sucesso, atuante nas tomadas de decisões e desempenhando diversos papéis.

Algumas pesquisas têm implementado e investigado o *Sport Education Model* (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004). O estudo conduzido por Wallhead e Ntoumanis (2004) é um dos exemplos. Nesse estudo os autores implementaram um programa no qual as características fundamentais da proposta do *Sport Education Model* foram salientadas, tais como: 1) a liberdade de escolha dos participantes sobre determinada prática dentre várias propostas oferecidas pelo programa; 2) o trabalho realizado em grupos de forma cooperativa; 3) o reconhecimento do progresso de forma individualizada; 4) o envolvimento dos alunos com as responsabilidades de organização e 5) o cuidado com os equipamentos. O *feedback* dos professores, reforçando a evolução do aprendizado de forma a beneficiar o grupo ou time num todo, e o desenvolvimento do espírito de equipe foram, ainda, outras estratégias

utilizadas no estudo. Os autores ressaltam, também, a necessidade de efetivar o tempo para a prática deliberada das habilidades específicas na realização dos jogos propostos, ou seja, o respeito aos ritmos individuais. Enfatizam, portanto, a implementação de um contexto de aprendizagem voltado para a maestria nas tarefas com a proposta de educação pelo esporte.

2.1.4 Modelo de Educação Esportiva e o Contexto Motivacional para a Maestria

Como apresentado anteriormente, o Modelo de Educação Esportiva é uma proposta metodológica de ensino esportivo, caracterizado pelo potencial em desenvolver programas voltados à aquisição de habilidades especializadas. Propicia experiências que levam o aluno a adquirir competências para engajar-se em um esporte, tornando-se um jogador consciente do seu papel como um participante honesto, sabedor e cumpridor das regras e rituais do esporte em que atua.

O Contexto Motivacional para a Maestria, implementado por meio da estrutura TARGET, preconiza uma metodologia que desenvolve a competência por meio da dedicação e do esforço, promovendo desafios nas tarefas e oportunidades para que o aluno tenha o controle pessoal sobre seu o aprendizado e sobre os resultados decorrentes do mesmo (VALENTINI, 2002).

Semelhanças fundamentais nos pressupostos teóricos destas duas abordagens de ensino podem ser observadas, salientando que uma proposta interpõe a outra como complementação, sendo a estrutura TARGET voltada a um contexto escolar propriamente dito, e o Modelo de Educação Esportiva referente às dinâmicas que compõe o esporte.

Algumas dessas aproximações podem ser observadas nas propostas metodológicas as Estrutura TARGET e do *Sport Education Model* no quadro 1, proposto por Wallhead e Ntoumanis (2004).

Quadro 1 - Propostas metodológicas da estrutura TARGET e do *Sport Education Model*

	TARGET	<i>Sport Education Model</i>
Tarefa	Promoção de tarefas que envolvam variedade, diversidade, dinamismo e que sejam focadas no desenvolvimento e participação de todos os alunos.	Experiências práticas em diversos esportes, maximizando a participação através da adaptação de tarefas, espaço físico e regras às necessidades dos alunos, tornando o esporte acessível a todos, sem interferir na estrutura básica do contexto esportivo em foco.
Autoridade	Professores e alunos trabalham conjuntamente para desenvolver um clima e processo instrucionais, sendo as decisões compartilhadas por ambos e onde os alunos assumem papéis de liderança.	Alunos são encorajados a assumir maior responsabilidade para dirigir e gerenciar suas próprias experiências esportivas, sendo eles responsáveis pela escolha das equipes, organização dos materiais e equipamentos.
Reconhecimento	Valorização e reconhecimento do esforço e conquistas através das tarefas propostas, sendo que o feedback é provido individualmente, buscando um padrão auto-referenciado e estimulando a análise dos desempenhos e a construção de uma aprendizagem sob a perspectiva consciente do aluno.	São referenciados os padrões de comportamento que priorizem a boa conduta, o espírito de equipe, a prática do jogo limpo, o respeito aos pares e professores e o esforço, dedicação e empenho na prática do esporte
Grupo	Ênfase no trabalho diversificado de tarefas, estruturado em pares ou pequenos grupos, com o objetivo de oportunizar a livre escolha e formação dos mesmos, assim como na oportunidade de novas composições e trocas de experiências.	As atividades são realizadas em grupos, sendo as equipes selecionadas pelos próprios alunos, podendo ou não ter a participação do professor nas escolhas, onde é criada uma estrutura em que todos os alunos desempenhem os mais variados papéis e as formações das equipes variando conforme as atividades propostas.
Avaliação	São estabelecidos padrões individualizados de avaliação, respeitando o ritmo de desenvolvimento e as características de cada aluno, sendo estas feitas de forma privada na condição de promover feedback individualizado e apropriado às necessidades de cada aluno.	Alunos e professores buscam uma avaliação referenciada em progressos individuais enfocados nas metas e nos benefícios de melhora de desempenhos de suas equipes, baseada nas experiências adquiridas através do modelo proposto. Gravações são realizadas para promover feedback avaliativo de acordo com o desempenho individual e da equipe num todo.
Tempo	Ritmo e tempo de prática são adaptados às capacidades e necessidades pessoais de cada aluno, assim como, horários flexíveis oportunizando através de estruturas de estações de atividades diversificadas à prática de todos de forma simultânea.	Adequação do tempo às necessidades dos alunos e das equipes, na intenção de adquirirem habilidades que viabilizem a prática do esporte, propriamente dito, adaptando o tempo dos jogos de forma a maximizar a participação de todos os alunos, simultaneamente.

Portanto, a consideração dessas duas abordagens metodológicas que enfatizam a motivação e o engajamento na atividade física pode ser de suma importância para o ensino do esporte, capaz de constituir-se em uma proposta adequada a todos. As pesquisas (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; AMES, 1992; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004) sugerem que os benefícios da implementação de uma pedagogia adequada às necessidades dos alunos devem ser sempre avaliados, permitindo práticas de qualidade. A implementação de programas interventivos que primem por abordagens consistentes podem ser implementados com o intuito de maximizar a inclusão e a permanência de crianças no esporte.

2.2 Os Benefícios da Intervenção Pedagógica

A participação de crianças em atividades físicas e esportivas pressupõe ganhos nos aspectos físicos, psíquicos, cognitivos e sociais das mesmas, contribuindo para um desenvolvimento global efetivo. Porém, estas experiências por si só não garantem tais ganhos, tornando-se relevante a estruturação de propostas metodológicas que maximizem a aprendizagem e o desenvolvimento destas crianças. Estas propostas devem ser cuidadosamente planejadas e adequadamente aplicadas, com o fim de potencializar as características pedagógicas da atividade física e do esporte. Segundo Weiss (2005), ao participar de programas esportivos que promovem o seu envolvimento, a criança absorve os valores do esporte, desenvolve a autoconfiança, e vivencia o prazer nas suas relações pessoais.

A criação de estratégias que possibilitem uma maior e mais efetiva participação de crianças deve ser alavancada pela busca de modelos que condigam com as expectativas e as necessidades de seus participantes. Alguns autores (ARAÚJO e DAVIDS, 2005; LAGUNA, 2005; MESQUITA, 2005; VALENTINI, GOODWAY e RUDISILL, 1999a, 1999b; VALENTINI e TOIGO, 2005) têm apontado para a necessidade da implementação de programas onde o praticante assuma um papel mais ativo frente à aprendizagem e participe nas

tomadas de decisões relativas às características dinâmicas que se apresentam na prática do esporte, com maior valorização dos processos cognitivos e contextuais que compõem o jogo.

Estudos apontam para a importância da implementação de intervenções nas diversas áreas da atividade física, focalizando a necessidade de adequar atividades que propiciem a aprendizagem conforme os objetivos e capacidades dos seus participantes, tendo enfoque no esporte ou na prática de habilidades motoras fundamentais (DAVIDS e ARAÚJO, 2005; VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b; WEISS, 1984). Considerando-se a importância de diferentes metodologias de ensino, o impacto de pesquisas em parâmetros motores, sociais e psicológicos será discutido a seguir.

2.2.1 Desempenho Motor

Pesquisadores (HALVERSON, ROBERTON e LANGENDORFER, 1982; MARQUES, 1996; SURDI e KREBS, 1999; THEEBOOM, DE KNOP e WEISS, 1995; VALENTINI, 2002) evidenciam que mudanças positivas no desempenho motor de crianças são observadas quando implementadas propostas adequadas de intervenção pedagógica. Valentini e Rudisill (2004a, 2004b), em estudos conduzidos com crianças pré-escolares, observaram que, após 12 semanas de intervenção motora para a maestria (crianças portadoras de necessidades especiais e crianças com atrasos motores), foram alcançados ganhos positivos relativos às habilidades de locomoção e de controle de objeto. Em outro estudo de Valentini (2002), o qual investigou o impacto de um programa interventivo de 12 semanas de duração para crianças pré-escolares com atrasos de desenvolvimento já havia constatado ganhos significativos nas habilidades de locomoção e de controle de objeto destas crianças.

Na iniciação esportiva, estudos também têm sido conduzidos. Um exemplo é o de Theeboom, Knop e Weiss (1995), o qual implementa um programa esportivo para crianças entre as idades de 8 a 12 anos, distribuídas em dois grupos, sendo um orientado para a maestria e o outro para a performance. Os resultados confirmam um nível significativo de melhoras nas habilidades motoras

das crianças do grupo orientado para a maestria e a superioridade motora das mesmas quando comparadas com abordagens tradicionais.

O interesse pelo impacto interventivo em habilidades motoras específicas é também discutido na literatura. Com o objetivo de investigar as mudanças no padrão do arremesso, Halverson, Robertson e Langendorfer (1982) desenvolveram um estudo interventivo longitudinal com crianças da pré-escola ao ensino médio. O estudo demonstrou que essas ainda se encontravam em fases elementares de desenvolvimento no início da investigação, demonstrando, ao longo da intervenção, aumento na proficiência e maestria na habilidade em foco. Ao término da pesquisa, os autores reforçaram que, para alcançar padrões maduros no arremesso, as crianças requerem experiências motoras apropriadas, acompanhadas de instrução adequada às práticas.

Em outro estudo, Halverson, Robertson, Safrit e Roberts (1977), realizaram um programa motor com o objetivo de verificar o impacto da prática guiada no arremesso de crianças ($n = 45$) pré-escolares. As crianças selecionadas participaram do programa durante 8 semanas, sendo elas subdivididas em dois grupos e tendo um deles recebido, ainda, 120 minutos de prática guiada específica para o arremesso. Um terceiro grupo de 24 crianças que não recebeu programa de prática motora formal foi incluído nas posteriores análises. Os resultados não revelaram mudanças na velocidade de arremesso das crianças que receberam a prática guiada específica, quando comparadas com os outros dois grupos. As evidências sugerem que o tempo de prática específica não foi suficientemente adequado às mudanças nas habilidades de produção de força, tratando-se de uma tarefa com alto grau de complexidade para a faixa etária.

Esses resultados reforçam a importância de investigar o impacto de programas interventivos na aprendizagem, bem como, de promover programas pedagogicamente apropriados, que oportunizem a prática de habilidades motoras para crianças, contribuindo, desta forma, para o seu desenvolvimento e criando conceitos de uma vida ativa e saudável através do exercício físico e do esporte.

2.2.2 Uso de Estratégias e o Desempenho no Jogo

Recentemente, novas perspectivas (ARAÚJO, 2005; BELKA, 1994) têm surgido relativas às formas de ensino do esporte que incorporam o jogo como fim, salientando a necessidade de uma reformulação nas abordagens até então utilizadas na pedagogia mais tradicional, as quais ensinam habilidades específicas isoladas dos contextos, desconsiderando suas execuções nas reais situações de imprevisibilidade apresentadas no jogo.

Seguindo as formas clássicas de ensino do esporte, as habilidades específicas são determinadas como primeiro e principal objetivo da aprendizagem, tornando-as desconectadas das exigências relativas ao desempenho e à aplicabilidade dessas habilidades durante o jogo (MACHADO, ARAÚJO e GODINHO, 2005). Os movimentos ensinados seguem um padrão pré-estabelecido que, na maior parte do tempo, não pode ser reproduzido nas diversificadas situações que se apresentam no jogo. Além disso, são desconsideradas as características estruturais do esporte como: espaço físico; regras; tempo para a realização do movimento; variação nas trajetórias e nos efeitos da bola, desempenho dos oponentes e companheiros; aspectos emocionais individuais e do grupo; e fatores ambientais (BELKA, 1994; MACHADO, ARAÚJO e GODINHO, 2005). Portanto, o ensino descontextualizado das habilidades motoras esportivas não deixa claro para o aluno quais os objetivos que estão implícitos na aprendizagem e, assim, o aluno não faz uma conexão entre o que e para que esteja aprendendo e como e quando utilizar suas habilidades específicas do esporte de maneira eficaz no jogo.

Como propõe Berkowitz (1996), as habilidades esportivas a serem ensinadas devem condizer com a sua ocorrência nas situações do contexto do jogo, baseando a prática de ensino nas suas questões táticas e na sua dinâmica. Em estudo aplicado, a autora comparou duas diferentes abordagens no ensino do futebol, utilizando uma focada na aprendizagem das habilidades do esporte e outra nas suas questões táticas. Resultados revelaram que os alunos não diferenciaram entre si quanto à performance dos fundamentos, porém, o grupo da tática evidenciou superioridade nos desempenhos relativos ao jogo. Sugere ainda, a autora, que os problemas táticos a serem introduzidos nas atividades sigam

uma progressão congruente com as capacidades cognitivas dos aprendizes, permitindo ao aluno construir um melhor entendimento do jogo na sua totalidade.

Corroborando com esta perspectiva, Turner (1996) considera que a abordagem baseada no desenvolvimento somente da técnica torna o aprendizado inadequado, muitas vezes exigindo além das capacidades dos praticantes, e chama a atenção para o fato destes não conseguirem atingir os mesmos níveis de performance na execução das habilidades no momento do jogo. As decisões a serem tomadas numa situação contextual de jogo são dependentes da eficácia da técnica utilizada e ambas possibilitam ao aluno invocar um processo de conhecimento sobre o que fazer e como fazer frente a uma situação de incerteza (FRENCH e THOMAS apud TURNER, 1996). Alguns exemplos interventivos são encontrados na literatura. O estudo conduzido por Bunker e Torpe apud Turner (1996) implementou um programa esportivo de aprendizagem do *hockey* para crianças, buscando investigar como duas diferentes formas de ensino teriam impacto diferenciado no aprendizado de habilidades motoras específicas. Das duas propostas desenvolvidas, uma estava baseada na aprendizagem das habilidades técnicas e outra nos pressupostos do *Teaching Games for Understanding* (BUNKER e TORPE apud TURNER, 1996). Os pressupostos do *Teaching Games for Understanding* defende o ensino de jogos adaptados, seguindo uma progressão condizente com as capacidades motoras e cognitivas dos praticantes, desenvolvendo a consciência tática e estimulando a tomada de decisões. Os resultados sugerem que: 1) não houve diferença significativa na aquisição de habilidades técnicas do *hockey* entre os grupos, porém, os alunos do *Teaching Games for Understanding* revelaram significativa superioridade no conhecimento declarativo referente ao esporte, sugerindo que essa abordagem promove um importante impacto na base de conhecimentos do jogo; 2) nenhum dos grupos evidenciou mudanças positivas no conhecimento processual, provavelmente pelo fato de se tratar de um grupo de iniciantes no esporte; 3) ganhos nas habilidades de controle de objeto e nas tomadas de decisão específicas do esporte foram demonstradas pelo grupo do *Teaching Games for Understanding*, apesar das crianças nem sempre conseguirem executar com destreza as habilidades necessárias para aquele contexto; 4) maior divertimento e maior satisfação pela participação nas atividades propostas foram observados

nas crianças do *Teaching Games for Understanding*, quando comparadas com as do programa de abordagem técnica. O estudo reforça que as crianças, ao compreenderem a complexidade do jogo de forma global, passam a ter maiores condições de administrar de forma autônoma sua participação e seu desempenho (CHANDLER, 1996; TURNER, 1996).

Considerando que indivíduos que possuem um amplo conhecimento declarativo e processual num esporte específico tenderiam a solucionar de forma mais competente as questões criadas no jogo, foi desenvolvido um estudo comparativo entre 93 meninos jogadores de basebol que apresentavam três níveis de habilidades (FRENCH, NEVETT, SPURGEON, GRAHAM e RINK, 1996). Os participantes foram solicitados a responder a seqüência de ações do jogador ou do jogo mais apropriada para solucionar uma situação contextual. Os resultados demonstraram superioridade nos conhecimentos do esporte para os mais habilidosos ou especialistas, em relação aos demais participantes, evidenciando que a experiência adquirida por meio da prática do jogo torna os aprendizes mais equipados cognitivamente para a prática do esporte.

Considerando, ainda, os aspectos do jogo e a prática do mesmo, outro estudo foi desenvolvido por French, Spurgeon e Nevett (1995) com o objetivo de avaliar as diferenças entre crianças (n = 159) especialistas e novatas relativas aos aspectos cognitivos e motores no basebol. O estudo demonstrou que as diferenças entre os jogadores correspondiam apenas quanto aos aspectos motores, não sendo encontradas diferenças significativas relativas aos aspectos cognitivos. Tais resultados levaram os autores a supor que as equivalências quanto às habilidades cognitivas devem-se ao fato de as estratégias a serem aplicadas ao jogo neste nível são de simples decisão, não exigindo uma complexa resolução de problemas. Sugerem, ainda, que para jogadores mais habilidosos, os desempenhos motores superiores os levariam a situações em que estratégias mais complexas exigiriam desempenhos superiores nas tomadas de decisão e nas respostas frente às incertezas geradas. Portanto, o estudo sugere que a complexidade tática deve ser aplicada para alunos mais velhos e experientes, pois esses já teriam adquirido um repertório motor suficientemente desenvolvido e aprimorado para responder adequadamente a demanda da tarefa.

Portanto, considerando as premissas do desenvolvimento cognitivo, o aluno é responsável pela análise da situação apresentada durante o jogo, pela elaboração de soluções e pela avaliação da eficácia das ações e as possíveis conseqüências provindas delas (GRÉHAIGNE e GODBOUT, 1995). Desta forma, o processo decorre em uma construção do conhecimento, podendo este ser categorizado como: conhecimento declarativo e conhecimento processual. Entende-se por conhecimento declarativo as informações apresentadas na realidade em que o processo ocorre, tendo o indivíduo que perceber e de codificar os diversos estímulos, transformando-os em informações. Conhecimento processual representa uma seqüência de ações que são conectadas e associadas através do conhecimento declarativo (ANDERSON *apud* GRÉHAIGNE e GODBOUT, 1995). Em uma situação específica, como num jogo esportivo, ocorre um acoplamento entre os gestos motores e as restrições determinadas pelas regras e pelo contexto num todo, incitando o praticante a acionar mecanismos cognitivos e motores na busca da solução dos problemas e da melhor forma para solucioná-los. Como reforçam Chen e Ennis (1995) o professor deve possuir um extenso repertório de representação capaz de transformar o conteúdo de instrução, tornando ambos os conhecimentos viáveis ao entendimento de seus alunos e, desta forma, maximizando o seu potencial de aprendizagem.

Considerando a relevância do ensino do esporte de forma a adequar estratégias que contemplem o indivíduo na sua totalidade, potencializando os ganhos nos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, pesquisas reforçam a fundamental importância de serem implementadas intervenções que abordem o esporte dentro de um contexto real, aplicado e que incorpore seu principal objetivo que é jogar.

2.2.3 Desenvolvimento Social e Percepção de Competência

O que leva uma criança a um determinado comportamento, fazer devidas escolhas, desenvolver determinadas capacidades, buscar meios de conquista e auto-superação em contextos escolares e esportivos tem direcionado pesquisadores a considerar os fatores motivacionais que guiam à aprendizagem.

É importante ainda, considerar que, durante o processo de desenvolvimento existe uma interação entre motivação, percepção de competência, percepção de controle, bem como as conquistas, delineando o comportamento do indivíduo e determinando metas de ação (HARTER, 1992; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986). A compreensão do comportamento durante o processo de aprendizagem supõe que a motivação demonstrada pela criança ao envolver-se em tarefas de um determinado contexto está diretamente influenciada pelos níveis de percepção de competência sobre seu desempenho nessas tarefas (HARTER e CONNELL, 1984; HARTER, 1992; VALENTINI, 2002).

Enfocado em um modelo multidimensional, Harter (1978) sugere que a criança distingue sua competência em domínios distintos, sendo eles cognitivo, social e físico e esses domínios se diferenciam desde cedo na infância (HARTER e CONNELL, 1984; VALENTINI, 2002). Desta forma, a criança promove uma avaliação da sua competência em determinado domínio e adota um julgamento que a levará a uma particular orientação motivacional, podendo ser intrínseca ou extrínseca (HARTER, 1992).

Podemos definir percepção de competência como os sentimentos do indivíduo em relação ao seu potencial para a realização de determinada tarefa. Desta forma, suprimindo as necessidades provindas de sua participação nas atividades ou tarefas e percebendo-se competente para tal, tende a atuar com exigências internas auto-determinadas, tornando estas mais significativas (GALLAHUE e OZMUN, 2003). A forma com a qual o indivíduo se percebe tem um impacto relevante sobre sua autoconfiança e dedicação. Indivíduos que se percebem competentes tendem a persistir por mais tempo na tarefa. Por outro lado, quando o indivíduo percebe-se pouco competente, tende a evitar desafios para não demonstrar níveis inferiores de desempenho aos seus pares (HARTER, 1978, 1992; ULRICH, 1987; VALENTINI, 2002).

Neste enfoque, supõe-se que a motivação demonstrada pela criança ao envolver-se na aprendizagem poderá ser potencializada por meio da implementação de propostas educativas coerentes com suas necessidades de desenvolvimento. Engajada em um contexto voltado ao desenvolvimento da maestria e que promova desafios, a criança poderá realizar tarefas com êxito, autonomia e liberdade. Desta forma, as conquistas serão determinadas pelo empenho e serão condizentes com

as próprias expectativas, oportunizando o desenvolvimento de competências no domínio determinado (VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b).

Pesquisas (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986) revelam que crianças com altos níveis de percepção de competência em determinado domínio demonstram interesse em tarefas mais desafiadoras, com graus elevados de dificuldades, sem uma maior preocupação do julgamento dos pares sobre seus desempenhos. Crianças que demonstram motivação intrínseca na execução de tarefas em tentativas de maestria tendem a superar os próprios limites e envolver-se efetivamente na resolução de problemas com maior autonomia (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986). Inversamente, crianças que revelam motivação extrínseca para aprender necessitam da aprovação de seus colegas e professores, recorrem a tarefas mais fáceis na intenção de evitar frustrações e baixos desempenhos e tendem a desistir ou minimizar o aprendizado (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002).

Em contextos de aprendizagem que respeitam diferentes níveis de desempenhos e de habilidades, pode-se observar que a criança adota um comportamento de envolvimento. Utiliza-se da exploração, curiosidade e integração na busca de tarefas desafiadoras como expressão de suas necessidades intrínsecas, para a satisfação de desejos próprios de empenhar-se nas atividades e realizá-las com maestria, pois se percebe competente para assim agir (HARTER, 1987, 1992; VALENTINI, 2002).

Esta mesma tendência pode ser observada em contextos que implementaram o *Sport Education Model* proposto por Siedentop (1982, 1994). Em estudo realizado por Alexander e Luckman (2001), com o fim de analisar a influência do *Sport Education Model* sobre o participante de acordo com a percepção de 377 professores de Educação Física australianos, observou-se que as crianças envolvidas no programa demonstraram maior cooperação, empatia, lealdade e justiça no decorrer da prática. Também, salientaram os professores que, com a implementação dessa metodologia, os mesmos obtiveram mais tempo para avaliar e qualificar o ensino de seus alunos devido aos papéis de liderança e responsabilidade designados a eles e permitindo, assim, aos professores, serem menos diretivos. Os autores concluem que, por meio da implementação dessa metodologia, os professores dirigiram os seus objetivos para o desenvolvimento

de habilidades sociais, com valores e atitudes que envolvem a atividade física, ao invés do foco mantido apenas na aquisição de habilidades motoras e na manutenção da boa forma física, foco apresentado pelas abordagens de ensino tradicionalmente aplicadas.

Reforçando o enfoque no comportamento social promovido pelo *Sport Education Model*, um estudo (HASTIE e SHARPE, 1999) foi aplicado em meninos adolescentes de risco em escola rural durante uma temporada esportiva, compreendendo 20 sessões de *kangaroo ball*, esporte considerado como parte da cultura local. Resultados indicaram que, através das experiências promovidas pela abordagem pedagógica, os alunos demonstraram interações positivas entre os pares, monitorando suas próprias interações de forma autônoma.

Resultados expressivos relacionados aos efeitos de uma intervenção seguindo também o *Sport Education Model* nas respostas motivacionais de estudantes do ensino médio também foram destacados em pesquisa por Wallhead e Ntoumanis (2004). Os resultados sugerem que a metodologia aplicada incrementa a percepção de clima de envolvimento na tarefa e autonomia percebida, promovendo, como consequência, reflexo positivo na motivação dos alunos nas aulas de Educação Física.

Ao contrário, em contextos que priorizam o controle e o reconhecimento externo exclusivo, principalmente de adultos, as crianças podem adotar atitudes extrinsecamente motivadoras, não se percebendo suficientemente capazes e competentes para comprometerem-se com as demandas das próprias necessidades (HARTER, 1987, 1992; VALENTINI, 2002).

As reações afetivas determinadas pelo padrão motivacional adotado pela criança têm, portanto, influência determinante no envolvimento, na persistência e no controle sobre os resultados efetivos de suas ações (HARTER, 1987; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986). A criança entende o sucesso ou insucesso como resultado de suas atitudes e das tomadas de decisão, dependente dos níveis de empenho dedicados às suas execuções e percebendo-se agente promotora dos resultados por ela desejados. Inversamente, crianças extrinsecamente motivadas, que atuam sob expectativas de pessoas para ela significantes ou de resultados obtidos, não se percebem capazes de controlar o produto de suas ações, atribuindo o controle a outros ou a fatores extrínsecos (HARTER, 1987; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986).

Segundo a perspectiva desenvolvimentista defendida por Harter (1987), a forma com a qual a percepção de competência é estruturada na criança sofre influência de fatores determinantes como as experiências individuais anteriores, as vivências enquanto na tarefa específica, o papel das pessoas afetivamente significativas e a motivação que ela apresenta para aprender (HARTER, 1987, VALENTINI, 2002). Ao serem oportunizadas experiências enriquecedoras quanto aos aspectos motivacionais, são determinados os caminhos para que a criança exerça e desenvolva sua competência, podendo ela realizar tentativas de maestria de forma positiva, buscando o esforço e o empenho para assegurar o seu progresso ao envolver-se na aquisição de novas habilidades (FELTZ e BROWN, 1984; HARTER, 1992; VALENTINI, 2002).

Portanto, desenvolver a competência significa adquirir motivação para permanecer engajado na aprendizagem e empenhar-se em novas conquistas pessoais. Harter (1978) também reforça a importância das formas de reconhecimento usadas quanto ao desempenho das crianças, com a determinada função de reforçar as condutas positivas e o senso de controle. Reforçando-se comportamentos desejáveis que busquem a maestria na tarefa, o esforço e o empenho, a criança constrói parâmetros avaliativos reais de suas competências (HARTER, 1987, 1992; VALENTINI, 2002).

Através de mensagens positivas dadas desde a infância, Harter (1978) acredita que poderá haver um processo de internalização destas informações e a criança poderá fazer uma auto-avaliação de sua competência e desenvolver um controle interno sobre os resultados provindos desta percepção (HARTER, 1978).

Assim evidencia-se a importância da percepção de competência exercida pela criança enquanto interage em um contexto de aprendizagem, sendo esta um fator determinante nas diretrizes que serão tomadas para o processo de aquisição de competências. A criança, ao perceber-se competente, adotará um comportamento participativo, buscará situações que desafiem seus potenciais para seguir em novas conquistas, adotando uma postura positiva frente às novas experiências. Portanto, é de vital importância criar oportunidades onde as crianças possam construir suas competências em práticas motoras apropriadas ao seu desenvolvimento de forma global podendo, então, exercer suas percepções de forma qualitativa e efetiva.

3 METODOLOGIA

3 METODOLOGIA

Este estudo teve como objetivo geral verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis com ênfase em pressupostos de duas abordagens distintas, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades motoras fundamentais e especializadas ao esporte, bem como na percepção de competência de crianças em idade escolar. Este capítulo refere-se aos métodos e instrumentos que foram utilizados para a realização deste estudo. Serão apresentados a seguir os itens tipo da pesquisa, população, amostra, instrumentos e coleta de dados (instrumentos, procedimentos e implementação do Programa de Iniciação ao Tênis) e a forma de análise dos dados.

3.1 Tipo de Pesquisa

Esta pesquisa foi caracterizada como do tipo quase-experimental considerando-se o seu ajuste aos contextos educacionais que se aproximassem da melhor forma à realidade das crianças, tal como, pelo controle das ameaças à validade interna deste estudo. O caráter correlacional também foi implementado, de forma a investigar as relações entre as variáveis (THOMAS e NELSON, 2002).

3.2 Critério de Composição da População e População

A população deste estudo foi constituída de crianças em situação de risco entre as idades de 7 a 11 anos, de ambos os sexos, providas de famílias numerosas. Estas freqüentam escolas públicas da cidade de Porto Alegre e vivem em moradias de até três peças, em bairros pobres e com precária infra-estrutura, cujos pais têm ensino fundamental incompleto e recebem até um salário mínimo. (Critério de Classificação Econômica Brasil, CCEB)

3.3 Critério de Composição da Amostra e Amostra

De uma população intencional de crianças cadastradas ($n = 120$) em um programa de educação pelo esporte, foi composta uma amostra, de 61 crianças, sendo 51,6% ($n = 32$) de meninos e 47,5% ($n = 29$) de meninas, compreendidas entre as idades de 7 a 11 anos, com idade média de 9,4 ($\pm 1,86$). Estas foram distribuídas em quatro grupos, sendo dois grupos da Abordagem Clássica e dois da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria e subdivididas em dois outros grupos conforme as faixas etárias (7 a 9 anos e 10 a 11 anos). A distribuição dos grupos foi estratificada por gênero (equilíbrio entre o número de meninos e meninas nos grupos) e idade. Deste grupo, 30 participaram do programa pelo turno da manhã, na Abordagem Clássica e 31 pelo turno da tarde, na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria. Todas as crianças do programa de intervenção foram mantidas e consideradas para as análises dos dados, independente do número de faltas, partindo do princípio que este é o procedimento escolar padrão.

O tamanho da amostra deste estudo foi baseado em pesquisas com delineamento de Intervenção Motora aplicados anteriormente pelos autores: Browne, Carlson e Hastie (2004) com $n = 53$; Valentini e Rudisill (2004a, 2004b) com $n = 104$, $n = 106$, respectivamente; Valentini (1997, 1999, 2002b, 2002c) com $n = 40$, $n = 67$, $n = 91$, $n = 88$, respectivamente e Wallhead e Ntoumanis (2004) com $n = 51$.

3.4 Instrumentos e Coleta de Dados

Através de instrumentos específicos, foi avaliado o desempenho dos participantes nas habilidades motoras fundamentais e especializadas do Tênis, nas habilidades especializadas do Tênis no jogo, bem como as percepções de competência dos mesmos.

3.4.1 Instrumentos

Habilidades motoras fundamentais: foi utilizado o *Test of Gross Motor Development 2*, TGMD-2 (ULRICH,2000) para avaliar o desempenho dos participantes nas habilidades motoras fundamentais. O referido teste compõe-se de doze habilidades motoras fundamentais, subdivididas em dois sub-testes compostos por seis habilidades motoras de locomoção (correr, galopar, saltitar, saltar sobre o mesmo pé, saltar horizontalmente e correr lateralmente) e seis habilidades motoras de controle de objeto (rebater, quicar, receber, chutar, arremessar sobre o ombro e rolar). Os itens apresentados no teste são divididos por critérios, possibilitando à criança demonstrar competência na execução da habilidade avaliada (ver ANEXOS A para exemplo de uma questão).

Habilidades motoras especializadas do tênis: foi implementado um teste específico (HMET) (adaptado do teste *Arbeitsmaterialen Zur Differentiellen Bewegungsanalyse Der Grundschnlage im Tennis, Hannover, 1977*) para analisar os golpes básicos do Tênis (golpe de direita, golpe de esquerda, voleio de direita, voleio de esquerda, *smash* e saque) e avaliar os desempenhos referentes às habilidades motoras especializadas do esporte, decorrentes da participação das crianças no Programa de Iniciação ao Tênis. As habilidades são subdivididas em critérios de execução permitindo uma análise mais precisa dos movimentos e nos níveis de desempenho de cada habilidade, em particular. Os escores do teste variam de 0 a 2520, sendo 140 itens pontuados de 0 a 6 (0 = não executa; 1 = executa parcialmente e 2 = executa), para as três tentativas a serem pontuadas (ANEXO B). O presente instrumento foi aplicado em uma amostra piloto de 30 crianças e jovens, pertencentes a uma escola de Tênis de um clube da cidade de Porto Alegre, sendo 10 iniciantes, 10 intermediários e 10 atletas competitivos. Os testes foram realizados e avaliados pela pesquisadora e re-aplicados após 12 dias, sendo todos os alunos filmados para posteriores avaliações e análises estatísticas.

Habilidades especializadas do tênis no jogo: foi implementado um teste específico (HETJ) (adaptado de BELKA, 1994) para avaliar os desempenhos nas habilidades especializadas do Tênis no jogo, decorrentes da participação das crianças no Programa de Iniciação ao Tênis. O referido teste compõe-se de 17

itens, divididos por critérios, possibilitando à criança demonstrar habilidades técnicas, táticas e de comportamento do Tênis durante o jogo. Os escores variam quanto à frequência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo nos itens de 1 a 9 e quanto à categorização de atitudes demonstradas no jogo nos itens de 10 a 17, pontuados de 1 a 5 (nunca, raramente, algumas vezes, quase sempre e sempre) (ANEXO C).

Percepção de competência: para avaliar a percepção de competência das crianças de 6 a 12 anos foi utilizada a escala *The Self-Perception Profile for Children* elaborada por Susan Harter em 1985. A escala contém seis sub-escalas, cinco de domínios específicos (competência escolar, aceitação social, competência atlética, aparência física, e conduta comportamental) e a sub-escala do auto-conceito global que refletem as diferenças dos indivíduos nos vários domínios de sua vida, proporcionando uma imagem mais rica e correta do seu auto-conceito. Cada uma das sub-escalas contém seis itens, constituindo no total de 36 itens organizados em uma estrutura de respostas alternativas. Primeiramente, os avaliados são solicitados a decidir com qual das duas crianças descritas na escala eles mais se parecem e então marcar se a descrição escolhida é realmente verdadeira ou somente parte verdadeira. Os escores para cada item valem de 1 (baixa percepção de competência) a 4 (alta percepção de competência) e o intervalo dos escores de percepção de competência varia de 6 a 24 (ANEXO D).

3.4.2 Coleta de Dados

Desempenho motor nas habilidades fundamentais: o teste TGMD-2 (ULRICH, 2000) foi aplicado em três momentos distintos: na pré-intervenção; reteste (intervalo de no máximo 14 dias) para analisar a fidedignidade do TGMD-2 na amostra e na pós-intervenção, ao final do programa, a fim de avaliar os desempenhos nas habilidades motoras fundamentais dos participantes do estudo. A aplicação do referido teste foi feita individualmente ou em pares, sendo todos os avaliados filmados com câmera frontal, executando duas tentativas para cada habilidade motora, num tempo aproximado de 10 minutos para cada criança. Foram utilizados no teste 1 câmera frontal, 1 tripé, 3 bolas de borracha, 1 base de

basebol, 1 taco de basebol, 3 bolas de tênis, 3 bolas de basebol, 3 bolas de *softball*, 1 saco de areia, fita cassete e fita adesiva.

Conforme o protocolo do teste, a avaliadora/pesquisadora demonstrou e fez uma descrição verbal de cada habilidade para as duplas, certificando-se de que as crianças haviam compreendido o que executar e reforçando as instruções quando necessário.

Os testes foram avaliados através dos vídeos gravados, sendo conduzidas duas avaliações distintas efetuadas, uma pela pesquisadora e uma por um avaliador cegado, por um período de, aproximadamente, 20 minutos por criança. Os escores apresentados pelo teste incluem escores bruto, escores padrão, percentil para cada sub-teste (locomoção e controle de objeto) e a soma dos escores padrão. Para os escores bruto, o resultado mais baixo é 0 e o mais alto é 48 para cada sub-teste (locomoção e controle de objeto). Foram utilizadas tabelas que apresentam as faixas etárias em anos e meses para a obtenção dos escores padrão, tendo que, depois de somados os escores bruto de cada sub-teste e calculada a idade das crianças em anos e meses, converterem os escores bruto em escores padrão. Esta conversão é realizada através da utilização de uma tabela para o sub-teste de locomoção e duas tabelas para o sub-teste de controle de objetos, uma para cada gênero e sendo a amplitude de resultados para o escore padrão de 1 a 20 pontos para cada sub-teste. As análises estatísticas deste estudo foram baseadas no escore padrão por entender ser o escore que leva em consideração a idade precisa das crianças no momento das avaliações (pré e pós-intervenção).

Desempenho motor nas habilidades especializadas do tênis: o Instrumento de Avaliação de Habilidades Motoras Especializadas do Tênis foi aplicado em três situações distintas: na pré-intervenção; re-teste (intervalo de no máximo 14 dias), para análise de fidedignidade na amostra, e na pós-intervenção ao final do programa, a fim de avaliar o desempenho de habilidades específicas desse esporte nas crianças participantes. O teste foi aplicado pela pesquisadora em cada aluno, individualmente, filmado com câmera frontal executando três tentativas para cada golpe básico, com duração aproximada de 10 minutos e sendo utilizadas bolas de Tênis, 1 raquete de Tênis, 1 câmera frontal e fita cassete. Conforme o protocolo, a pesquisadora forneceu previamente uma

descrição verbal de cada golpe e duas tentativas para uma melhor compreensão da tarefa. Os testes foram avaliados separadamente pela pesquisadora e por um avaliador cegado através das gravações, com duração de cerca de 15 minutos para cada criança.

Habilidades especializadas do tênis no jogo: foi utilizado o Instrumento de Avaliação de Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo na pré-intervenção, re-teste (intervalo de no máximo 14 dias) para avaliar a fidedignidade na amostra e na pós-intervenção, com o objetivo de avaliar os desempenhos das crianças na prática do jogo, decorrentes da participação no Programa de Iniciação ao Tênis. A aplicação do teste foi realizada em pares, as crianças filmadas com uma câmera frontal para cada, por um período de 5 minutos, utilizando, além das câmeras, bolas e duas raquetes de Tênis. Primeiramente, as crianças foram verbalmente instruídas em como proceder no teste, conforme o protocolo. Os vídeos foram analisados pela pesquisadora e por um avaliador cegado em um período de, aproximadamente, dez minutos para cada criança.

Percepção de competência: foi aplicada a Escala *The Self-Perception Profile for Children* (HARTER, 1985) em três momentos distintos: na pré-intervenção; re-teste (intervalo de, no máximo 14 dias), a fim de analisar a fidedignidade da escala na amostra, e na pós-intervenção ao final do programa, para avaliar os níveis de percepção de competência das crianças participantes ao longo do programa. A escala foi aplicada pela pesquisadora em pequenos grupos, com auxílio dos estagiários no esclarecimento de possíveis dúvidas. Após a distribuição das escalas às crianças, a pesquisadora lia as instruções de como responder a escala, esclarecendo as possíveis dúvidas. Seguindo o protocolo sugerido pela autora das escalas (HARTER, 1980; 1985), a pesquisadora lia cada questão em voz alta para melhor compreensão por parte das crianças. A análise das escalas foi feita através da média dos escores das questões de cada sub-escala, sendo que os escores variam de 1 (baixa percepção de competência) a 4 (alta percepção de competência). A aplicação de cada escala variou de 25 a 40 minutos de duração.

