

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE-UNIVILLE

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADES LÚDICAS COMO FATOR MOTIVADOR NOS TREINAMENTOS DE
TÊNIS DE MESA DO PROJETO JOVEM CIDADÃO DE JOINVILLE.

VANDERLEI PEREIRA

Joinville

2005

VANDERLEI PEREIRA

ATIVIDADES LÚDICAS COMO FATOR MOTIVADOR NOS TREINAMENTOS DE
TÊNIS DE MESA DO PROJETO JOVEM CIDADÃO DE JOINVILLE.

Trabalho de Conclusão de Estágio apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE – como requisito final para obtenção do Grau de Licenciado em Educação Física.

Orientador Específico: Profº Luís Fernando da Rosa.

Joinville

2005

TERMO DE APROVAÇÃO

O aluno **VANDERLEI PEREIRA**, regularmente matriculado na 4ª série do curso de EDUCAÇÃO FÍSICA da Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE, apresentou e defendeu o TRABALHO DE CONCLUSÃO DE ESTÁGIO, obtendo da Banca Examinadora a média final _____ (_____), tendo sido considerado aprovado (), reprovado ().

Joinville, _____ de dezembro de 2005.

Prof. "A"

Prof. "B"

Orientadora de Classe

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a DEUS por me dar forças e estímulos para chegar ao fim desse Projeto.

Em especial minha mãe FRIDA, por ser a responsável pela minha formação. A minha Família, minhas irmãs: Sirlei e Josiane e meus sobrinhos: Joice e Jaisom.

A minha Namorada Laís, por estar ao meu lado neste momento tão difícil.

Ao meu Orientador, Luís Fernando da Rosa, por ter aceitado em ser meu orientador e ter contribuído para o término do presente Projeto.

A Orientadora Geral, Maria Isabel Battisti Archer.

Aos Professores, aos companheiros de classe, aos alunos que participaram da amostra e a todos que de alguma forma me apoiaram para chegar ao final e poder afirmar que As Atividades Lúdicas podem manter a motivação dos alunos nos treinamentos de Tênis de Mesa.

Por fim, agradeço ao Coordenador e a Supervisora de Tênis de Mesa do Projeto Jovem Cidadão de Joinville, Celso Toshimi e Alice Nakashima, que contribuíram para que eu ingressasse no Curso Superior de Educação Física da Univille, onde me tornei Monitor do Projeto Jovem Cidadão e Técnico de Tênis de Mesa.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| LISTA DE ANEXOS..... | 07 |
| LISTA DE TABELAS..... | 08 |
| LISTA DE GRAFICOS..... | 09 |
| RESUMO..... | 10 |
| ASPECTOS INTRODUTÓRIOS..... | 11 |
| 1.1 TEMA | 11 |
| 1.2 TÍTULO | 11 |
| 1.3 JUSTIFICATIVA | 11 |
| 1.4 PROBLEMA | 12 |
| 1.5 HIPÓTESES | 12 |
| 1.6 OBJETIVOS | 13 |
| 1.6.1 Objetivo Geral | 13 |
| 1.6.2 Objetivos Específicos | 13 |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 14 |
| 2.1 HISTÓRIA DO TÊNIS DE MESA | 14 |
| 2.1.1 Mundo | 14 |
| 2.1.2 Brasil | 15 |
| 2.1.3 Santa Catarina | 16 |
| 2.1.4 Joinville | 17 |
| 2.1.4.1 Projeto Jovem Cidadão | 17 |
| 2.2 ATIVIDADES LÚDICAS | 18 |
| 2.2.1 Atividades Lúdicas e o Esporte | 19 |
| 2.2.2 Jogos Recreativos | 20 |
| 2.2.3 Tipos de Atividades Lúdicas e Jogos Recreativos | 21 |
| 2.3 MOTIVAÇÃO | 22 |
| 3 METODOLOGIA | 24 |
| 3.1 TIPOS DE PESQUISAS | 24 |
| 3.2 INSTRUMENTOS DE PESQUISA | 25 |
| 3.3 POPULAÇÃO | 26 |
| 3.4 AMOSTRA | 26 |
| 3.5 CAMPO DE ESTÁGIO | 27 |
| 3.6 ATIVIDADES REALIZADAS | 27 |
| 3.7 MATERIAIS UTILIZADOS | 28 |

| | |
|---|-----------|
| 4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS | 29 |
| 4.1 COLETA E ANÁLISE DOS DADOS..... | 29 |
| 4.1.1 Apresentação dos Dados..... | 29 |
| 4.1.2 Análises dos Dados..... | 35 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 36 |
| REFERÊNCIAS | 37 |
| ANEXOS..... | 36 |