3.4.3 Implementação do Programa de Iniciação ao Tênis

A Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria ocorreu no turno da tarde, segundas e quartas-feiras das 14:00 às 15:00 horas para o grupo dos menores e das 15:30 às 16:30 horas para o grupo dos maiores, num total de 31 crianças. Já para a Abordagem Clássica, as aulas ocorreram no turno da manhã, terças e quintas-feiras, das 9:00 às 10:00 horas para a turma dos maiores e das 10:30 às 11:30 horas para os menores, totalizando 30 crianças. As abordagens ocorreram em turnos diferenciados para evitar que as crianças de ambas comparassem as propostas e materiais que diferiam entre si. As aulas foram realizadas nas quadras de Tênis da ESEF da UFRGS no período de 29 de maio a 09 de novembro de 2006. Em dias de chuva as atividades foram desenvolvidas no ginásio da mesma instituição. Foram ministradas 40 sessões interventivas para cada um dos 4 grupos, totalizando 160 sessões, sendo duas vezes por semana para cada grupo. Essas foram elaboradas e ministradas pela professora/pesquisadora, sendo que, dois acadêmicos da graduação de Curso de Educação Física da UFRGS e dois professores de Educação Física colaboraram durante a implementação da intervenção e foram instruídos previamente sobre as abordagens e os planos de aula.

Um programa de intervenção motora designado ao ensino dos golpes básicos do Tênis e a utilização destas habilidades ao contexto do jogo foi implementado, enfatizando duas diferentes abordagens pedagógicas de aprendizagem esportiva.

Condizentes com os pressupostos do Contexto Motivacional para a Maestria (AMES, 1992a, 1992b; EPSTEIN, 1989; VALENTINI, RUDISILL e GOODWAY, 1999a, 1999b) e a proposta do *Sport Education Model* (SIEDENTOP, 1994) foram desenvolvidas estratégias para a Abordagem de Contexto Motivacional para Maestria e condizentes com as abordagens tradicionalmente utilizadas no ensino do Tênis (BURWASH, 1991; DOUGLAS, 1982; LENDL, 1986; TILDEN, 1982) foram desenvolvidas estratégias para a Abordagem Clássica. As atividades foram elaboradas em ordem de progressão e com níveis de dificuldade adequados às idades dos participantes para as duas abordagens, porém, estabelecendo as devidas diferenças pedagógicas para cada dimensão da estrutura TARGET (*Task, Authority, Recognition, Grouping, Evaluation, Time*).

A prática das atividades propostas foram realizadas em três quadras de Tênis, a fim de propiciar tamanhos de grupo pedagogicamente adequados para a prática motora. Ambos os programas participaram de atividades práticas nas quais os golpes básicos do Tênis e o jogo foram ensinados, porém, diferenciadas entre si pela proposta metodológica de cada abordagem.

As aulas foram organizadas com três momentos: 1) período inicial para a introdução ao trabalho diário e as devidas orientações; 2) prática das atividades que objetivaram a sessão e 3) finalização da atividade diária com interação professor-aluno sobre as experiências vivenciadas.

No presente estudo, pressupostos do *Sport Education Model* foram incorporados à Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, ao longo das seis dimensões da estrutura TARGET, conforme propõe Valentini (2002b). Esta estrutura permite desenvolver estratégias para cada proposta interventiva além das dimensões da sala de aula. A seguir descreveremos cada dimensão seguindo a proposta de cada abordagem:

- *Task* (Tarefa): A primeira dimensão da estrutura refere-se ao conteúdo e a seqüência das atividades para a aprendizagem do esporte. Para as duas diferentes abordagens, tarefas motoras foram apresentadas a fim de efetivar mudanças positivas nos desempenhos das habilidades motoras fundamentais, especializadas do Tênis e habilidades especializadas do Tênis no jogo e, enfatizando os princípios educativos do esporte, estimulando o jogo limpo, o respeito às regras e aos adversários e o espírito esportivo. Em ambas as abordagens o jogo foi aplicado e adaptado às capacidades dos alunos, no entanto, as abordagens diferiram entre si na forma com a qual as atividades foram apresentadas e nos materiais utilizados.

Para a Abordagem de Contexto Motivacional para Maestria foi implementado um programa dividido em 4 períodos (adaptação; golpes de fundo; golpes de rede e jogos), direcionados aos objetivos específicos da aprendizagem do esporte e que culminaram em variados eventos, no qual os alunos participaram com sugestões para a implementação, organização, elaboração dos prêmios, materiais de divulgação, bem como nos papéis de liderança e de colaboradores. Um evento festivo aconteceu no final da intervenção, nos moldes competitivos do esporte, onde foram criadas condições para que todos participassem, desempenhassem

diversas funções (capitão, jogador, juiz, torcedor, divulgador, etc) e pudessem vivenciar experiências prazerosas e divertidas ao participarem de jogos esportivos.

As atividades para a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria foram praticadas em forma de circuito, com número de estações e exercícios que variaram conforme os objetivos de cada sessão. Também foram propostos exercícios que se alternaram em atividades individuais, em duplas, em pequenos grupos e em equipes, promovendo experiências de convívio social, cooperação, companheirismo e espírito de equipe. Os materiais e equipamentos foram adaptados e adequados às necessidades e condições de utilização dos alunos. Assim, alternados as alturas e tipos de redes, os tamanhos das quadras, a diversidade de bolas, raquetes e outros materiais para que as crianças tivessem reais chances de adequar seus níveis de desempenho, de aumentar seu interesse em participar e em aprender, obtendo, assim, sucesso na realização das atividades. As tarefas que propiciaram a aprendizagem do jogo foram implementadas, seguindo uma progressão pedagógica adequada, através da diversificação de materiais e dos espaços físicos, de jogos adaptados e do jogo, propriamente dito. Foram sugeridos jogos nos quais as regras, as pontuações, o tempo e o número de participantes eram ferramentas que propiciaram situações de aprendizagem, potencializaram a variabilidade contextual e fomentaram a aplicabilidade de estratégias e de resoluções eficazes aos alunos.

Já para a Abordagem Clássica, o programa foi também dividido em 4 períodos (adaptação; golpes de fundo; golpes de rede e jogos), sendo realizado ao final da intervenção um evento competitivo nos moldes dos realizados por federações de Tênis, respectivos à faixa etária do grupo aqui focado.

Os exercícios foram apresentados em forma de exercícios de *drills*, efetivando o desempenho de habilidades motoras especializadas através da repetição sistemática dos golpes básicos do Tênis. As atividades variaram em exercícios individuais, em duplas e em pequenos grupos, seguindo o formato proposto pelo esporte em questão e dando ênfase aos aspectos técnicos e a qualidade dos movimentos. Os materiais foram os específicos da modalidade (raquetes e bolas de Tênis, bolas de Tênis *Soft*), porém utilizando redes mais baixas e diminuindo as dimensões das quadras nas fases iniciais do programa, a fim de otimizar a prática das atividades e motivar os alunos a participar. As tarefas

foram elaboradas e apresentadas pela pesquisadora/professora, a qual determinou as formações dos grupos e o tempo de prática das mesmas.

- *Auhority* (Autoridade): A segunda dimensão da estrutura TARGET no Contexto Motivacional para a Maestria caracteriza-se por uma proposta conjunta na tomada de decisões entre pesquisadora/professora, estagiários e alunos. Os alunos foram estimulados a participar nas escolhas dos pares, grupos e equipes, nas formas e ordens de participação nas atividades, na elaboração de regras e responsabilidades, tornando sua participação efetiva e monitorando, desta forma, seu próprio aprendizado. Foram implementadas atividades que promovessem a participação eqüitativa nos papéis que englobam a estrutura das sessões, dos jogos e das atividades competitivas. Com isso, os alunos puderam praticar, além das habilidades motoras, as funções de juizes, professores, coordenadores de equipe e jornalistas (criação de cartazes com fotos de revistas e dos próprios alunos), trabalhando de forma autônoma e cooperativa com a pesquisadora/professora, os estagiários e os colegas. Atividades relativas à aprendizagem das regras do jogo formal estavam incluídas nas atividades diárias, porém, foram criadas e fornecidas sùmulas adaptadas e oficiais para que os alunos pudessem aprender as funções de árbitro. No entanto, seguindo uma progressão pedagógica adequada, os alunos foram solicitados a utilizar sùmulas simples para treinarem sua aplicação nas atividades, considerando a complexidade das sùmulas oficiais.

Quanto às atitudes socialmente aceitáveis durante a participação no programa, as mesmas foram elaboradas coletivamente, sendo que as crianças sugeriram os protocolos a serem adotados e como monitorá-los. Assim, no início do programa, foram combinadas as regras de comportamentos aceitos no contexto de aprendizagem como: respeitar aos professores e colegas; cuidar, recolher, organizar e guardar os materiais; não bater nos colegas; não falar palavrão; respeitar os horários; participar das atividades sem perturbar; ajudar os companheiros; etc. O não cumprimento das regras por eles estabelecidas, bem como as suas conseqüências, acarretaria em afastamento da atividade e na reincidência, a saída da sessão. Reuniões entre pesquisadora/professora, estagiários e alunos serviram para promover momentos de reflexão e análise do andamento das atividades, onde os alunos eram estimulados a relatar suas impressões e avaliar o cumprimento dos objetivos propostos pelo programa e por eles delineados.

Com relação à autoridade na Abordagem Clássica, a pesquisadora/professora foi a única responsável em determinar e orientar os procedimentos para a realização das tarefas e exercícios, centralizando em si as tomadas de decisão e responsabilidades. As atividades foram por ela previamente determinadas, seguindo os objetivos propostos pelo programa, cabendo a ela, também, a decisão sobre o tempo de duração das mesmas, as formações dos pares e grupos, a utilização dos materiais e os critérios relativos aos desempenhos motores apresentados pelas crianças. A pesquisadora/professora estipulou regras de convivência, bem como as conseqüências pelo seu não cumprimento, nas quais foram enfatizadas as condutas adequadas ao convívio social em aula, o cumprimento dos horários, o cuidado com os materiais, o respeito com os colegas, estagiários e pesquisadora/professora.

- *Recognition* (Reconhecimento): Para a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, esta dimensão foi caracterizada pela valorização e reconhecimento 1) do esforço demonstrado ao participar das tarefas propostas; 2) do empenho na superação dos próprios limites, da valorização das condutas esportivas apropriadas; 3) do cumprimento das regras; 4) do respeito pelos demais; 5) do espírito de equipe e 6) da cooperação. Os professores se utilizavam de dicas verbais, *feedbacks*, elogios e palavras motivadoras que valorizavam o esforço demonstrado, direcionando o aprendizado e buscando apresentar caminhos para que os alunos criassem as soluções que se adequassem às suas ações motoras e que revelassem o prazer na participação.

O reconhecimento na Abordagem Clássica esteve fortemente direcionado aos desempenhos apresentados nas práticas das habilidades motoras especializadas da modalidade esportiva, nos resultados determinados por estes desempenhos e na conduta esportiva apresentada na prática do jogo. Foram destinados momentos nos finais de cada sessão para que o professor pudesse fazer relatos aos alunos sobre seus desempenhos motores, suas atitudes e comportamentos relativos às condutas sociais, relevando os aspectos positivos da participação nas atividades.

- *Grouping* (Grupo): Na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria foram enfatizadas as atividades em pares e grupos com o objetivo de oportunizar aos alunos livres escolhas e trocas de experiências onde o aluno

puddesse exercer a autonomia sobre suas opções. Ainda, foi valorizada a heterogeneidade dos grupos, relativa a gênero, faixa etária, níveis de desempenho, diferenças sociais e étnicas. Todos os alunos foram encorajados a desempenhar papéis nos quais pudessem liderar grupos e estabelecer regras que primassem pela participação de todos.

Em relação às formas de agrupamento, as experiências oportunizadas pela Abordagem Clássica aconteceram conforme as características da modalidade, sendo no Tênis práticas individuais e em duplas. Ainda, foram realizadas atividades em pequenos grupos, onde os alunos puderam praticar jogos recreativos e de cooperação, com o objetivo de motivar e engajá-los de forma mais efetiva no programa. As escolhas dos grupos e pares foram estabelecidas pela pesquisadora/professora, conforme os critérios por ela determinados, primando o sucesso no desempenho de todos ao participarem das atividades.

- *Evaluation* (Avaliação): No Contexto Motivacional para a Maestria foram propiciadas avaliações baseadas em critérios auto-referenciados, de forma individualizada e a valorizar o esforço, o engajamento e as atitudes positivas apresentadas pelos alunos. Os alunos receberam correções e *feedbacks* positivos sobre seus desempenhos e novas conquistas, sendo encorajados a persistir e demonstrar esforço nas suas atuações. A pesquisadora/professora utilizou dicas verbais, *feedbacks* e comentários positivos relativos aos desempenhos e condutas apresentados, com o objetivo de maximizar a participação e a motivação dos alunos efetivando, assim, o aprendizado.

Foram estabelecidas auto-avaliações através de desenhos de crianças executando os golpes básicos do Tênis em que os alunos coloriram e pontuaram conforme perceberam seus níveis de desempenho. A auto-avaliação foi aplicada em dois momentos distintos durante o programa. Momentos de avaliações em grupo sobre progressões e novas conquistas foram implementados ao longo da intervenção. Ao final de cada aula, os alunos participaram de momentos de reflexão onde eram encorajados a relatar suas impressões e percepções relativas ao trabalho e comportamento apresentados no dia, sugerindo mudanças e reforçando os aspectos positivos. Por meio de material didático, os alunos puderam estabelecer parâmetros para avaliarem seus desempenhos motores relativos às habilidades do Tênis. Este material era composto por cartazes, fotos

dos alunos, de jogadores, reportagens, recortes de jornais e revistas, fitas de vídeo didáticas e de jogos profissionais e foram disponibilizados nas aulas e nos eventos. Ainda, foram solicitados a participar de auto-avaliações e foram criados momentos em que eram estimulados a relatar suas impressões e percepções relativas às experiências proporcionadas pelo programa.

Para a Abordagem Clássica, as avaliações foram baseadas nas metas estipuladas pela pesquisadora/professora, sendo as correções técnicas efetuadas durante as execuções e referenciadas pelos resultados de desempenho nos jogos realizados. Os alunos tiveram os parâmetros de avaliação baseados nos seus desempenhos durante os exercícios e jogos realizados nas aulas, pelas condutas demonstradas e pelos comentários nos finais de cada sessão providos pela pesquisadora/ professora.

- *Time* (Time): A adequação do tempo para a prática das habilidades em cada sessão foi proposta no Contexto Motivacional para a Maestria, com o respeito aos ritmos e necessidades individuais, de forma a maximizar a participação de todos, independentemente dos níveis de desempenho. Os exercícios foram elaborados de forma a promover mudanças nos padrões motores relativos aos desempenhos das habilidades especializadas do Tênis. A disponibilidade de tempo designada às tarefas dependia dos níveis de desempenho dos alunos, sempre respeitando as necessidades de aprendizagem do grupo, decorrendo, eventualmente, em alterações nos planos ou nas atividades pré-estabelecidos, quando estes se mostravam inadequados às reais capacidades e necessidades das crianças.

Na Abordagem Clássica, o tempo para a prática das habilidades foi determinado pela pesquisadora/professora, conforme as necessidades de prática para a aprendizagem dos golpes básicos do Tênis. Os exercícios variaram na medida em que os alunos demonstravam domínio sobre os movimentos aprendidos, sempre seguindo uma progressão pedagógica adequada aos níveis de desempenho das crianças.

- **Materiais utilizados para as sessões interventivas**

Para a realização do Programa de Iniciação ao Tênis na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria foram utilizados os seguintes materiais:

redes de tênis, redes de TNT, cercados plásticos, bolas de Tênis, bolas de Tênis *soft*, bolas plásticas de diversos tamanhos e texturas, bolas de espuma em dois tamanhos, petecas, balões, bolas de ping-pong, raquetes de Tênis em tamanhos variados, de frescobol, de ping-pong, raquetes plásticas em dois tamanhos, cordas, cones em dois tamanhos, arcos, alvos, cestas e *freesbees*. Para a Abordagem Clássica foram utilizadas bolas *soft*, redes, raquetes e bolas de Tênis oficiais.

3.5 Análise dos Dados

3.5.1 Fidedignidade dos Instrumentos na Amostra

Para avaliar a fidedignidade dos instrumentos de teste e avaliação das crianças desta amostra, foram conduzidas avaliações (pré-intervenção e re-teste), com todas as crianças. A diferença de tempo entre a aplicação das pré-intervenções e os re-testes foi de, no máximo, 14 dias. Para análise dos dados da fidedignidade foi utilizado o teste de Correlação Intraclasse, aplicado aos escores padrões das pré-intervenções e dos re-testes.

3.5.2 Objetividade

A análise dos vídeo tapes foi conduzida por dois avaliadores para cada instrumento de avaliação, sendo um a pesquisadora e outro um avaliador cegado. Dos 44 vídeo tapes contendo as avaliações motoras das crianças, foram sorteadas 40 crianças para que os avaliadores cegados de cada teste analisassem, seguindo o protocolo dos testes. Os vídeo tapes tiveram excluído o áudio, impedindo, assim, qualquer identificação por parte do avaliador cegado do momento interventivo (pré-intervenção, re-teste ou pós-intervenção), bem como da abordagem à qual pertencia a criança.

Para a análise dos dados obtidos pela pesquisadora e pelo avaliador cegado, foi utilizado o Teste de Correlação Intraclasse, aplicado aos escores padrão das pré-intervenções e dos re-testes.

3.5.3 Distribuição da Amostra

Para analisar a normalidade dos dados foi utilizado a Teste de Normalidade Kolmogorov-Smirnov aplicado na soma dos escores padrão dos testes utilizados nessa pesquisa.

3.5.4 Idade das Crianças

Para a análise das médias das idades das crianças, do grupo da Abordagem Clássica e do grupo da Abordagem do Contexto Motivacional para a Maestria, foi utilizado o Teste t Independente entre as idades das crianças dos grupos.

3.5.5 Desempenho Motor

General Linear Model com medidas repetidas no fator tempo foram conduzidas para avaliar os efeitos do Programa de Iniciação ao Tênis no desempenho motor (habilidades motoras fundamentais, habilidades motoras especializadas e habilidades especializadas do Tênis no jogo quanto à frequência), bem como, nas comparações entre as faixas etárias e os gêneros. Teste de Wilcoxon para a comparação intra-grupo e teste de Mann-Whitney para a comparação inter-grupo (habilidades especializadas do Tênis no jogo quanto à categorização) das crianças participantes da intervenção. O nível de significância adotado foi igual ou menor de $p = 0,05$.

O critério Wilks'lambda (Λ) foi adotado para a General Linear Model. Testes de continuidade (Teste T Pareado e Teste t independente e One Way

ANOVA) foram realizados sempre que a interação foi significativa. Análise das variações foi realizada por meio do Delta e ONE Way ANOVA para comparar as variações.

Não foram discutidos os efeitos significantes e as interações que não estivessem relacionados com os objetivos e com as hipóteses desta pesquisa.

3.5.6 Percepção de Competência

Para avaliar os efeitos do Programa de Iniciação ao Tênis nas percepções de competência das crianças, foi utilizada General Linear Model com medidas repetidas no fator tempo. Foram calculadas as médias e os desvios padrão das variáveis da escala de percepção de competência, utilizando os escores das trinta e seis questões que compõem a escala, conforme sugerido pela autora da mesma.

3.5.7 Delta

Nas comparações dos grupos quanto ao desempenho nas habilidades especializadas e nas percepções de competência, o delta com respectivos testes de significância One Way ANOVA foi realizado.

4 RESULTADOS

4 RESULTADOS

Neste capítulo serão apresentados os resultados obtidos nos testes estatísticos aplicados para avaliar a fidedignidade dos instrumentos na amostra; a objetividade entre dois avaliadores, sendo um cegado; a normalidade dos dados; as semelhanças nas idades da amostra e a influência do Programa de Iniciação ao Tênis no desenvolvimento motor, nas habilidades especializadas do Tênis e nas percepções de competência das crianças participantes da intervenção.

4.1 Análises Estatísticas – Habilidades Motoras Fundamentais

4.1.1 Fidedignidade do TGMD-2 na Amostra

A fidedignidade do TGMD-2 como instrumento de teste e avaliação das crianças desta amostra foi realizado através do Teste de Correlação Intraclasse entre a pré-intervenção e o re-teste nas habilidades de locomoção e controle de objeto. No sub-teste de locomoção o resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,85$. No sub-teste de controle de objeto o resultado do coeficiente entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,91$. Esses resultados são compatíveis com os coeficientes de fidedignidade, encontrados pelo autor do teste em diversos estudos apresentando, em média, 0,85 para o sub-teste de locomoção e 0,88 para o sub-teste de controle de objeto (ULRICH, 2000). Este resultado é, também, semelhante aos estudos brasileiros (PICK, 2004; VALENTINI, 2002a, 2002b; VILLWOCK, 2006). Os resultados indicam que o teste foi fidedigno para as crianças pertencentes à amostra dessa pesquisa.

4.1.2 Objetividade do TGMD-2

Dois avaliadores treinados, sendo um cegado, foram responsáveis pela avaliação do TGMD-2 na pré-intervenção, re-teste e pós-intervenção, sendo sorteadas 26 crianças da amostra. O avaliador cegado não participou de nenhuma etapa da presente pesquisa, não possuía informações sobre qual momento estava avaliando (pré-intervenção, re-teste e/ou pós-intervenção), bem como em qual grupo a criança a ser avaliada pertencia. Ainda, possuía cinco anos de experiência em avaliações com esse instrumento. No sub-teste de locomoção o resultado do coeficiente de correlação intraclasse entre o escore padrão dos avaliadores foi de $\alpha = 0,94$. No sub-teste de controle de objeto o resultado do coeficiente de correlação intraclasse entre o escore padrão dos avaliadores foi de $\alpha = 0,96$. Esses resultados são compatíveis com os coeficientes encontrados pelo autor do teste (ULRICH, 2000), os quais podem variar de 0,84 a 0,96 e por estudos brasileiros (VALENTINI, 2002; PICK, 2004; VILLWOCK, 2006).

4.1.3 Distribuição da Amostra

Todas as preposições estatísticas para a utilização da General Linear Model foram confirmadas para esta análise. O resultado do Teste de Normalidade Kolmogorov-Smirnov sugere que os dados apresentam-se normalmente distribuídos, $p = 0,93$ possibilitando a aplicação de testes paramétricos nos dados relacionados ao TGMD-2 (CHEN & ZHU, 2001).

4.1.4 Comparação entre as Idades Médias

Foi realizado o Teste t independente entre as idades das crianças da Abordagem Clássica ($n = 30$) e da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria ($n = 31$). A análise demonstrou não existir diferença estatística significativa, $t(59) = 0,10$, $p = 0,92$, entre as idades das crianças que constituíram a Abordagem Clássica ($M = 116,13$, $DP = 20,02$) e da Abordagem de Contexto

Motivacional para a Maestria ($M = 116,73$, $DP = 26,50$) indicando, assim, semelhança nas médias de idade dos dois grupos.

4.2 Desempenho Motor nas Habilidades Motoras Fundamentais

Análises de Variância (ANOVA) com medidas repetidas no fator tempo foram conduzidas para avaliar a influência do Programa de Iniciação ao Tênis, a influência da faixa etária e do gênero nos escores padrão dos sub-testes de locomoção e de controle de objeto do TGMD-2 das crianças participantes. Wilks'lambda (Λ) foi adotado como critério das interações. Testes de continuidade (Teste t Pareado, Teste t Independente e One Way ANOVA) foram realizados sempre que a interação foi significativa. Delta e One Way ANOVA foram utilizados nas análises das variações. As comparações nos testes de continuidade foram restritas aos objetivos e às hipóteses estabelecidas na presente pesquisa.

4.2.1 Habilidades de Locomoção

- **Comparação dos grupos**

Os resultados evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Tempo, $\Lambda = 0,93$, $F(1, 59) = 4,58$, $p = 0,036$, $\eta^2 = 0,07$, poder = 0,56, no desempenho motor. Embora significativa, o tamanho do efeito associado com a interação significativa entre o Grupo x Tempo foi fraco, 7,2% da variabilidade associada com o desempenho locomotor pode ser atribuída a pouca diferença de desempenho entre as Abordagens Clássica e Maestria ao longo do tempo. O efeito do Tempo para o sub-teste de locomoção também foi significativo, $\Lambda = 0,21$, $F(1,59) = 219,05$, $p < 0,001$, $\eta^2 = 0,78$, poder = 1,0. No entanto, o efeito do Grupo para o sub-teste de locomoção não foi significativo, $F(1,59) = 2,77$, $p = 0,10$, $\eta^2 = 0,04$, poder = 0,37.

Uma vez que a interação entre Grupo x Tempo para as habilidades de locomoção foi significativa, testes estatísticos de continuidade foram aplicados, utilizando Teste t Pareado (para avaliar as mudanças da pré para a pós-

intervenção em cada abordagem separadamente e One Way ANOVA (para avaliar as diferenças entre as abordagens – Clássica e Maestria – na pré e na pós-intervenção).

O teste de continuidade t Pareado revelou que na Abordagem Clássica o desempenho locomotor aumentou significativamente, $t(29) = 9,18$, $p < 0,001$, da pré ($M = 4,03$, $DP = 1,71$) para a pós-intervenção ($M = 6,73$, $DP = 2,24$). Na abordagem para a Maestria também houve um aumento significativo, $t(30) = 11,80$, $p < 0,001$, da pré ($M = 4,35$, $DP = 1,81$) para a pós-intervenção ($M = 7,97$, $DP = 2,19$). Esses resultados suportam a primeira hipótese desta pesquisa de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrariam ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais.

O teste de continuidade One Way ANOVA revelou não existir diferença estatisticamente significativa na pré-intervenção, $F(1,59) = 0,50$, $p = 0,480$, entre a Abordagem Clássica ($M = 4,03$, $DP = 1,71$) e a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria ($M = 4,35$, $DP = 1,81$). Ambos os grupos demonstraram desempenhos similares na pré-intervenção. No entanto, na pós-intervenção, as crianças da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria ($M = 7,96$, $DP = 2,19$) demonstraram desempenho significativamente superior, $F(1,59) = 4,71$, $p = 0,034$, ao desempenho evidenciado pelas crianças da Abordagem Clássica ($M = 6,73$, $DP = 2,24$). Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo da Abordagem Clássica apresentou, em média, um aumento de 2,70 pontos (IC 95%: 2,09-3,31) no desempenho nas habilidades de locomoção enquanto que o grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria teve um aumento médio de 3,61 pontos (IC 95%: 2,99-4,24), sendo esta diferença estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 4,581$; $p = 0,03$). Esses resultados suportam, em relação à locomoção, a quinta hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria apresentariam desempenhos significativamente superiores nas habilidades motoras fundamentais na pós-intervenção, quando comparadas aos seus pares na Abordagem Clássica.

A Figura 1 representa graficamente o desempenho nas habilidades de locomoção de ambas as abordagens.

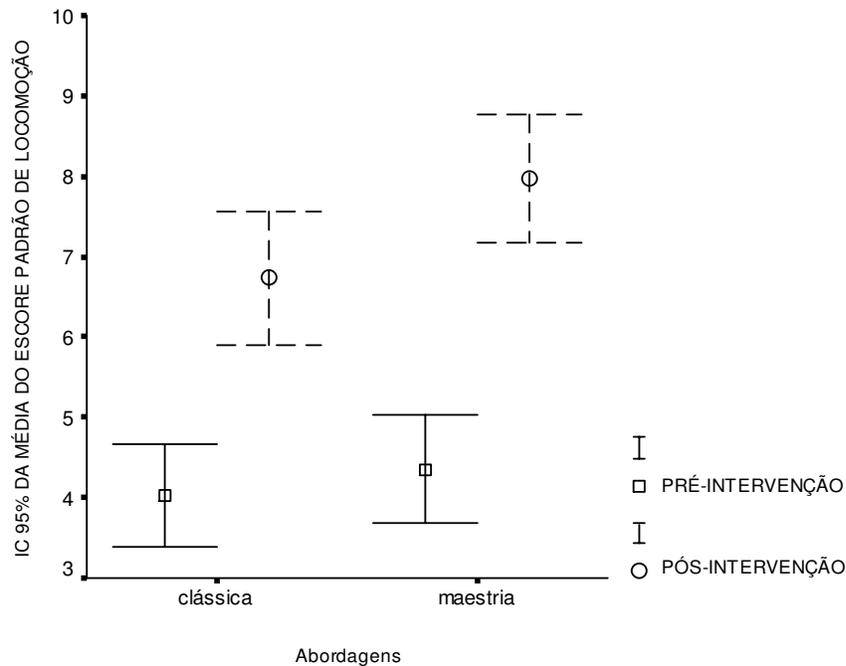


Figura 1 - Desempenho nas habilidades de locomoção das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção.

• Comparação entre as faixas etárias

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,97$ $F(2, 54) = 0,97$, $p = 0,387$, $\eta^2 = 0,04$, poder = 0,21, no desempenho motor nas habilidades de locomoção. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,99$ $F(2, 54) = 0,123$, $p = 0,885$, $\eta^2 = 0,005$, poder = 0,07. Ainda, não houve um efeito isolado significativo da Faixa Etária, $F(2,54) = 0,138$, $p = 0,871$, $\eta^2 = 0,005$, poder = 0,07.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo de 6-7 anos apresentou, em média, um aumento de 2,58 pontos (IC 95%: 2,01-3,16) no desempenho nas habilidades de locomoção, o grupo de 8-9 anos apresentou um aumento médio de 3,28 pontos (IC 95%: 2,67-3,89) e as crianças com 10 anos ou mais tiveram um aumento médio de 3,37 pontos (IC 95%: 2,56-4,17), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela

Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(2,57) = 0,923$; $p = 0,403$). Os resultados não suportam a décima hipótese, de que as crianças mais velhas do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. As estatísticas descritivas para cada grupo e faixa etária estão descritas na Tabela 1.

Tabela 1 - Avaliação do desempenho nas habilidades de locomoção conforme grupo e faixa etária

Abordagem	Faixa etária		
	6-7 (n = 11)	8-9 (n = 17)	≥ 10 (n = 33)
	Média ± DP	Média ± DP	Média ± DP
Clássica			
Pré-Teste	4,00 ± 2,19	4,20 ± 1,32	3,93 ± 1,86
Pós-Teste	6,17 ± 2,40	6,90 ± 1,53	6,86 ± 2,68
Maestria			
Pré-Teste	5,17 ± 2,23	4,25 ± 1,98	4,00 ± 1,59
Pós-Teste	8,17 ± 2,32	8,25 ± 2,38	7,75 ± 2,27
Total			
Pré-Teste	4,58 ± 2,19	4,22 ± 1,59	3,97 ± 1,69
Pós-Teste	7,17 ± 2,48	7,50 ± 2,01	7,33 ± 2,47

- **Comparação entre meninos e meninas**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,96$ $F(1,57) = 2,50$, $p = 0,119$, $\eta^2 = 0,04$, poder = 0,34, no desempenho motor nas habilidades de locomoção. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Gênero x Tempo, $\Lambda = 1,00$ $F(1, 57) = 0,071$, $p = 0,791$, $\eta^2 = 0,001$, poder = 0,06. Ainda, não houve um efeito isolado significativo do Gênero, $F(1,57) = 0,028$, $p = 0,868$, $\eta^2 = 0,000$, poder = 0,05.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, os meninos apresentaram, em média, um aumento de 3,53 pontos (IC 95%: 2,86-4,20) no desempenho nas habilidades de locomoção enquanto as meninas

tiveram um aumento médio de 2,76 pontos (IC 95%: 2,20-3,32), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 3,203$; $p = 0,079$). Os resultados não suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Gênero estão descritas na Tabela 2.

Tabela 2 - Avaliação do desempenho nas habilidades de locomoção conforme grupo e gênero

Abordagem	Gênero	
	Masculino (n = 32)	Feminino (n = 29)
	Média ± DP	Média ± DP
Clássica		
Pré-Teste	3,71 ± 1,27	4,31 ± 2,02
Pós-Teste	6,71 ± 1,59	6,75 ± 2,74
Maestria		
Pré-Teste	4,39 ± 1,72	4,31 ± 2,02
Pós-Teste	8,33 ± 2,17	7,46 ± 2,22
Total		
Pré-Teste	4,09 ± 1,55	4,31 ± 1,98
Pós-Teste	7,62 ± 2,08	7,07 ± 2,51

4.2.2 Habilidades de Controle de Objeto

- **Comparação dos grupos**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Tempo, $\Lambda = 0,99$, $F(1,59) = 0,88$, $p = 0,353$, $\eta^2 = 0,01$, poder = 0,15, no desempenho de controle de objeto. Porém, o efeito do Tempo para o sub-teste de controle de objeto foi significativo, $\Lambda = 0,39$, $F(1,59) = 90,99$, $p < 0,001$, $\eta^2 = 0,61$, poder = 1,00, demonstrando que houve um aumento significativo nos escores da pré para a pós-intervenção, em ambas abordagens. O efeito Grupo para o sub-

teste de controle de objeto também foi significativa, $F(1,59) = 4,70$, $p = 0,03$, $\eta^2 = 0,07$, poder = 0,57, demonstrando que a Abordagem Maestria apresentou escores significativamente maiores na pré ($M = 3,52$, $DP = 2,06$) e na pós-intervenção ($M = 6,03$, $DP = 2,30$), quando comparada com a Abordagem Clássica na pré ($M = 2,70$, $DP = 1,60$) e na pós-intervenção ($M = 4,77$, $DP = 2,33$). Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo da Abordagem Clássica apresentou, em média, um aumento de 2,07 pontos (IC 95%: 1,33-2,81) no desempenho das habilidades de controle de objeto, enquanto que o grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria teve um aumento médio de 2,52 pontos (IC 95%: 1,87-3,16), sendo que esta diferença não foi estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 0,875$; $p = 0,353$). Esses resultados suportam a primeira hipótese desta pesquisa de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrariam ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais. Como não houve interação entre Grupo x Tempo, esses resultados não suportam, em relação ao controle de objeto, a quinta hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria apresentariam desempenhos significativamente superiores nas habilidades motoras fundamentais na pós-intervenção, quando comparadas aos seus pares da Abordagem Clássica. A Figura 2 representa graficamente o desempenho nas habilidades de controle de objeto de ambas as abordagens.

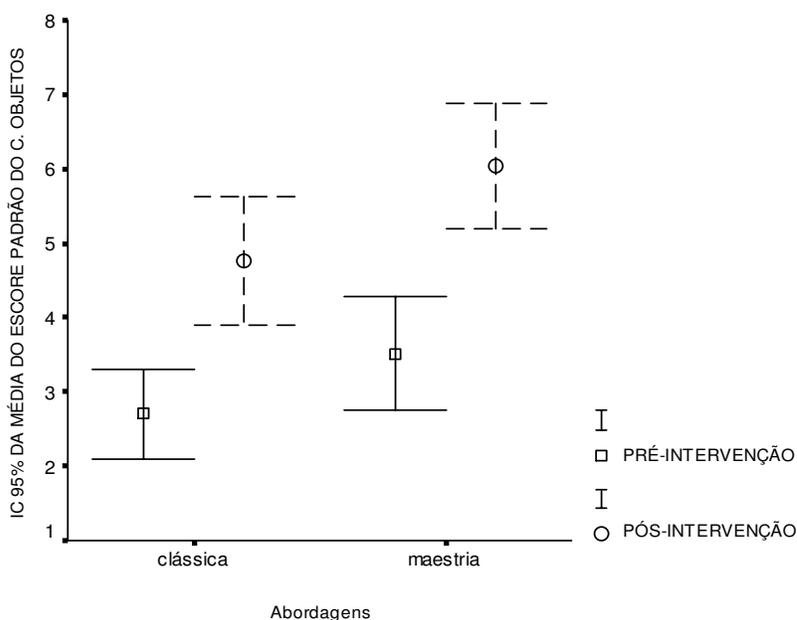


Figura 2 - Desempenho nas habilidades de controle de objeto das Abordagens Clássica a Maestria na pré e na pós-intervenção.

• Comparação entre as faixas etárias

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,91$ $F(2,54) = 2,590$, $p = 0,084$, $\eta^2 = 0,088$, poder = 0,50, no desempenho motor nas habilidades de controle de objeto, apesar da interação apresentar um valor limítrofe para o nível descritivo amostral (valor de p). Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 1,00$ $F(2, 54) = 0,062$, $p = 0,940$, $\eta^2 = 0,002$, poder = 0,06. Ainda, não houve um efeito isolado significativo da Faixa Etária, $F(2,54) = 0,890$, $p = 0,417$, $\eta^2 = 0,03$, poder = 0,20.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo de 6-7 anos apresentou, em média, um aumento de 1,25 pontos (IC 95%: 0,39-2,11) no desempenho nas habilidades de controle de objeto, o grupo de 8-9 anos apresentou um aumento médio de 2,78 pontos (IC 95%: 1,92-3,64) e as crianças com 10 anos ou mais tiveram um aumento médio de 2,43 pontos (IC 95%: 1,67-3,20), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(2,57) = 2,643$; $p = 0,080$). Os resultados não suportam a décima hipótese de que as crianças mais velhas do Programa de

Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Faixa Etária estão descritas na Tabela 3.

Tabela 3 - Avaliação do desempenho nas habilidades controle de objeto conforme grupo e faixa etária

Abordagem	Faixa etária		
	6-7 (n = 11)	8-9 (n = 17)	≥ 10 (n = 33)
	Média ± DP	Média ± DP	Média ± DP
Clássica			
Pré-Teste	2,33 ± 1,37	3,00 ± 1,41	2,64 ± 1,86
Pós-Teste	3,17 ± 2,40	5,60 ± 1,90	4,86 ± 2,38
Maestria			
Pré-Teste	4,33 ± 2,80	3,63 ± 2,50	3,00 ± 1,41
Pós-Teste	6,00 ± 2,10	6,63 ± 3,34	5,63 ± 1,82
Total			
Pré-Teste	3,33 ± 2,35	3,28 ± 1,93	2,83 ± 1,62
Pós-Teste	4,58 ± 2,61	6,06 ± 2,60	5,27 ± 2,10

- **Comparação entre meninos e meninas**

Os resultados evidenciaram uma interação significativa entre Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,87$ $F(1,57) = 8,207$, $p = 0,006$, $\eta^2 = 0,13$, poder = 0,80, no desempenho motor nas habilidades de controle de objeto. Porém, não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Gênero x Tempo, $\Lambda = 1,00$ $F(1, 57) = 0,127$, $p = 0,723$, $\eta^2 = 0,002$, poder = 0,06. Também não houve um efeito isolado significativo do Gênero, $F(1,57) = 0,444$, $p = 0,508$, $\eta^2 = 0,008$, poder = 0,10.

Como houve uma interação significativa entre Gênero x Tempo, testes de continuidade foram aplicados para entender essa relação utilizando Teste t Pareado (para avaliar as mudanças da pré para a pós-intervenção em cada

gênero – Masculino e Feminino) e One Way ANOVA (para avaliar as diferenças entre os gêneros – Masculino e Feminino – na pré e na pós-intervenção).

O teste de continuidade t Pareado revelou que, para os meninos, o desempenho de controle de objeto aumentou significativamente, $t(31) = 8,38$, $p < 0,001$, da pré para a pós-intervenção. Para as meninas, também houve um aumento significativo, $t(28) = 5,79$, $p < 0,001$, da pré para a pós-intervenção (Tabela 4).

O teste de continuidade One Way ANOVA revelou não existir diferença estatisticamente significativa na pré-intervenção, $F(1,59) = 0,247$, $p = 0,621$, entre meninos e meninas. Ambos os gêneros demonstraram desempenhos similares na pré-intervenção. No entanto, na pós-intervenção, houve uma tendência, embora não significativa, dos meninos apresentarem escores maiores do que as meninas, $F(1,59) = 3,43$, $p = 0,069$.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, os meninos apresentaram, em média, um aumento de 2,94 pontos (IC 95%: 2,22-3,65) no desempenho nas habilidades de controle de objeto enquanto as meninas tiveram um aumento médio de 1,59 pontos (IC 95%: 1,02-2,15), sendo esta diferença considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F_{(1,59)} = 8,961$; $p = 0,004$). Os resultados suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Gênero estão descritas na Tabela 4.

Tabela 4 - Avaliação do desempenho nas habilidades de controle de objetos conforme grupo e gênero

Abordagem	Gênero	
	Masculino (n = 32)	Feminino (n = 29)
	Média ± DP	Média ± DP
Clássica		
Pré-Teste	2,79 ± 1,31	2,63 ± 1,86
Pós-Teste	5,64 ± 2,27	4,00 ± 2,16
Maestria		
Pré-Teste	3,17 ± 2,09	4,00 ± 2,00
Pós-Teste	6,17 ± 2,59	5,85 ± 1,91
Total		
Pré-Teste	3,00 ± 1,78	3,24 ± 2,02
Pós-Teste	5,94 ± 2,44	4,83 ± 2,22

4.2.3 Associação entre as Habilidades de Locomoção e Controle de Objeto

Houve associação estatisticamente significativa entre os escores de habilidades de locomoção e habilidades de controle de objeto na pré-intervenção para a Abordagem de Maestria ($r = 0,571$; $p = 0,001$). Para a Abordagem Clássica, não houve associação significativa ($r = 0,277$; $p = 0,138$). Na pós-intervenção houve associação estatisticamente significativa em ambas as abordagens (Abordagem Clássica: $r = 0,491$; $p = 0,006$; Abordagem Maestria: $r = 0,464$; $p = 0,009$). Quando avaliadas as variações (delta) da pré para a pós-intervenção, não houve associação estatisticamente significativa tanto para o grupo da Abordagem Clássica ($r = -0,129$; $p = 0,496$) quanto para o grupo de Abordagem Maestria ($r = 0,020$; $p = 0,913$).

4.3 Habilidades Motoras Especializadas do Tênis

4.3.1 Fidedignidade do HMET no Projeto Piloto e na Amostra

O presente instrumento foi aplicado em uma amostra piloto de 30 crianças e jovens, pertencentes a uma escola de Tênis de um clube da cidade de Porto Alegre, sendo 10 iniciantes, 10 intermediários e 10 atletas competitivos. Os testes foram realizados e avaliados pela pesquisadora e re-aplicados após 12 dias, sendo todos os alunos filmados para posteriores análises. A fidedignidade do HMET como instrumento de teste e avaliação das crianças desta amostra piloto foi verificada através do Teste de Correlação Intraclasse entre a pré-intervenção e o re-teste nas habilidades motoras especializadas do Tênis. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,99$. Os resultados indicam que o teste foi fidedigno para as crianças pertencentes à amostra piloto dessa pesquisa.

A fidedignidade do HMET como instrumento de teste e avaliação das crianças desta amostra foi realizado através do Teste de Correlação Intraclasse entre a pré-intervenção e o re-teste nas habilidades motoras especializadas do Tênis. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,99$. Os resultados indicam que o teste foi fidedigno para as crianças pertencentes à amostra dessa pesquisa.

4.3.2 Objetividade do HMET

Dois avaliadores treinados, sendo um cegado, foram responsáveis pela avaliação do HMET na pré-intervenção, re-teste e pós-intervenção. Para investigar a objetividade foram sorteadas 10 crianças da amostra, as quais foram avaliadas pelo avaliador cegado. O avaliador cegado não participou de nenhuma etapa da presente pesquisa, não possuía informações sobre qual momento estava avaliando (pré-intervenção, re-teste e/ou pós-intervenção), bem como em qual grupo a criança a ser avaliada pertencia. Ainda, possuía experiência em

avaliações com esse instrumento. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão dos avaliadores foi de $\alpha = 0,99$.

4.3.3 Distribuição da Amostra

Todas as preposições estatísticas para a utilização da General Linear Model foram confirmadas para essa análise. O resultado do Teste de Normalidade Kolmogorov-Smirnov sugere que os dados apresentam-se normalmente distribuídos, $p = 0,20$, possibilitando a aplicação de testes paramétricos nos dados relacionados ao HMET.

4.4 Desempenho Motor nas Habilidades Especializadas do Tênis

General Linear Model com medidas repetidas no fator Tempo foram conduzidas para avaliar a influência do Programa de Iniciação ao Tênis no desempenho de habilidades motoras especializadas deste esporte, assim como da faixa etária e do gênero nos escores padrão do teste HMET das crianças participantes. O critério Wilks'lambda (Λ) foi adotado nas análises das interações. Testes de continuidade (Teste t Pareado, t independente e One Way ANOVA) foram realizados sempre que a interação foi significativa. Delta e One Way ANOVA foram utilizados nas análises de variações. As comparações nos testes de continuidade foram restritas aos objetivos e às hipóteses estabelecidas na presente pesquisa.

- **Comparação dos grupos**

Os resultados evidenciaram uma interação não significante entre Grupo x Tempo, $\Lambda = 0,98$, $F(1,59) = 1,12$, $p = 0,29$, $\eta^2 = 0,019$, poder = 0,18, no desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis. O tamanho do efeito associado com a interação do Grupo x Tempo foi fraco, sendo que 1,9% da variabilidade associada pode ser atribuída a pouca diferença no desempenho entre ambas abordagens ao longo do tempo. O efeito do Tempo para o teste de

habilidades motoras especializadas do Tênis foi significativa, $\Lambda = 0,02$, $F(1,59) = 2281,40$, $p < 0,001$, $\eta^2 = 0,98$, poder = 1. O teste revelou que, para a Abordagem Clássica, o desempenho aumentou significativamente da pré ($M = 73,27$, $DP = 50,46$) para a pós-intervenção ($M = 472,70$, $DP = 67,64$) assim como, para a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria que, da pré ($M = 97,90$, $DP = 68,31$) para a pós-intervenção ($M = 480,03$, $DP = 77,50$) também apresentou aumento significativo. O efeito do Grupo para o teste de habilidades motoras especializadas do Tênis não foi significativa, $F(1,59) = 1,131$, $p = 0,292$, $\eta^2 = 0,02$, poder = 0,18.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo da Abordagem Clássica apresentou, em média, um aumento de 399,4 pontos (IC 95%: 375,0-423,8) no desempenho das habilidades motoras especializadas do Tênis enquanto que o grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria teve um aumento médio de 382,1 pontos (IC 95%: 359,2-405,0), sendo que esta diferença não foi estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 1,118$; $p = 0,295$). Esses resultados suportam a segunda hipótese desta pesquisa de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens demonstrariam ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis. Como não houve interação entre Grupo x Tempo, esses resultados suportam também a sexta hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria apresentariam desempenhos semelhantes nas habilidades motoras especializadas do Tênis na pós-intervenção, quando comparadas aos seus pares da Abordagem Clássica. A Figura 3 representa graficamente o desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis de ambas abordagens.

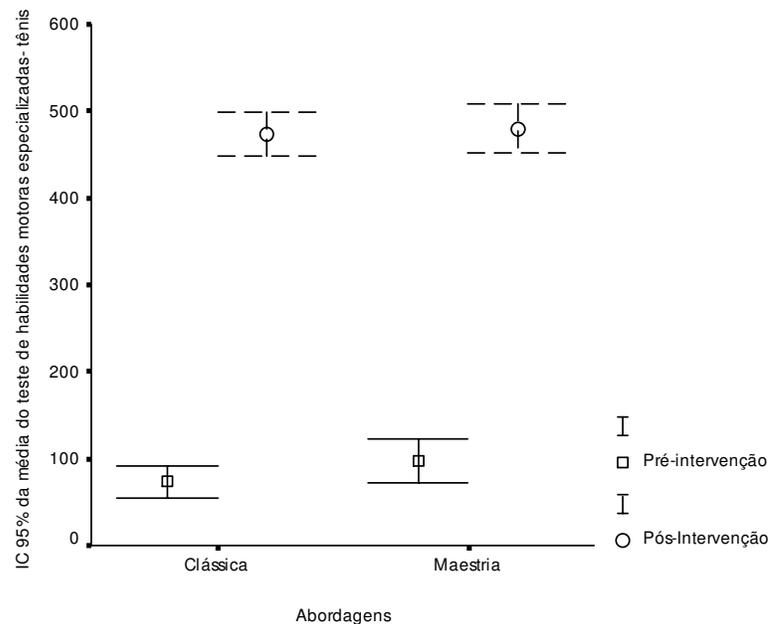


Figura 3 - Desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção.

• Comparação entre as faixas etárias

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,99$ $F(2,55) = 0,156$, $p = 0,856$, $\eta^2 = 0,006$, poder = 0,07, nas habilidades motoras especializadas do Tênis. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,98$ $F(2,55) = 0,664$, $p = 0,519$, $\eta^2 = 0,02$, poder = 0,16. Houve um efeito isolado significativo da Faixa Etária, $F(2,55) = 7,76$, $p = 0,001$, $\eta^2 = 0,22$, poder = 0,94 onde, independentemente do grupo, os mais velhos apresentaram escores maiores nas habilidades motoras especializadas do Tênis tanto na pré quanto na pós-intervenção. Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo de 6-7 anos apresentou, em média, um aumento de 386,5 pontos (IC 95%: 337,7-435,2) no desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis, o grupo de 8-9 anos apresentou um aumento médio de 398,2 pontos (IC 95%: 375,0-421,5) e as crianças com 10 anos ou mais tiveram um aumento médio de 388,1 pontos (IC 95%: 363,2-413,1), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(2,58)$

= 0,164; $p = 0,849$). Os resultados não suportam a décima hipótese de que as crianças mais velhas do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Faixa Etária estão descritas na Tabela 5.

Tabela 5 - Avaliação do desempenho nas habilidades motoras especializadas do tênis conforme grupo e faixa etária

Abordagem	Faixa etária		
	6-7 (n = 11)	8-9 (n = 17)	≥ 10 (n = 33)
	Média ± DP	Média ± DP	Média ± DP
Clássica			
Pré-Teste	33,6 ± 28,9	68,1 ± 36,3	88,6 ± 56,6
Pós-Teste	411,8 ± 103,4	468,8 ± 40,7	493,9 ± 58,2
Maestria			
Pré-Teste	35,5 ± 23,0	88,3 ± 70,8	124,5 ± 64,3
Pós-Teste	428,8 ± 34,6	483,8 ± 104,2	496,4 ± 69,7
Total			
Pré-Teste	34,6 ± 24,5	77,6 ± 54,4	107,1 ± 62,5
Pós-Teste	421,1 ± 70,4	475,8 ± 75,1	495,2 ± 63,4

- **Comparação entre meninos e meninas**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,95$ $F(1, 57) = 2,772$, $p = 0,101$, $\eta^2 = 0,05$, poder = 0,37, nas habilidades motoras especializadas do Tênis. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,97$ $F(1,57) = 1,65$, $p = 0,204$, $\eta^2 = 0,03$, poder = 0,24. Porém, o efeito isolado do Gênero foi estatisticamente significativo, $F(1,57) = 5,448$, $p=0,023$, $\eta^2 = 0,09$, poder = 0,63, sendo que os meninos, independentemente do grupo, apresentaram escores maiores de habilidades motoras especializadas do Tênis tanto na pré quanto na pós-intervenção. É válido também ressaltar que, apesar da interação entre

Gênero x Tempo não ter sido significativa, percebe-se que as meninas apresentaram uma tendência um pouco mais forte de evoluir do que os meninos, embora não significante. Isto fica mais evidente quando avaliadas as variações (delta) da pré para a pós-intervenção. Os meninos apresentaram, em média, um aumento de 377,1 pontos (IC 95%: 357,1-397,2) no desempenho nas habilidades motoras especializadas do Tênis enquanto as meninas tiveram um aumento médio de 405,6 pontos (IC 95%: 378,9-432,2), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 3,111$; $p = 0,083$). Os resultados não suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Gênero estão descritas na Tabela 6.

Tabela 6 - Avaliação do desempenho nas habilidades motoras especializadas do tênis conforme grupo e gênero

Abordagem	Gênero	
	Masculino (n = 32)	Feminino (n = 29)
	Média ± DP	Média ± DP
Clássica		
Pré-Teste	104,4 ± 52,8	46,0 ± 28,4
Pós-Teste	478,4 ± 50,8	467,7 ± 80,9
Maestria		
Pré-Teste	113,5 ± 66,4	76,3 ± 67,5
Pós-Teste	493,1 ± 82,9	462,0 ± 68,4
Total		
Pré-Teste	109,5 ± 60,1	59,6 ± 51,2
Pós-Teste	486,7 ± 70,0	465,1 ± 74,3

4.5 Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo

4.5.1 Fidedignidade do HETJ na Amostra

A fidedignidade do HETJ como instrumento de teste e avaliação das crianças desta amostra foi realizado através do Teste de Correlação Intraclasse entre a pré-intervenção e o re-teste nas habilidades especializadas do Tênis no jogo. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,91$ para a freqüência do comportamento motor no jogo (dos itens 1 a 9) e de $\alpha = 0,99$ para a categorização da atitude frente às situações do jogo (dos itens 10 a 17). Os resultados indicam que o teste foi fidedigno para as crianças pertencentes à amostra dessa pesquisa.

4.5.2 Objetividade do HETJ

Dois avaliadores treinados, sendo um cegado, foram responsáveis pela avaliação do HETJ na pré-intervenção, re-teste e pós-intervenção. Foram sorteadas 10 crianças da amostra para a avaliação cegada. O avaliador cegado não participou de nenhuma etapa da presente pesquisa, não possuía informações sobre qual momento estava avaliando (pré-intervenção, re-teste e/ou pós-intervenção), bem como em qual grupo a criança a ser avaliada pertencia. Ainda, possuía experiência em avaliações com esse instrumento. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão dos avaliadores foi de $\alpha = 0,98$ (itens de 1 a 9) e $\alpha = 0,99$ (itens de 10 a 17).

4.5.3 Distribuição da Amostra

Todas as preposições estatísticas para a utilização do General Linear Model foram confirmadas para essa análise na avaliação do escore de freqüência. O resultado do Teste de Normalidade Kolmogorov-Smirnov sugere que os dados apresentam-se normalmente distribuídos, $p = 0,20$, possibilitando a aplicação de

testes paramétricos nos dados relacionados à frequência do HMEJ. Porém, com relação à análise na avaliação do escore de categorização, como os itens que compõem este escore são essencialmente qualitativos, testes não-paramétricos foram aplicados na comparação entre Grupo, Faixa Etária e Gênero do HMEJ.

4.6 Desempenho Motor e Cognitivo nas Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo

General Linear Model com medidas repetidas no fator tempo foram conduzidas para avaliar a influência do Programa de Iniciação ao Tênis, assim como da faixa etária e do gênero nos escores padrão do teste HETJ das crianças participantes. O critério Wilks'lambda (Λ) foi adotado nas análises das interações. Testes de continuidade (Teste t Pareado, Teste t Independente e One Way ANOVA) foram realizados sempre que a interação foi significativa. Delta e One Way ANOVA foram utilizadas nas análises das variações. As comparações nos testes de continuidade foram restritas aos objetivos e às hipóteses estabelecidas na presente pesquisa. Para os itens que compõem a categorização, teste de Wilcoxon foi aplicado na comparação intra-grupo e teste de Mann-Whitney foi aplicado na comparação inter-grupo.

4.6.1 Quanto à Frequência do Uso de Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo

- **Comparação dos grupos**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Tempo, $\Lambda = 0,97$, $F(1,59) = 1,935$, $p = 0,169$, $\eta^2 = 0,03$, poder = 0,28, quanto à frequência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo. Porém, o efeito do Tempo para o sub-teste de frequência foi significativo, $\Lambda = 0,18$, $F(1,59) = 266,12$, $p < 0,001$, $\eta^2 = 0,82$, poder = 1,0. O efeito do Grupo para o sub-teste de frequência também foi significativo, $F(1,59) = 4,10$, $p = 0,047$, $\eta^2 = 0,07$, poder = 0,51. As crianças do grupo da Abordagem Clássica apresentaram escores

menores tanto na pré ($M = 12,17$; $DP = 9,28$) quanto na pós-intervenção ($M = 38,87$; $DP = 13,8$) quando comparadas às da Abordagem de Contexto Motivacional para Maestria na pré ($M = 15,77$; $DP = 12,9$) e na pós-intervenção ($47,45$; $DP = 17,4$). É importante destacar que ambos os grupos apresentam uma melhora significativa da pré para a pós-intervenção.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo da Abordagem Clássica apresentou, em média, um aumento de 26,7 pontos (IC 95%: 22,5-30,9) no desempenho de habilidades especializadas do Tênis no jogo quanto à frequência, o grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria teve um aumento médio de 31,7 pontos (IC 95%: 25,8-37,6). Estas diferenças não foram estatisticamente significativas pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 1,935$; $p = 0,169$). Esses resultados suportam a terceira hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis, em ambas as abordagens, demonstrariam ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho das habilidades especializadas do Tênis no jogo.

Como não houve interação entre Grupo x Tempo, esses resultados suportam a sétima hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis das Abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria apresentariam desempenhos semelhantes, na pós-intervenção, nas habilidades especializadas do Tênis no jogo. A Figura 4 representa graficamente os escores de frequência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo em ambas abordagens.

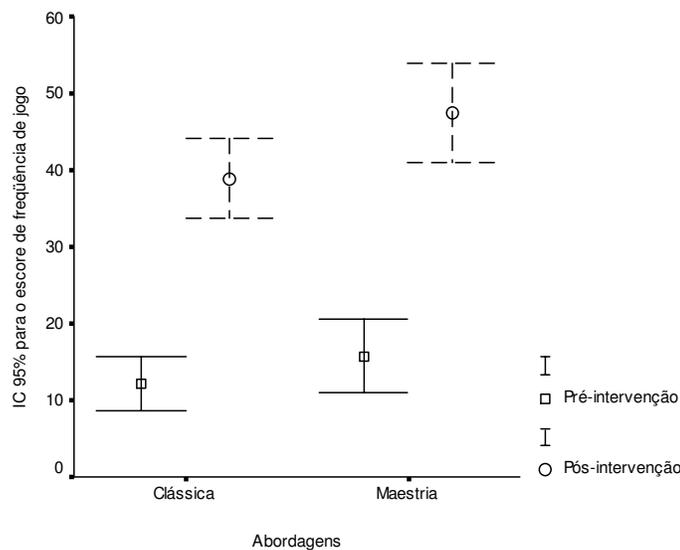


Figura 4 - Desempenho quanto à freqüência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção.

• Comparação entre as faixas etárias

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,99$, $F(2, 55) = 0,048$, $p = 0,954$, $\eta^2 = 0,002$, poder = 0,06, quanto à freqüência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,98$, $F(2, 55) = 0,657$, $p = 0,523$, $\eta^2 = 0,02$, poder = 0,16. Porém, houve um efeito isolado significativo da faixa etária, $F(2,55) = 8,706$, $p = 0,001$, $\eta^2 = 0,24$, poder = 0,96, sendo que a faixa de 6 a 7 anos apresenta escores significativamente menores de freqüência quando comparados aos acima de 7 anos, tanto na pré quanto na pós-intervenção, independentemente do grupo.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo de 6-7 anos apresentou, em média, um aumento de 28,5 pontos (IC 95%: 18,4-38,7) quanto à freqüência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo, o grupo de 8-9 anos apresentou um aumento médio de 29,3 pontos (IC 95%: 22,6-36,0) e as crianças com 10 anos ou mais tiveram um aumento médio de 29,4 pontos (IC 95%: 24,2-34,6), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(2,58) = 0,016$; $p = 0,984$). Os resultados não suportam a décima hipótese de que as crianças mais velhas do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos

superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Faixa Etária estão descritas na Tabela 7.

Tabela 7 - Avaliação do desempenho quanto à frequência do uso de habilidades especializadas do tênis no jogo conforme grupo e faixa etária

Abordagem	Faixa etária		
	6-7 (n = 11)	8-9 (n = 17)	≥ 10 (n = 33)
	Média ± DP	Média ± DP	Média ± DP
Clássica			
Pré-Teste	2,2 ± 3,2	11,3 ± 8,3	15,8 ± 8,9
Pós-Teste	23,6 ± 8,8	37,8 ± 10,3	44,3 ± 13,5
Maestria			
Pré-Teste	5,0 ± 5,6	13,6 ± 16,4	20,6 ± 10,6
Pós-Teste	39,5 ± 19,8	46,1 ± 19,3	50,9 ± 15,6
Total			
Pré-Teste	3,7 ± 4,7	12,4 ± 12,4	18,2 ± 9,9
Pós-Teste	32,3 ± 17,2	41,7 ± 15,3	47,7 ± 14,8

- **Comparação entre meninos e meninas**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,99$ $F(1,57) = 0,139$, $p = 0,710$, $\eta^2 = 0,002$, poder = 0,07, quanto à frequência do uso de habilidades especializadas do Tênis no jogo. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,96$ $F(1,57) = 2,529$, $p = 0,117$, $\eta^2 = 0,04$, poder = 0,35. Porém, houve um efeito isolado significativo do gênero, $F(1,57) = 4,055$, $p = 0,049$, $\eta^2 = 0,07$, poder = 0,51, sendo que os meninos apresentaram escores significativamente maiores tanto na pré quanto na pós-intervenção, independentemente do grupo.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, os meninos apresentaram, em média, um aumento de 30,2 pontos (IC 95%:24,6-35,7) quanto à frequência do uso das habilidades especializadas do Tênis no jogo enquanto as meninas tiveram um aumento médio de 28,1 pontos (IC 95%: 23,5-32,8), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 0,305$; $p = 0,583$). Os resultados não suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. As estatísticas descritivas para cada Grupo e Gênero estão descritas na Tabela 8.

Tabela 8 - Avaliação do desempenho quanto à frequência do uso de habilidades especializadas do tênis no jogo conforme grupo e gênero

Abordagem	Gênero	
	Masculino (n = 32)	Feminino (n = 29)
	Média ± DP	Média ± DP
Clássica		
Pré-Teste	17,0 ± 9,1	7,9 ± 7,4
Pós-Teste	41,4 ± 9,9	36,7 ± 16,5
Maestria		
Pré-Teste	16,4 ± 14,3	14,8 ± 10,8
Pós-Teste	50,8 ± 15,7	42,1 ± 19,2
Total		
Pré-Teste	16,7 ± 12,1	10,9 ± 9,5
Pós-Teste	46,8 ± 14,2	39,0 ± 17,6

4.6.2 Quanto à Categorização das Atitudes Demonstradas no Jogo

- **Comparação dos grupos**

Teste de Wilcoxon para a comparação intra-grupo e teste de Mann-Whitney para a comparação inter-grupo (habilidades especializadas do Tênis no jogo quanto à categorização) das crianças participantes da intervenção. O nível de significância adotado foi igual ou menor de $p = 0,05$.

Primeiramente os grupos foram comparados na pré-intervenção para avaliar se o ponto de partida foi o mesmo para ambas abordagens. Observou-se uma diferença estatisticamente significativa em relação à demonstrar prontidão para participar ($p = 0,025$), onde o grupo da Abordagem Clássica apresentou mais atitude frente à esta questão. As estatísticas descritivas para a comparação entre os grupos, na pré-intervenção, quanto à categorização estão descritas na Tabela 9.

Tabela 9 - Comparação entre os grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré-intervenção

Atitudes demonstradas no jogo	Abordagem		P
	Clássica	Maestria	
	Mediana (Mínimo-Máximo)	Mediana (Mínimo-Máximo)	
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-1)	1 (1-2)	0,325
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-1)	1 (1-2)	0,325
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-1)	1 (1-5)	0,325
13. Demonstra prontidão para participar	5 (4-5)	5 (3-5)	0,025
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	5 (3-5)	4 (2-5)	0,075
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	4 (3-5)	4 (2-5)	0,109
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	5 (3-5)	4 (2-5)	0,102
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (3-5)	5 (3-5)	0,881

A Tabela 10 apresenta dados descritivos e resultados (p) nas comparações da pré e da pós-intervenção para cada abordagem. Ambas abordagens demonstraram ganhos significativos nas mesmas questões, que representam 62,5% de melhora das atitudes demonstradas no jogo.

Tabela 10 - Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré e na pós-intervenção

Atitudes demonstradas no jogo	Abordagem					
	Clássica		P	Maestria		P
	Pré	Pós		Pré	Pós	
	Mediana (Mín- Máx)	Mediana (Mín- Máx)	Mediana (Mín- Máx)	Mediana (Mín- Máx)		
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-2)	1 (1-3)	0,157
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-1)	1 (1-2)	0,317	1 (1-2)	1 (1-2)	0,317
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-1)	1 (1-5)	< 0,001	1 (1-5)	3 (1-5)	< 0,001
13. Demonstra prontidão para participar	5 (4-5)	5 (4-5)	0,655	5 (3-5)	5 (2-5)	0,069
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	5 (3-5)	5 (4-5)	0,002	4 (2-5)	5 (3-5)	0,004
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	4 (3-5)	5 (3-5)	0,007	4 (2-5)	5 (4-5)	< 0,001
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	5 (3-5)	5 (4-5)	0,006	4 (2-5)	5 (4-5)	< 0,001
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (3-5)	5 (4-5)	0,021	5 (3-5)	5 (5-5)	0,009

Na avaliação da variação (delta) da pré para a pós-intervenção, os grupos apresentaram resultados semelhantes, diferenciando-se apenas em relação à demonstrar prontidão para participar (questão 13), a qual aumentou significativamente no grupo da Abordagem de Maestria, porém não foi significativa para a Abordagem Clássica. As comparações no delta evidenciam significância em apenas uma atitude do jogo. Esses resultados suportam a terceira hipótese, que afirma que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as

abordagens demonstrariam ganhos significativos da pré para a pós-intervenção no desempenho das habilidades especializadas do Tênis no jogo. Os resultados também suportam a sétima hipótese de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis das Abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para Maestria, demonstrarão desempenhos semelhantes, na pós-intervenção nas habilidades especializadas do Tênis no jogo. A Tabela 11 apresenta a comparação entre os grupos quanto à variação das atitudes demonstradas no jogo da pré para a pós-intervenção.

Tabela 11 - Comparação entre os grupos quanto à variação (delta) da categorização das atitudes demonstradas no jogo da pré para a pós-intervenção

Atitudes demonstradas no jogo	Abordagem - Δ (Delta)*		P
	Clássica	Maestria	
	Mediana (Mínimo-Máximo)	Mediana (Mínimo-Máximo)	
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	0 (0 a 0)	0 (0 a 1)	0,161
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	0 (0 a 1)	0 (0 a 1)	0,981
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	0 (0 a 4)	2 (-2 a 4)	0,867
13. Demonstra prontidão para participar	0 (-1 a 1)	0 (-3 a 2)	0,048
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	0 (0 a 2)	0 (-2 a 3)	0,353
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	1 (-2 a 2)	1 (0 a 3)	0,148
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	0 (0 a 2)	0 (-1 a 3)	0,115
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	0 (-1 a 2)	0 (0 a 2)	0,721

* Delta = variação da pré para a pós-intervenção

• Comparação entre as faixas etárias

Observa-se que o grupo acima de 10 anos foi o que apresentou os melhores resultados quanto às atitudes demonstradas no jogo da pré para a pós-intervenção. As crianças da Abordagem Clássica, apresentaram mudanças significante em relação à conhecer e aplicar as regras adequadamente ($p = 0,001$) e empenhar-se em realizar com êxito a tarefa ($p = 0,034$). Em relação às crianças

da Abordagem Mestria, mudanças significantes foram observadas em relação às atitudes de: conhecer e aplicar as regras adequadamente ($p = 0,001$); empenhar-se em realizar com êxito a tarefa ($p = 0,028$); manter-se concentrado durante o jogo ($p = 0,009$); evidenciar persistência independente do andamento do jogo ($p = 0,014$) e apresentar conduta desportiva frente aos resultados do jogo ($p = 0,038$). Esses resultados demonstram que, enquanto que, para crianças da Abordagem Clássica mudanças significantes foram observadas em dois itens, na Abordagem Maestria mudanças significantes foram observadas em cinco itens.

Para a faixa etária de 8 a 9 anos, na Abordagem Clássica, mudanças significantes foram observadas quanto à atitude de: manter-se concentrado durante o jogo ($p = 0,020$). Observou-se, também, um valor limítrofe ($p = 0,059$) para uma questão, em relação à empenhar-se para realizar com êxito a tarefa. Na Abordagem Maestria também observou-se mudança significante da pré para a pós-intervenção quanto à atitude de manter-se concentrado durante o jogo ($p = 0,026$). Observou-se, também, valores limítrofes para quatro questões, quanto às atitudes de: conhecer e aplicar as regras adequadamente ($p = 0,059$); demonstrar prontidão para participar ($p = 0,059$); empenhar-se para realizar com êxito a tarefa ($p = 0,056$) e evidenciar persistência independente do andamento do jogo ($p = 0,071$). É importante destacar que, na comparação entre as faixas etárias na pré-intervenção, não houve diferenças estatisticamente significantes em ambas abordagens ($P > 0,20$).

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, houve uma diferença significativa nas faixas etárias somente em relação à questão 12; conhecer e aplicar as regras adequadamente, tanto para a Abordagem Clássica ($p = 0,006$), quanto para a Abordagem Maestria ($p = 0,007$). Os resultados suportam a décima hipótese de que as crianças mais velhas do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. A tabela 12 apresenta a comparação entre a pré e a pós-intervenção em cada faixa etária.

Tabela 12 - Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré e na pós-intervenção por faixa etária

Atitudes demonstradas no jogo	Faixa Etária								
	6-7 anos		P	8-9 anos		P	≥ 10 anos		P
	Pré	Pós		Pré	Pós		Pré	Pós	
	Mediana (Min-Máx)	Mediana (Min-Máx)	Mediana (Min-Máx)	Mediana (Min-Máx)	Mediana (Min-Máx)	Mediana (Min-Máx)			
Abordagem Clássica									
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-3)	1,000
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-2)	1 (1-2)	0,317
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-5)	4 (1-5)	0,001
13. Demonstra prontidão para participar	5 (5-5)	5 (5-5)	1,000	5 (4-5)	5 (5-5)	0,317	5 (3-5)	5 (2-5)	1,000
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	5 (4-5)	5 (5-5)	0,157	5 (3-5)	5 (5-5)	0,059	5 (2-5)	5 (4-5)	0,034
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	4 (3-5)	5 (4-5)	0,180	4 (3-5)	5 (5-5)	0,020	4 (2-5)	5 (4-5)	0,154
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	4 (3-5)	5 (4-5)	0,180	5 (3-5)	5 (5-5)	0,102	5 (2-5)	5 (4-5)	0,063
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (5-5)	5 (5-5)	1,000	5 (4-5)	5 (5-5)	0,157	5 (3-5)	5 (5-5)	0,053
Abordagem Maestria									
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-2)	1 (1-3)	0,157
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-2)	1 (1-2)	0,317
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-1)	1 (1-2)	0,317	1 (1-1)	2 (1-4)	0,059	1 (1-5)	4 (1-5)	0,001
13. Demonstra prontidão para participar	5 (3-5)	5 (5-5)	0,180	4 (3-5)	5 (4-5)	0,059	5 (3-5)	5 (2-5)	0,705
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	4,5 (3-5)	5 (3-5)	0,450	3,5 (3-5)	5 (4-5)	0,056	5 (2-5)	5 (4-5)	0,028
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	3 (3-5)	5 (4-5)	0,059	3,5 (3-5)	5 (4-5)	0,026	4 (2-5)	5 (4-5)	0,009
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	3,5 (3-5)	5 (4-5)	0,083	4 (2-5)	5 (4-5)	0,071	5 (2-5)	5 (4-5)	0,014
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (3-5)	5 (5-5)	0,157	5 (3-5)	5 (5-5)	0,317	5 (3-5)	5 (5-5)	0,038

- **Comparação entre meninos e meninas**

Observa-se que tanto os meninos quanto as meninas apresentam resultados positivos nas abordagens Clássica e Maestria. Meninos e meninas, na Abordagem Clássica, apresentaram mudanças significantes da pré para a pós-intervenção nas atitudes de: 1) conhecer e aplicar as regras adequadamente ($p = 0,014$ e $p = 0,014$, respectivamente); 2) empenhar-se para realizar com êxito a tarefa ($p = 0,020$ e $p = 0,034$, respectivamente); 3) evidenciar persistência independente do andamento do jogo ($p = 0,034$ e $p = 0,059$ (limítrofe), respectivamente). As meninas da Abordagem Clássica, ainda, evidenciaram mudanças significantes quanto à manter-se concentrado durante o jogo ($p = 0,009$). Meninos e meninas da Abordagem Maestria evidenciaram mudança significantes quanto à: 1) conhecer e aplicar as regras adequadamente ($p = 0,003$ e $p = 0,017$, respectivamente); 2) empenhar-se para realizar com êxito a tarefa ($p = 0,61$ (limítrofe) e $p = 0,019$, respectivamente); manter-se concentrado durante o jogo ($p = 0,002$ e $p = 0,014$, respectivamente); evidenciar persistência independente do andamento do jogo ($p = 0,011$ e $p = 0,014$, respectivamente). Ainda, na Abordagem Maestria, os meninos evidenciaram uma mudança limítrofe à significância no item demonstrar prontidão para participar ($p = 0,059$) e um valor significativo ($p = 0,023$) em relação a apresentar conduta desportiva frente aos resultados. De forma geral, para a Abordagem Clássica, mudanças significantes para os meninos foram observadas em três atitudes e, para as meninas, em mais três atitudes um valor próximo à significância. Já, para a Maestria, mudanças positivas para os meninos foram observadas em quatro itens, mais dois com proximidade à significância e, para as meninas, em quatro itens. É importante destacar que, na comparação entre meninos e meninas na pré-intervenção, não houve diferenças estatisticamente significantes em ambas as abordagens ($P > 0,10$).

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, não houve uma diferença significativa entre meninos e meninas em ambas as abordagens ($P > 0,50$). Os resultados não suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. A tabela 13 apresenta a comparação entre a pré e a pós-intervenção em cada gênero.

Tabela 13 - Comparação intra-grupos quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo na pré e na pós-intervenção por gênero

Atitudes demonstradas no jogo	Gênero					
	Masculino		P	Feminino		P
	Pré	Pós		Pré	Pós	
	Mediana (Mín-Máx)	Mediana (Mín-Máx)		Mediana (Mín-Máx)	Mediana (Mín-Máx)	
Abordagem Clássica						
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-1)	1 (1-2)	0,317	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-1)	2 (1-5)	0,014	1 (1-1)	1 (1-5)	0,014
13. Demonstra prontidão para participar	5 (4-5)	5 (4-5)	1,000	5 (4-5)	5 (5-5)	0,317
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	4,5 (3-5)	5 (4-5)	0,020	5 (3-5)	5 (5-5)	0,034
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	4 (3-5)	5 (3-5)	0,193	4 (3-5)	5 (4-5)	0,009
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	5 (3-5)	5 (4-5)	0,034	5 (3-5)	5 (4-5)	0,059
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (3-5)	5 (4-5)	0,096	5 (3-5)	5 (5-5)	0,102
Abordagem Maestria						
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto	1 (1-2)	1 (1-3)	0,157	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário	1 (1-2)	1 (1-2)	0,317	1 (1-1)	1 (1-1)	1,000
12. Conhece e aplica as regras adequadamente	1 (1-5)	3 (1-5)	0,003	1 (1-1)	2,5 (1-5)	0,017
13. Demonstra prontidão para participar	5 (3-5)	5 (5-5)	0,059	4,5 (3-5)	5 (2-5)	0,332
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa	5 (2-5)	5 (3-5)	0,061	3,5 (2-5)	5 (4-5)	0,019
15. Mantém-se concentrado durante o jogo	4 (2-5)	5 (4-5)	0,002	3,5 (2-5)	5 (4-5)	0,014
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo	4 (2-5)	5 (4-5)	0,011	4 (2-5)	5 (4-5)	0,014
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados	5 (3-5)	5 (5-5)	0,023	5 (3-5)	5 (5-5)	0,180

4.7 Percepção de Competência

4.7.1 Fidedignidade da Escala na Amostra

A fidedignidade da escala *Self-perception Profile for Children* (HARTER, 1985) como instrumento de teste e avaliação das crianças desta amostra foi realizado através do Teste de Correlação Intraclasse entre a pré-intervenção e o re-teste nas suas percepções de competência. O resultado do coeficiente de correlação entre o escore padrão da pré-intervenção e o escore padrão do re-teste foi de $\alpha = 0,91$. Os resultados indicam que o teste foi fidedigno para as crianças pertencentes à amostra dessa pesquisa.

4.7.2 Distribuição na Amostra

Todas as preposições estatísticas para a utilização da General Linear Model foram confirmadas para essa análise. O resultado do Teste de Normalidade Kolmogorov-Smirnov sugere que os dados apresentam-se normalmente distribuídos, $p = 0,07$, possibilitando a aplicação de testes paramétricos nos dados relacionados à escala *Self-perception Profile for Children* (HARTER, 1985).

4.8 Níveis de Percepção de Competência

Os resultados evidenciaram uma interação não significativa entre Grupo x Tempo $\Lambda = 0,96$, $F(1,59) = 2,197$, $p = 0,144$, $\eta^2 = 0,04$, poder = 0,31, nos níveis de percepção de competência das crianças de ambas abordagens, Clássica e Contexto Motivacional para a Maestria. Porém, os resultados evidenciaram um efeito significativo no fator Tempo, $\Lambda = 0,71$, $F(1,59) = 24,34$, $p < 0,001$, $\eta^2 = 0,29$, poder = 0,998, nos níveis de percepção de competência das crianças participantes do programa. O tamanho do efeito associado com o Tempo foi muito forte, sendo que 99,8% da variabilidade associada entre os níveis de percepção

de competência em ambas as abordagens, pode ser atribuída ao impacto das experiências vivenciadas pelas crianças ao longo do tempo.

Tanto as crianças da Abordagem Clássica quanto as da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria aumentaram significativamente seus escores após a intervenção. No grupo da Abordagem Clássica o escore médio da pré-intervenção foi de 100,5 (\pm 18,6) e passou para 112,7 (\pm 16,8) na pós-intervenção. No grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria o escore médio da pré-intervenção foi de 102,5 (\pm 9,3) e aumentou para 109,0 (\pm 10,2) na pós-intervenção. Não houve efeito significativo do fator Grupo, $F(1,59) = 0,073$, $p = 0,787$, $\eta^2 = 0,001$, poder = 0,06, quando avaliado isoladamente.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo da Abordagem Clássica apresentou, em média, um aumento de 12,2 pontos (IC 95%: 5,0-19,5) na percepção de competência enquanto que o grupo da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria teve um aumento médio de 6,6 pontos (IC 95%: 3,43-9,73), sendo que esta diferença não foi estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 2,197$; $p = 0,144$). Esses resultados suportam a quarta hipótese dessa pesquisa, de que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis, em ambas as abordagens, demonstrariam mudanças da pré para a pós-intervenção nas suas percepções de competência. No entanto, os resultados não sustentam a oitava hipótese, que afirma que as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria demonstrariam mudanças significativas da pré para a pós-intervenção em suas percepções de competência, enquanto que, para os seus pares da Abordagem Clássica, mudanças significativas não seriam esperadas. Os participantes da intervenção na Abordagem Clássica também apresentaram mudanças significantes e positivas. A Figura 5 representa graficamente os escores dos níveis de percepção de competência em ambas as abordagens.