LISTA DE ANEXOS

| | |
|---|----|
| I ACOMPANHAMENTO INDIVIDUAL DO ESTAGIÁRIO..... | 40 |
| II DECLARAÇÃO DE EXECUÇÃO DO PROJETO..... | 42 |
| III FICHA DE FREQUENCIA..... | 44 |
| IV PLANOS DE AULA..... | 46 |
| IV. I Planos de Aulas do Grupo Normal de Treinamento..... | 47 |
| IV. II Planos de Aulas do Grupo Controle..... | 61 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| TABELA 1 - Ficha de Frequência do Grupo Normal de Treinamento. Primeira Avaliação..... | 30 |
| TABELA 2 – Ficha de Frequência do Grupo Controle. Primeira Avaliação..... | 31 |
| TABELA 3 – Ficha de Frequência do Grupo Normal de Treinamento. Avaliação Final..... | 33 |
| TABELA 4 - Ficha de Frequência do Grupo Controle. Avaliação Final..... | 34 |

LISTA DE GRAFICOS

GRAFICO 1 - Primeira Avaliação da Média de Freqüência entre o Grupo Normal de Treinamento e o Grupo Controle.....32

GRAFICO 2 - Avaliação da Média Final de Freqüência entre o Grupo Normal de Treinamento e o Grupo Controle.....34

ATIVIDADES LÚDICAS COMO FATOR MOTIVADOR NOS TREINAMENTOS DE TÊNIS DE MESA DO PROJETO JOVEM CIDADÃO DE JOINVILLE

Orientador Específico: Prof^o. Luís Fernando da Rosa
Orientadora de Classe: Prof^a MSc Maria Isabel Battisti Archer
Acadêmico: Vanderlei Pereira

Resumo: Este estudo busca proporcionar aos monitores do Projeto Jovem Cidadão, professores de Educação Física e interessados, fontes de consulta sobre o Tênis de Mesa no fato de ajudar estes profissionais do esporte, a conhecer melhor a modalidade e saber elaborar uma aula propriamente dita. A população da presente pesquisa compõe alunos de ambos os sexos, de idades entre 8 á 16 anos, estudantes da Escola Municipal Valentim João da Rocha de Joinville, praticantes de Tênis de Mesa do Projeto Jovem Cidadão de Joinville, sob uma proposta de como manter a motivação dos alunos através de atividades lúdica e aumentar sua freqüência nos treinamentos. A presente pesquisa caracteriza-se como pesquisa bibliográfica, de campo, quantitativa, documental e descritiva (observação sistemática não participativa). A população foi dividida em dois grupos: O Grupo Normal de Treinamento, que não participou do programa de atividades lúdicas, e o Grupo Controle, participante ativo das atividades lúdicas. O instrumento de pesquisa utilizado foi: I - Formulário de Registro de Freqüência dos alunos. Na presente pesquisa, a amostra é: não-probabilística do tipo intencional. Foi proposto um programa de atividades lúdicas para o Grupo Controle, ao final do programa analisaram-se as fichas de freqüência para verificar se a média de freqüência dos alunos aumentou ou não. Supondo que as atividades lúdicas podem manter a motivação e enriquecer as aulas quando trabalhadas junto com as atividades específicas de treinamento técnico, pois estas atividades são baseadas em repetições de movimentos, tornando as aulas desmotivantes para os alunos, também auxiliar os monitores a melhorarem sua criatividade de como aplicar uma aula, e diminuir a evasão dos alunos, encontraram-se respostas. O resultado final da ultima avaliação da média de freqüência do Grupo Normal de Treinamento foi de 67,3%, das 156 presenças que o grupo poderia ter, o mesmo faltou 51 vezes, e apenas 2 alunos obtiveram 100% de freqüência. O resultado final da ultima avaliação da média de freqüência do Grupo Controle foi de 94,23%, das 156 presenças que o grupo poderia ter, o mesmo faltou apenas 9 vezes, e 50% dos alunos obtiveram 100% de freqüência. A diferença entre os dois grupos foi de 26,93% a mais de freqüência para o Grupo Controle, sendo que a primeira avaliação foi de 1,41%. Pode-se concluir que as atividades lúdicas mantêm a motivação dos alunos nos treinamentos de Tênis de Mesa, aumentando a freqüência, enriquecendo e fazendo que eles participem mais ativamente das aulas, pois as mesmas estão repletas de atividades recreativas, deixando para traz aquelas aulas sem motivação e monitores sem criatividade.