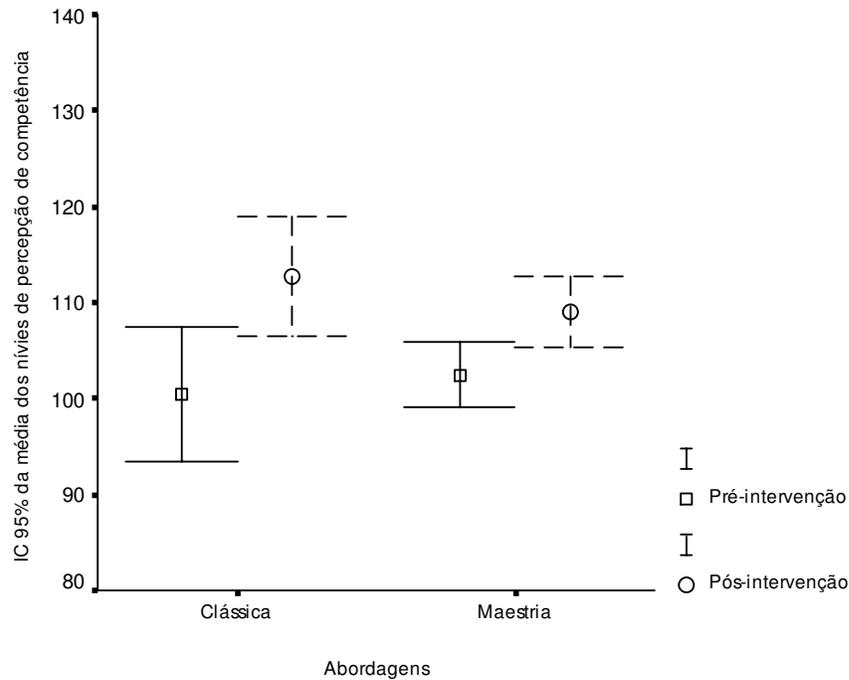


Figura 5 - Níveis de percepção de competência das Abordagens Clássica e Maestria na pré e na pós-intervenção.

Quanto à classificação dos níveis de percepção de competência, houve diferença estatisticamente significativa entre as abordagens tanto na pré ($p < 0,001$) quanto na pós-intervenção ($p = 0,047$). Na pré-intervenção o grupo da Abordagem Clássica apresentava uma maior proporção de percepção de competência nos extremos (baixa e alta) enquanto que o grupo da Abordagem Maestria apresentava, em sua maioria, uma percepção de competência moderada. Na pós-intervenção, os níveis de percepção baixa praticamente se igualaram entre as duas abordagens e a diferença significativa encontrada foi em relação às percepções moderadas que continuou mais freqüente na Abordagem Maestria, e à alta, que apresentou maior proporção no grupo de Abordagem Clássica. Observa-se, ainda, que o grupo da Abordagem Clássica melhorou significativamente seus resultados da pré para a pós-intervenção ($p = 0,035$) enquanto que o grupo da Abordagem Maestria não apresentou diferença significativa da pré para a pós-intervenção ($p = 0,157$). A tabela 14 apresenta a classificação dos níveis de percepção de competência na pré e na pós-intervenção conforme as abordagens.

Tabela 14 - Avaliação da classificação dos níveis de percepção de competência na pré e na pós-intervenção conforme as abordagens

Classificação dos níveis de percepção de competência	Abordagem		P*
	Clássica (n = 30)	Maestria (n = 31)	
	n (%)	n (%)	
Pré-intervenção			
Baixa ($\leq 2,90$)	18 (60,0)	10 (32,3)	< 0,001
Moderada (2,9-3,19)	5 (16,7)	21 (67,7)	
Alta ($\geq 3,20$)	7 (23,3)	0 (0,0)	
Pós-intervenção			
Baixa ($\leq 2,90$)	10 (33,3)	9 (32,1)	0,047
Moderada (2,9-3,19)	8 (26,7)	15 (53,6)	
Alta ($\geq 3,20$)	12 (40,0)	4 (14,3)	
P**	0,035	0,157	–

* teste qui-quadrado de Pearson (inter-grupos)

** teste qui-quadrado de McNemar (intra-grupos)

Classificação dos níveis de percepção de competência conforme Harter, Whitesell e Kowalski (1992)

• Comparação entre as faixas etárias

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,91$ $F(1,55) = 2,862$, $p = 0,066$, $\eta^2 = 0,09$, poder = 0,54, nos níveis de percepção de competência. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Faixa Etária x Tempo, $\Lambda = 0,92$ $F(2, 55) = 2,448$, $p = 0,096$, $\eta^2 = 0,08$, poder = 0,47. O efeito isolado da Faixa Etária também não foi estatisticamente significativo, $F(2,55) = 0,828$, $p = 0,442$, $\eta^2 = 0,03$, poder = 0,19. Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, o grupo de 6-7 anos apresentou, em média, um aumento de 5,55 pontos (IC 95%: -4,00 a 15,1) nos níveis de percepção de competência, o grupo de 8-9 anos apresentou um aumento médio de 16,5 pontos (IC 95%: 6,70-26,2) e as crianças com 10 anos ou mais tiveram um aumento médio de 7,0 pontos (IC 95%: 2,74-11,2), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(2,58) = 2,834$; $p = 0,067$). Os resultados não suportam a décima hipótese de que as crianças mais velhas do Programa de

Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo quando comparadas às mais jovens, sendo que, nas percepções de competência, níveis mais elevados são esperados pelos mais jovens. As estatísticas descritivas dos níveis de percepção de competência conforme Grupo e Faixa Etária estão descritas na Tabela 15.

Tabela 15 - Avaliação dos níveis de percepção de competência conforme grupo e faixa etária

Abordagem	Faixa Etária		
	6-7 (n = 11)	8-9 (n = 17)	≥ 10 (n = 33)
	Média ± DP	Média ± DP	Média ± DP
Clássica			
Pré-Teste	106,0 ± 9,4	99,4 ± 24,5	99,3 ± 17,6
Pós-Teste	105,6 ± 12,8	122,0 ± 20,1	109,7 ± 14,3
Maestria			
Pré-Teste	103,3 ± 7,1	102,3 ± 10,2	102,2 ± 10,0
Pós-Teste	113,8 ± 7,9	111,9 ± 10,5	106,0 ± 10,2
Total			
Pré-Teste	104,5 ± 7,9	100,8 ± 18,6	100,8 ± 14,1
Pós-Teste	110,1 ± 10,8	117,2 ± 16,7	107,8 ± 12,3

- **Comparação entre meninos e meninas**

Os resultados não evidenciaram uma interação significativa entre Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,99$ $F(1,57) = 0,763$, $p = 0,386$, $\eta^2 = 0,01$, poder = 0,14, nos níveis de percepção de competência. Também não evidenciaram uma interação significativa entre Grupo x Gênero x Tempo, $\Lambda = 0,99$ $F(1, 57) = 0,540$, $p = 0,465$, $\eta^2 = 0,009$, poder = 0,11. O efeito isolado do Gênero também não foi estatisticamente significativo, $F(1,57) = 1,172$, $p = 0,284$, $\eta^2 = 0,02$, poder = 0,19.

Na avaliação das variações (delta) da pré para a pós-intervenção, os meninos apresentaram, em média, um aumento de 10,5 pontos (IC 95%: 5,4-15,6) no desempenho de percepção de competência enquanto as meninas tiveram um aumento médio de 8,0 pontos (IC 95%: 1,84-14,2), sendo esta diferença não considerada estatisticamente significativa pela Análise de Variância One-Way ANOVA ($F(1,59) = 0,420$; $p = 0,520$). Os resultados não suportam a décima primeira hipótese de que os meninos do Programa de Iniciação ao Tênis demonstrariam desempenhos superiores nas habilidades motoras fundamentais, especializadas, especializadas no jogo e nas percepções de competência, quando comparados às meninas. As estatísticas descritivas dos níveis de percepção de competência conforme Grupo e Gênero estão descritas na Tabela 16.

Tabela 16 - Avaliação dos níveis de percepção de competência conforme Grupo e Gênero

Abordagem	Gênero	
	Masculino (n = 32)	Feminino (n = 29)
	Média ± DP	Média ± DP
Clássica		
Pré-Teste	97,4 ± 21,8	103,2 ± 15,4
Pós-Teste	112,9 ± 18,4	112,5 ± 15,9
Maestria		
Pré-Teste	100,7 ± 10,7	105,2 ± 6,0
Pós-Teste	107,5 ± 11,5	111,4 ± 7,5
Total		
Pré-Teste	99,3 ± 16,1	104,0 ± 12,2
Pós-Teste	109,8 ± 14,8	112,0 ± 12,8

4.9 Associação entre Habilidades Motoras Especializadas do Tênis e Habilidades Motoras Fundamentais

Não houve associação estatisticamente significativa entre os escores de habilidades motoras especializadas do Tênis e as habilidades motoras fundamentais na pré-intervenção em ambas as abordagens (Abordagem Clássica: Tênis x Locomoção: $r = -0,186$; $p = 0,324$; Tênis x Controle de Objeto: $r = 0,137$; $p = 0,471$; Abordagem Maestria: Tênis x Locomoção: $r = 0,156$; $p = 0,402$; Tênis x Controle de Objeto: $r = -0,035$; $p = 0,853$). Na pós-intervenção houve uma associação estatisticamente significativa positiva na Abordagem Maestria entre Tênis e Locomoção ($r = 0,372$; $p = 0,039$). Em relação ao Controle de Objeto, não houve associação significativa ($r = 0,151$; $p = 0,418$). Também não houve uma relação significativa no grupo da Abordagem Clássica (Tênis x Locomoção: $r = 0,164$; $p = 0,386$; Tênis x Controle de Objeto: $r = 0,340$; $p = 0,066$). Quando comparadas as variações (delta) da pré para a pós-intervenção, não houve associação estatisticamente significativa tanto para o grupo da Abordagem Clássica (Tênis x Locomoção: $r = 0,042$; $p = 0,824$; Tênis x Controle de Objeto: $r = 0,122$; $p = 0,521$), quanto para o grupo da Abordagem Maestria (Tênis x Locomoção: $r = 0,328$; $p = 0,072$; Tênis x Controle de Objeto: $r = 0,181$; $p = 0,331$). Estes resultados confirmam parcialmente a hipótese nove que afirma que a prática das habilidades motoras especializadas do Tênis teria impacto moderado à forte sobre as habilidades motoras fundamentais de crianças participantes da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, enquanto que, para os seus pares da Abordagem Clássica o impacto não seria esperado.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo está organizado em cinco partes e refere-se à discussão dos dados relacionados 1) ao desempenho de habilidades motoras fundamentais, 2) ao desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis, 3) ao desempenho de habilidades especializadas do Tênis no contexto do jogo e 4) às mudanças nas percepções de competência e 5) à associação entre as habilidades motoras especializadas do Tênis e as habilidades motoras fundamentais das crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis de ambas abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria.

5.1 Habilidades Motoras Fundamentais

As crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria evidenciaram mudanças significantes da pré-intervenção para a pós-intervenção nas habilidades de locomoção e controle de objeto. Esses resultados reforçam os resultados de pesquisas prévias as quais sugerem que, programas interventivos que oportunizam a prática de atividades motoras gerais e especializadas, contribuem de forma consistente no desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais (PICK, 2004; VALENTINI, 2002a, 2002b; VALENTINI & RUDISILL, 2004a, 2004b; WEISS, 2005). Valentini (1997, 1999, 2002a, 2004a), demonstra que crianças submetidas a programas interventivos com práticas motoras de habilidades amplas, por períodos médios de 12 semanas, apresentam mudanças significantes nas habilidades de locomoção (correr, galopar, saltitar, saltar sobre o mesmo pé, saltar horizontalmente e correr lateralmente) e controle de objeto (rebater, quicar, receber, chutar, arremessar sobre o ombro e rolar), resultado semelhante ao encontrado no presente estudo com a implementação de uma abordagem esportiva.

Em relação ao impacto das diferentes abordagens pedagógicas sobre as habilidades motoras fundamentais, evidencia-se que as crianças que vivenciaram experiências motoras na Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria apresentaram superioridade de desempenhos nas habilidades de locomoção, quando comparadas com seus pares da Abordagem Clássica, confirmando a necessidade da implementação de programas que abordem de forma pedagogicamente adequada a criança na sua totalidade (CLARK e METCALFE, 2002). Os resultados são, ainda, reiterados por pesquisadores (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; AMES, 1992; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; SIEDENTOP, 1996; VALENTINI e RUDISILL, 2004a , 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004), que sugerem a importância de se considerar a implementação de estratégias motivacionais no esporte e na atividade física, as quais instiguem a busca de constantes desafios, implementem novidade nas tarefas, promovendo o engajamento e o comprometimento do indivíduo na aprendizagem como um todo e não somente nas habilidades que são o foco do esporte.

Propostas pedagógicas mais abrangentes e motivadoras para o ensino do esporte têm recebido apoio de diversos pesquisadores (ALEXANDER e LUCKMAN, 2004; GRAÇA, 2004; MESQUITA, 2006; WEISS, 2005), que afirmam a necessidade de oportunizar as mais variadas experiências por meio do esporte que gerem o prazer na execução da tarefa. Antagônica às abordagens tradicionais para a prática do esporte, que enfatizam somente a prática de habilidades específicas e o refinamento da técnica, objetivando a competição como prioridade básica através de programas de treinamento (BURWASH, 1991; DOUGLAS, 1982; LENDL, 1986; TILDEN, 1982), a Abordagem de Contexto além das habilidades específicas Motivacional para a Maestria possibilita, na aprendizagem esportiva, o enriquecimento do esporte, mas também as bases motoras fundamentais, como o resultado apresentado sugere.

Na iniciação esportiva, o estudo conduzido por Theeboom, Knop e Weiss (1995) confirma tal prerrogativa. Implementando um programa esportivo para crianças de 8 a 12 anos, as quais foram distribuídas em dois grupos, maestria e tradicional, o estudo demonstrou que mudanças significativas nas habilidades motoras dos participantes do grupo orientado para a maestria ocorrem de maneira

mais integral que quando comparado com o grupo tradicional, confirmando as premissas anteriores.

Porém, nos resultados desta pesquisa com relação ao impacto das diferentes abordagens pedagógicas sobre as habilidades de controle de objeto, pode-se constatar que ambas as abordagens promoveram um impacto positivo e significativo nos participantes. Pesquisas prévias que investigaram o desempenho motor em contextos de aprendizagem já evidenciaram essa tendência de resultados semelhantes em habilidades manipulativas, uma vez que as mesmas são mais dependentes do *feedback* e da instrução direta do professor (VALENTINI, 1997, 1999). Embora a literatura atual não seja extensiva às discussões sobre o impacto de diferentes abordagens sobre as habilidades de controle de objeto ao considerar contextos específicos como, por exemplo, o Tênis, pesquisadores (HALVERSON, ROBERTON e LANGENDORFER, 1982) reforçam que, para alcançar padrões mais sofisticados nessas habilidades, as crianças requerem experiências práticas constantes, prolongadas e apropriadas, acompanhadas de instrução adequada às metas. Pressupostos esses, foram implementados no presente estudo, para ambas as abordagens.

Observa-se, ainda, que referente às habilidades de controle de objeto, quando se trata de habilidades com elevados níveis de dificuldades, os parâmetros de evolução são mais restritos e necessitariam de intervenções suficientemente prolongadas para obterem-se resultados mais efetivos. Segundo Gallahue e Ozmun (2003), os movimentos manipulativos são gerados, muitas vezes, da combinação de movimentos locomotores e estabilizadores, os quais envolvem a trajetória, a distância, a velocidade e as características do objeto em movimento, tornando a habilidade bastante complexa. Os autores reforçam que, somente após padrões bem estabelecidos nas habilidades locomotoras e estabilizadoras, é que pode ser observado o aparecimento de habilidades manipulativas eficientes. No presente estudo, as crianças apresentaram níveis de desenvolvimento superiores nas habilidades de locomoção, quando comparados aos níveis de desenvolvimento das habilidades de controle de objeto já no pré-teste, evidenciando as dificuldades inerentes ao desempenho de habilidades de controle de objeto, principalmente quando poucas experiências são previamente vivenciadas pela criança nesta habilidade. Semelhantes resultados também já foram evidenciados

previamente (GOODWAY e BRANTA, 2003; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; VALENTINI, 2002).

Reforçando a importância de um clima motivacional nos contextos de aprendizagem, Valentini (2002, 2002, 2004) e Theeboom, Knop e Weiss (1995) sugerem que, quando se prioriza a autonomia e a participação efetiva das crianças nas tomadas de decisão, os ganhos motores nas habilidades básicas podem ser superiores aos grupos com abordagens mais tradicionais, mesmo que restritos à locomoção. O programa de Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, implementado neste estudo, contribuiu para os resultados de ganhos positivos aqui apresentados, superiores somente em relação às habilidades de locomoção quando comparado ao programa de Abordagem Clássica. A Abordagem Clássica também guiou as crianças a ganhos motores, reforçando que esta abordagem cumpre, também, um papel importante no desenvolvimento de crianças e jovens.

Constata-se, ainda, conforme os resultados apresentados, que não houve diferença significativa nos ganhos de habilidades motoras fundamentais para as diferentes faixas etárias, sugerindo que o programa atendeu às necessidades de todas as crianças, oferecendo condições e tarefas adequadas aos níveis de desempenho de todos os participantes. Quanto ao gênero, diferenças só foram observadas nos padrões das habilidades de controle de objeto, os resultados apontam para uma superioridade dos meninos nos desempenhos na pós-intervenção, apesar de ambos terem demonstrado mudanças significativas ao longo do tempo. Segundo Haywood e Getchell (2001), os pais desde muito cedo direcionam os seus filhos para atividades que consideram adequadas, estimulando as meninas a brincadeiras restritas e sedentárias e os meninos com brincadeiras vigorosas e expansivas. Ao considerar a influência cultural sobre o desenvolvimento motor, não podemos desconsiderar que no Brasil os meninos são muito estimulados a praticar o futebol, por exemplo, desde muito cedo e isso pode ter contribuído para que tais habilidades resultem em escores mais elevados nas habilidades de controle de objeto. Estes resultados são semelhantes a estudo prévios no Brasil e no exterior (BÖHME, 2004; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; FRENCH, SPURGEON e NEVETT, 1995; HASTIE e SHARPE, 1999; MANOEL e TANI, 2004). Portanto, evidenciam-se os ganhos motores nas

habilidades de controle de objeto para todas as crianças deste estudo, confirmando a validade da implementação de programas interventivos que, através do esporte, promovam mudanças positivas nos desempenhos motores relativos às habilidades motoras fundamentais. Ainda mais, os resultados apresentados nesta pesquisa reforçam a superioridade da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, congruente com estudos prévios, e fazem emergir a necessidade de serem estruturadas abordagens pedagógicas mais diversificadas que conduzam as crianças a desenvolver todas as habilidades motoras fundamentais e que fomentem o engajamento e a prática de atividades esportivas.

5.2 Habilidades Motoras Especializadas do Tênis

As crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, demonstraram ganhos significativos nas habilidades motoras especializadas da pré para a pós-intervenção. Os resultados demonstram que as crianças que vivenciaram prática motora rotineira de um esporte específico adquirem, de forma consistente, habilidades motoras básicas a este esporte através da aprendizagem de seus fundamentos técnicos.

Os resultados do presente estudo são congruentes com diversos estudos prévios (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; AMES, 1992; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; SIEDENTOP, 1996; VALENTINI e RUDISILL, 2004a , 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004), os quais têm enfatizado a necessidade da implementação de abordagens pedagógicas alternativas no esporte, que maximizem as aquisições motoras dos aprendizes.

Como sugere o estudo de Health, Blackwell e Modalloso (1999), o sucesso na aprendizagem depende de uma série conjunta de fatores como, por exemplo, a qualidade da prática, o *feedback* adequado, as avaliações consistentes e os exercícios condizentes com os níveis de desempenho dos alunos, ainda que, uma abordagem mais tradicional tenha favorecido a melhoria no desempenho por meio da repetição de habilidades específicas e da frequência apropriada de *feedback*.

Os resultados positivos enfatizam que o aprendizado é proporcional ao número de execuções corretas de cada habilidade, bem como, às correções dos movimentos executados. Os autores salientam que o número de experiências práticas, associada ao *feedback* correto e provido em momentos adequados é fundamental para que a aprendizagem torne-se consistente. A qualidade da prática, com instruções, *feedback* e dicas verbais consistentes foi constantemente reforçada nas duas abordagens do Programas de Iniciação ao Tênis, influenciando, provavelmente, de maneira positiva o desempenho de todas as crianças. Esses resultados reiteram a importância de desenvolver atividades práticas que conduzam a incorporação das habilidades utilizadas no esporte a ser aprendido, inserindo às práticas complexidade e especificidade do esporte, conforme sugerem Langley e Woods (1997). Ainda mais, foram implementadas atividades que atendiam as reais necessidades do jogo, oportunizando ao praticante o experimento e o gerenciamento da instabilidade gerada pelas experiências diversificadas, pressupostos esses, reforçados por Calfield e Neto (1992).

Independentemente do tipo de abordagem pedagógica utilizada na iniciação ao Tênis, os ganhos motores foram, neste estudo, claramente evidenciados. Esses resultados foram ainda mais interessantes, tratando-se de habilidades específicas de um determinado contexto e considerando-se que o desempenho destas habilidades no início do programa era bastante pobre. E, apesar de diferenciadas pelos enfoques, ambas as abordagens foram eficientes em promover melhoras nos desempenhos dos golpes básicos do Tênis. Demonstrase, assim, que a base motora especializada sofre mudanças positivas eficazes, quando tarefas específicas são propiciadas, ou seja, a prática deliberada refletiu em aprimoramento no repertório motor geral e específico e a especificidade da prática garantiu a especialização motora (ERICSON e LEHMANN, 1996).

Considerando que, apesar das limitações relativas aos aspectos motivacionais decorrentes de abordagens mais tradicionais (BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; SIEDENTOP, 1996; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004), pode-se considerar pelo presente estudo que, para a aquisição e o aprimoramento de gestos motores específicos, elas cumprem esta meta. Porém, é importante destacar que, ao agregar a eficácia de uma abordagem que enfatiza o aprendizado da técnica às considerações de

estratégias motivacionais e ao aprendizado contextualizado do jogo, podem ser desenvolvidas metodologias que atinjam de forma mais efetiva crianças e jovens, mantendo-os mais engajado no esporte (ALEXANDER e LUCKMANN, 2001; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; SIEDENTOP, 1996; MESQUITA, 2006; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004). A implementação de estratégias motivacionais que busquem o comprometimento das crianças nas atividades, levando-os a assumir papéis de liderança, contribui para o processo de formação integral das mesmas, sendo esta estratégia implementada no esporte ou na atividade física, em geral (AMES, 1992; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; EPSTEIN, 1989; SIEDENTOP, 1996; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004).

É relevante salientar que as duas abordagens de ensino dos golpes básicos do Tênis seguiram atentamente uma progressão pedagogicamente adequada às faixas etárias e aos níveis de desenvolvimento dos participantes. Ainda, quando às possíveis diferenças relativas aos desempenhos das habilidades motoras especializadas do Tênis sobre a faixa etária, os resultados demonstraram que as crianças mais velhas já evidenciavam desempenho superior no início do programa e que o mesmo foi mantido até o final, embora os ganhos nos três grupos etários tenham sido semelhantes. Levando-se em conta a complexidade do esporte, por tratar-se de um jogo em situação aberta e em que são utilizados dois materiais consecutivamente (bola e raquete), pode-se considerar que a diversidade das atividades favoreceu, desde o início do programa, tanto os mais habilidosos (crianças mais velhas) como os menos habilidosos (crianças mais jovens).

Quanto aos resultados relativos ao gênero, a pesquisa demonstra que, apesar dos meninos apresentarem melhores desempenhos em relação às meninas, tanto na pré quanto na pós-intervenção, estas evoluíram um pouco mais no decorrer do programa, embora se ressalte que essas diferenças não foram significantes. A literatura afirma que existem diferenças entre os estímulos dados pelos pais na infância conforme o gênero, encorajando os meninos a participar de maneira mais efetiva em jogos e brincadeiras mais ativas, enquanto que, para as meninas o foco se restringe às atividades mais sedentárias (HAYWOOD e GETCHELL, 2001). Os resultados do presente estudo sugerem que as meninas

que se envolvem em atividades esportivas podem se sentir encorajadas a participar efetivamente, fortalecendo seus padrões de desempenho. Quando oportunidades apropriadas de prática são oferecidas às crianças e, mais especificadamente, às meninas, estas revelam suas necessidades e potencialidades de desenvolvimento e, talvez, utilizem essas estratégias de forma consistente na busca de seu crescimento específico e global. Futuros estudos são necessários, especialmente considerando-se a marginalidade da significância destes dados.

Esta pesquisa demonstra, através dos resultados apresentados, a importância da reflexão sobre as abordagens utilizadas para a aprendizagem do Tênis, bem como de outros esportes. Ainda, reforça a necessidade da implementação de programas em que o esporte cumpra uma função de formação de crianças e jovens, considerando as necessidades individuais e permitindo aos aprendizes construir, por meio da prática lúdica, uma base sólida no seu repertório motor.

5.3 Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo

As crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, demonstraram, no contexto do jogo da pré para a pós-intervenção, um aumento da frequência do uso de movimentos especializados no jogo, sendo que foram observadas mudanças quanto à: 1) posicionar-se corretamente para sacar; executar o saque do Tênis; 2) posicionar-se corretamente para recepção do saque; 3) executar o golpe de direita; 4) executar o golpe de esquerda; 5) movimentar-se e posicionar-se adequadamente na seqüência dos golpes; 6) utilizar os golpes de voleio e *smash* e 7) perceber as diferentes trajetórias da bola e ajustar o padrão do movimento a fim de adaptá-lo à bola recebida.

Congruentes com pesquisas prévias (ARAÚJO, 2005; BELKA, 1994; BERKOWITZ, 1996; TURNER, 1996) o Programa de Iniciação ao Tênis nas abordagens Clássica e Maestria ressaltam a importância do ensino do jogo por meio de atividades contextualizadas, valorizando a prática em situações abertas; a utilização das táticas; a aplicação das habilidades motoras específicas de

determinado esporte promovendo, por meio dessas estratégias, ganhos efetivos de desempenho no jogo.

Como demonstram os resultados da presente pesquisa, a aprendizagem do Tênis por meio de uma abordagem mais clássica ou mais motivacional evidenciou impactos semelhantes no uso de habilidades específicas no jogo. Dados semelhantes podem ser observados no estudo (YOUNG, 1985) o qual relaciona a utilização de *drills* para a aprendizagem esportiva revela que a aquisição de habilidades motoras específicas a um esporte pode promover ganhos motores expressivos e, conseqüentemente, refletir positivamente na motivação do aluno. Como salienta o autor, se faz necessário conduzir os alunos a perceberem a importância desses exercícios de repetição no aperfeiçoamento das habilidades e utilizá-las no contexto do jogo, pressupostos implementados ao longo do programa nas duas abordagens.

A concepção de que o aprendizado do esporte é proporcional à qualidade, ao número de repetições práticas e ao *feedback* correto e oportuno dado pelo professor também é defendida por alguns autores (DOOLITTLE, 1995; HEALTH, BLACKWELL e MODALLOSO, 1999), bem como o desenvolvimento de habilidades motoras especializadas através de programas que primem pela execução dos golpes com eficácia e, assim, transpondo-os para as situações de jogo (BURWASH, 1991; DOUGLAS, 1982; LENDL, 1986; TIDEN, 1982). As Abordagens, Clássica e Maestria, neste estudo oportunizaram aos seus participantes vivências motoras que, embora praticadas de forma diferenciada (um programa enfatizando mais os *drills* e outro enfatizando mais as explorações), geraram mudanças positivas relativas aos fundamentos básicos do Tênis e estes foram progressivamente incorporados e utilizados nas situações de jogo, ainda que, considerando os níveis de desenvolvimentos das crianças e a complexidade do esporte.

As crianças do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens também demonstraram ganhos significantes ao longo do tempo nas habilidades especializadas no contexto do jogo quanto às atitudes frente às situações nele apresentadas. Como sugerem os resultados dessa pesquisa, semelhante ao uso mais freqüente da técnica ao longo da intervenção, discutido anteriormente, mudanças para os dois grupos foram observadas quanto às atitudes de: 1) conhecer e aplicar as regras adequadamente; 2) empenhar-se para realizar com

êxito a tarefa; 3) manter-se concentrado durante o jogo; 4) evidenciar persistência independente do andamento do jogo e 5) apresentar conduta desportiva frente aos resultados. Somente para demonstrar prontidão para participar a Abordagem Maestria foi mais eficiente em promover mudanças significantes.

Pode-se considerar que a participação das crianças na intervenção, em ambas as abordagens, ocasionou um impacto relevante sobre as atitudes adotadas por elas enquanto jogadoras, apresentando uma evolução importante, não somente no desempenho motor, mas nas questões sócio-afetivas e cognitivas intrínsecas à prática do jogo de Tênis. A contribuição de programas esportivos que reforçam a aprendizagem por meio da prática do jogo é tema de discussão para diversos autores (BELKA, 1994; BUNKER e THORPE, 1996; GARGANTA, 1998; MESQUITA, 2005). Segundo Turner (1996) e conforme sugerem os dados do presente estudo, as atitudes a serem tomadas durante o jogo são dependentes da eficácia das habilidades técnicas para a execução motora e ambas são interdependentes para que resultados positivos ocorram.

Torna-se relevante salientar que os dados do presente estudo permitem inferir que em programas de aprendizagem de Tênis, surge a necessidade de adequar o aprendizado dos golpes básicos às suas utilizações nas situações do jogo (BUNKER e THORPE apud TURNER, 1996) em ambas as abordagens. Os jogos foram adaptados ao nível de desenvolvimento das crianças do programa. As crianças evidenciaram, em decorrência desta adaptação, maior capacidade de manter-se no jogo de forma apropriada. O presente estudo evidencia que a Abordagem Maestria, que prioriza o jogo, não foi mais efetiva que a Abordagem Clássica quanto às atitudes dos alunos, com exceção quanto a demonstrar prontidão para participar. Portanto, esses dados confirmam a necessidade de uma discussão profunda sobre como abordar a iniciação esportiva quando se trata de crianças que apresentam, muitas vezes, padrões imaturos nas habilidades motoras fundamentais e em esportes onde os graus de complexidade são extremamente elevados, como é o caso do Tênis.

Tanto a prática variada que se serviu de diversificados materiais em tamanhos e formas, além dos oficiais, considerava que a experiência ampla traria aos alunos condições de vivenciar mudanças e dar oportunidades para que eles criassem soluções condizentes para os problemas apresentados no jogo (BELKA,

1994), quanto a prática tradicional, com *drills* e jogos adaptados às necessidades desenvolvimentistas foram efetivas em mudar positivamente o desempenho de crianças escolares. Esses resultados contrapõem-se ao estudo de Berkowitz (1996). Segundo a autora, a aprendizagem esportiva deve ocorrer considerando as habilidades específicas do esporte nas situações do jogo e apoiado na prática de questões táticas. Berkowitz (1996), ao comparar duas abordagens para o futebol, sendo uma para a aprendizagem dos fundamentos e a outra para as questões táticas do jogo, evidenciou que a abordagem que contextualizava a aprendizagem através da tática no jogo, guiou as crianças a demonstrarem desempenhos superiores em situações de jogos, fato não confirmado no presente estudo. Ressalta-se, entretanto, que as duas abordagens contemplaram a prática do jogo para a aquisição de habilidades, tanto motoras, quanto cognitivas, onde os alunos participaram de estratégias que os auxiliaram na resolução de problemas comuns ao jogo e desenvolveram caminhos para solucioná-los, utilizando-se de gestos motores que, aos poucos, foram aperfeiçoados com a prática contextual.

Chama a atenção para os resultados apresentados nas questões 10 (utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto) e 11 (identifica e explora os pontos fracos do adversário), que se constituem em resoluções de problemas onde, utilizando-se de habilidades motoras e cognitivas, o praticante deve atuar. As crianças do programa, em ambas as abordagens, nas diferentes idades, não apresentaram ganhos relativos a essas questões, mesmo que, para a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, jogos adaptados tivessem sido utilizados freqüentemente para incrementar a compreensão e a prática do jogo. Porém, esse grupo apresentou ganhos maiores quanto a demonstrar prontidão para participar (questão 13), atentando ao fato de que, por ter praticado por mais tempo jogos adaptados e o jogo oficial, ele tivesse sido mais motivado aos desafios criados durante o programa.

Observa-se que o grupo acima de 10 anos foi o que apresentou os melhores resultados quanto às atitudes frente às situações do jogo, constatado na análise do delta. O grupo da Abordagem Clássica, apresentou melhora significativa em relação às atitudes de: conhecer e aplicar as regras adequadamente e empenhar em realizar com êxito a tarefa. Em relação à Abordagem Maestria, houve mudanças significantes em relação às atitudes de: conhecer e aplicar as

regras adequadamente; empenhar-se em realizar com êxito a tarefa; manter-se concentrado durante o jogo; evidenciar persistência independente do andamento do jogo e apresentar conduta desportiva frente aos resultados do jogo.

Os resultados do presente estudo, similar ao já demonstrado por French, Spurgeon e Nevett (1995), sugerem que as crianças com níveis mais elevados de habilidades específicas do esporte apresentavam melhores desempenhos de suas habilidades no contexto do jogo, reforçando as afirmações anteriores que pressupõem a necessidade aprendizagens mais efetivas nas qualidades técnicas quando se trata de um esporte em particular e com altos níveis de habilidades motoras especializadas. Esses resultados evidenciaram uma melhor compreensão por parte destas crianças, das informações relevantes ao andamento do jogo. É importante salientar que as questões apresentadas quanto à categorização referem-se tanto aos aspectos táticos quanto aos aspectos motivacionais e sociais do esporte. Esses resultados se contrapõem ao estudo de French, Nevett, Graham e Rinck (1996) o qual havia observado resultados diferenciados com meninos jogadores de baseball com diferentes níveis de habilidades. No presente estudo, crianças mais habilidosas no esporte específico aplicam de maneira mais efetiva estes conhecimentos do jogo, evidenciando a influência da experiência prévia quando tarefas mais complexas são propostas. No estudo de French, Spurgeon e Nevett (1995), crianças especialistas e iniciantes, em aspectos cognitivos do baseball, demonstraram semelhanças no uso de estratégias do jogo. Ressalta-se, entretanto, que os autores sugerem que as estratégias que compõem o baseball são bastante simples, não exigindo resoluções com altos níveis de complexidade. Já, para o Tênis, realidade do presente estudo, a mesma exigência não pode ser verificada, pois o jogo é composto por múltiplos fatores que o tornam muito complexo, como, por exemplo, a contagem dos pontos. Podemos considerar importante o resultado aqui revelado quando ao desempenho dos participantes mais velhos na questão relativa a conhecer e aplicar as regras adequadamente, refletindo, possivelmente, maior compreensão dos mesmos no uso destes conhecimentos no jogo. Apesar de ambas as abordagens terem sido delineadas considerando a complexidade da contagem de pontos desse esporte, adequado de forma a simplificar as regras para que os alunos pudessem aplicá-las, os menores não demonstraram de forma efetiva uma compreensão global e

necessitavam sempre da ajuda dos professores ou colegas mais velhos durante os jogos.

Os resultados do presente estudo relativos ao gênero revelam que não houve diferença significativa nos desempenhos de meninos e meninas nas habilidades especializadas do Tênis no jogo, tanto na frequência, quanto para na categorização destas habilidades. Ambos demonstraram mudanças positivas da pré para a pós-intervenção, sugerindo que o programa foi efetivo às necessidades de todas as crianças. Congruente com as discussões previamente apresentadas, os meninos são mais estimulados a participar de jogos e de atividades esportivas que as meninas (HAYWOOD e GETCHELL, 2001), porém, quando oportunidades adequadas de prática são oferecidas, estas demonstram ser potencialmente capazes de se engajar e de efetivar a participação nas atividades.

A presente pesquisa, reforçada pelas evidências dos estudos aqui reportados e pelos resultados positivos apresentados, a importância da implementação de intervenções esportivas que se utilize de atividades e jogos para o desenvolvimento de competências nos aspectos globais do indivíduo. De forma a respeitar as individualidades e os níveis de desenvolvimento dos participantes e buscando, ainda, aprofundar a discussão sobre como estruturar abordagens que venham ao encontro das reais necessidades de aprendizagem dos indivíduos envolvidos, estudos futuros devem ser desenvolvidos.

5.4 Percepção de Competência

As crianças participantes do Programa de Iniciação ao Tênis em ambas as abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria evidenciaram elevação nos níveis de percepção de competência sobre seus desempenhos. É importante ressaltar que as crianças evidenciaram, na pré-intervenção para o grupo da Abordagem Clássica, níveis de percepção de competência nos extremos de baixa e alta, enquanto que as crianças da Abordagem Maestria apresentavam, em sua maioria, níveis moderados. Na pós-intervenção, os níveis de percepção baixa praticamente se igualaram entre as duas abordagens, entretanto, níveis

moderados continuaram mais freqüente na Abordagem Maestria e níveis elevados em maior proporção foram observados no grupo de Abordagem Clássica.

Segundo o enfoque desenvolvimentista apresentado por Harter (1992), crianças que se percebem competentes em determinada na habilidade persistirão na prática e buscarão a maestria para evoluir e, em contraste, crianças com baixa percepção de competência nas habilidades tenderão à desmotivação e à desistência. No presente estudo, as vivências em tarefas específicas propiciadas, o suporte do professor e o próprio aumento da competência, podem ter levado as mesmas à demonstrarem essas mudanças positivas na forma como se percebem (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; WEISS, 1984). Vivências adequadas e pessoas significativas são fundamentais para o desenvolvimento de percepções de competência elevadas. Quanto mais experiências são vivenciadas pela criança em uma atividade, maiores oportunidades ela terá para desenvolver o senso de competência neste domínio (HARTER, 1978). A participação semanal intensa das crianças por um período de, aproximadamente, seis meses de intervenção intensificaram as vivências no Tênis e constituíram-se em fatores de impacto sobre a percepção de competência. E mais, o grau de envolvimento e sucesso no esporte proposto determinou os níveis de percepção de competência e o engajamento da criança no esporte. Similar a pesquisas prévias, este estudo evidenciou que, quanto mais tempo a criança estiver envolvida em atividades esportivas, mais suscetível a mesma está para experienciar maestria e sucesso (FELTZ e BROWN, 1984). As oportunidades de prática adequadas quanto aos aspectos desenvolvimentistas propostos nas duas abordagens, gerou condições para que as crianças exercitassem e potencializem a sua competência, buscando novos desafios, envolvendo-se com empenho, esforço e maestria nas tarefas (FELTZ e BROWN, 1984; HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WEISS, 1984).

Ainda, os benefícios físicos, psíquicos e sociais decorrentes da participação no esporte quando planejados e aplicados de forma adequada e reforçados positivamente (WEISS, McAULEY, EBBECK e WIESE, 1990) geram mudanças positivas nas percepções de competência dos indivíduos. Considera-se relevante destacar que as duas abordagens foram organizadas de forma a desenvolver habilidades físicas, psíquicas e sociais por meio de atividades motoras e o

desenvolvimento dessas habilidades é imprescindível à prática do esporte. Quando as mudanças positivas demonstradas pelas crianças da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria, as mesmas eram esperadas e encontram suporte em pesquisas prévias (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; WEISS, BREDEMEIER e SHEWCHUK, 1986). Essas pesquisas, em contextos motivacionais de aprendizagem motora são bastante consistentes quanto aos benefícios nos aspectos psíquicos e sociais de crianças participantes de intervenções motoras e esportivas. Os autores citados, semelhante ao presente estudo, reportam que as crianças demonstram maior interesse e engajamento em tarefas desafiadoras, buscando o aprendizado, a superação dos próprios limites e a autonomia na resolução de problemas (HARTER, 1992; VALENTINI, 2002; WEISS, BREDEMEIER E SHEWCHUK, 1986). Para contextos esportivos especializados estas premissas também são confirmadas em estudos prévios (ALEXANDER e LUCKMANN, 2001; HASTIE e SHARPE, 1999). Esses pesquisadores, ao implementarem o Modelo de Educação Esportiva idealizado por Siedentop (1982, 1994) relatam que as crianças nessas abordagens tendem a demonstrar atitudes sociais positivas e a assumir papéis de responsabilidade. Tanto o Contexto Motivacional para a Maestria como o *Sport Education Model* reforçam que os professores podem potencializar o aprendizado e o desenvolvimento social e não apenas aos objetivos motores de aquisição de habilidades e da forma física em seus programas.

Os resultados desta pesquisa, os quais também refletem mudanças significantes para a Abordagem Clássica, não eram esperados. Pesquisas prévias evidenciam que abordagens mais tradicionais são menos efetivas para mudar positivamente a percepção de competência (THEEBOOM, KNOOP e WEISS, 1995; VALENTINI e RUDISILL, 2004), embora se faça necessário ressaltar que as mesmas envolviam crianças mais jovens que o presente estudo. Entretanto, de forma geral, quando metodologias não são comparadas, a iniciação esportiva tem se mostrado importante no fortalecimento da percepção de competência de crianças e jovens praticantes do esporte. Em pesquisa prévia, Weiss, Bredemeier e Shewchuk (1986) analisando a repercussão de um programa esportivo de verão para crianças, o qual, embora com enfoque tradicional, enfatizou o desenvolvimento de habilidades motoras e interpessoais, evidenciando que altos níveis de

competência percebida estavam relacionados às preferências por tarefas desafiadoras, pelo empenho árduo nestas tarefas e pelo conseqüente aumento da competência. Ou seja, em ambas as abordagens, crianças ao perceberem que melhoram suas habilidades esportivas através da participação e do esforço demonstrado na tarefa, passam a compreender que seus níveis de desempenho se elevam, reforçam a participação no esporte e passam a expressar julgamentos positivos sobre a sua competência.

Esse estudo, similar ao presente estudo, revelou que o aumento do desempenho dos atletas estava associado às mudanças positivas na percepção de competência. Esses resultados salientam a importância de uma instrução qualificada por parte de treinadores para que se efetivem melhoras nos desempenhos dos atletas e, conseqüentemente, elevem-se os níveis de competência percebida (HARTER, 1981; HORN, 1985; VALENTINI, 2002). As respostas avaliativas positivas do educador, as vivências diversificadas; a instrução adequada e as oportunidades para o desenvolvimento de habilidades motoras gerais e especializadas implementadas na intervenção, tanto na Abordagem Clássica, quanto na Maestria, como em estudos prévios (HORN e HASBROOK, 1986; VALENTINI e RUDISILL, 2004; VILLWOCK, 2006), evidenciaram a dependência das crianças às respostas afetivas dos adultos em relação aos seus desempenhos, bem como, a importância dos sucessos freqüentes em participações esportivas. As oportunidades de avaliação dos desempenhos na intervenção, bem como as estratégias implementadas ao longo do programa de iniciação ao Tênis, como: exercícios específicos e numa progressão apropriada; dicas verbais e *feedback* relativos aos desempenhos e aos comportamentos positivos por parte das crianças, as oportunidades de práticas que incluíssem a todos, independente dos níveis de desempenho; o estímulo e a valorização do aluno, tanto quando aos seus desempenhos motores, quando à sua contribuição na organização e andamentos das aulas; repercutiu de forma positiva na percepção de competência das crianças envolvidas ao delinear uma aprendizagem efetiva quanto aos ganhos de habilidades nos golpes básicos e sua utilização no jogo. As crianças participaram de experiências prazerosas e ricas de conteúdo, as quais oportunizaram uma vivência esportiva enriquecedora e criaram perspectivas de participação efetiva no esporte. Assim, essas experiências podem ter gerado um

impacto positivo sobre a motivação das crianças, encorajando-as a participar, desafiar os seus limites, gerando mudanças positivas nos seus níveis de percepção de competência e dando perspectivas futuras de aprendizagem do Tênis de forma consistente.

Ainda, conforme os resultados apresentados neste estudo, os níveis de percepção de competência não foram significantes referentes às diferenças entre as faixas etárias e entre os gêneros, pressupondo que estes fatores não influenciaram nas mudanças ocasionadas pela participação das crianças no programa esportivo. Portanto, o impacto positivo da participação no programa de Iniciação ao Tênis sobre a percepção de competência das crianças revelou a importância de serem implementados programas interventivos que lhes atribuam ganhos reais e influenciem positivamente nas suas auto-percepções, independente de suas idades e gêneros, tornando-as mais competentes quanto aos aspectos motores, emocionais e sociais e motivadas a praticar e persistir nas atividades físicas e no esporte.

5.5 Associação entre Habilidades Motoras Especializadas do Tênis e Habilidades Motoras Fundamentais

Os resultados apresentaram uma associação moderada e significativa entre as habilidades motoras especializadas do Tênis e as habilidades motoras fundamentais no subitem locomoção para a Abordagem Maestria na pós-intervenção. Esses resultados sugerem que o Programa de Iniciação ao Tênis em contextos que priorizam a motivação e a implementação de jogos para a aprendizagem esportiva reflete em mudanças positivas sobre os movimentos de locomoção, oportunizando uma melhora nas bases motoras das crianças. Ainda, que abordagens mais clássicas, ao focalizarem a aquisição de habilidades de forma mais específica, podem estar sendo pouco efetivas no reforço de desempenhos de habilidades motoras básicas de locomoção. Assim, o presente estudo reitera, como alguns autores (BELKA, 1994; GALLAHUE E OZMUN, 2003) que, adequando o uso de materiais de fácil manipulação, utilizando tarefas adequadas aos níveis de desempenho, motivadoras e desafiantes, o aluno tem a

chance de desempenhar as habilidades do jogo de forma mais fácil e praticá-lo intensivamente, tornando tais habilidades mais complexas e consistentes. Este estudo revela o impacto de abordagens que priorizam o desenvolvimento do aluno como um todo e salienta a importância de novas investigações relativas à eficácia da implementação de intervenções que considerem a contextualização do aprendizado às necessidades e expectativas dos alunos e que qualifiquem as aulas de educação física e a aprendizagem de esportes específicos.

6 CONCLUSÃO

6 CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo principal analisar o impacto de duas diferentes abordagens no desenvolvimento de crianças em situação de risco de escolas públicas de Porto Alegre. Através da implementação de um Programa de Iniciação ao Tênis as crianças foram oportunizadas à prática dos golpes básicos, bem como, às experiências do jogo em si, diferenciando as propostas conforme os preceitos de cada abordagem, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria. Ainda, para fins de avaliação, os participantes foram submetidos aos testes para verificar as possíveis mudanças nas habilidades motoras fundamentais, nas habilidades motoras especializadas do Tênis, nas habilidades especializadas do Tênis no jogo e na percepção de competência.

Conforme os resultados anteriormente apresentados, todas as crianças do Programa de Iniciação ao Tênis apresentaram mudanças significantes nas habilidades motoras fundamentais, apoiando os resultados de pesquisas prévias (PICK, 2004; VALENTINI 2002a, 2002b; VALENTINI e RUDISILL, 2004a, 2004b; WEISS, 2005) que afirmam os benefícios suscitados pela participação de crianças em programas interventivos. Entretanto, ao analisar os resultados, constata-se que a Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria gerou ganhos superiores nas habilidades de locomoção, quando comparada com a Abordagem Clássica. Devido às diferenças dos contextos criados para as duas abordagens, podemos verificar que a Abordagem Maestria incorporava atividades mais diversificadas, com materiais e espaços físicos adequados às faixas etárias e aos diferentes níveis de desempenho, criando situações onde as crianças eram solicitadas a participar mais ativamente. Assim, as crianças vivenciaram tarefas movimentando-se em múltiplas trajetórias, velocidades e distâncias, adaptando seus movimentos com maior liberdade e complexidade. Desta forma, o enfoque dessa abordagem ampliou as perspectivas da aprendizagem, onde as crianças vivenciaram a diversidade das habilidades motoras fundamentais através de múltiplos exercícios e de variados contextos de jogos. Diferentemente, na

Abordagem Clássica, os fundamentos do Tênis foram praticados conforme os padrões da técnica e utilizando materiais e quadra oficiais, sendo que os exercícios propostos eram adequados aos níveis de desempenho dos alunos nas habilidades específicas. Porém, esses exercícios eram limitados pela dificuldade imposta pelos materiais oficiais, inadequados aos níveis de habilidades dos alunos, sendo realizados sem deslocamento ou variações que possibilitassem às crianças praticar os golpes agregando a movimentação e, portanto, restringindo os ganhos nas habilidades de locomoção. Desta forma, para a criança conseguir executar os golpes básicos do Tênis na fase de iniciação, o professor acaba por adequar os lançamentos a fim de evitar que as variabilidades da trajetória e da velocidade da bola impeçam o acerto, limitando, portanto, os gestos locomotores e, talvez, comprometendo a aquisição de habilidades de locomoção dentro de contextos específicos.

Para as habilidades de controle de objeto, foram evidenciadas mudanças significantes ao longo do tempo para ambas as abordagens. Esse resultado concretiza a idéia de que a prática de habilidades motoras especializadas em esportes que se utilize de materiais como, no caso, bolas e raquete, e que incorpore habilidades específicas (ex: rebater, arremessar, quicar), proporciona ao aprendiz mudanças positivas que irão refletir em ganhos sobre as habilidades motoras fundamentais. Para este estudo, especificamente, o impacto positivo se deu em ambas as abordagens por tratar-se de atividades que, apesar de diferenciadas pelo enfoque motivacional, implementaram experiências motoras ricas em práticas de habilidades de controle de objeto. Podemos, ainda, salientar que os meninos evoluíram mais que as meninas, considerando que eles são culturalmente mais estimulados a praticar tais habilidades e, provavelmente, ao longo do programa, tiveram agregadas práticas que proporcionassem ganhos mais efetivos. É importante salientar que as habilidades de controle de objeto são suscetíveis a mudanças mais significativas quando contextos apropriados em termos de *feedback* específico são propostos, estratégia implementada nas duas abordagens.

Tratando-se de desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais, o presente estudo confirma que a implementação de Programas de Iniciação ao Tênis, nos quais os materiais e os espaços físicos são adaptados conforme as

exigências das tarefas e aos padrões motores das crianças, possibilitam a execução de habilidades motoras específicas com maior complexidade e permitem agregá-las com maior movimentação.

Para as habilidades especializadas do Tênis, mudanças significantes foram evidenciadas para este estudo nas duas abordagens, congruente com estudos anteriores (ALEXANDER e LUCKMAN, 2001; BROWNE, CARLSON e HASTIE, 2004; HEALTH, BLACKWELL e MODALLOSO, 1999; LANGLEY e WOODS, 1997; WALLHEAD e NTOUMANIS, 2004). Ao propiciar programas de intervenção voltados à aprendizagem do Tênis, foram criadas condições para que os alunos pudessem, além de desfrutar do prazer da prática, experienciar uma aprendizagem condizente com os seus padrões desenvolvimentistas. Assim, apesar dos diferentes meios utilizados pelas duas abordagens para a aprendizagem do Tênis, ambas demonstraram ser efetivas quanto às aquisições dos golpes básicos em níveis iniciantes. As crianças apresentavam, no início da intervenção, baixos desempenhos quanto às habilidades motoras nos golpes básicos do Tênis, provavelmente, em decorrência de pouca ou nenhuma experiência prévia no esporte. Tratando-se de um esporte com altos níveis de exigência quanto ao desempenho motor específico, os professores de Programas de Iniciação ao Tênis devem considerar que uma aprendizagem com sucesso se dará na medida em que forem incorporadas a qualidade e o tempo adequados de vivências necessárias, no presente estudo de seis meses, para que se possam atingir os objetivos de aprimoramento motor. Ainda, ambas as abordagens contemplaram a todos os participantes, propondo atividades apropriadas, respeitando as faixas etárias e condizentes com os níveis de desempenho dos golpes básico do Tênis de crianças escolares.

Uma vez que a Abordagem Maestria, de forma geral, se mostrou tão eficiente e, em relação à locomoção e à prontidão para participar, mais influente, é interessante considerar que os materiais e os espaços físicos devem ser adaptados adequadamente aos aprendizes, a fim de permitir que todos realizem as tarefas com sucesso e demonstrem engajamento na proposta educativa. Portanto, um programa que considere as características do grupo, os objetivos por ele traçado e direcione um aprendizado que maximize a participação contínua dos alunos, pode ser implementado contemplando a todos os participantes e

guiando a níveis de desempenho tão, ou mais, satisfatórios que as abordagens mais clássicas.

Quanto às habilidades especializadas do Tênis no jogo, a Abordagem Maestria demonstrou uma tendência a um maior impacto quanto às atitudes frente às situações do jogo. Esses resultados chamam a atenção para a importância dada pelo programa de Abordagem para a Maestria para questões relevantes como, por exemplo, o entendimento das dinâmicas do jogo e o respeito às regras e aos rituais do esporte (GARGANTA, 1998; SIEDENTOP, 1996). Estes princípios são ferramentas que permitem ao professor desenvolver aspectos técnicos e táticos no processo de aprendizagem e, ainda, valorizar a formação integral do aluno.

As abordagens implementadas no programa contemplaram aos alunos experiências motoras em atividades que primaram pelo objetivo principal do Tênis, que é o jogar. Essas atividades permitiram a utilização das habilidades motoras específicas adquiridas em situações de jogos, sendo eles adaptados ou oficiais. Ainda, a aprendizagem das regras, dos rituais e a participação em competições internas fortaleceram o conhecimento global do esporte e geraram o engajamento e a motivação dos participantes. De modo geral, os alunos evidenciaram mudanças positivas nas atitudes no jogo, diminuindo, ao longo da intervenção, a incidência de conflitos ou impasses com os pares ou oponentes. Com a prática constante, os alunos demonstraram maior autonomia na resolução de problemas e participaram efetivamente do processo de aprendizagem.

O estudo revela, ainda, que os mais velhos demonstraram mudanças mais significativas no uso de habilidades específicas do Tênis no contexto do jogo, talvez porque não precisavam focar integralmente sua atenção na execução dos golpes com competência, e sim, utilizá-los nas tentativas de dar andamento ao jogo e de ganhar os pontos. Também demonstraram maior domínio quanto ao entendimento das regras e do jogo, sem necessitar da interferência freqüente do professor e administrando com competência as atividades que incorporavam os jogos. Já os menores apresentaram maior dificuldade na hora de transpor as habilidades aprendidas para o contexto do jogo, demonstrando que o espaço físico da quadra oficial apresentava-se como um grande desafio de adaptação e regras do Tênis de difícil compreensão para esta faixa etária e para a pouca

experiência demonstrada. Assim, muitas vezes, sentiam-se desestimulados a praticar o jogo oficial, apresentando atitudes de dispersão, preocupando-se com seus desempenhos ineficazes e minimizando o interesse pelo jogo em si. Quando os jogos adaptados eram propostos, tornava-se visível a mudança nos comportamentos dos menores, que demonstravam grande interesse em participar e satisfação em desempenhar as atividades com sucesso e destreza. Assim, pode-se observar que para a implementação de táticas e estratégias em programas esportivos é fundamental avaliar os níveis de desempenho dos alunos e adequar atividades que os permitam realizar com sucesso, sendo que, para os mais novos ou iniciantes, a adaptação dos materiais, dos espaços físicos e dos jogos facilitam a aprendizagem e o engajamento e, para os mais experientes, o jogo oficial traduz um desafio ao qual eles se propõem a cumprir.

No presente estudo, as crianças também demonstraram mudanças significantes quanto à percepção de competência ao longo da intervenção, revelando a importância da participação em programas esportivos que venham ao encontro de suas necessidades de forma ampla e consistente. Por meio de propostas pedagógicas implementadas com eficácia, o aluno é desafiado à experienciar atividades inovadoras, superando os próprios limites; demonstrando persistência frente às dificuldades e utilizando o *feedback* como ferramenta no processo de errar e acertar. Assim, o prazer na execução das tarefas esteve presente nas duas abordagens e, mesmo a Abordagem Clássica levou as crianças a buscar novos desafios tornando-os mais participativos, autoconfiantes e se percebendo mais competentes (HARTER, 1987, 1992; VALENTINI, 1999, 2002, 2004). Estratégias de responsabilidade social, as quais foram incorporadas à intervenção, também podem ter influenciado na elevação dos níveis de percepção de competência das crianças, como a participação para com o cuidado e organização do material, o comprometimento e demonstrar comportamentos socialmente aceitáveis e a participação em jogos e campeonatos.

Por fim, constata-se que o impacto do programa de Iniciação ao Tênis se deu por meio de múltiplos fatores que contribuíram para um crescimento global dos alunos, promovendo mudanças importantes para torná-los mais envolvidos em atividades esportivas e mais equipados para a convivência em contextos sociais.

Portanto, o sucesso na aprendizagem depende da qualidade das experiências práticas, do encorajamento aos alunos para participar, das respostas positivas aos comportamentos e desempenhos e do envolvimento por parte de alunos e educadores nas atividades. Propostas metodológicas que possibilitem uma maior e mais variada quantidade e qualidade de experiências, assim como, que respeitem as diferenças e ritmos individuais, devem ser utilizadas pelos educadores na intenção de maximizar o aprendizado e torná-lo momento de alegria e prazer. Estratégias de aprendizagem como diversas dinâmicas de jogos e/ou o uso de *drills* devem ser implementadas com o objetivo de potencializar o aprendizado e o engajamento no esporte. Ambas as estratégias podem ser utilizadas conforme os objetivos traçados pelos educadores, conjuntamente às expectativas dos alunos. Ainda, deve ser considerado o interesse dos alunos para aprender as habilidades específicas que compõem os jogos ou os esportes em que eles se encontram engajados. Da mesma forma, deve-se considerar a qualidade das tarefas propostas, com variedade e diversificação, como também, a especificidade e a pertinência das dicas verbais e dos *feedbacks* propiciados aos alunos, no intuito de conscientizá-los de seus desempenhos e de promover mudanças necessárias para a aquisição de novas habilidades.

Salienta-se que a aprendizagem do esporte deve suportar uma adequação das técnicas a serem aprendidas com as questões táticas e estratégicas do jogo dando, desta forma, um sentido contextual para as práticas motoras. Por esse meio, o educador pode considerar as respostas provindas das ações e não somente a técnica executada com perfeição (MACHADO, ARAÚJO e GODINHO, 2005). No período de iniciação esportiva o educador deve propor tarefas em que os alunos tenham seus desempenhos facilitados (sem comprometer as variabilidades e as dinâmicas do jogo) com a adaptação dos materiais; das dimensões da quadra, das alturas da rede e a criação de regras que facilitem a prática. Ainda, sugerindo atividades em pares e em grupos; com tarefas que estabeleçam novos problemas; que instiguem constantes desafios e que potencializem as ações técnicas e táticas de acordo com as capacidades dos aprendizes. A prática de exercícios em situações contextuais favorece a complexidade do jogo e deve ser propiciada a fim de permitir que os aprendizes adquiram padrões motores que possibilitem a participação nos jogos e no jogo de

Tênis. Ainda, as experiências ocasionarão uma interação entre as percepções e as respostas motoras dos aprendizes frente aos novos desafios, que serão também influenciados pelos aspectos emocionais e sociais que se encontram presentes nesses contextos.

São, portanto, reforçados no presente estudo os resultados apresentados por Wallhead e Ntoumanis (2004), os quais implementaram um programa baseado nas propostas do *Sport Education Model* (SIEDENTOP, 1994) e no Contexto Motivacional para a Maestria (AMES, 1992), reportando resultados positivos relativos ao incremento da participação e do envolvimento dos alunos nas tarefas motoras de forma motivada e autônoma. O presente estudo permite inferir que propostas metodológicas condizentes com os pressupostos do *Sport Education Model* e do Contexto Motivacional para a Maestria, podem promover um impacto de desenvolvimento mais integral, proporcionar um ensino de melhor qualidade e de maior impacto nas crianças e jovens.

Ainda, sendo o Tênis um importante instrumento de inserção social, este deveria ter sua prática incorporada além dos clubes, como também em escolas e parques públicos, a fim de contemplar um maior número de praticantes.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Ken; LUCKMAN, Jan. Australian teacher's perceptions and uses of the sport education curriculum model. **European Physical Education Review**, v. 7, p. 243-267, 2001.

AMES, C. Achievement goals, motivational climate and motivational processes. In: G.C. Roberts (ed). Motivation in sport and exercise. **Champaign, II: Human Kinetics**, 1992a.

AMES, Carole. Classrooms: goals, structures, and student motivation. **Journal of Education. Psychology**, v. 84, n. 3, p. 261-271, 1992.

ARAÚJO, Duarte. A ação tática no desporto, uma perspectiva geral. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

_____. A psicologia ecológica e a teoria dos sistemas dinâmicos. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

ARAÚJO, Duarte; VOLOSSOVITCH, A. Fundamentos para o treino da tomada de decisão: uma aplicação ao andebol. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

BALBINOTTI, Marcos A.A.; BALBINOTTI, Carlos A.A.; MARQUES, Antônio T.; GAYA, Adroaldo. Proposição e validação de um instrumento para avaliação do treino técnico-desportivo de jovens tenistas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo, v. 18, n. 3, p. 213-26, jul/set., 2004.

BARBANTI, V.; TRICOLI, V. A formação do esportista. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

BARRETT, D.; GALLHUE, David L.; BURTON, W.; ALLEN. Throwing patterns used by collegiate baseball players in actual games. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 73, n. 1, p. 19-27.

BELKA, D.E. **Teaching children games: becoming a master teacher**. Champaign: Human Kinetics, 1994.

BERKOWITZ, R.J. **A Practitioner's Journey: From Skill to Tactics**. Joperd, v. 67, n. 4, abril, 1996.

BENIGUI; NICOLAS, Ripoll; HUBERT- Effects of tennis practice on the coincidence timing accuracy of adults and children. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 69, n. 3, p. 217-223.

BOGGIANO, Ann, K.; MAIN, Deborah S.; KATZ, Phyllis A. Children's preference for challenge: the role of perceived competence and control. **Journal of Personality and social Psychology**, v. 54, n. 1, p. 134-141, 1988.

BOYCE, B. Ann; JOHNSTON, Thomas; ELIOT, John; BUNKER, Linda K.; WAYDA, Valerie K. The effects of three types of goal setting conditions on tennis performance: A field-based study. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 20, p. 188-200, 2001.

BÖHME, Maria Tereza Silveira. Esporte, educação física e educação física escolar. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

BROWNE, Tom B.J.; CARLSON, Teresa B.; HASTIE, Peter A. A comparison seasons presented in traditional and sport education formats. **European Physical Education Review**, v. 10, p. 199-214, 2004.

BUCHER, Walter. **Tennis in der Schule**. Zürich: Schweiz Tennisverband, 1983.

BURWASH, Peter. **Total Tennis: A complete guide for today players**. New York: Collier Books, 1991.

CANFIELD, Marta de Sales; NETTO, Carlos Alberto Ferreira. Aprendizagem da Tarefa de Rebater Sob Duas Condições Diferentes de Incerteza Ambiental em Crianças de 6 a 9 Anos de Idade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 16, n. 2.

CARVALHO, João. Para uma abordagem mais dinâmica do treino no ténis. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

CHEN, Ang; ENNIS, Catherine D. Content knowledge transformation: An examination of the relationship between content knowledge and Curricula. **Teaching e Teacher Education**, v. 11, n. 4, p. 399-401, 1995.

CLARK, Jane E; METCALFE, Jason S. The mountain of motor development a metaphor. **Motor Development: Research and Reviews**, 2002.

CLARK, Jane. On becoming skillful: patterns and constraints. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 66, n. 3, p. 173-183, 1993.

CRESPO, Miguel; MILEY, Dave. **Manual para treinadores de primeiro nível**. London; International Tennis Federation (ITF Ltda.), 1999.

CRESPO, Miguel; MILEY, Dave. **Manual para treinadores avançados: nível 2**. London; International Tennis Federation (ITF Ltda.), 1999.

CRESPO, Miguel; MILEY, Dave. **Manual para treinadores avançados: nível 3**. London; International Tennis Federation (ITF Ltda.), 1999.

DAVIDS, Keith; ARAÚJO, Duarte. A abordagem baseada nos constrangimentos para o treino desportivo. In: ARAÚJO, Duarte. (Editor). **O contexto da decisão: a ação tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda., 2005.

DENIAU, Georges. **Tenis: técnica, táctica y entrenamiento**. Barcelona: Editorial Paidotribo, 1997.

DOOLITTLE, Sarah. **Teaching Net Games to Skilled Students: A Teaching for Understanding Approach**. JOPERD/ September, 1995.

DOUGLAS, Paul. **Manual de Tenis**. Madrid: Blume Ediciones, 1982.

DUDA, Joan. **Maximizing Motivation in Sport and Physical Education Among Children and Adolescents: The Case of Greater Task Involvement**. Quest, 48, p. 290-302, 1996.

EPSTEIN, Joyce L. Effective schools or effective students? Dealing with diversity. In: HAWKINS, R.; Mac RAE B. (eds.). **Policies for America's public schools**. Norwood: NJ: Ablex. p. 78-97, 1988.

_____. Family structures and student motivation: A development perspective. In: AMES, C.; AMES, R. (Eds.). **Research of motivation in Education**. v. 3, p. 259-295, 1989.

FELTZ, Deborah L.; BROWN, Eugene W. Perceived competence in soccer skills among young soccer players. **Journal of sport psychology**, v. 6, p. 385-394, 1984.

FRENCH, Karen E.; SPURGEON, John H.; NEVETT, Michael E. Expert-novice differences in cognitive and skill execution components of youth baseball performance. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 66, n. 3, p. 194-201, 1996.

FRENCH, Karen E.; NEVETT, Michael E., SPURGEON, John H.; GRAHAM, Kathy C.; RINK, Judith E.; MCPHERSON, Sue L. Knowledge representation and problem solution in expert and novice youth baseball players. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 67, n. 4, p. 386-395, 1996.

GALLAHUE, David C.; DONNELLY, Frances C. **Developmental Physical Education for All Children**. Frances Celand Donnelly: 4 ed., 1996.

ALLAHUE, David C.; OZMUN, John C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos**. São Paulo: Phorte Editora, 2001.

GALLWEY, Timothy W. **O jogo interior de tênis**. São Paulo: Textonovo Editora, 1996.

GALLIETTE, Rosângela. **Tênis: metodologia do ensino**. Rio de Janeiro, 1996.

GARCIA, Clersida; GARCIA, Luis. Examining developmental changes in throwing. **Research Quartely for Exercise and Sport**, v. 64, n. 2, p. 334-352, 1996.

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos esportivos coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Orgs.). **O ensino dos jogos esportivos**. Porto: Universidade do Porto, 1998.

_____. Dos constrangimentos da acção à liberdade de (inter)acção, para um futebol com pés e cabeça. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção táctica no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda., 2005.

GAYA, Adroaldo. A formação estratégico-táctica nos jogos desportivos de oposição e cooperação. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

GAYA, Adroaldo; CARDOSO, Marcelo. **Os fatores motivacionais para a prática desportiva e suas relações com o sexo, idade e níveis de desempenho esportivo**. Perfil-ano 2, n. 2, p. 40-52, 1998.

GAYA, Adroaldo; TORRES, L. O esporte na infância e adolescência: alguns pontos polêmicos. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

GRAÇA, A. O desporto na escola: enquadramento da prática. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

GRÉHAIGNE, Jean-Francis; GODBOUT, Paul. Tactical knowlegde in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. **Nacional Association for Physical, Education in Higher Education**, v. 7, p. 490-505, 1995.

GOODWAY, Jaqueline; BRANTA, C.F. Influence of a motor skill intervention on fundamental motor skill development of disadvantaged preschool children. **Research Quartely for Exercise and Sport**, v. 74, n. 1, p. 36-46, 2003.

HALVERSON, Lolas E.; ROBERTON, Mary Ann; SAFRIT, M. Joanne; ROBERTS, Thomas W. Effects of guided practice on overhand-throw ball velocities of kindergarten children. **The Research Quarterly**, v. 48, n. 2, 1982.

HALVERSON, Lolas E.; ROBERTON, Mary Ann; LANGENDORFER, Stephen. Development of the overarm throw: Movement and ball velocity changes by seventh grade. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 53, n. 3, p. 198-205, 1982.

HANTON, Sheldon; CONNAUGHTON, Declan. Perceived control of anxiety and its relationship to self-confidence and performance. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 73, n. 1, p. 87-97, 2002.

HARTER, Susan. Effectance motivation reconsidered: Toward a developmental model. **Human Development**, v. 21, p. 34-64.

HARTER, Susan. **The relationship between perceived competence, affect, and motivational orientation within the classroom: Processes and patterns of change**. Cambridge University Press, p. 77-113, 1992.

HARTER, Susan; CONNELL, James P. A model of children's achievement and related self-perceptions of competence, control, and motivational orientation. **Advances in Motivation and Achievement**, v. 3, p. 219-250, 1984.

HARTER, Susan.; WHITESELL, Nancy Rumbaugh; KOWALSKI, Patricia. Individual differences in the effects of educational transitions of young adolescent's perceptions of competence and motivational orientation. **American Educational Research Journal**, v. 29, n. 4, p. 777-807, 1992.

HASTIE, Peter A.; SHARPE, Tom. Effects of a sport education curriculum on the positive social behavior of at-risk rural adolescent boys. **Journal of Education for Students Placed at Risk**, v. 4, p. 417-430, 1999.

HASTIE, Peter A.; BUCHANAN, Alice M. Teaching responsibility through sport education: prospects of a coalition. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 71, n. 1, p. 25-35, 2000.

_____. Effect of instructional context on teacher and student behavior in physical education. *Journal of classroom Interaction*, v. 33, n. 2, p. 24-31, 1998.

HAYWOOD, Kathleen M.; GETCHELL, Nancy. **Desenvolvimento Motor ao Longo da Vida**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HEATH, Edward M.; BLACKWELL, John R.; MADDALOZZO, John G.F. **Teaching Beginning Tennis - A Versatile Drill Formation**. JOPERD/October, 1995.

HORN, Thelma Sternberg; HASBROOK, Cynthia. Informational components influencing children's perceptions of their physical competence. **Human Development**, p. 81-88, 1986.

JEWETT, Ann E.; BAIN, Linda L.; ENNIS, Catherine D. **The Curriculum Process in Physical Education**. 2 ed. United States: Brown & Benchmark, 1995.

JAGACINSKI, Carolyn M.; Nicholls, John G. Reducing effort to protect perceived ability: They'd do it but I Wouldn't. **Journal of Educational Psychology**, v. 82, n. 1, p. 15-21, 1990.

JÚLIO, Luís; ARAÚJO, Duarte. Abordagem dinâmica da acção táctica no jogo de futebol. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção táctica no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda., 2005.

LAGUNA, Manuel. Adaptar o treino à natureza do desporto que se pratica. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção táctica no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda., 2005.

LANGENDORFER, J. Stephen; ROBERTON, Mary Ann. **Developmental Profiles in Overarm Throwing: Search for “Attractors”, “Stages”, and “Constraints”**.

LANGLEY, David J.; WOODS, Amelia Mays. **Developing Progressions In Motor Skills: A Systematic Approach**. JOPERD, v. 68, n. 7, September, 1997.

LENDL, Ivan; MENDOZA, George. **Super Tennis con Ivan Lendl**. Barcelona: Ediciones Martinez Roca, S.A., 1987.

MACHADO, Nuno; ARAÚJO, Duarte; GODINHO, Mário. A acção táctica no ténis: implicações metodológicas. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção táctica no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda., 2005.

MALINA, Robert M.; BOUCHARD, Claude. **Atividade Física do Atleta Jovem: do Crescimento à Maturação**. São Paulo: Editora Roca, 2002.

MARQUES, Inara. Arremessar ao alvo e à distância: uma análise de desenvolvimento em função do objetivo da tarefa. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo, v. 10, n. 2, p. 122-138, jul/dez., 1996.

MEINECKE, Björn, SCHOTH, Rüdiger. **Tenis para ninõs**. Barcelona: Ediciones Martinez Roca, S.A., 1985.

MESQUITA, Isabel. Refundar a cooperação escola-clubes no desporto de crianças e jovens. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

MESQUITA, Isabel. A contextualização do treino no Voleibol: a contribuição do construtivismo. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção táctica no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

METZLER, Michael W. **Teaching in Competitive Games - Not Just Playing Around**. JOPERD/ October, 1990.

MORGAN, Kevin; CARPENTER, Paul. Effects of manipulating the motivational climate in physical education lesson. **European Physical Education Review**, v. 8, n. 3, p. 207-229, 2002.

NICHOLLS, J. **The competitive ethos and democratic educations**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

NICHOLLS, John G. **Conceptions of Ability and Achievement Motivation. Research on Motivation in Education Student Motivation**, v. 1, 1984.

NILGES, Lynda M. **Refining Skill in Educational Gymnastics - Seeing Quality Through Variety**. JOPERD, v. 70, n. 3, March, 1999.

OLIVEIRA, Rita; OUDEJANS, Raoul. A ligação entre percepção e acção no lançamento do basquetebol. In: ARAÚJO, Duarte (Editor). **O contexto da decisão: a acção tática no desporto**. Lisboa: Visão e Contextos, Ltda, 2005.

PAYNE, Gregiry V.; ISAACS, Larry D. **Human Motor Development: a lifespan approach**. 5 ed. USA: McGraw-Hill, 2002.

PETERSON, Alan P. **Teaching The Tennis Backhand- Analysis and Progression Theory**. JOPERD/ October, 1987.

PENSGAARD, A.M.; ROBERTS, G. The relationship between motivacional climate, perceived ability and sources of distress among elite athletes. **Journal of Sports Sciences**, v. 18, p. 191-200, 2000.

PINTO, Jose Alberto; CUNHA, Flávio Henrique Gomes. **O Tênis como alternativa no currículo escolar para crianças entre 8 e 12 anos**. Motriz, v. 4, n. 1, p. 26-34, 1998.

SANTOS, S.; DANTAS, L.; OLIVEIRA, J.A. Desenvolvimento motor de crianças, de idosos e de pessoas com transtornos da coordenação. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 18, p. 33-44, agosto, 2004.

SIEDENTOP, Daryl. Sport education: Quality PE trough positives sport experiences. **Ohio: Human Kinetics**, 1994.

_____. Aprender a enseñar la educación física. **Mountain View, Mayfield Publishing Company**, 1991.

STANDAGE, M.; DUDA, J.L.; NTOUMANIS, N. Predicting motivacional regulations in physical education: the interplay between dispositional goal orientations, motivacional climate and perceived competence. **Journal of Sports Sciences**, v. 21, p. 631-647, 2003.

STURM, Karl-heinz. **Tênis**. Lisboa: Editorial Estampa, Ltda., 1982.

SURDI, A.C.; KREBS, R.J. **Estudo dos padrões fundamentais de movimento de Pré-escolares que participam do programa de desenvolvimento infantil do Sesi da cidade de Videira SC**. Kinesis, Santa Maria, n. 21, p. 57-69, 1999.

SWAIN, Austin; JONES, Grahan. Effects of goal-setting interventions on selected basketball skills: A single-subject design. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 66, n. 1, p. 51-63.

TANI, G.; MANOEL, E.J. Esporte, educação física e educação física escolar. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

TANI, G.; FREUDENHEIM, A.M.; MEIRA JÚNIOR, C.M.; CORRÊA, U.C. Aprendizagem motora: tendências, perspectivas e aplicações. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 18, p. 55-72, agosto, 2004.

THEEBOOM, Marc; KNOP, Paul de; WEISS, Maureen R. Motivational climate, psychological responses, and motor skill development in children's sport: A field-based intervention study. **Journal of Sports & Exercise Psychology**, v. 17, p. 294-311, 1995.

TILDEN, William T. **Tênis: como jogá-lo melhor**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1982.

ULRICH, Beverly D. Perceptions of physical competence, motor competence, and participation in organized sport: their interrelationship in young children. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 58, n. 1, p. 57-67, 1987.

VALENTINI, Nadia C. **The influence of two motor skill interventions on the motor skill performance, perceived physical competence, and intrinsic motivation of kindergarten children**. Unpublished Master's Thesis, Auburn University, Auburn, Al., 1997.

_____. **Mastery motivational climate motor skill intervention: Replication and follow-up**. Unpublished Doctoral Dissertation, Auburn University, Auburn, Al., 1999.

_____. A Influência de uma intervenção no desempenho motor e na recepção de competência de crianças com atrasos motores. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 16, p. 61-75, 2002.

_____. A influência de uma intervenção motora com contexto de motivação para a maestria no desenvolvimento motor de crianças portadoras ou não de necessidades especiais: uma perspectiva inclusiva. In: III Seminário de Comportamento Motor. Gramado. Anais, 2002a.

VALENTINI, Nadia C.; RUDISILL, Mary E. Motivational climate, motor-skill development and perceived competence: two studies of developmentally delayed kindergarten children. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 23, p. 216-234, 2004b.

VALENTINI, Nadia C. Percepções de competência e desenvolvimento motor de meninos e meninas: um estudo transversal. **Revista Movimento**, v. 8, n. 2, p. 51-62, 2002c.

VALENTINI, Nadia C.; RUDISILL, Mary E. Effectiveness of an inclusive mastery climate intervention on the motor skill development of children with and without disabilities. **Adapted Physical Activity Quarterly**, v. 21, p. 330-347, 2004a.

VALENTINI, Nadia C.; RUDISILL, Mary E.; GOODWAY, Jacqueline D. Incorporating a mastery climate into physical education: It's developmentally appropriate!. **Journal Physical Education, Recreation, and Dance**, v. 70, n. 7, p. 28-32, September, 1999a.

_____. Mastery climate: children in charge of their own learning. **Teaching Elementary Physical Education**, v. 10, p. 6-10, 1999b.

VALENTINI, Nadia C.; TOIGO, A.M. **Ensinando educação física nas séries iniciais: desafios & estratégias**. Porto Alegre: Salles Editora Ltda., 2005.

VILLWOCK, Gabriela. **O estudo desenvolvimentista da percepção de competência atlética, da orientação motivacional, da competência motora e suas relações em crianças de escolas públicas**. Dissertação. Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2006. Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

WALLHEAD, Tristan L.; NTOUMANIS, Nikos. Effects of a sport education intervention on students' motivational responses in physical education. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 23, p. 4-18, 2004.

WARD, Paul; WILLIAMS, Mark A.; BENNETT, Simon J. Visual search and biological motion perception in tennis. **American for Health Physical Education, Recreation and Dance**, v. 73, n. 1, p. 107-112.

WATTS, Jay. **Perspectives on Sport Specialization**. JOPERD, v. 73, n. 8, October, 2002.

WEINBERG. R.S.; GOULD. D. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

WEISS, Maureen R. Self-esteem and achievement in children's sport and physical activity. **Human Kinetics Publishers, Inc.**, p. 87-119, 1984.

_____. Psychological Skill Development in Children and Adolescents. **The Sport Psychologist**, p. 335-354, 1991.

WEISS, Maureen R.; BREDEMEIER, Jo; SHEWSHUK, Richard M. The dynamics of perceived competence, perceived control, and motivational orientation in youth sport. **Human Kinetics Publishers, Inc.**, p. 89-101, 1986.

WERNER, P.; THORPE, R.; BUNKER, D. **Teaching Games for Understanding: Evolution of a Model**. JOPERD, v. 67, n. 1, p. 28-33, 1996.

XIANG, Ping; LEE, Amelia. The development of self-perceptions of ability and achievement goals and their relations in physical education. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 69, n. 3, p. 231-241, 1998.