Palavras-Chaves: Educação Física, Tênis de Mesa, Atividades Lúdicas, Motivação.

ASPECTOS INTRODUTÓRIOS

1.1 TEMA

Atividades Lúdicas com fator de Motivação.

1.2 TÍTULO

Atividades Lúdicas como fator Motivador nos Treinamentos de Tênis de Mesa do Projeto Jovem Cidadão de Joinville.

1.3 JUSTIFICATIVA

Por entender que o Tênis de Mesa tem uma bibliografia escassa, é o que diz Lima (1997, p.69), “Para elaborar um trabalho que envolva a modalidade esportiva de tênis de mesa [...], esbarra-se na escassez de bibliografia e, conseqüentemente, a pouca informação disponível relativa a este assunto em nosso país”. Então, este estudo tem, por uma das razões de ser construído, proporcionar aos monitores do projeto e também à professores de Educação Física e interessados, fontes de consulta sobre o Tênis de Mesa o fato de ajudar monitores e futuros professores do esporte, a conhecer melhor a modalidade e saber elaborar uma aula propriamente dita.

Outra razão se esbarra na experiência do pesquisador que já trabalha com estes grupos a 4 anos, e nota-se a evasão dos alunos dos programas de treinamento. Diante disso, deu-se então a idéia de elaborar esta pesquisa, para saber como manter estes alunos freqüentando os treinamentos, com núcleos lotados e sem estrutura.

Em cada núcleo freqüenta aproximadamente (trinta)30 alunos divididos em (duas) 2 mesas para uma carga horária de (noventa) 90 minutos de treino para (um)1 só monitor. No Projeto Jovem Cidadão há (vinte e cinco)25 núcleos de treinamento, espalhados nas escolas, clubes e associações da cidade de Joinville. São cerca de (seiscentos)600 alunos fazendo parte do programa. PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE (2005).

Estes números poderiam ser maiores, caso as aulas fossem motivantes, novos núcleos fossem criados, os monitores estivessem capacitados e etc.

Então a necessidade de se criar uma pesquisa é para descobrir os motivos pelos quais que os alunos estão desistindo dos treinamentos e daí capacitarem monitores para enfrentar estes núcleos cheios, motivar os alunos e não mais perder alunos.

Outra idéia é de aplicação de metodologia de ensino nas atividades que buscam desenvolver os potenciais das crianças por meio de pratica de esportes, contribuindo na formação de valores humanos e sociais.

1.4 PROBLEMA

Como as Atividades Lúdicas podem manter a motivação dos alunos nos treinamentos de Tênis de Mesa?

1.5 HIPÓTESES

As Atividades Lúdicas enriquecem as aulas quando trabalhadas junto com as atividades específicas.

Os monitores irão melhorar a criatividade de suas aulas, se aplicarem as Atividades Lúdicas.

As atividades específicas são baseadas em repetições de movimentos, tornando as aulas desmotivantes para os alunos, por isso o grande número de evasão.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo Geral

- Identificar os fatores determinantes de como manter a motivação dos alunos de Tênis de Mesa do Projeto Jovem Cidadão de Joinville.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Analisar as Fichas de Frequências do núcleo, para verificar o número de evasão;

- Propor um programa de atividades lúdicas para um grupo específico de alunos-grupo de controle;

- Verificar se as atividades lúdicas interferem na frequência dos alunos nas aulas de tênis de mesa.