YOUNG, Jane F. **Improving Game Performance In Secondary Level Physical Education Classes**. JOPERD, October, 1985.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo A

Exemplo de um item do TGMD-2- Avaliação da habilidade da corrida

Nome: _____

Idade: _____ anos

Nomes: _____

Pai: _____ Fone: _____

Mãe: _____ Fone: _____

Data Nasc.: ____/____/____ Sexo: M () F () Etnia: B () Ne () Pa () Ori

Escola: _____ Série: _____

Turno: _____

Teste: ____/____/____ Grupo Controle () Grupo Intervenção ()

Habilidades	Critérios de Realização	Teste		
		1º	2º	Es
Subteste de locomoção				
1. Corrida	1. Os braços movem-se em oposição às pernas, cotovelos flexionados.			
	2. Breve período onde ambos os pés estão fora do chão (vôo momentâneo)			
	3. Posicionamento estreito dos pés, aterrissando nos calcanhares ou dedos (não pé chato)			
	4. Perna que não suporta o peso, flexiona a aproximadamente 90º (perto das nádegas)			
Escore da Habilidade				

(Ulrich, 2000)

Anexo B

Instrumento de Avaliação de Habilidades Motoras Especializadas do Tênis (HMET)

Nome:		Escola:							
Idade:		Série:						Turno:	
Data de Nascimento:		Etnia: B () N () P () Ori ()							
Local de Prática		Sexo : M () F ()							
Compete () Sim () Não		Re-teste / /							
Nível Sócio Económico () A () M () B		Teste / /							
GOLPE DE DIREITA	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1ª	2ª	3ª	Es	1ª	2ª	3ª	Es
1. Posição Inicial	1. Pés paralelos na largura dos ombros, joelhos e tronco levemente flexionados								
	2. Raquete mantida à frente e ao centro do corpo, mão esquerda no coração da mesma								
	3. Atenção fixa na trajetória da bola								
	4. Empunhadura de Direita								
Escore da Habilidade									
2. Preparação	5. Rotação lateral dos ombros, tronco e quadris para a direita, braços junto ao corpo								
	6. Leve rotação dos pés e joelhos em flexão								
	7. Raquete levada para trás com auxílio da mão esquerda, mantendo a cabeça da mesma acima da altura dos cotovelos								
Escore da Habilidade									
3. Balanço	8. Extensão dos braços, punho direito levemente aberto								
	9. Cabeça da raquete em movimento circular para trás, abaixando no eixo dos ombros e iniciando balanço à frente								
	10. Raquete em trajetória descendente para frente, estendendo os joelhos simultaneamente								
	11. Rotação dos ombros e tronco à frente e elevação do quadril direito								
Escore da Habilidade									
4. Contato	12. Contato à frente do corpo na altura da cintura, cabeça da raquete para frente e para cima, paralela à rede								
	13. Leve flexão dos braços, ombro direito direcionado à frente								
	14. Cabeça mantida alta e ao centro do eixo do corpo								
Escore da Habilidade									
5. Terminação	15. Movimento ascendente da raquete com a mão direcionada à trajetória da bola e à altura dos ombros								
	16. Cabeça da raquete apontada para frente e para cima, braço estendido e solto e esquerdo em flexão								

Escore da Habilidade									
6. Coordenação Geral	43. <i>Split Step</i>								
	44. Posicionamento em relação à bola quanto à profundidade								
	45. Posicionamento em relação à bola quanto à altura								
	46. Posicionamento em relação à bola quanto à distância lateral								
	47. Antecipação (<i>timing</i>)								
	48. Geração de potência								
	49. Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									
GOLPE DE ESQUERDA (duas mãos)	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1ª	2ª	3ª	Es	1ª	2ª	3ª	Es
1. Posição Inicial	25. Pés paralelos na largura dos ombros, joelhos e tronco levemente flexionados								
	26. Raquete mantida à frente e ao centro do corpo, mão esquerda no coração da mesma e direita em empunhadura de direita								
	27. Atenção fixa na trajetória da bola								
Escore da Habilidade									
2. Preparação	28. Empunhadura de Esquerda (duas mão)								
	29. Rotação lateral dos ombros, troncos, quadris e mãos para a esquerda, com os braços próximos ao corpo								
	30. Leve rotação dos pés, joelhos em flexão								
	31. Elevação da cabeça da raquete até acima da altura dos ombros								
Escore da Habilidade									
3. Balanço	32. Perna direita dá um passo em direção à bola								
	33. Quadris iniciam movimento de rotação à frente, seguindo pela rotação do tronco								
	34. Ombros e braços juntos realizam rotação à frente buscando a extensão								
	35. Movimento descendente da raquete à frente, abaixo do nível da bola, punho direito fechado e esquerdo aberto								
Escore da Habilidade									
4. Contato	36. Contato à frente da perna direita, próximo ao corpo com a raquete paralela ao solo e braços em leve flexão								
	37. Extensão das pernas e elevação do quadril direito								
	38. Rotação dos ombros e tronco à frente								
	39. Cabeça mantida alta e ao centro do eixo do corpo								
Escore da Habilidade									
5. Terminação	40. Movimento ascendente da raquete com as mãos direcionadas ao golpe e à altura dos ombros								
	41. Direcionamento da cabeça da raquete para cima dos ombros, braços estendidos à frente do corpo ou flexionados por sobre o ombro direito após cruzar a linha média								
	42. Mantida a perna esquerda atrás, na busca de equilíbrio								
Escore da Habilidade									
	43. <i>Split Step</i>								

6.Coordenação Geral	44.Posicionamento em relação à bola quanto à profundidade								
	45.Posicionamento em relação à bola quanto à altura								
	46.Posicionamento em relação à bola quanto à distância lateral								
	47.Antecipação (timing)								
	48.Geração de potência								
	49.Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									
VOLEIO DE DIREITA	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1ª	2ª	3ª	Es	1ª	2ª	3ª	Es
1.Posição Inicial	50.Pés paralelos na largura dos ombros, joelhos e tronco levemente flexionados								
	51.Raquete mantida mais à frente, mais alta e ao centro do corpo, mão oposta no coração da mesma								
	52.Atenção fixa na trajetória da bola (campo periférico)								
Escore da Habilidade									
2.Preparação	53.Empunhadura de Voleio								
	54.Leve rotação dos ombros para a direita								
	55.Braços abrem em sentidos opostos								
	56.Cabeça da raquete levada até a linha do ombro direito e na altura da bola, mais alta que o cabo								
	57.Passo com a perna direita na diagonal, na direção da trajetória da bola								
	58.Movimento da raquete para frente e para baixo								
Escore da Habilidade									
3. Contato	59.Contato à frente do corpo com o punho firme								
	60.Cabeça da raquete levemente aberta								
	61.Rotação dos ombros e tronco à frente								
	62.Extensão do braço direito e esquerdo ao abdômem								
	63.Posição estável das pernas, joelhos em flexão								
Escore da Habilidade									
4. Terminação	64.Movimento continuado do braço direito na direção da trajetória da bola de forma compacta								
	65.Raquete quase paralela à rede, com a cabeça um pouco mais alta que o cabo								
Escore da Habilidade									
5.Coordenação Geral	66.Split Step								
	67.Posicionamento em relação à bola quanto à profundidade								
	68.Posicionamento em relação à bola quanto à altura								

	69. Posicionamento em relação à bola quanto à distância lateral								
	70. Antecipação (timing)								
	71. Geração de potência								
	72. Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									
VOLEIO DE ESQUERDA	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1 ^a	2 ^a	3 ^a	Es	1 ^a	2 ^a	3 ^a	Es
1. Posição Inicial	73. Pés paralelos na largura dos ombros, joelhos e tronco levemente flexionados								
	74. Raquete mantida mais à frente, mais alta e ao centro do corpo, mão oposta no coração da mesma								
	75. Atenção fixa na trajetória da bola (campo periférico)								
Escore da Habilidade									
2. Preparação	76. Empunhadura de Voleio								
	77. Leve rotação dos ombros para a esquerda								
	78. Cabeça da raquete levada até a linha do ombro direito e na altura da bola, mais alta que o cabo e mão esquerda no coração da raquete								
	79. Passo com a perna direita na diagonal na direção da trajetória da bola								
	80. Movimento da raquete para frente e para baixo								
Escore da Habilidade									
3. Contato	81. Contato à frente do corpo com o punho firme								
	82. Cabeça da raquete levemente aberta								
	83. Rotação dos ombros e tronco para frente								
	84. Extensão dos braços em sentidos opostos								
	85. Posição estável das pernas, joelhos em flexão								
Escore da Habilidade									
4. Terminação	86. Movimento continuado do braço direito na direção da trajetória da bola de forma compacta								
	87. Raquete quase paralela à rede, com a cabeça um pouco mais alta que o cabo								
Escore da Habilidade									
5. Coordenação Geral	88. Split Step								
	89. Posicionamento em relação à bola quanto à profundidade								
	90. Posicionamento em relação à bola quanto à altura								
	91. Posicionamento em relação à bola quanto à distância lateral								
	92. Antecipação (timing)								

	93.Geração de potência								
	94.Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									
SMASH	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1ª	2ª	3ª	Es	1ª	2ª	3ª	Es
1.Posição Inicial	95.Pés paralelos na largura dos ombros, joelhos e tronco levemente flexionados								
	96.Raquete mantida à frente e ao centro do corpo, mão oposta no coração da mesma								
	97.Atenção fixa na trajetória da bola								
Escore da Habilidade									
2.Preparação	98.Empunhadura de Smash								
	99.Posicionamento lateral do corpo à direita em relação à bola								
	100.Elevação direta dos braços acima, direito em flexão atrás da cabeça com cotovelo na linha dos ombros e cabeça da raquete mais alta								
	101.Braço esquerdo estendido aponta para a bola na busca de equilíbrio								
	102.Peso do corpo sobre a perna direita, em flexão, sustentando a inclinação do corpo para trás								
	103.Extensão das pernas e rotação dos quadris e ombro direito para cima e para fora								
	104.Extensão máxima do corpo, impulsionando a raquete na direção da bola por sobre a cabeça, braço esquerdo em flexão sobre o abdômem								
105.Punho mantido aberto									
Escore da Habilidade									
3. Contato	106.Contato acima da cabeça, à direita e à frente, com o braço em extensão								
	107.Cabeça mantida alta e olhar fixo na bola								
	108.Rotação dos ombros e tronco à frente								
Escore da Habilidade									
4.Terminação	109.Movimento circular descendente da raquete e parte superior do corpo segue na direção do golpe								
	110.Punho fechado								
	111.Tranferência do peso do corpo para a perna da frente e recuperação da posição								
Escore da Habilidade									
	112.Split Step								

5.Coordenação Geral	113.Posicionamento em relação à bola quanto à profundidade								
	114.Posicionamento em relação à bola quanto à altura								
	115.Posicionamento em relação à bola quanto à distância lateral								
	116.Antecipação (timing)								
	117. Geração de potência								
	118.Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									
SAQUE	Critérios de Realização	Teste				Re-Teste			
		1 ^a	2 ^a	3 ^a	Es	1 ^a	2 ^a	3 ^a	Es
1.Posição Inicial	119.Pés paralelos na perpendicular à rede, afastados na largura dos ombros, perna esquerda à frente								
	120.Eixo dos ombros e quadris apontam na direção do golpe								
	121.Braços à frente do corpo, mãos próximas, esquerda segura a bola, direita a raquete de forma descontraída								
	122.Olhar fixo no alvo do saque								
	123.Empunhadura de Saque								
Escore da Habilidade									
2.Preparação	124.Movimento pendular simultâneo dos braços para cima em direções opostas com lançamento da bola								
	125.Execução da lançada atrás da cabeça pelo braço direito com cotovelo na linha dos ombros e cabeça da raquete mais alta, esquerdo em extensão apontando para a bola								
	126.Simultânea flexão das pernas para impulsão contra o solo								
	127.Extensão das pernas e rotação dos quadris e ombro direito para cima e para fora								
	128.Extensão máxima do corpo impulsionando a raquete na direção da bola sobre a cabeça, braço esquerdo em flexão sobre o abdômem								
	129.Punho mantido aberto								
Escore da Habilidade									
3. Contato	130.Contato acima da cabeça, à direita e à frente com braço e punho em extensão								
	131.Cabeça mantida alta e olhar fixo na bola								
	132.Rotação dos ombros e tronco à frente								
	133.Tensão da curva (arco)								
Escore da Habilidade									
4.Terminação	134.Movimento circular descendente da raquete								
	135.Punho fechado								

	136. Braço da raquete e ombro direcionados na transversal à frente do corpo para a esquerda e para baixo, cruzando a linha média								
	137. Apoio do peso do corpo sobre uma das pernas na busca de equilíbrio								
Escore da Habilidade									
5. Coordenação Geral	138. Precisão no lançamento da bola								
	139. Geração de potência								
	140. Fluência da coordenação								
Escore da Habilidade									
Resultado bruto									

Adaptado de *Arbeitsmaterialien Zur Differentiellen Bewegungsanalyse Der Grundschnlage im Tennis, Hannover, 1977.*

PROTOCOLO DE AVALIAÇÃO (HMET)

1. A avaliação consiste em uma análise detalhada da execução dos golpes básicos do Tênis (direita, esquerda, voleio de direita, voleio de esquerda, smash e saque).
2. O avaliado rebate as bolas lançadas pelo avaliador/professor na mesma seqüência acima citada, recebendo 5 bolas para cada golpe. São descartadas as duas primeiras tentativas e consideradas as três execuções seguintes.
3. A filmadora é colocada lateralmente, na mesma linha do avaliado, posicionado na linha de fundo da quadra, sendo filmadas todas as execuções.
4. O avaliador/professor lança as bolas com a mão, posicionado na linha do T, do mesmo lado da quadra e de frente para o aluno.
5. Não é avaliado o produto resultante do golpe, mas a forma com a qual o ele foi executado.
6. O teste é acompanhado pelo professor que instrui previamente os jogadores, organiza a filmagem e lança as bolas, podendo ter a participação de auxiliares que não comprometam o andamento do teste.
7. Os escores do testes variam de 0 a 2520, sendo 140 itens pontuados de 0 a 6 (0=não executa; 1=executa parcialmente e 2=executa), para as três tentativas a serem pontuadas.

Anexo C

Instrumento de Avaliação de Habilidades Especializadas do Tênis no jogo (HETJ)

AVALIAÇÃO DE HABILIDADES ESPECIALIZADAS DO TÊNIS NO JOGO						
Nome:				Idade:		
Data:						
Instrução: Observe o aluno e assinale o que melhor descreve o seu desempenho no jogo (padrão/adaptado)						
Freqüência do uso de Habilidades Especializadas do Tênis no Jogo:	n ^o execuções	Observações:				
1. Posiciona-se corretamente para sacar						
2. Executa o saque de tênis						
3. Posiciona-se corretamente para recepção do saque						
4. Executa o golpe de direita						
5. Executa o golpe de esquerda						
6. Movimenta-se e posiciona-se adequadamente na seqüência dos golpes						
7. Utiliza os golpes de voleio e <i>smash</i>						
8. Percebe e posiciona-se às diferentes trajetórias da bola						
9. Ajusta o padrão do movimento a fim de adaptá-lo à bola recebida						
<i>Categorização das Atitudes Demonstradas no Jogo:</i>	demonstra	sempre	quase sempre	algumas vezes	raramente	nunca
10. Utiliza estratégias táticas com o objetivo de vencer o ponto						
11. Identifica e explora os pontos fracos do adversário						
12. Conhece e aplica as regras adequadamente						
13. Demonstra prontidão para participar						
14. Empenha-se para realizar com êxito a tarefa						
15. Mantém-se concentrado durante o jogo						
16. Evidencia persistência independente do andamento do jogo						
17. Apresenta conduta desportiva frente aos resultados						
Observações:						

Adaptado de BELKA, D. E. *Teaching children games: becoming a master teacher*. Champaign: Human Kinetics, 1994

PROTOCOLO DE AVALIAÇÃO (HETJ)

1. A avaliação consiste numa estrutura adaptada do jogo de Tênis (para este estudo) possibilitando, aos iniciantes, demonstrarem habilidades que viabilizem análises evolutivas de seus desempenhos.
2. O avaliado joga contra um oponente na quadra de Tênis, utilizando raquete e bolas oficiais, por um período de 5 minutos, onde será filmado para análises posteriores.
3. A filmadora é posicionada do lado oposto ao avaliado, rente à rede, obtendo um ângulo que possibilite visualizar toda a superfície da quadra e seus recuos.
4. São consideradas as colocações de bola em jogo com saque por cima e os golpes de direita e de esquerda que contenham elementos básicos destas habilidades específicas
5. Os voleios e *smashes* são contabilizados enquanto a bola estiver em jogo.
6. Somente são considerados e avaliados os acontecimentos ocorrentes na quadra do executante.
7. O oponente pode ser qualquer jogador com desempenho equiparado ao do avaliado ou outro que não comprometa negativamente o seu desempenho.
8. O teste é acompanhado por um professor que instrui previamente os jogadores, organiza a filmagem e fornece as bolas durante o jogo, podendo ter a participação de auxiliares que não comprometam o andamento do teste.
9. Os escores variam quanto à frequência do uso de habilidades especializadas no jogo, apresentada pelo testado nos itens de 1 a 9 e quanto à categorização das atitudes demonstradas no jogo nos itens de 10 a 17, pontuados de 1 a 5 (nunca; raramente, algumas vezes, quase sempre e sempre)

Anexo D

Exemplo de uma questão da Escala de Percepção de Competência Atlética

	Realmente verdadeiro para mim	Parte verdadeiro para mim				Realmente verdadeiro para mim	Parte verdadeiro para mim
1			Algumas crianças fazem muito bem todos os tipos de esportes.	MAS	Outras crianças não percebem que são muito boas quando praticam esportes.		

(Harter, 1985)

APÊNDICES

Apêndice A

Programa de Iniciação ao Tênis

Distribuição

- 3 quadras de Tênis.
- Máximo de 8 crianças por quadra, num total de 24 crianças por hora/aula.
- Crianças entre as idades de 6 a 9 e 10 a 12 anos.
- Aulas duas vezes por semana, duração de uma hora.
- Dois grupos de Clássica pela manhã (9 às 10h e 10h30min às 11h30min).
- Dois grupos de CMM pela tarde (14 às 15h e 15h30min às 16h30min).
- Estagiários e Professores de Ed. Física subdivididos nas quadras.
- Período total de 20 semanas, num total de 40 sessões interventivas.
- Subdivisão em quatro períodos, conforme os objetivos de ensino.

Material

- Balões, petecas, bolas plásticas grandes e pequenas, bolas planeta, smile, soft, ping pong, frescobol, espuma, Tênis.
- Mãozinha (mata-mosca), taco, garrafa pet, raquete de frescobol, ping pong, padle, badminton, plástica (dois tamanhos), Tênis.
- Cone (dois tamanhos), arco, cesta, freesbee corda, pino de boliche, alvo, balde, redes de TNT, cercados plásticos, redes de Tênis

Objetivo Geral

Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria

- 1º Período – Adaptação (10 sessões)
- 2º Período – Golpes de Fundo (Direita, Esquerda, Saque) (10 sessões)
- 3º Período – Golpes de Rede (Voleio de Direita, Esquerda, Smash) (8 sessões)
- 4º Período – Jogos / Regras Oficiais (12 sessões)

Abordagem Clássica

- 1º Período – Adaptação (10 sessões)
- 2º Período – Golpes de Fundo (Direita, Esquerda, Saque) (15 sessões)
- 3º Período – Golpes de Rede (Voleio de Direita, Esquerda, Smash) (9 sessões)
- 4º Período – Jogo/Regras Oficiais (6 sessões)

Objetivos Específicos das Sessões Interventivas

Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| 1ª - Adaptação | 21ª - Direita / Esquerda / Saque |
| 2ª - Adaptação | 22ª - Festival de Tênis |
| 3ª - Adaptação | 23ª - Smash |
| 4ª - Adaptação | 24ª - Smash |
| 5ª - Adaptação | 25ª - Voleios / Smash |
| 6ª - Adaptação | 26ª - Voleios / Smash |
| 7ª - Adaptação | 27ª - Todos os Golpes |
| 8ª - Adaptação | 28ª - Todos os Golpes |
| 9ª - Adaptação | 29ª - Jogos |

10 ^a – Dia Comemorativo (São João)	30 ^a - Jogos
11 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	31 ^a - Jogos
12 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	32 ^a - Jogos
13 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	33 ^a – Jogos
14 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	34 ^a – Jogos
15 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	35 ^a – Jogos
16 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	36 ^a – Jogos
17 ^a – Saque	37 ^a - Jogos
18 ^a – Saque	38 ^a - Jogos
19 ^a – Voleios de Direita / Esquerda	39 ^a - Jogos
20 ^a – Voleios de Direita /Esquerda	40 ^a - Jogos

Abordagem Clássica

1 ^a – Adaptação	21 ^a - Saque
2 ^a – Adaptação	22 ^a - Direita / Esquerda / Saque
3 ^a – Adaptação	23 ^a – Direita / Esquerda / Saque
4 ^a – Adaptação	24 ^a – Direita / Esquerda / Saque
5 ^a – Adaptação	25 ^a – Direita / Esquerda / Saque
6 ^a – Adaptação	26 ^a – Voleio de Direita / Esquerda
7 ^a – Adaptação	27 ^a - Voleio de Direita / Esquerda
8 ^a – Adaptação	28 ^a – Voleio de Direita / Esquerda
9 ^a – Adaptação	29 ^a – Smash
10 ^a – Adaptação	30 ^a – Smash
11 ^a – Golpe de Direita	31 ^a – Voleios e Smash
12 ^a – Golpe de Direita	32 ^a – Voleios e Smash
13 ^a – Golpes de Direita	33 ^a – Todos os Golpes
14 ^a – Golpes de Direita	34 ^a – Todos os Golpes
15 ^a – Golpes de Esquerda	35 ^a – Jogos (Bola de Tênis)
16 ^a – Golpes de Esquerda	36 ^a – Jogos (Bola de Tênis)
17 ^a – Golpe de Esquerda	37 ^a – Jogos (Bola de Tênis)
18 ^a – Golpes de Esquerda	38 ^a - Jogos (Bola de Tênis)
19 ^a – Golpes de Direita / Esquerda	39 ^a - Jogos (Bola de Tênis)
20 ^a – Saque	40 ^a – Jogos (Bola de Tênis)

Planejamento das Atividades da Abordagem de Contexto Motivacional para a Maestria

As sessões foram planejadas em forma de atividades e circuitos variados, considerando os objetivos delineados pela professora/pesquisadora, bem como forma de maximizar a aprendizagem e as experiências dos aprendizes durante a prática proposta.

Turma dos Pequenos

- Aula 1 / 2 / MP– Adaptação (29/05 – Sala / 31/05 – Quadra)
- Materiais: bola plástica, raquete padle
- Tempo: 10min.- Introdução / 40min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
 1. Lobo Pega as Ovelhas
 2. Individualmente, com uma bola plástica
 - quicar com a mão direita
 - quicar com a mão esquerda
 - intercalando as mãos
 - em deslocamentos variados, na seqüência anterior
 - rebater para cima na seqüência anterior
 3. Pares, com uma bola plástica
 - lançar com a mão direita, sem quique
 - com a esquerda

- intercalar as mãos
 - com um quique, na seqüência anterior
 - com duas bolas simultaneamente, na seqüência anterior
4. Jogo de basquete (4x4) - sala
Jogo livre c/raquete (2x2) - quadra
- Organização da sessão (MP e MG):
1. Apresentação dos professores, monitores e das crianças; conversa sobre os objetivos do programa e da forma como serão conduzidas as sessões.
 2. Combinação inicial das regras de conduta, responsabilizando aos alunos refletirem e escreverem em casa as atitudes e punições que acham adequados para o programa, para ser discutido no próximo encontro.
 3. Explicação das atividades, dos circuitos e das estações.
 4. Divisão dos alunos nas ½ quadras, conforme as propostas das atividades.
 5. Prática das atividades, sendo os pares e grupos escolhidos pelos próprios alunos e tendo todos participando de forma simultânea.
 6. Encerramento com um bate-papo sobre as novas experiências e sugestões.
- Aula 3 / MP– Adaptação (05/06)
- Materiais: bola planeta, raquete padle plástica
- Tempo: 10min.- Introdução / 40min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. Coelho sai da toca
 2. Pares, com uma bola planeta (direita / esquerda)
 - lançar em deslocamento (aéreo) de frente / lateral / de costas
 - idem, com um quique
 - idem, um aluno lança aéreo e outro com um quique
 3. Individualmente, com uma raquete
 - quicar com a mão direita
 - quicar com a mão esquerda
 - intercalando as mãos
 - em deslocamentos variados, na seqüência anterior
 - rebater para cima na seqüência anterior
 4. NILCON (4X4), sem quique / com quique
- Organização da sessão:
1. Estabelecimento das regras conforme as sugestões apresentadas.
 2. Prática das atividades.
 3. Encerramento com avaliação e reflexão da atividade proposta.
- Aula 4 / MP– Adaptação (07/06)
- Materiais: bola plástica grande e pequena, raquete frescobol, cercados plásticos
- Tempo: 5min.- Introdução / 45min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. STOP (bola plástica grande)
 2. Individualmente, com uma raquete e uma bola pequena
 - equilibrar a bola sobre a raquete em deslocamentos variados, direita e esquerda
 - rebater para cima sem quique, em deslocamentos variados, direita e esquerda
 - idem, intercalando os lados da raquete
 - rebater para cima com um quique, direita, esquerda, intercalando, em deslocamento
 - quicar para baixo, direita, esquerda, intercaladas
 - idem, com dois ou mais quiques, variando os deslocamentos
 3. Pares, um determina e o outro se espelha
 4. Pares entre o cercado plástico, raquetes e uma bola grande

- quicar e rebater direita, outro segura e repete
- idem esquerda (revés)
- idem anteriores, com dois quique

5. Bobinho

O “bobinho” somente poderá deslocar-se lateralmente sobre a linha.

- Aula 5 / MP– Adaptação (12/06)
- Materiais: bola plástica grande e pequena, raquete frescobol, cercados plásticos, cones pequenos, arcos
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: CAÇADOR (bola planeta)

1. Individualmente, com uma bola pequena e um cone
 - lançar para cima e aparar com o cone (direita/esquerda)
 - idem, quicando
 - em pares, um lança e o outro apara (diversas alturas)
 - idem, quicando
2. Pares, raquete de frescobol e bola grande
 - um lança a bola com um quique e o outro rebate de direita
 - idem, de esquerda (revés)
 - ambos rebatem livremente
3. Duplas, com bola grande, entre os cercados
 - rebater com a mão para o colega e este para o outro lado, pontos até 10
 - idem, trocando as duplas
4. Pares, com bola pequena, raquete de frescobol e arco
 - um posicionado dentro do arco, rebate a bola lançada sem quique pelo outro, que tenta pegá-la
 - idem, com um quique
 - sequencia anterior, contando pontos para cada par, até 10

- Aula 6 / MP– Adaptação (14/06)
- Materiais: bola planeta, plástica pequena, raquete frescobol, *freesbee*, cercados plásticos, arcos
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande Grupo: CAÇADOR (bola plástica pequena)

1. Alunos com *freesbee*,
 - lançar para cima e pegar (direita / esquerda)
 - pares, um lança para o outro (direita / esquerda)
 - duplas, lançam simultaneamente
2. Trios, um arco e uma bola planeta
 - um segura o arco acima da cabeça e dois lançam a bola um para o outro através do arco
 - arco na altura dos ombros
 - arco na altura das pernas
3. Trios, com bola plástica pequena e raquete de frescobol
 - rebater de direita para cima e deixar quicar, um para o outro
 - idem, com revés
4. Duplas entre o cercado, rebater livremente bola planeta e raquete de frescobol

- Aula 7 / MP– Adaptação (19/06)
- Materiais: bola planeta, plástica pequena, espuma, soft, raquete frescobol, padle, plástica grande, cercados plásticos, cones
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: FUTEBOL (3X3) c/bola soft

1. Pares nas ½ quadras, c/raquete de frescobol e bola soft
 - entre dois cones, quicar e rebater de direita sobre a rede, outro segura e repete
 - idem, esquerda
 - um direita, outro esquerda
 2. Pares nas ½ quadras, raquete de padle e bola planeta, rede na altura dos alunos
 - lançar para cima da cabeça e rebater com a mão por sobre a rede, quicando na quadra
 - um rebate por baixo c/ quique e outro por cima s/quique, segurando
 - ambos rebatem por cima s/quique, segurando
 - rebater livre, sem segurar
 3. Pares nas ½ quadras (dividida em 2), raquete plástica grande e bola plástica pequena
 - quicar e rebater, outro segura
 - um lança e outro rebate c/ quique
 - ambos rebatem
 4. Pares nas ½ quadras, raquete de padle, bola espuma e cercados
 - um lança e outro rebate de voleio
 - idem, c/quique
 - um “saca”e outro rebate c/ quique
 - ambos rebatem, iniciando c/ “saque”
- Aula 8 MP – Adaptação (CHUVA - 21/06)
- Materiais: balão, mãozinha, raquete de ping-pong
- Tempo: 10min.- Introdução / 40min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. Pares, com um balão
 - Um aluno domina o balão com as mãos e o outro tenta roubá-lo
 2. Individualmente, com um balão
 - dominar com a mão direita / esquerda / intercalando
 - com o cotovelo direito / esquerdo / intercalando
 - cabeça
 - joelho direito / esquerdo / intercalando
 - pé direito / esquerdo / intercalando
 3. Pares, com um balão. Um rebate para o outro, seguindo seqüência anterior
 4. Pares, rebater com a mãozinha
 - movimento do golpe de direita
 - do golpe de esquerda
 - do smash
 5. Pares, rebater com a raquete de ping-pong
 - idem seqüência anterior
 6. JOGO DE DUPLAS, com dois balões
 - Ambos tem que rebater o balão antes de passar a linha de rede
- Aula 9 / MP – Adaptação (26/06)
- Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: BASQUETE (3X3) c/ bola de basquete

Pares nas ½ quadras c/rede, jogo de 10 pontos com saque (qdo erra, converte), trocando os pares nas estações

1. Bola plástica grande e raquete oficial
2. Bola soft e raquete de padle
3. Bola plástica pequena e raquete plástica grande
4. Bola de espuma e raquete oficial
5. Jogos e materiais livres

- Aula 10 / MP – Adaptação (28/06)
- Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: BASQUETE (3X3) c/ bola plástica
Duplas nas ½ quadras c/rede, jogo de 10 pontos com 2 saques, trocando as duplas nas estações

1. Bola plástica grande e raquete oficial
2. Bola soft e raquete de padle
3. Bola plástica pequena e raquete plástica grande
4. Bola de espuma e raquete oficial
5. Jogos e materiais livres

- Aula 11 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (03/07)
- Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, espuma, raquete de padle, tênis plástica
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra s/rede)
* Explicação dos golpes de direita e esquerda e suas utilizações no contexto do jogo

Grande grupo: FUTEBOL (3X3)

1. Pares nas ½ quadras, c/raquete de padle e bola plástica grande
 - um lança e o outro executa a direita
 - idem, esquerda
 - trocam os pares
2. Idem, raquete de padle e bola plástica pequena
3. Idem, raquete tênis plástica e bola soft
4. Idem, raquete tênis plástica e bola de espuma
5. Alunos escolhem os grupos e os materiais de preferência e jogam nas mini quadras s/rede. O professor propõe jogos que iniciem com “saque”.

- Aula 12 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (05/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Jogo dos 10 passes

1. Pares, bola de espuma e raquete de tênis plástica (rede)
 - um lança e o outro rebate de direita
 - idem, esquerda
 - ambos rebatem de direita com dois quiques
 - idem, esquerda
2. Pares, bola soft e raquete de padle (cercados)
 - ambos rebatem de direita, com um domínio
 - idem, esquerda
 - rebatem livremente
3. Pares, bola oficial e raquete de padle (fita/rede na altura das crianças)
 - um lança da rede e outro rebate de direita por cima ao fundo da quadra
 - idem, esquerda
 - ambos tentam jogar bolas fundas
4. Pares, bola e raquete oficiais
 - ambos rebatem de direita
 - idem, esquerda
 - rebatem de ambos os lados

5. Distribuídos nas ½ quadras com materiais de preferência
 - jogo de duplas, com número livre de quiques e saque convertido quando erro
- Aula13 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (10/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial, arco, cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Jogo dos 10 passes c/bola plástica grande

1. Trios, bola de espuma, raquete padle e arco
 - um segura o arco, um lança e outro rebate a bola dentro do arco
 - variar a altura do arco
 - variar a distância dos rebatedores
 2. Pares, bola soft, raquete Tênis plástica e cones entre a rede
 - domina de direita entre os 3 cones (enfileirados até a rede) e rebate p/ colega
 - idem de esquerda
 3. Duplas, bola espuma e raquete de padle
 - jogo em que cada um rebate a bola uma vez, iniciando c/saque
 4. Alunos no T, raquete e bola oficial
 - professor lança a bola e estes rebatem de direita sobre a rede
 - idem esquerda
 5. Alunos optam pelo material e pares
 - jogo contando quatro pontos (cada sacador) para cada equipe e games até 3.
- Aula 14 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (12/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial, arco
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Basquete de 10 passes, com cesta móvel (aluno segura o arco)

1. Pares, raquete oficial e bola espuma, fita/rede na altura do aluno
 - rebater sobre a rede, conduzindo a bola ao fundo da quadra
 2. Pares, raquete padle e bola soft, fita/rede à 70cm
 - rebater de direita sobre a rede, curta
 - idem esquerda
 3. Em duplas na ½ quadra c/rede, raquete Tênis plástica e bola de espuma
 - pares trocam bolas
 - jogo c/saque, até 5 e troca a dupla
 4. Alunos entre o T e a linha de fundo, raquete e bola oficial
 - professor lança e eles rebatem de direita
 - idem, esquerda
 - duas bolas, ambos os lados
 5. Alunos optam pelo material e pares
 - jogo contando quatro pontos (cada sacador) para cada equipe e games até 3.
- Aula 15 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (31/07)
- Materiais: bola espuma, soft, oficial, raquete padle, tênis plástica e oficial, corda, cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Pega- pega: em pares, amarrados por uma corda, devem fugir do par pegador

1. Duplas, c/ bola espuma e raquete oficial
 - um domina a bola e rebate para o oponente
2. Pares, c/bola oficial e raquete plástica tênis

- trocam bolas quicando uma ou mais vezes
- 3. Colunas no T, professor lança e alunos rebatem (soft e raquete oficial)
 - direita nos alvos fixo no T
 - idem, esquerda
 - ambos os lados
- 4. Colunas entre o T e a linha de fundo, professor lança e alunos rebatem (bola e raquete oficial)
 - direita nos alvos fixos ao fundo
 - idem, esquerda
 - ambos os lados
- 5. Alunos jogam livremente.

- Aula 16 / MP– Golpes de Direita e Esquerda (02/08)
- Materiais: bola plástica grande, soft, oficial, raquete padle e oficial, cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: Duas equipes de cada lado da quadra, com 30 bolas de cada lado.
Ao sinal cada uma deverá lançar as bolas para o outro lado. Vence a equipe que tiver menos bolas.

1. Em pares de cada lado da rede, bola e raquete oficial
 - um lança e outro rebate de direita / esquerda
 2. Em pares, de cada lado da rede, trocar bolas (soft e raquete de padle), quicando uma ou mais vezes.
 3. Dois alunos entre o T e o fundo rebatem, professor lança c/raquete de padle a bola soft, e outros dois atrás do professor rebatendo as bolas dos colegas.
 - direita c/ dois quiques
 - idem, esquerda
 - direita c/um quique
 - idem, esquerda
 4. Dois alunos entre o T e o fundo rebatem, professor lança livre c/raquete a bola oficial, e outros dois atrás do professor rebatendo as bolas dos colegas
 5. Duas equipes, uma bola plástica grande e raquete oficial.
- Pontos até 10. Vence a equipe que, na soma dos pontos ganhos, pontuar mais.

- Aula 17 / MP– Saque (07/08)
- Materiais: peteca, bola plástica grande, oficial, raquete padle e cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: JOGO DE PETECA
Breve explicação sobre o saque e discussão sobre suas utilidades no contexto do jogo.

1. Pares c/peteca, lançar por cima da cabeça p/outro lado da rede alta, ambas as mãos
2. Pares c/bola plástica, lançar e rebater c/mão acima da cabeça p/ outro lado da rede alta, o parceiro segura c/ou s/quique
3. Individualmente, c/bola oficial e cone, lançar a bola na vertical acima da cabeça c/mão esquerda e segurar c/cone
4. Pares no T c/ raquete de padle e bola plástica grande, “sacar” p/ colega e este segura e repete.
5. Grande grupo c/ material livre, jogam pontos, iniciando c/saque

- Aula 18 / MP– Saque (09/08)
- Materiais: bola soft, espuma e oficial, raquete padle e oficial, arco
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: NILCON, lançando a bola por sobre a cabeça

1. Trios c/ bola soft, lançar tentando acertar os alvos presos na tela
2. Individual c/ bola oficial, lançar c/esquerda acima da cabeça e pegar c/ direita no ponto mais alto
3. Pares no T c/raquete de padle e bola de espuma, um saca e outro domina e saca
4. Individual c/ bola e raquete oficiais, sacar do fundo, tentando passar a rede
5. Mini-quadra, jogo de duplas c/5 saques para cada aluno.

- Aula 19 / MP– Voleios de Direita / Esquerda (CHUVA - 14/08)
- Materiais: peteca, bola espuma, bola planeta, raquete frescobol, ping-pong, padle
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: Duas equipes, alunos devem rebater a bola planeta c/raquete para os colegas, contando o número de passes. Vence a equipe que executar o maior número.

Breve explicação sobre os voleios e discussão sobre suas utilidades no contexto do jogo

1. Manusear a peteca livremente, lançando ou rebatendo c/mão s/quique
2. Em pares, um lança a peteca e o outro rebate c/mão s/quique - ambos rebatem c/mão
3. Idem, bola planeta
4. Idem, bola espuma
5. Pares escolhem as raquetes e as bolas e rebatem um para o outro s/quique
6. Pares demonstram aos colegas a atividade que escolheram para executar.

- Aula 20 / MP– Voleios de Direita / Esquerda (CHUVA - 16/08)
- Materiais: bola planeta, espuma, raquete padle, frescobol, jogo de palma c/ventosa
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: NILCON c/bola planeta

Breve explicação sobre o golpe de voleio e suas utilidades em jogos

1. Pares, entre a rede c/ bola planeta
 - um lança e o outro segura
 - um lança e o outro rebate c/mão
 - idem, rebatendo c/raquete de padle
 - idem, só direita
 - idem, só esquerda
 - contando o número de rebatidas sem erro para cada dupla, meta por eles estipuladas
2. Mesma seqüência anterior, c/bola espuma e raquete de frescobol
3. Alunos propõe uma atividade c/jogo, optando pelos materiais e pontuação.

- Aula 21 / MP– Direita / Esquerda / Saque (21/08)
- Materiais: bola oficial, raquete padle e oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: ROUBA-BOLA, equilibrando a bola na raquete, tirar a do colega

- Alunos distribuídos nas quadras, com os estagiários no mesmo lado dos alunos, próximo à rede, lançando bolas.

- Quadras subdivididas em duas zonas horizontais, determinando alvos

1. Rebater de direita nos alvos determinados. Ex: zona próxima à rede
2. Idem, esquerda
3. Duas bolas, direita e esquerda, valendo um ponto para os dois acertos, até 5
 - mudar as zonas de alvos

- valores diferentes para cada zona
 - 4. Duas equipes por quadra, sacar para o outro lado da rede, pontos até 10
JOGO: Duplas nas mini-quadras, pontos até 10, valendo quicar uma ou mais vezes.
- Aula 22 / MP– FESTIVAL DO TÊNIS (23/08)
- Materiais: bolas, raquetes, cones, arcos, alvos, peteca, freesbee, cestas, tacos, etc
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:
- Grande grupo: Alunos propõem a atividade para aquecimento
A atividade consiste na apresentação de diversos materiais a serem oferecidos aos alunos para que estes criem suas brincadeiras e jogos, como os pares e equipes. Ao final do período, acontecerá um lanche especial para todos os participantes.
- Aula 23 / MP– Smash (28/08)
- Materiais: bola planeta, soft, raquete de padle
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:
- Grande grupo: Pega-pega c/bola, alunos quicam suas bolas e o pegador tenta roubar uma
Breve explicação sobre o smash e discussão sobre suas utilidades no contexto do jogo
1. Pares c/bola planeta, cada um dá um saque e o outro segura
 2. Pares, um lança a bola planeta e outro rebate c/mão de smash
 3. Idem, c/raquete de padle
 4. Mesma seqüência anterior, c/bola soft e raquete de padle
 5. Alunos jogam em duplas c/raquete de padle e bola soft, iniciando c/saque
- Aula 24 / MP– Smash (30/08)
- Materiais: bola plástica pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:
- Grande grupo: GUERRA DE BOLAS, c/saque
1. Pares c/bola plástica pequena e raquete de padle, um lança e o outro rebate de smash
 2. Ambos c/raquete, um rebate para cima e o outro tenta dar smash
 3. Idem 1, c/bola soft e raquete padle ou plástica grande
 4. Idem 2, c/bola soft e raquete padle ou plástica grande
 5. Pares trocam voleios c/bola espuma e raquete padle ou plástica grande
 6. Tempo livre para jogos ou paredão
- Aula 25 / MP– Voleios / Smash (04/09)
- Materiais: bola plástica grande, peteca, soft, raquete padle, plástica grande, tênis
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito)
- Grande grupo: CORRIDA DAS LINHAS (c/bola)
1. Pares na ½ quadra c/bola plástica e raquete de tênis, dentro do arco, trocar voleios
 2. Um rebate de voleio para cima e outro tenta dar smash
 3. Pares na ½ quadra c/ peteca e raquete plástica grande, trocar voleios
 4. Um rebate de voleio para cima e outro tenta dar smash
 5. Trios em círculo c/bola soft e raquete de padle, cada um voleia uma vez
 6. Grande grupo: colunas de três alunos, professor lança duas bolas p/voleio (½ quadra, bola e raquete oficiais)

7. Idem, para smash
8. Alunos optam pelo material e jogam livremente

- Aula 26 / MP– Voleios / Smash (06/09)
- Materiais: bola espuma, soft, oficial, raquete padle, plástica grande, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito)

Grande grupo: CORRIDA DOS ÂNGULOS (c/bola)

1. Pares na rede, c/bola espuma e raquete oficial, trocam voleios
2. Idem, bola soft e raquete plástica grande
3. Idem, bola oficial e raquete de padle
4. Grande grupo: colunas de três alunos, professor lança bolas para voleios, determinando zonas de alvos na quadra
5. Idem, smash
6. Dois grupos, raquete de padle e bola espuma. Alunos na ½ quadra disputam pontos, computando para a sua equipe.

- Aula 27/ 28 / MP– Todos os Golpes (11 e 13/09)
- Materiais: bola e raquete oficiais, bolas e raquetes diversas
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: (11/09) Duas equipes, correr em zigue-zague entre os cones até a rede equilibrando uma bola na raquete e deixando a bola dentro do balde, voltando à fila. (13/09) Alunos assistiram uma fita de vídeo sobre os golpes de tênis.

* Professor posicionado na rede ao mesmo lado dos alunos lança bolas c/mão e alunos da linha do T, sendo propostos jogos c/alunos, durante os lançamentos

1. Professor lança bolas de direita e esquerda
2. Professor lança bolas de voleio
3. Professor lança bolas de smash
4. Professor lança bolas em seqüência de direita, esquerda, voleios e smash, em deslocamento à rede
5. Jogo de quadradinho (alunos optam pela raquete e bola)

- Aula 29 / MP– Jogos (18/09)
- Materiais: bola plástica grande, raquete padle,
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
* Cada equipe irá escolher um aluno para preencher a planilha de pontos e os alunos que irão servir de juizes para os jogos propostos, devendo intercalar as funções entre todos os participantes*

Grande grupo: Duas Equipes: Jogo de Duplas na ½ quadra, c/ bola de Voleibol e passes c/mãos. Pontos até 5, trocam as duplas e pontuam para a equipe cada jogo vencido, finalizando com 10 pontos p/equipe vencedora

1. Pares na ½ quadra s/rede, trocar passes até 10, pontuando cada tentativa c/sucesso e trocando os pares, até 10 pontos p/equipe vencedora
2. Idem, rebatendo de direita
3. Idem, esquerda
4. Alunos são reunidos para uma avaliação dos resultados dos jogos e propõem uma atividade final.

- Aula 30 / MP– Jogos (25/09)
- Materiais: bola plástica grande, raquete padle, raquete e bola oficiais
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 1. Levar a bola até a rede e colocar na cesta (bola e raquete oficiais)
 - em equilíbrio
 - quicando
 - dominando s/quique, contando pontos para a equipe
 2. Na linha do T, quicar e rebater para o outro lado da rede
 - direita (bola e raquete oficiais)
 - esquerda
 - saque
 3. Pares entre a mini-rede devem trocar 6 bolas s/errar (raquete padle e bola plástica)
Trocam os pares
 4. Duplas, nos quadradinhos s/rede, jogo até 5 c/domínio e saque
Trocam as duplas (raquete padle e bola plástica)

- Aula 31 / MP– Jogos (27/09)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola soft, peteca
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 1. Quicar a bola c/mão até a rede e arremessar
 - no quadradinho vale 1 pto
 - no quadrado do fundo vale 2 ptos
 - após a linha de fundo vale 3 ptos
 2. No T, quicar e rebater para o outro lado da rede c/mesma pontuação
 - direita / esquerda / saque
 3. Duplas c/peteca, trocar 6 voleios
 4. Idem, entre a mini-rede
 5. Idem, 4 voleios c/bola *soft*

- Aula 32 / MP– Jogos (02/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola soft e espuma
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 1. Individualmente, dominar a bola dez vezes consecutivamente – 1pto
 2. Idem, quicar para baixo
 3. Pares, um lança c/mão e outro rebate 10 vezes c/sucesso
 - 3 ptos s/erro
 - 2 ptos 1 a 3 erros
 - 1 pto 4 ou mais erros * pares são cambiados
 4. Pares, ambos rebatem 5 bolas (*rally*) – 1pto
 5. Duplas na ½ quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
 - início c/saque
 - um ou mais quiques
 - passes para o parceiro
 - rebater uma ou mais vezes na bola

- Aula 33 / MP– Jogos (04/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola soft e planeta
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 1. Pares na ½ quadra, jogo c/pontos até 10: saque, um ou mais quiques
 - raquete oficial e bola planeta
 - raquete oficial e bola espuma

- raquete oficial e bola soft
 - raquete e bola oficiais
 - *materiais e pares são cambiados
2. Duplas na ½ quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
- início c/saque
 - um ou mais quiques
 - passes para o parceiro
 - rebater uma ou mais vezes na bola
 - * Na mesma seqüência de materiais do anterior
- Aula 34 / MP– Jogos (09/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola *soft* e planeta
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Pares c/bola planeta e raquete oficial, executar 6 voleios
 2. Pares c/bola planeta e raquete oficial, um rebate para cima e outro executa *smash* (6)
 3. Pares c/bola planeta e raquete oficial, trocam 10 golpes livres
 4. Idem anterior, entre a mini-rede
 5. Duplas na ½ quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
 - início c/saque
 - um ou mais quiques
 - passes para o parceiro rebater uma ou mais vezes na bola (alunos escolhem a bola)
- Aula 35 / MP– Jogos (11/10)
- Alunos elaboram os exercícios e cada mini-grupo ministra um, contando com o auxílio do professor e monitores, conforme combinação prévia.
- Aula 36 / MP– Jogos (16/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola espuma
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Pares c/bola espuma e raquete oficial, trocar 10 golpes livres
 2. Pares na ½ quadra c/bola espuma e raquete oficial, jogo até 5 c/saque, valendo um ou mais quiques / trocam os pares
 3. Duplas c/bola espuma e raquete oficial, uma dupla só voleia e outra golpes de fundo
 4. Duplas na ½ quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
 - início c/saque
 - um ou mais quiques
 - passes para o parceiro rebater uma ou mais vezes na bola (bola espuma)
 5. Alunos no paredão, pontua quem rebater 5 vezes consecutivas
- Aula 37 / MP– Jogos (18/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Pares trocam bolas em deslocamento livre pela quadra
 2. Duplas disputam pontos até 10 na ½ quadra, saque e um quique
 3. Duplas na ½ quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad) c/saque
 4. Paredão, cada aluno deverá rebater 5 bolas seguidas, valendo um ponto p/equipe
 5. Simples na ½ quadra, em melhor de 3

- Aula 38 / MP– Jogos (23/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - O grupo será dividido em duas equipes, estabelecidas pelos próprios alunos, bem como a eleição de um capitão e de um auxiliar para anotar e controlar os resultados
 - Para cada quadra também será destinado um dos componentes de cada equipe para auxiliar na arbitragem
 - O aluno irá posicionar-se na linha do T e receberá 10 bolas de direita, de esquerda, de voleio de direita e de voleio de esquerda, 5 de smash.e irá sacar 5 bolas
 - Serão computadas as bolas que ultrapassarem a rede, valendo 1 ponto cada, somando-se os pontos para a equipe pertencente
 - Todos os participantes serão premiados com medalhas, sendo a de ouro para a equipe campeã e prata para a vice-campeã.
 - Haverá ainda pontuação para a equipe mais organizada e com boa conduta esportiva, sendo utilizados os critérios a serem combinados previamente com os alunos como: respeito às regras, aos colegas e juizes, cuidado com material, uniforme adequado, equipe e torcida mais organizada e participativa, apoio da equipe aos jogadores, valorização do esforço demonstrado pelos participantes durante os jogos, etc.

- Aula 39 / MP– Jogos (25/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - Andamento do campeonato

- Aula 40 / MP– Jogos (30/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - Encerramento do campeonato
 - Premiações
 - Festa de Encerramento com lanche e entrega das fotos de cada participante da intervenção

Turma dos Grandes

- Aula 1 / 2 / MG– Adaptação (29/05 – Sala / 31/05 – Quadra)
- Materiais: bola plástica, raquete padle plástica
- Tempo: 10min.- Introdução / 40min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
 1. LOBO PEGA AS OVELHAS
 2. Pares, com uma bola plástica
 - lançar com a mão direita, sem quique
 - com a esquerda
 - intercalar as mãos
 - com um quique, na seqüência anterior
 - com duas bolas simultaneamente, na seqüência anterior
 3. Pares, com uma raquete e uma bola
 - um rebate com a direita e outro pega com as duas mãos, sem quique
 - idem, esquerda
 - intercalando as mãos
 - com um quique, na seqüência anterior

4. Pares, com duas raquetes e uma bola / idem seqüência anterior
 5. JOGO LIVRE DE VOLEIO (2x2) - SALA
 JOGO LIVRE C/RAQUETE (2x2) - QUADRA
- Aula 3 MG– Adaptação (05/06)
- Materiais: bola planeta, raquete padle plástica, cercados plásticos
- Tempo: 10min.- Introdução / 40min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. STOP
 2. Pares, duas raquetes e uma bola
 - segura, quica e rebate com a direita
 - idem, esquerda
 - intercalando as mãos
 - mão direita, golpes de direita e esquerda
 - duas bolas simultaneamente, na mesma seqüência
 3. Pares, duas raquetes, uma bola e cercados
 - domina com quique e rebate com golpe de direita
 - idem, com golpe de esquerda
 - com a esquerda, seqüência anterior
 - em trios, com golpes livres
 4. JOGO DE PASSES (10), grupos indeterminados
- Aula 4 / MG– Adaptação (07/06)
- Materiais: bola plástica pequena e grande, raquete frescobol e padle
- Tempo: 5min.- Introdução / 45min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. GATO E RATO
 2. Pares na mini-quadra, trocando os pares a cada seqüência (bola pequena, raquete de frescobol e arcos)
 - voleios livres, ambos dentro do arco
 - voleio de direta / esquerda
 - domina com quique e voleia
 - domina e rebate com golpe de direita
 - idem, com golpe de esquerda
 3. Idem, na mini-quadra, com rede
 4. Duplas na ½ quadra, bola grande/pequena e raquetes de padle
 - rebater de direita, passando para o colega e para o outro lado
 - esquerda
 - idem anteriores, com duas bolas simultaneamente
 - trocam as duplas
 5. NILCON com raquetes (2X2), segurando a bola (grande) com a mão e raquete, quicar e rebater de direita.
- Aula 5 / MG– Adaptação (12/06)
- Materiais: bola plástica grande e pequena, raquete frescobol, padle, cercados plásticos, cones pequenos, arcos
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)
- Grande grupo: CAÇADOR (bola planeta)
1. Pares, raquete de frescobol, bola plástica pequena e cone
 - um lança e o outro apara (mão direita / esquerda)
 - um lança e apara a bola rebatida de direita pelo colega
 - idem, revés
 2. Duplas, raquete de padle e bola plástica grande, cercados
 - jogo de voleios, contagem até 10
 - trocam as duplas

3. Pares, dentro dos arcos, raquete de frescobol e bola plástica pequena
 - trocar bolas de direita com um quique, sem sair do arco
 - idem, esquerda (revés)
 - Jogo: pares que trocam mais bolas, sem interrupção
 4. Duplas, raquete de padle e bola plástica pequena
 - jogo de voleios, contagem até 10
 - trocam as duplas
- Aula 6 / MG– Adaptação (14/06)
- Materiais: bola planeta, plástica pequena, raquete frescobol, padle, cercados plásticos, freesbee, arcos
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: CAÇADOR (bola plástica pequena)

1. Alunos com freesbee / bola planeta
 - lançar para cima e pegar
 - pares, um lança para o outro (direita / esquerda)
 - duplas, lançam simultaneamente
 - pares, um lança a bola e o outro apara com o freesbee / direita
 - idem, esquerda
 2. Trios, um arco, bola planeta e raquete de padle
 - um segura o arco acima da cabeça e dois lançam a bola um para o outro através do arco
 - arco na altura dos ombros
 - arco na altura das pernas
 - um lança e o outro rebate, seqüência anterior
 3. Pares, dentro dos arcos, raquete de frescobol, bola plástica pequena entre o cercado
 - trocar voleios de direita , sem sair do arco
 - idem, esquerda (revés)
 - Jogo: pares que trocam mais bolas, sem interrupção
 4. Grande grupo: organizam-se livremente para jogos nas ½ quadras.
- Aula 7 / MG– Adaptação (19/06)
- Materiais: bola planeta, plástica pequena, espuma, soft, raquete frescobol, padle, plástica grande, cercados plásticos, cones
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: FUTEBOL (3X3) c/bola soft

1. Pares nas ½ quadras, c/raquete de frescobol e bola soft
 - entre dois cones, rebater de direita sobre a rede
 - idem, esquerda
 - um direita, outro esquerda
 - um golpe de cada lado
2. Pares nas ½ quadras, raquete de padle e bola planeta, rede na altura dos alunos
 - lançar para cima da cabeça e rebater por sobre a rede, quicando na quadra
 - um rebate por baixo c/ quique e outro por cima s/quique
 - ambos rebatem por cima s/quique
3. Pares nas ½ quadras (dividida em 2), raquete plástica grande e bola plástica pequena
 - iniciando c/ “saque”, um no fundo rebate na frente e outro na frente rebate ao fundo
 - jogo até 10 c/saque (qdo erra, converte)
4. Pares nas ½ quadras, raquete de padle, bola espuma e cercados
 - jogo de voleios na rede

- idem, no fundo
 - jogo c/quique no fundo
 - idem c/ "saque"
- Aula 8 MG– Adaptação (CHUVA – 21/06)
- Materiais: balão, mãozinha, raquete de ping-pong
- Tempo: 10min.- Introdução / 5min.- aquecimento / 35min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades:
1. Pares, com um balão
 - Um aluno domina o balão com as mãos e o outro tenta roubá-lo
 2. Individualmente, com um balão
 - dominar com a mão direita / esquerda / intercalando
 - com o cotovelo direito / esquerdo / intercalando
 - cabeça
 - joelho direito / esquerdo / intercalando
 - pé direito / esquerdo / intercalando
 3. Pares, com um balão. Um rebate para o outro, seguindo seqüência anterior
 4. Pares, rebater com a mãozinha
 - movimento do golpe de direita
 - do golpe de esquerda
 - do smash
 5. Pares, rebater com a raquete de ping-pong
 - idem seqüência anterior
 6. JOGO DE DUPLAS, com dois balões
 - Ambos tem que rebater o balão antes de passar a linha de rede

- Aula 9 / MG – Adaptação (26/06)
- Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: BASQUETE (3X3) c/ bola de basquete
 Pares nas ½ quadras c/rede, jogo de 10 pontos com saque (qdo erra, converte), trocando os pares nas estações

1. Bola plástica grande e raquete oficial
2. Bola soft e raquete de padle
3. Bola plástica pequena e raquete plástica grande
4. Bola de espuma e raquete oficial
5. Jogos e materiais livres

- Aula 10 / MG – Adaptação (28/06)
- Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 45min.- Prática / 7min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 10min. em ½ quadra)

Grande grupo: BASQUETE (3X3) c/ bola Tênis oficial
 Duplas nas ½ quadras c/rede, jogo de 10 pontos com 2 saques, trocando as duplas nas estações

1. Bola plástica grande e raquete oficial
2. Bola soft e raquete de padle
3. Bola plástica pequena e raquete plástica grande
4. Bola de espuma e raquete oficial
5. Jogos e materiais livres

- Aula 11 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (03/07)
 - Materiais: bola plástica grande, pequena, soft, oficial, raquete de padle e oficial
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento.
 - Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra c/rede)
- ** Explicação dos golpes de direita e esquerda e formas de execução.

Grande grupo: FUTEBOL (3X3)

1. Pares nas ½ quadras, c/raquete de padle e bola plástica grande
 - um lança e o outro executa a direita
 - idem, esquerda
 - trocam os pares
2. Idem, raquete de padle e bola plástica pequena
3. Idem, raquete oficial e bola soft
4. Idem, raquete e bola oficiais
5. Alunos escolhem os grupos e os materiais de preferência e jogam nas mini quadras c/rede. O professor propõe jogos que iniciem com “saque”.

- Aula 12 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (05/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento.
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra c/rede)

Grande grupo: Jogo dos 10 passes

1. Pares, bola de espuma e raquete de tênis plástica
 - um lança e o outro rebate de direita
 - idem, esquerda
 - ambos rebatem de direita com dois quiques
 - idem, esquerda
2. Pares, bola soft e raquete de padle
 - ambos rebatem de direita, com um domínio
 - idem, esquerda
 - rebatem livremente
3. Pares, bola oficial e raquete de padle (fita/rede na altura das crianças)
 - um lança da rede e outro rebate de direita por cima ao fundo da quadra
 - idem, esquerda
 - ambos tentam jogar bolas fundas
4. Pares, bola e raquete oficiais
 - ambos rebatem de direita
 - idem, esquerda
 - rebatem de ambos os lados
5. Distribuídos nas ½ quadras ou quadra grande com materiais de preferência
 - jogo de duplas, com número livre de quiques e saque convertido quando erro

- Aula 13 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (10/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial, arco, cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Jogo dos 10 passes c/bola de Tênis

1. Trios, bola de espuma, raquete padle e arco
 - um segura o arco e dois tentam rebater a bola dentro do arco
 - variar a altura do arco
 - variar a distância dos rebatedores
2. Pares, bola soft, raquete Tênis plástica e cones entre a rede
 - domina de direita entre os 3 cones (enfileirados até a rede) e rebate p/colega

- idem de esquerda
- 3. Duplas, bola oficial e raquete de padle
 - Jogo em que cada um rebate a bola uma vez, iniciando c/saque
- 4. Alunos no T, raquete e bola oficial
 - professor lança a bola e estes rebatem de direita sobre a rede
 - idem esquerda
 - duas bolas, ambos os lados
- 5. Alunos optam pelo material e pares
 - jogo contando quatro pontos (cada sacador) para cada equipe e games até 3.
- Aula 14 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (12/07)
- Materiais: bola de espuma, soft, oficial, raquete de padle, tênis plástica e oficial, arco
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. em ½ quadra)

Grande grupo: Basquete de 10 passes, com cesta móvel (aluno segura o arco)

1. Pares, raquete oficial e bola espuma, fita/rede na altura do aluno
 - rebater sobre a rede, conduzindo a bola ao fundo da quadra
 2. Pares, raquete oficial e bola soft, fita/rede à 70cm
 - rebater de direita sobre a rede, curta
 - idem esquerda
 3. Em duplas na ½ quadra c/rede, raquete e bola oficial
 - pares trocam bolas na diagonal
 - idem, na paralela
 - jogo, uma dupla só rebate paralela e outra só cruzada
 4. Alunos no fundo da quadra, raquete e bola oficial
 - professor lança e eles rebatem de direita
 - idem, esquerda
 - duas bolas, ambos os lados
 5. Alunos optam pelo material e pares
 - jogo contando quatro pontos (cada sacador) para cada equipe e games até 3.
- Aula 15 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (31/07)
 - Materiais: bola soft, oficial, raquete de padle, oficial, corda
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades:

Grande grupo: Pega-pega: em pares, amarrados por uma corda, devem fugir do par pegador

1. Em duplas, uma segurando a corda na altura da cintura, em deslocamento e outra tentando trocar bolas (soft) por sobre a corda (deslocamento lento)
2. Em pares no T, de cada lado c/bola soft
 - trocar 10 bolas de direita (cruzadas)
 - idem, esquerda
 - trocar 10 bolas paralelas, ambos os lados
 - c/duas bolas simultaneamente, vencendo a dupla que executar mais
3. Idem seqüência anterior, com bola oficial
4. Em duplas, na quadra, iniciar bate-bola c/ “saque” e trocar bolas livremente (oficial)
5. Jogo: Alunos distribuídos em duas equipes. Cada dupla tem 5 chances para trocar 10 bolas s/ errar. Trocam os oponentes e somam-se os pontos de cada equipe, vencendo a equipe que somar mais pontos.

- Aula 16 / MG– Golpes de Direita e Esquerda (02/08)
- Materiais: bola soft, oficial, raquete de padle, oficial, cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: Duas equipes de cada lado da quadra, c/ 30 bolas de cada lado. Ao sinal cada uma deverá lançar as bolas para o outro lado. Vence a equipe que tiver menos bolas.

1. Em trios, cada aluno rebate uma vez a bola, valendo a quadra de simples
 - jogo até 10 pontos, iniciando c/ “saque” (bola soft)
2. Em duplas, trocar bolas valendo um ou mais quiques (bola soft)
 - jogo até 10 pontos, iniciando c/”saque”
3. Duas colunas, atrás da linha de fundo, professor lança (bola oficial) de trás da rede c/raquete
 - direita / esquerda rebatendo dentro da quadra de simples
 - idem, cruzada no alvo fixo no fundo
 - idem, paralela no alvo fixo no fundo

JOGO: Duas equipes, três são juizes e outros jogam (oficial) jogo de duplas até 10, valendo “saque”por cima ou por baixo, um ou mais quiques e dominar a bola antes de rebater para o outro lado, vencendo a equipe que obtiver mais pontos.

- Aula 17 / MG– Saque (07/08)
- Materiais: peteca, bola plástica grande, oficial, raquete padle e cone
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: JOGO DE PETECA

1. Pares c/peteca, lançar por cima da cabeça p/outro lado da rede alta, ambas as mãos
2. Pares c/bola plástica, lançar e rebater c/mão acima da cabeça p/ outro lado da rede alta, o parceiro segura s/quique
3. Individualmente, c/bola oficial e cone, lançar a bola na vertical acima da cabeça c/mão esquerda e segurar c/cone
4. Pares, um arremessa e o outro apara acima da cabeça
5. Pares no T c/ raquete de padle e bola oficial, “sacar” p/ colega e este segura e repete.
6. Grande grupo c/ material livre, jogam pontos, iniciando c/saque.

- Aula 18 / MG– Saque (09/08)
- Materiais: bola soft, espuma e oficial, raquete padle e oficial, arco
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito de 8min. na quadra)

Grande grupo: NILCON, lançando a bola por sobre a cabeça

1. Pares c/ bola soft, um lança a bola na raquete do parceiro estendida acima da cabeça
2. Individual c/ bola oficial, lançar c/esquerda acima da cabeça e pegar c/ direita no ponto mais alto
3. Pares no T c/raquete de padle e bola de espuma, um saca e outro domina e saca
4. Individual c/ bola e raquete oficiais, sacar do fundo, tentando passar a rede
5. Mini-quadra, jogo de duplas c/5 saques para cada aluno.

- Aula 19 / MG– Voleios de Direita / Esquerda (CHUVA - 14/08)
- Materiais: peteca, bola espuma, bola planeta, raquete frescobol, ping-pong, padle
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento

➤ Atividades:

Grande grupo: Duas equipes, alunos devem rebater a bola planeta c/raquete para os colegas, contando o número de passes. Vence a equipe que executar o maior número.

1. Manusear a peteca livremente, lançando ou rebatendo c/raquete s/quique
2. Em pares, um lança a peteca e o outro rebate c/raquete s/quique - ambos rebatem Idem, bola planeta
3. Idem, bola espuma
4. Pares escolhem as raquetes e as bolas e rebatem um para o outro s/quique, pontos até 5 para a dupla que terminar primeiro 10 rebatidas,
5. Pares demonstram aos colegas a atividade que escolheram para executar

➤ Aula 20 / MP– Voleios de Direita / Esquerda (CHUVA - 16/08)

➤ Materiais: bola planeta, espuma, raquete padle, frescobol, jogo de palma c/ventosa

➤ Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento

➤ Atividades:

** Breve explicação sobre o golpe de voleio e suas utilidades em jogos

Grande grupo: NILCON c/bola planeta

1. Pares, entre a rede c/ bola planeta
 - um lança e o outro segura
 - um lança e o outro rebate c/mão idem, rebatendo c/raquete de padle
 - idem, só direita
 - idem, só esquerda
 - contando o número de rebatidas sem erro para cada dupla, meta por eles estipuladas
2. Mesma seqüência anterior, c/bola espuma e raquete de frescobol
3. Alunos propõe uma atividade c/jogo, optando pelos materiais e pontuação.

➤ Aula 21 / MG– Direita / Esquerda / Saque (21/08)

➤ Materiais: bola oficial, raquete padle e oficial

➤ Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento

➤ Atividades:

Grande grupo: ROUBA-BOLA, equilibrando a bola na raquete, tirar a do colega Alunos distribuídos nas quadras, com os estagiários do outro lado da rede, lançando bolas.

Quadras subdivididas em três zonas horizontais, determinando alvos

1. Rebater de direita nos alvos determinados. Ex: zona próxima à rede
2. Idem, esquerda
3. Duas bolas, direita e esquerda, valendo um ponto para os dois acertos, até 5
 - mudar as zonas de alvos
 - valores diferentes para cada zona
4. Duas equipes por quadra, sacar nas zonas de saque, qualquer lado, pontos até 10
5. JOGO: Duplas nas quadras, pontos até 10, valendo quicar uma ou mais vezes

➤ Aula 22 / MG– FESTIVAL DO TÊNIS (23/08)

➤ Materiais: bolas, raquetes, cones, arcos, cordas, freesbee, cestas, alvos, tacos, etc

➤ Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento

➤ Atividades:

Grande grupo: Alunos propõem a atividade para aquecimento

A atividade consiste na apresentação de diversos materiais a serem oferecidos aos alunos para que estes criem suas brincadeiras e jogos, como os pares e equipes.

Ao final do período, acontecerá um lanche especial para todos os participantes.

- Aula 23 / MG – Smash (28/08)
- Materiais: bola planeta, soft, raquete de padle, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: Pega-pega c/bola, alunos quicam suas bolas e o pegador tenta roubar uma

Breve explicação sobre o smash e discussão sobre suas utilidades no contexto do jogo

1. Pares na ½ quadra c/bola planeta, cada um dá um saque e o outro segura
2. Pares, um lança a bola planeta e outro rebate c/mão de smash
3. Idem, c/raquete de padle
4. Mesma seqüência anterior, c/bola soft e raquete de padle
5. Alunos jogam em duplas c/raquete oficial e bola soft, iniciando c/saque

- Aula 24 / MG – Smash (30/08)
- Materiais: bola plástica pequena, soft, espuma, raquete padle, plástica grande
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades:

Grande grupo: GUERRA DE BOLAS, c/saque

1. Pares na ½ quadra c/bola plástica pequena e raquete de padle, um lança e o outro rebate de smash
2. Ambos c/raquete, um rebate para cima e o outro tenta dar smash
3. Idem 1, c/bola soft e raquete padle ou plástica grande
4. Idem 2, c/bola soft e raquete padle ou plástica grande
5. Pares trocam voleios c/bola soft e raquete oficial
6. Tempo livre para jogos ou paredão

- Aula 25 / MG– Voleios / Smash (04/09)
- Materiais: bola plástica grande, peteca, soft, raquete padle, plástica grande, tênis
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito)

Grande grupo: CORRIDA DAS LINHAS (c/bola)

1. Pares na rede c/bola plástica e raquete de tênis, dentro do arco, trocar voleios
 - Um rebate de voleio para cima e outro tenta dar smash
2. Pares na rede c/ peteca e raquete plástica grande, trocar voleios
 - Um rebate de voleio para cima e outro tenta dar smash
3. Duplas na rede c/bola soft e raquete de padle, cada um voleia uma vez
4. Grande grupo: colunas de três alunos, professor lança duas bolas p/voleio (quadra, bola e raquete oficiais)
5. Idem, para smash
6. Alunos optam pelo material e jogam livremente

- Aula 26 / MG– Voleios / Smash (06/09)
- Materiais: bola soft, oficial, raquete padle, oficial
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: (circuito)

Grande grupo: CORRIDA DOS ÂNGULOS (c/bola)

1. Pares na rede, c/bola soft e raquete oficial, trocam voleios
2. Idem, bola soft e raquete de padle
3. Idem, bola oficial e raquete de padle
4. Grande grupo: colunas de três alunos, um aluno lança bolas para voleios, determinando zonas de alvos na quadra
5. Idem, smash

6. Dois grupos, raquete e bola oficial. Alunos na quadra disputam pontos, computando para a sua equipe.
- Aula 27/ 28 / MG – Todos os Golpes (11 e 13/09)
 - Materiais: bola e raquete oficiais
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades:
 - Grande grupo: (11/09) Jogo dos 10 passes
 - (13/09) Alunos assistiram uma fita de vídeo sobre os golpes de tênis
 - * Professor posicionado atrás da rede lança bolas c/raquete e alunos na linha de fundo, sendo propostos jogos c/alunos, durante os lançamentos
1. Professor lança bolas de direita e esquerda
 2. Professor lança bolas de voleio
 3. Professor lança bolas de smash
 4. Professor lança bolas em seqüência de direita, esquerda, voleios e smash, em deslocamento à rede
 5. Jogo de duplas
- Aula 29 / MG– Jogos (18/09)
 - Materiais: bola e raquete oficiais
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
- * Cada equipe irá escolher um aluno para preencher a planilha de pontos e os alunos que irão servir de juizes para os jogos propostos, devendo intercalar as funções entre todos os participantes*
- Grande grupo: Duas Equipes: Jogo de Duplas na ½ quadra, c/ bola de Voleibol e passes c/mãos. Pontos até 5, trocam as duplas e pontuam para a equipe cada jogo vencido, finalizando com 10 pontos p/equipe vencedora
1. Pares na ½ quadra c/rede, trocar bolas até 10, pontuando cada tentativa c/sucesso e trocando os pares, até 10 pontos p/equipe vencedora
 2. Idem, rebatendo de direita
 3. Idem, esquerda
 4. Alunos são reunidos para uma avaliação dos resultados dos jogos e propõem uma atividade final.
- Aula 30 / MG– Jogos (25/09)
 - Materiais: raquete e bola oficiais
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Correndo, levar a bola até a cesta e retornar de costas
 - De corredor à corredor c/ corrida lateral, levar a bola à cesta
 2. Domina a bola até a rede e rebate de direita / esquerda
 - quadradinho valem 1 ponto
 - quadrado do fundo vale 2 pontos
 - após a linha de fundo vale 3 pontos, não podendo bater na tela
 3. Saque do T, acertando alvos (cones nas zonas de saque)
 4. Saque oficial
 5. Jogo de simples no quadradinho c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
- Aula 31 / MG– Jogos (27/09)
 - Materiais: raquete e bola oficiais, bola soft, peteca
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)

1. AÇÃO / REAÇÃO: pares, um lança bolas em diversas direções e alunos devem segurá-las, simulando movimento de voleio e smash, c/ 1 pto para dez arremessos e pegadas
 2. Pares c/peteca na ½ quadra, trocar 10 voleios
 3. Idem, c/bola soft e raquete oficial
 4. Duplas na ½ quadra, cada aluno rebate a bola uma vez, c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
 5. Idem anterior, no quadradinho oficial
- Aula 32 / MG– Jogos (02/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. GUERRA DE BOLAS
 2. PAREDÃO: cada aluno rebate uma vez na bola, pontuando na seqüência - 5 golpes - 8 golpes - 10 golpes
 3. Jogo de simples na ½ quadra, melhor de 3 (no ad)
 4. Jogo de duplas na quadra oficial, melhor de 3 (no ad)
 - Em cada quadra, um aluno da equipe ficará de juiz, tendo um membro da equipe contabilizando os pontos e auxiliando na escalação dos jogos.
- Aula 33 / MG– Jogos (04/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
- * Atividade em circuito, excetuando a primeira
1. Os alunos sugerem esta atividade
 2. Jogo de simples na quadra oficial, melhor de 5 (no ad)
 3. Jogo de paredão
 4. Jogo de duplas na quadra oficial, melhor de 5 (no ad)
 - Em cada quadra, um aluno da equipe ficará de juiz, tendo um membro da equipe contabilizando os pontos e auxiliando na escalação dos jogos
- Aula 34 / MG– Jogos (09/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais, bola soft e planeta
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Pares executam 10 voleios (c/as três bolas)
 2. Pares, um rebate para cima e outro executa 10 smash (c/as três bolas)
 3. Pares no quadradinho trocam 10 golpes livres (bola e raquete oficiais)
 4. Duplas da mesma equipe no quadradinho, um rebate de cada vez até 10
 5. Duplas na quadra, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 3 (no ad)
- Aula 35 / MG– Jogos (11/10)
- Alunos elaboram os exercícios e cada mini-grupo ministra um, contando com o auxílio do professor e monitores, conforme combinação prévia.
- Aula 36 / MG– Jogos (16/10)
- Materiais: raquete e bola oficiais
- Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
- Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
1. Alunos no paredão, pontua quem rebater 5 vezes consecutivas
 2. Duplas no quadradinho, pontos c/saque até 10
 3. Uma dupla quica uma vez e outra duas vezes, até 5 e troca
 4. Duplas, uma só voleia e outra golpes de fundo

5. Duplas, jogo c/ pontos de 15/30/40 em melhor de 5 (no ad)
- Aula 37 / MG– Jogos (18/10)
 - Materiais: raquete e bola oficiais
 - Tempo: 8min.- Introdução / 47min.- Prática / 5min. Encerramento
 - Atividades: Jogos Adaptados / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 1. Pares trocam bolas em deslocamento, partindo da linha de fundo até o outro lado
 2. Pares disputam pontos até 10 na ½ quadra, saque e um quique
 3. Trios na ½ quadra, o professor lança e cada um rebate uma vez na mesma seqüência, pontos até 10
 4. Idem, com início de saque
 5. Jogos de duplas, um set
 - Aula 38 / MG – Jogos (23/10)
 - Materiais: raquete e bola oficiais
 - Tempo: período de duas aulas (60 min.)
 - Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - O grupo será dividido em duas equipes, estabelecidas pelos próprios alunos, bem como a eleição de um capitão e de um auxiliar para anotar e controlar os resultados dos jogos
 - Para cada quadra também será destinado um dos componentes de cada equipe para auxiliar na arbitragem
 - Os jogos serão em duplas, com regras oficiais do Tênis, disputados em um set até 6
 - Será utilizado o sistema de ligas, no qual todos jogam contra todos e pontuarão, em caso de vitória, para sua equipe, tendo por critério de desempate a soma de games vencidos.
 - Todos os participantes serão premiados com medalhas de ouro (campeão) e prata (vice)
 - Haverá, ainda, prêmios para a equipe mais organizada e com boa conduta esportiva, sendo utilizados os critérios a serem combinados previamente com os alunos como: respeito às regras, aos colegas e juizes, cuidado com material, uniforme adequado, apoio durante o jogo e valorização do esforço demonstrado durante os jogos, etc.
 - Aula 39 / MG – Jogos (25/10)
 - Materiais: raquete e bola oficiais
 - Tempo: período de duas aulas (60 min.)
 - Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - Andamento do campeonato
 - Aula 40 / MG – Jogos (30/10)
 - Materiais: raquete e bola oficiais
 - Tempo: período de duas aulas (60 min.)
 - Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes (nomes/cores)
 - Encerramento do campeonato
 - Premiações
 - Festa de Encerramento com lanche e entrega das fotos de cada participante da intervenção

Planejamento das Atividades da Abordagem Clássica

As sessões foram planejadas em atividades a considerar os objetivos delineados pela professora/pesquisadora, bem como de forma a maximizar a aprendizagem e as experiências dos aprendizes durante a Prática proposta.

Turma dos Pequenos

- Aula 1 CP – Adaptação (30/05 - Sala)
- Materiais: bola *soft*
- Tempo: 10min.- Introdução / 5min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Correndo livremente na quadra e ao comando:
 - bater a mão direita com a do colega.
 - idem, com a mão esquerda.
 - de costas, mão direita com a direita do colega
 - idem, com a mão esquerda
 - de frente, bater com o pé direito no pé direito do colega.
 - idem, pé esquerdo.
 - de costas, idem 5 e 6.
 2. Individualmente com uma bola *soft*:
 - lançar para cima com a direita e pega com as duas
 - idem esquerda
 - intercalando
 3. Lançar em diferentes alturas, idem seqüência anterior
 4. Quicar, idem seqüência anterior
 5. NILCON (bola *soft* e duas equipes).
Organização da sessão (CP e CG):
 - Apresentação dos professores, monitores e crianças; conversa sobre os objetivos do programa e da forma como serão conduzidas as sessões.
 - Esclarecimentos relativos às regras de conduta e as devidas punições pelo não cumprimento das mesmas.
 - Explicação sobre as atividades e as formações nas quadras.
 - Distribuição dos alunos nas quadras, sendo 8 alunos por quadra ou variando conforme a atividade proposta.
 - Prática das atividades
 - Encerramento com uma avaliação das atividades realizadas e do comportamento dos alunos durante a Prática.

- Aula 2 CP – Adaptação (01/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial
- Tempo: 10min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 35min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: LOBO PEGA AS OVELHAS
 2. Pares com uma bola *soft*
 - lançar com a direita e pegar com as duas, sem quicar
 - idem esquerda
 - idem direita com um quique
 - idem esquerda com um quique
 - com dois quiques
 3. Individual, com uma bola *soft*
 - equilibrar na palma da mão direita, deslocando-se
 - idem na esquerda
 - idem anteriores, de costas

4. Individual, com uma raquete
 - equilibrar a raquete deitada
 - idem, em pé
 - lançar a raquete para cima e pegar
 5. Individualmente, explorar a raquete e a bola soft livremente.
- Aula 3 CP – Adaptação (06/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: GATO E RATO
 2. Pares nos corredores, com uma bola soft
 - rolar com a mão direita
 - esquerda
 - rolar paralelo
 - paralelo, com duas bolas simultaneamente
 - rolar com colisão
 3. Pares com duas raquetes e bola soft
 - rolar, seguindo a seqüência anterior
 4. GOL A GOL: Pares, nos corredores da ½ quadra.
 - rolar com a raquete, tentando fazer gol (5 gols)
- Aula 4 CP – Adaptação (08/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial, arco
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: CAÇADOR (uma/duas bolas)
 2. Individualmente, com bola soft e arco
 - quicar com a direita dentro do arco
 - idem, esquerda
 - intercalar direita e esquerda
 - rebater com a mão direita para cima quicando dentro do arco
 - idem, esquerda
 3. Duplas de frente, ambos dentro do arco, raquetes e bola
 - lançar com um quique, mão direita
 - idem esquerda
 - intercalando as mãos
 - um lança e o outro rebate
 4. Explorar qualquer material livremente em qualquer formação.
- Aula 5 CP – Adaptação (13/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial, arco
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: BOBINHO
 - “bobinho” só poderá fazer deslocamento lateral sobre a linha.
 - lançamento aéreo
 - rasteiro
 2. Duas colunas, uma bola e arcos no chão em coluna
 - quicar com a mão direita até a rede dentro dos arcos
 - idem esquerda
 - quicar com a direita em zigue-zague entre os arcos
 - idem esquerda
 - competição nas seqüências anteriores

3. Duas colunas, raquete, bola e arcos no chão em coluna
 - equilibrar a bola na raquete em zigue-zague
 - idem, deixando quicar dentro de cada arco e reequilibrando
 - competição
 4. Pares, com uma raquete e uma bola, dentro dos arcos
 - um lança e o outro rebate, sem quique
 - trocam as posições
 - um lança e o outro rebate, com um quique
 - trocam as posições
 5. Duplas, jogo livre na ½ quadra.
- Aula 6 CP – Adaptação (20/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: LOBO PEGA AS OVELHAS
 2. Pares com uma raquete e uma bola,
 - um equilibra a bola na raquete e o outro tenta roubar a bola
 - idem, rebatendo para cima
 - idem, quicando a bola.
 3. Pares, com duas raquetes e uma bola
 - cada um rebate para cima uma vez com quique
 - sem quique
 - idem, para baixo
 - um para cima e o outro para baixo
 4. Pares, com uma raquete, arco e uma bola,
 - um lança e o outro, dentro do arco, rebate sem quicar (10x)
 - idem, com um quique
 - trocam os pares, seqüência anterior
 5. NILCON (com um quique)
- Aula 7 CP – Adaptação (22/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Circuito c/ raquetes, cones e arcos
 - alunos devem saltar com dois pés sobre as raquetes, em zigue-zague entre os cones e com passo gigante sobre o arco e corrida. Duas equipes, vence a que terminar primeiro.
 2. Pares na ½ quadra c/rede
 - um lança e o outro segura a bola, sem quique
 - Idem, com quique
 - Um lança sobre a cabeça e o outro segura acima da cabeça
 - Na seqüência anterior, pares pontuam até 10
 3. Pares na ½ quadra c/rede e uma raquete
 - um lança e o outro rebate sem quique
 - idem, com quique
 - idem, c/dois quiques
 4. Pares com raquete,
 - rebater livremente na ½ quadra
 - trocar bolas até 5 sem errar

- Aula 8 CP – Adaptação (27/06)
- Materiais: bola *soft*, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de Nilcon (bola plástica)
 2. Individualmente c/bola no paredão
 - lançar a bola e pegar c/direita
 - idem, esquerda
 - idem, intercalando
 3. Individualmente c/raquete e bola
 - quicar a bola e rebater no paredão c/direita
 - idem, esquerda
 - intercalando
 4. Individualmente, c/raquete e bola
 - rebater bolas no paredão livremente

- Aula 9 CP – Adaptação (29/06)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de Nilcon (bola Tênis)
 2. Individualmente c/bola no paredão
 - individualmente, rebater a bola com um quique
 - idem, c/dois quiques
 - intercalando palma e costas da mão c/um quique
 - idem, c/dois quiques
 3. Duplas, c/uma bola
 - cada um rebate uma vez, c/um quique
 - idem, c/dois quiques
 - direita
 - esquerda
 4. Duplas, cada um rebate uma vez, c/pontos até 10. Trocam os pares, pontuando cada vitória.

- Aula 10 CP – Adaptação (04/07)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Futebol com bola oficial (FUT)
 2. Pares na ½ quadra s/rede
 - um lança e o outro rebate s/quique
 - idem, c/quique
 - idem c/ dois quiques
 3. Idem anterior, com rede
 4. Duplas na ½ quadra c/rede
 - trocar bolas c/dois toques cada
 - jogo até 10, c/dois quiques
 - idem, c/um quique

- Aula 11 CP – Golpe de Direita (06/07)
- Materiais: bola *soft* e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:

1. Aquecimento: Futebol com bola de Tênis
 2. Individualmente (explicação do golpe de direita)
 - quicar e rebater a bola na cerca
 - em maior distância
 3. Individualmente
 - no T, quicar a bola e rebater para o outro lado da quadra
 - idem, com alvo determinado
 - idem, no fundo
 4. Pares, com uma bola (no T e no fundo)
 - um lança e o outro rebate para a cerca
 - idem, para o outro lado da rede
 5. JOGO LIVRE (4X4)
- Aula 12 CP – Golpe de Direita (11/07)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pega na $\frac{1}{2}$ quadra. Todos na rede, ao sinal devem correr para fora
 2. Pares, com uma bola e uma raquete
 - um lança e o outro rebate tentando colocar na direção do companheiro
 - idem, numa distância maior
 - idem, entre a rede
 3. Em filas no T, cada aluno com raquete
 - professor lança a bola e aluno rebate para o outro lado da rede
 - idem, duas bolas
 - idem, com alvo determinado
 4. Duplas na $\frac{1}{2}$ quadra, sem rede.
 - rebater de direita um para o outro até completar 10 rebatidas. Vence a equipe que terminar primeiro
 - trocam as duplas.
- Aula 13 CP – Golpe de Direita (13/07)
- Materiais: bola oficial e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Jogo dos 10 passes
 2. Individualmente, quicar a bola e rebater para o outro lado da rede
 3. Em filas no T, c/raquete
 - professor lança e aluno rebate no alvo à frente
 - idem, duas bolas em dois alvos
 4. Duplas na $\frac{1}{2}$ quadra s/rede
 - domina e passa ao colega, este domina e rebate p/oponente
 - idem, jogo até 10
- Aula 14 CP – Golpe de Direita (01/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Duas equipes em colunas, equilibrar a bola até a rede e retornar, sucessivamente, vencendo a que finalizar primeiro.
Alunos em colunas no T, raquete e bola
 - rebater de direita para o outro lado da rede

- idem, tentando acertar os alvos
 - 3. Alunos em colunas na linha de fundo, professor lança duas bolas a serem rebatidas para o outro lado da rede, dentro da quadra.
 - 4. Alunos na linha de fundo, dominar a bola c/quique até o T e rebater para o outro lado, dentro da quadra, pontos até 10.
 - 5. Jogo livre em pares.
- Aula 15 CP – Golpe de Esquerda (03/08)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Basquete c/bola de Tênis
 2. Individualmente (explicação do golpe de esquerda)
 - quicar e rebater a bola na cerca
 - em maior distância
 3. Individualmente
 - no T, quicar a bola e rebater para o outro lado da quadra
 - idem, com alvo determinado
 - idem, no fundo
 4. Pares, com uma bola (no T e no fundo)
 - um lança e o outro rebate para a cerca
 - idem, para o outro lado da rede
 5. JOGO LIVRE (4X4)
- Aula 16 CP – Golpe de Esquerda (08/08)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pegas na ½ quadra. Todos na rede, ao sinal devem correr para fora
 2. Pares, com uma bola e uma raquete
 - um lança e o outro rebate tentando colocar na direção do companheiro
 - idem, numa distância maior
 - idem, entre a rede
 3. Em filas no T, cada aluno com raquete
 - professor lança a bola e aluno rebate para o outro lado da rede
 - idem, duas bolas
 - idem, com alvo determinado
 4. Duplas na ½ quadra, sem rede.
 - rebater de esquerda um para o outro até completar 10 rebatidas. Vence a equipe que terminar primeiro
 - trocam as duplas.
- Aula 17 CP – Golpe de Esquerda (10/08)
- Materiais: bola oficial e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Jogo dos 10 passes
 2. Individualmente, quicar a bola e rebater para o outro lado da rede
 3. Em filas no T, c/raquete
 - professor lança e aluno rebate no alvo à frente
 - idem, duas bolas em dois alvos
 4. Duplas na ½ quadra s/rede
 - domina e passa ao colega, este domina e rebate p/oponente

- idem, jogo até 10.
- Aula 18 CP – Golpe de Esquerda (15/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Duas equipes em colunas, quicar a bola até a rede e retornar, sucessivamente, vencendo a que finalizar primeiro
 2. Alunos em colunas no T, raquete e bola
 - rebater de esquerda para o outro lado da rede
 - idem, tentando acertar os alvos
 3. Alunos em colunas na linha de fundo, professor lança duas bolas a serem rebatidas para o outro lado da rede, dentro da quadra.
 4. Alunos na linha de fundo, dominar a bola c/quique até o T e rebater para o outro lado, dentro da quadra.
 5. Jogo livre em pares.
- Aula 19 CP – Golpe de Direita / Esquerda (17/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de Futebol
 2. Alunos em coluna na linha do T
 - professor na rede, do mesmo lado da quadra, lança c/mão bolas de direita
 - bolas de esquerda
 - idem, com alvos nas paralelas
 - pontos até 10 para as bolas que caírem na quadra de duplas
 3. Alunos em duas colunas entre o T e a linha de fundo
 - professor lança c/ a mão duas bolas de direita e esquerda
 - pontos até 10 para as equipes, cada dois golpes na quadra, um ponto
 4. Alunos jogam livremente, escolhendo os pares, quadras e paredão.
- Aula 20 CP – Saque (22/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Quadrado de direita em duplas, pontos até 10
 2. Alunos em fila sobre a linha do T, arremessar a bola c/direita para o outro lado da rede
 3. Alunos no T, lançar a bola c/esquerda acima da cabeça e direita a segura
 4. Idem, rebatendo c/a mão para frente
 5. Jogo de duplas c/"saque", c/pontos até 10.
- Aula 21 CP – Saque (24/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Quadrado de esquerda, em duplas, pontos até 10
 2. Alunos no T, lançar a bola acima da cabeça c/esquerda e segurar c/direita.
 3. Alunos no T, raquete atrás da cabeça, lançar e rebater a bola para a cerca do outro lado
 4. Idem, alunos na linha de fundo

5. Nas $\frac{1}{2}$ quadras, revista, com saque (raquete partindo de trás da cabeça).
- Aula 22 CP – Direita / Esquerda / Saque (29/08)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial, arcos, bola volei
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: CAÇADOR c/duas bolas
 2. Pares na $\frac{1}{2}$ quadra, dentro do arco, trocam bolas de direita
 3. Idem, esquerda
 4. Troca de bolas c/saque
 5. 3X3, jogo c/passes até 5.
 - Aula 23 CP – Direita / Esquerda / Saque (31/08)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial, cones
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: Duas equipes, cones no T, aluno sai do fundo equilibrando a bola, circula o cone e retorna até o último.
 2. Pares na $\frac{1}{2}$ quadra, um saca e outro tenta devolver
 3. Professor lança 2 bolas de direita e esquerda, ponto para bola dentro da quadra
 4. Aluno saca do T e se acertar recebe 2 bolas do professor
 5. Alunos jogam no paredão ou $\frac{1}{2}$ quadra
 - Aula 24 CP – Direita / Esquerda / Saque (05/09)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial, alvos
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: Dois alvos, cada equipe deve aremessar bolas, pontuando cada acerto
 2. Alunos devem sacar acima da rede (alta)
 3. Pares, um saca sobre a rede (alta) e outro tenta rebater
 4. Professor lança 4 bolas a serem rebatidas na quadra de simples
 5. Duas equipes, professor lança 4 bolas contando um ponto para todas certas, até 10
 - Aula 25 CP – Direita / Esquerda / Saque (12/09)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial,
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: CORRENDO NAS LINHAS, duas equipes
 2. Pares na $\frac{1}{2}$ quadra, dar dois toques para cima e um para o colega
 3. Idem, um toque
 4. Duplas, um saca e outro dá um ou mais toque e segue o jogo, pontos até 5
 5. Trocam as duplas
 - Aula 26 CP – Voleio de Direita / Esquerda (14/09)
 - Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:

1. Aquecimento: duas equipes em círculos, 10 passes, vencendo a que concluir primeiro
 2. Individualmente, dominar a bola soft para cima
 3. Idem, dois domínios e um quique, três domínios e um quique, etc
 4. Pares c/ uma bola, domina e quica e outro domina e quica, dois domínios, etc
 5. Um lança e outro rebate de voleio de direita, dez p/cada
 6. Idem, esquerda
 7. Jogos livres de mini-quadra
- Aula 27 CP – Voleio de Direita / Esquerda (19/09)
- Materiais: bola soft, raquete oficial, arco
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Duas colunas, quicar a bola até a rede e depositá-la no cesto, vencendo a equipe que terminar primeiro
 2. Pares dentro do arco, um lança e outro voleia
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 3. Pares dentro do arco, um rebate c/quique e outro voleio
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 4. Pares dentro do arco à curta distância, ambos voleiam
 - direita
 - esquerda
 - livre
 5. Pares dentro do arco à média distância, ambos rebatem c/quique
 6. Concurso: a dupla que trocar mais bolas s/errar
 - c/quique
 - voleio
- Aula 28 CP – Voleio de Direita / Esquerda (21/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Duplas c/bola de vôlei, jogo de passes até 10 na ½ quadra
 2. Pares c/bola soft nas linhas do corredor, um lança para o outro
 - direita
 - esquerda
 - ambas as mão
 3. Pares c/bola e uma raquete nas linhas do corredor, um lança e outro rebate
 - direita
 - esquerda
 - ambos os golpes
 4. Idem anterior, em maior distância
 5. Pares entre a rede c/bola e uma raquete, um lança e outro voleia
 6. Saque da linha do T.
- Aula 29 CP – Smash (26/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Lobo pega as ovelhas

2. Individualmente, lança a bola acima da cabeça e segura
 - mão direita
 - mão esquerda
 - intercalando
 3. Pares, um lança acima da cabeça e outro segura
 4. Idem, rebatendo c/mão
 5. Pares c/bola e uma raquete, um segura a raquete no alto c/braço estendido e outro lança tentando acertar “o alvo”
 6. Idem, rebatendo a bola
 7. Jogo livre
- Aula 30 CP – Smash (28/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Festival da bola: cada equipe tem que arremessar o maior número de bolas para a quadra adversária
 2. Alunos sacam na tela
 3. Pares c/raquete, um lança e outro executa o smash
 4. Idem, entre a rede
 5. Colunas, professor lança bolas p/ smash
 6. Mini-jogo iniciando c/saque
- Aula 31 CP – Smash / Voleios (03/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Lobo pega as ovelhas
 2. Alunos em colunas na linha do T, professor lança bolas de direita e esquerda
 3. Alunos em coluna da rede, professor lança bolas para voleios de direita e esquerda
 4. Idem, smash
 5. Alunos executam o saque da linha do T
 6. Em duplas, alunos jogam na ½ quadra, iniciando c/saque
- Aula 32 CP – Smash / Voleios (05/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pegas
 2. Alunos em colunas entre as linhas do T e fundo, professor lança bolas de direita e esquerda
 3. Alunos em coluna na linha do T, professor lança bolas para voleios de direita e esquerda e smash
 4. Alunos entre as linhas do T e fundo executam o saque
 5. Jogo de duplas no quadradinho, com as regras do Tênis (melhor de 3 / no ad)
- Aula 33 CP – Todos os Golpes (10/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais, arcos
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Coelho sai da toca (c/arcos)

2. Alunos em colunas no T, dentro dos arcos, rebater de direita tirando o pé p/fora
 3. Idem, esquerda
 4. Alunos entre o T e a linha de fundo, rebater direita e esquerda, saindo do arco
 5. Alunos na rede, dentro do arco, executar voleios de direita e esquerda, saindo do arco
 6. Idem, executando smash
 7. Alunos no T, executar o saque, tentando acertar nas zonas corretas
- Aula 34 CP – Todos os Golpes (17/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Caçador
 2. Duas colunas e dois alunos do outro lado para rebater, cada aluno que acertar 5 bolas seguidas irá para o outro lado, retornando o que está lá
 - direita
 - esquerda
 - voleios de direita e esquerda
 3. Um grupo saca e outro responde
 4. Jogo na ½ quadra c/saque e pontos até 10
- Aula 35 CP – Jogos (19/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Futebol c/bola de Tênis
 2. Duas colunas, pontua cada golpe que ultrapassar a rede
 - direita
 - esquerda
 - voleio direita
 - voleio esquerda
 - smash
 3. Dois grupos, um ponto para cada saque que ultrapassar a rede
 4. Jogo de quadradinho
- Aula 36 CP – Jogos (24/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pega quicando a bola c/mão
 2. Pares, trocar bolas na ½ quadra
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 - voleios
 3. Idem, entre a rede no quadradinho
 4. Dois grupos na quadra, professor lança e cada aluno rebate uma vez, na seqüência
 5. Idem, com pontos até 10
- Aula 37 CP – Jogos (26/10 / chuva)
- Materiais: bola e raquete oficiais (aula no ginásio)
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:

1. Pega-ajuda quicando a bola
 2. Individualmente, bater paredão nos limites da linha mais próxima da parede
 - direita
 - esquerda
 - intercalando
 3. Idem, utilizando a segunda linha
 4. Idem, utilizando a linha mais distante
 5. Pares, cada aluno rebate a bola uma vez
 6. Pares nos círculos, jogo até 10.
- Aula 38 CP – Jogos (31/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pega dominando a bola c/raquete
 2. Na linha do T, um grupo saca e outro rebate a bola
 3. Jogo de duplas no quadradinho, iniciando c/saque
 4. Alunos sacam da linha de fundo, tentando direcionar a bola na zona de saque, valendo um ponto para cada acerto
 5. Jogo livre
- Aula 39 CP – Jogos (07/11)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes
- O grupo será dividido em duas equipes, estabelecidas pelo professor e as duplas serão combinadas entre alunos e professor
 - O professor e estagiários serão os árbitros das partidas
 - O aluno irá posicionar-se na linha do T e receberá 10 bolas de direita, de esquerda, de voleio de direita e de voleio de esquerda, 5 de smash.e irá sacar 5 bolas
 - Serão computadas as bolas que ultrapassarem a rede, valendo 1 ponto cada, somando-se os pontos para a equipe pertencente
 - A pontuação do grupo dos pequenos será somada às equipes
 - Todos os participantes serão premiados com medalhas de ouro (campeão) e prata (vice)
- Aula 40 CP – Jogos (09/11)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes
- Encerramento do campeonato
 - Premiações
 - Festa de Encerramento com lanche

Turma dos Grandes

- Aula 1 CG – Adaptação (30/05 - Sala)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 10min.- Introdução / 5min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Correndo livremente na quadra e ao comando:
 - bater a mão direita com a do colega.

- idem, com a mão esquerda.
 - de costas, mão direita com a direita do colega
 - idem, com a mão esquerda
 - de frente, bater com o pé direito no pé direito do colega.
 - idem, pé esquerdo.
 - de costas, idem 5 e 6.
2. Pares, com uma bola soft
 - lançar com a direita e pegar com as duas
 - idem, esquerda
 - lançar e pegar com direita
 - idem, esquerda
 - lançar e pegar paralelo
 - idem, com duas bolas lançadas pelo mesmo aluno
 3. Pares, com uma bola soft, posicionados no corredor
 - idem seqüência anterior, deixando quicar uma vez
 4. Pares exploram raquetes e uma bola livremente
- Aula 2 CG – Adaptação (01/06)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 10min.- Introdução / 5min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: LOBO PEGA AS OVELHAS
 2. Pares, com uma bola soft
 - rolar e pegar com a mão direita
 - idem, esquerda
 - duas bolas, rolar e pegar simultaneamente
 - colisão com direita (vence três)
 - idem, esquerda
 - rolar até o corredor, valendo pontos (3)
 3. Individual, com raquete e bola soft
 - rebater para cima com a direita, deixando quicar
 - idem, esquerda
 - rebater para cima de direita com dois quiques
 - idem esquerda
 - sem quique, direita
 - idem, esquerda
 4. JOGO (2X2) NA ½ QUADRA
- Aula 3 CG – Adaptação (06/06)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: GATO E RATO
 2. Pares com raquetes, nos corredores
 - rolar uma bola, com a direita
 - idem, esquerda
 - rolar paralelo
 - paralelo, com duas bolas simultaneamente
 - rolar com colisão
 3. Pares com raquetes, nos corredores
 - quica e rebate de direita, outro segura e rebate
 - domina, quica e rebate
 - rebate de direita
 - rebate livre
 4. GOL A GOL: Pares, nos corredores da ½ quadra.
 - rolar com a raquete, tentando fazer gol (5 gols)

- idem, em duplas
- Aula 4 CG – Adaptação (08/06)
- Materiais: bola soft, arco e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: STOP
 2. Pares, um executa e o outro se espelha
 3. Pares, raquetes e bola soft
 - ambos dentro do arco, voleios de perto
 - domina e voleia
 - um domina, voleia e o outro domina e rebate direita c/quique
 - ambos dominam e rebatem de direita
 4. Pares, com raquetes e bola soft na mini-quadra
 - dentro do arco voleio livre
 - voleio de direita
 - domina e voleia
 - idem, sem arco
 5. JOGO (2X2) NA ½ QUADRA, pontos até 5, troca os pares.
- Aula 5 CG – Adaptação (13/06)
- Materiais: bola soft, arco e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: CAÇADOR
 2. Pares na ½ quadra
 - domina e rebate s/ quique
 - idem, com quique
 - rebater s/ quique
 - idem c/quique
 3. Duplas na ½ quadra
 - passa p/ colega e este para o oponente, c/quique
 - idem, sem quique
 - na seqüência, pontos até 10
 4. JOGO DE DUPLAS, na ½ quadra
- Aula 6 CG – Adaptação (20/06)
- Materiais: bola oficial, arco e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Circuito c/ raquetes, cones e arcos
 - alunos devem saltar com dois pés sobre as raquetes, em zigue-zague entre os cones e com passo gigante sobre o arco e corrida. Duas equipes, vence a que terminar primeiro.
 2. Pares, dentro dos arcos, uma raquete
 - um lança e outro rebate s/quique
 - idem, dominando
 - um lança e outro rebate c/ quique
 - idem dominando
 3. Pares, dentro dos arcos, duas raquetes
 - de perto, ambos rebatem s/quique
 - idem, domina e rebate
 - aumentar a distância, mesma seqüência
 4. Pares nas ½ quadras, sem rede
 - rebater livremente

- Aula 7 CG – Adaptação (22/06)
- Materiais: bola oficial, arco e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: FUTEBOL c/bola oficial
 2. Pares nas ½ quadras, duas raquetes
 - trocar bolas s/quique
 - idem, c/domínio
 - trocar bolas c/ quique
 - idem, c/domínio
 - trocar bolas c/ dois quiques
 - idem, c/domínio
 3. Duplas nas ½ quadras
 - rebate para o colega e este para o oponente c/quique
 - idem, c/dois quiques
 - jogo até 10 c/ um e dois quiques
 4. Explorar a ½ quadra escolhendo as formações

- Aula 8 CG – Adaptação (27/06)
- Materiais: bola soft, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de NILCON (bola plástica)
 2. Individualmente c/bola no paredão
 - lançar a bola e pegar c/direita
 - idem, esquerda
 - idem, intercalando
 3. Individualmente c/raquete e bola
 - quicar a bola e rebater no paredão c/direita
 - idem, esquerda
 - intercalando
 4. Individualmente, c/raquete e bola
 - rebater bolas no paredão livremente

- Aula 9 CG – Adaptação (29/06)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial
- Tempo: 5min.- Introdução / 10min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de NILCON (bola Tênis)
 2. Individualmente c/bola no paredão
 - individualmente, rebater a bola com um quique
 - idem, c/dois quiques
 - intercalando palma e costas da mão c/um quique
 - idem, c/dois quiques
 3. Duplas, c/uma bola
 - cada um rebate uma vez, c/um quique
 - idem, c/dois quiques
 - direita
 - esquerda
 4. Duplas, cada um rebate uma vez, c/pontos até 10
 - trocam os pares, pontuando cada vitória

- Aula 10 CG – Adaptação (04/07)
- Materiais: bola oficial e raquete oficial
- Tempo: 7min.- Introdução / 8min. – aquecimento / 40min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: FUTEBOL c/bola oficial
 2. Pares na ½ quadra c/rede, duas raquetes e bola
 - da linha de fundo, quicar a bola até a rede e rebater para o colega que estará no fundo
 - idem, dominar a bola até a rede c/quique
 - da linha de fundo, quicar a bola até a rede e rebater para o colega que estará na rede e retornará até o fundo quicando de costas
 - idem, dominando c/quique
 3. Pares na ½ quadra c/rede
 - trocar bolas c/quique
 - trocar bolas c/dois quiques
 - um s/quique e outro c/dois quiques
 - um c/ um quique e outro c/três quiques
 4. Duplas na ½ quadra c/rede
 - jogo até 10 c/dois quiques
 - idem, voleio e dois quiques
- Aula 11 CG – Golpe de Direita (06/07)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Futebol com bola de Tênis
 2. Individualmente (explicação do golpe de direita)
 - quicar e rebater a bola na cerca
 - em maior distância
 3. Individualmente
 - no T, quicar a bola e rebater para o outro lado da quadra
 - idem, com alvo determinado
 - idem, no fundo
 4. Pares, com uma bola (no T e no fundo)
 - um lança e o outro rebate para a cerca
 - idem, para o outro lado da rede
 5. JOGO LIVRE (4X4)
- Aula 12 CG – Golpe de Direita (11/07)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Pega-pega na ½ quadra. Todos na rede, ao sinal devem correr para fora
 2. Pares, com uma bola e uma raquete
 - um lança e o outro rebate tentando colocar na direção do companheiro
 - idem, numa distância maior
 - idem, entre a rede
 3. Em filas no T, cada aluno com raquete
 - professor lança a bola e aluno rebate para o outro lado da rede
 - idem, duas bolas
 - idem, com alvo determinado
 4. Duplas na ½ quadra, sem rede.

- rebater de direita um para o outro até completar 10 rebatidas. Vence a equipe que terminar primeiro
 - trocam as duplas.
- Aula 13 CG – Golpe de Direita (13/07)
- Materiais: bola oficial e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Jogo dos 10 passes
 2. Em filas no T, c/raquete
 - professor lança e aluno rebate no alvo à frente
 - idem, duas bolas em dois alvos
 3. Em filas no fundo da quadra
 - professor lança e aluno rebate para o outro lado
 - idem, duas bolas
 4. Duplas na ½ quadra c/rede
 - domina e passa ao colega, este domina e rebate p/oponente
 - idem, jogo até 10
- Aula 14 CG – Golpe de Direita (01/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Duas equipes em colunas, equilibrar a bola até a rede e retornar, sucessivamente, vencendo a que finalizar primeiro
 2. Alunos em colunas na linha de fundo, raquete e bola
 - rebater de direita para o outro lado da rede
 - idem, tentando acertar os alvos
 3. Alunos em colunas na linha de fundo, professor lança duas bolas a serem rebatidas para o outro lado da rede, dentro da quadra.
 4. Alunos na linha de fundo, dominar a bola c/quique até o T e rebater para o outro lado, dentro da quadra, pontos até 10.
 5. Jogo livre em pares.
- Aula 15 CG – Golpe de Esquerda (03/08)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Basquete c/bola de Tênis
 2. Individualmente (explicação do golpe de esquerda)
 - quicar e rebater a bola na cerca
 - em maior distância
 3. Individualmente
 - no T, quicar a bola e rebater para o outro lado da quadra
 - idem, com alvo determinado
 - idem, no fundo
 4. Pares, com uma bola (no T e no fundo)
 - um lança e o outro rebate para a cerca
 - idem, para o outro lado da rede
 5. JOGO LIVRE (4X4)

- Aula 16 CG – Golpe de Esquerda (08/08)
- Materiais: bola soft e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Pega-pegas na $\frac{1}{2}$ quadra. Todos na rede, ao sinal devem correr para fora
 2. Pares, com uma bola e uma raquete
 - um lança e o outro rebate tentando colocar na direção do companheiro
 - idem, numa distância maior
 - idem, entre a rede
 3. Em filas no T, cada aluno com raquete
 - professor lança a bola e aluno rebate para o outro lado da rede
 - idem, duas bolas
 - idem, com alvo determinado
 4. Duplas na $\frac{1}{2}$ quadra, sem rede.
 - rebater de esquerda um para o outro até completar 10 rebatidas. Vence a equipe que terminar primeiro
 - trocam as duplas.

- Aula 17 CG – Golpe de Esquerda (10/08)
- Materiais: bola oficial e raquete oficial
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo dos 10 passes
 2. Individualmente, quicar a bola e rebater para o outro lado da rede
 3. Em filas no T, c/raquete
 - professor lança e aluno rebate no alvo à frente
 - idem, duas bolas em dois alvos
 4. Duplas na $\frac{1}{2}$ quadra s/rede
 - domina e passa ao colega, este domina e rebate p/oponente
 - idem, jogo até 10

- Aula 18 CG – Golpe de Direita (15/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Duas equipes em colunas, quicar a bola até a rede e retornar, sucessivamente, vencendo a que finalizar primeiro
 2. Alunos em colunas no T, raquete e bola
 - rebater de esquerda para o outro lado da rede
 - idem, tentando acertar os alvos
 3. Alunos em colunas na linha de fundo, professor lança duas bolas a serem rebatidas para o outro lado da rede, dentro da quadra.
 4. Alunos na linha de fundo, dominar a bola c/quique até o T e rebater para o outro lado, dentro da quadra.
 5. Jogo livre em pares.

- Aula 19 CG – Golpe de Direita / Esquerda (17/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de Futebol

2. Alunos em coluna na linha do fundo
 - professor do outro lado da rede, lança c/raquete bolas de direita
 - bolas de esquerda
 - idem, com alvos nas paralelas
 - pontos até 10 para as bolas que caírem na quadra de duplas
 3. Alunos em duas colunas na linha de fundo
 - professor lança c/raquete duas bolas de direita e esquerda
 - Pontos até 10 para as equipes, cada dois golpes na quadra, um ponto
 4. Alunos jogam livremente, escolhendo os pares, quadras e paredão.
- Aula 20 CG – Saque (22/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Quadrado de direita em duplas, pontos até 10
 2. Alunos em fila sobre a linha do T, arremessar a bola c/direita para o outro lado da rede
 3. Alunos no T, lançar a bola c/esquerda acima da cabeça e direita a segura
 4. Idem, rebatendo c/a mão para frente
 5. Jogo de duplas c/“saque”, c/pontos até 10.
- Aula 21 CG – Saque (24/08)
- Materiais: bola oficial, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Quadrado de esquerda, em duplas, pontos até 10
 2. Alunos no T, lançar a bola acima da cabeça c/esquerda e segurar c/direita.
 3. Alunos no T, raquete atrás da cabeça, lançar e rebater a bola para a cerca do outro lado
 4. Idem, alunos na linha de fundo
 5. Revista, com saque (raquete partindo de trás da cabeça)
- Aula 22 CG – Direita / Esquerda / Saque (29/08)
- Materiais: bola soft, raquete oficial, arcos, bola vôlei
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: CAÇADOR c/duas bolas
 2. Pares na ½ quadra c/rede, trocam bolas de direita
 3. Idem, esquerda
 4. Troca de bolas c/saque
 5. 3X3, jogo c/passes até 5.
- Aula 23 CG – Direita / Esquerda / Saque (31/08)
- Materiais: bola soft, raquete oficial, cones
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Duas equipes, cones no T, aluno sai do fundo equilibrando a bola, circula o cone e retorna até o último.
 2. Pares na ½ quadra c/rede, um saca e outro tenta devolver
 3. Professor lança 2 bolas de direita e esquerda, ponto para bola dentro da quadra simples
 4. Aluno saca do fundo e se acertar recebe 2 bolas do professor

5. Alunos jogam no paredão ou na quadra.
- Aula 24 CG – Direita / Esquerda / Saque (05/09)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial, alvos
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: Dois alvos, cada equipe deve aremessar bolas, pontuando cada acerto
 2. Pares, um saca sobre a rede (alta) e outro tenta rebater
 3. Professor lança 4 bolas a serem rebatidas na quadra de simples
 4. Duas equipes, professor lança 4 bolas contando um ponto para todas certas, até 10
 5. Jogo de Duplas
 - Aula 25 CG – Direita / Esquerda / Saque (12/09)
 - Materiais: bola soft, raquete oficial
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: CORRENDO NAS LINHAS, duas equipes
 2. Pares na quadra, dar dois toques para cima e um para o colega
 3. Idem, um toque
 4. Pares, um saca e outro dá um ou mais toques e segue o ponto. Ao final entra outro par.
 5. Idem, uma equipe de cada lado, pontuando até 10.
 - Aula 26 CG – Voleio de Direita / Esquerda (14/09)
 - Materiais: bola plástica, raquete e bola oficiais
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: duas equipes, cada uma em duas colunas de frente entre a rede, o primeiro passa p/ o da frente do outro lado da rede e vai p/ final da coluna, vencendo a que concluir primeiro
 2. Individualmente, dominar a bola para cima, parado e em deslocamentos variados
 3. Idem, dois domínios e um quique, três domínios e um quique, etc
 4. Pares c/ uma bola, cada um domina uma vez, duas vezes, etc, c/pontos
 5. Um lança e outro rebate de voleio de direita, dez p/cada
 6. Idem, esquerda
 7. Jogos livres na quadra
 - Aula 27 CG – Voleio de Direita / Esquerda (19/09)
 - Materiais: bola e raquete oficiais, arco
 - Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
 - Atividades:
 1. Aquecimento: Duas colunas, quicar a bola c/raquete até a rede e depositá-la no cesto, vencendo a equipe que terminar primeiro
 2. Pares dentro do arco entre a rede, um lança e outro voleia
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 3. Pares dentro do arco entre a rede, um rebate c/quique e outro voleia
 - direita

- esquerda
- ambos os lados
- 4. Pares dentro do arco entre a rede à curta distância, ambos voleiam
 - direita
 - esquerda
 - livre
- 5. Concurso: pares dentro do arco entre a rede à média distância, ambos rebatem c/quique até errar
- 6. Jogo livre

- Aula 28 CG – Voleio de Direita / Esquerda (21/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Duplas c/bola de vôlei, jogo de passes até 10 na ½ quadra
 2. Alunos em colunas, professor lança bolas de voleio
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 3. Pares entre a rede, trocar bolas de voleio
 - direita
 - esquerda
 - livre
 4. Alunos sacam da linha do T e tentar trocar bolas e executar voleios.
 5. Pares disputam pontos no quadradinho, trocando os pares
 6. Duplas jogam na quadra oficial

- Aula 29 CG – Smash (26/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Basquetebol
 2. Individual, lança a bola sobre a cabeça e rebater
 3. Pares, um lança e outro dá smash c/mão
 4. Idem, c/raquete
 5. Ambos c/ raquete, um lança e outro dá smash
 6. Jogo de duplas

- Aula 30 CG – Smash (28/09)
- Materiais: bola plástica, soft, raquete oficial,
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Jogo de duplas no quadradinho c/bola de volei
 2. Individualmente, sacar da linha do T
 3. Pares c/raquete, um lança e outro dá smash
 4. Colunas, professor lança bolas para smash da linha do T
 5. Alunos executam saque oficial
 6. Jogo livre

- Aula 31 CG – Smash / Voleios (03/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:

1. Aquecimento: Lobo pega as ovelhas
 2. Alunos em colunas na linha do fundo, professor lança bolas de direita e esquerda
 3. Alunos em coluna da rede, professor lança bolas para voleios de direita e esquerda
 4. Idem, smash
 5. Alunos executam o saque oficial
 6. Em duplas, alunos jogam na quadra, iniciando c/saque
- Aula 32 CG – Smash / Voleios (05/10)
- Materiais: bola plástica e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pega
 2. Alunos em colunas entre as linha de fundo, professor lança bolas de direita e esquerda
 3. Alunos em coluna na linha do T, professor lança bolas para voleios de direita e esquerda e smash
 4. Alunos executam o saque e devolução
 5. Jogo de duplas com as regras do Tênis (melhor de 3 / no ad)
- Aula 33 CG – Todos os Golpes (10/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais, arcos
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Pega-pega, tendo os 5 arcos como ferrolho e podendo ficar um só aluno
 2. Alunos em colunas na linha de fundo nos arcos, rebater de direita tirando o pé p/fora
 3. Idem, esquerda
 4. Alunos na linha de fundo, rebater direita e esquerda, saindo do arco
 5. Alunos na rede, dentro do arco, executar voleios de direita e esquerda, saindo do arco
 6. Idem, executando smash
 7. Alunos executam o saque, tentando acertar nas zonas corretas
- Aula 34 CG – Todos os Golpes (17/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
1. Aquecimento: Caçador
 2. Duas colunas na linha de fundo e dois alunos do outro lado ao fundo para rebater, cada aluno que acertar 5 bolas seguidas irá para o outro lado, retornando o que está lá
 - direita
 - esquerda
 - voleios de direita e esquerda
 3. Um grupo saca na zona de saque e outro responde
 4. Jogo na quadra c/saque e pontos até 10
- Aula 35 CG – Jogos (19/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais

- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Futebol c/bola de Tênis
 2. Duas colunas na linha de fundo, pontua cada golpe que entrar na quadra
 - direita
 - esquerda
 - voleio direita
 - voleio esquerda
 - smash
 3. Dois grupos, um ponto para cada saque acertado na zona de saque
 4. Jogo de duplas, melhor de 5, com pontos da regra oficial.

- Aula 36 CG – Jogos (24/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Pega-pegas quicando a bola c/raquete
 2. Pares, trocar bolas na ½ quadra
 - direita
 - esquerda
 - ambos os lados
 - voleios
 3. Idem, entre a rede no quadradinho
 4. Dois grupos na quadra, professor lança e cada aluno rebate uma vez, na seqüência
 5. Idem, com pontos até 10

- Aula 37 CG – Jogos (26/10 / chuva)
- Materiais: bola e raquete oficiais (aula no ginásio)
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Pega-ajuda quicando a bola
 2. Individualmente, bater paredão nos limites da linha mais próxima da parede
 - direita
 - esquerda
 - intercalando
 3. Idem, utilizando a segunda linha
 4. Idem, utilizando a linha mais distante
 5. Pares, cada aluno rebate a bola uma vez
 6. Pares nos círculos, jogo até 10.

- Aula 38 CG – Jogos (31/10)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: 3min.- Introdução / 7min. – aquecimento / 45min – Prática e jogos / 5min. – Encerramento.
- Atividades:
 1. Aquecimento: Pega-pegas equilibrando a bola na raquete
 2. Na linha de fundo, um grupo saca e outro rebate a bola
 3. Alunos sacam da linha de fundo, tentando direcionar a bola na zona de saque, valendo um ponto para cada acerto
 4. Jogo de duplas iniciando c/saque
 5. Atividade livre

- Aula 39 CG – Jogos (07/11)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes
 - O grupo será dividido em duas equipes, estabelecidas pelo professor e as duplas serão combinadas entre alunos e professor
 - O professor e estagiários serão os árbitros das partidas
 - Os jogos serão em duplas, com regras oficiais do Tênis, disputados em um set até 6
 - Cada dupla jogará um jogo e pontuará, em caso de vitória, para sua equipe, tendo por critério de desempate a soma de games vencidos
 - A pontuação do grupo dos pequenos será somada às equipes
 - Todos os participantes serão premiados com medalhas de ouro (campeão) e prata (vice)

- Aula 40 CG – Jogos (09/11)
- Materiais: bola e raquete oficiais
- Tempo: período de duas aulas (60 min.)
- Atividades: Campeonato / Grupo dividido em Duas Equipes
 - Encerramento do campeonato
 - Premiações
 - Festa de Encerramento com lanche

Apêndice B

Termo de Consentimento Informando aos Responsáveis Legais da Criança

Eu, _____, aceito a participação do meu filho, _____, no trabalho de Pesquisa da aluna mestranda Constance Müller Piffero da ESEF/UFRGS, sob orientação da professora Dra. Nádia Cristina Valentini.

Compreendo que a pesquisa trará efeitos positivos no desenvolvimento do meu filho. Compreendo também, que ele poderá ser fotografado ou filmado pela autora e que os resultados do estudo da pesquisa poderão ser publicados. O nome e identidade do meu filho não serão revelados. Constance Müller Piffero manterá a confidencialidade dos registros do meu filho.

Compreendo que em caso de contusão, posso esperar cuidado dos responsáveis pela pesquisa. A pesquisa não envolve mais do que risco mínimo. Fui informado que não serei remunerado pela participação do meu filho (ou protegido legal) pela pesquisa, podendo, a qualquer momento, retirar meu consentimento caso isto traga qualquer prejuízo ao meu filho (ou protegido legal).

Sei que sempre poderei entrar em contato com a pesquisadora no telefone (xxx) e /ou com sua orientadora da mesma forma (xxx).

Assinatura dos responsáveis legais da criança – Data ____/____/____.

Assinatura do Pesquisador – Data ____/____/____

Assinatura do Orientador – Data ____/____/____