- Comparar as fichas de Frequências para analisar se houve redução no número de evasão.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 HISTÓRIA DO TÊNIS DE MESA

2.1.1 Mundo

O Pingue-Pongue (Tênis de mesa) originou-se na África do Sul, por volta do século XIX, onde os oficiais ingleses que praticavam o Tênis de Campo foram, obrigados a improvisar uma mini-quadra sobre uma mesa dividida por uma rede, devido ao forte calor reinante naquela região, improvisando assim, uma diversão à sombra de arvoredos, para não ficarem inativos.

NASS (2002).

Pode-se notar que desde o seu surgimento, o Tênis de Mesa era visto como forma de recreação, passatempo, ou como forma de diversão. Pode-se notar também que, sua origem é dividida, pois oficiais ingleses o criou, em uma época do conflito, visto que o país estava com militares em suas terras.

Por volta de 1884, várias fábricas começaram a investir em equipamentos especializados, lançando um “jogo de tênis de interior em miniaturas”, entretanto dentre as mais famosas e conhecidas, citava-se a firma John Jacques Ltda., que dava ao seu jogo o nome de “Gossina”. Mas o atleta James Gibb observou que o impacto de bola de celulóide na raquete oca produzia o som “pingue”, surgindo então, a nova marca para a firma de Jacques Ltda.: Pingue-Pongue, palavra onomatopéia que a linguagem corrente conservou até os dias de hoje, superando em popularidade o próprio Tênis de Mesa.

NASS (2002).

Esta ultima frase relata muito bem o que acontece hoje em dia, é comum perguntar a uma criança ou até mesmo adulto se ele conhece o Tênis de Mesa, a resposta, na maioria das vezes é: não, mas quando se pergunta sobre o Pingue-Pongue, praticamente todos conhecem.

Com o desenvolvimento de sua prática, transformado e regulamentado, o

Pingue-pongue foi adotado internacionalmente com o nome de Tênis de Mesa, desenvolvendo-se primeiramente na Europa, e posteriormente levado pelos imigrantes para as mais variadas partes do mundo.

NASS (2002).

Então, como se pode notar, é que, o Tênis de Mesa, iniciou sua trajetória de grandeza na Europa, e com os imigrantes, então, tivemos a oportunidade de também prestigiarmos esse esporte.

Analisando essa bibliografia, dá-se a entender que o Tênis de Mesa surgiu como forma de esporte de passatempo, para fugir do forte calor que fazia naquela região (África do Sul), mas ao tomar gosto pela nova atividade, começaram há surgir os investimentos especializados, surgiu o comércio, e acabou tornando-se esporte oficializado.

2.1.2 Brasil

No Brasil, os iniciantes da prática do esporte no Brasil eram turistas ingleses, que em 1905, começaram a implantá-lo no país.

Pode-se fixar o ano de 1912 como início das atividades organizadas do Tênis de Mesa no país, pois até então este era praticado somente em casas particulares e em clubes. Naquele ano foi disputado o primeiro campeonato por equipes na cidade de São Paulo, sagrando-se vencedor o Vitória Ideal Clube.

Até 1942 o esporte seguiu com altos e baixos no país, quando atletas cariocas representados por De Vicenzi, A. Neves e G. Ferreira, e paulistas representados por Bolonga, F. Nunes, e W. Silva, aprovaram a tradução das regras e assinaram convênios que levaram à oficialização do Tênis de Mesa pela CBD (Confederação Brasileira de Desporto).

Em 1947, graças ao esforço de De Vicenzi, o Brasil participou do 3º Campeonato Sul-Americano e, a partir de então, a participação do Tênis de Mesa Brasileiro nos Mundiais vem intensificando o intercâmbio internacional, tão indispensável para o nosso progresso.

Dentre os atletas de destaque no cenário Internacional, tivemos Ivan Severo,

que no Mundial de 1959 levou o Brasil ao 5º lugar por equipes, sem perder uma partida. Na mesma equipe, surgia outro fenômeno: Biriba, que seria o maior atleta brasileiro nas décadas seguintes.

Outro atleta que teve performances espetaculares foi Cláudio Kano. O antigo recordista de medalhas em jogos Pan-Americanos, com 12, sendo 7 de ouro, sendo ultrapassado pelo também mesa-tenista Hugo Hoyama e o nadador Gustavo Borges em 2003, faleceu em um trágico acidente de motocicleta em 1996. Até hoje o esporte se ressentiu de sua categoria e carisma. (AZEVEDO 2005).

Como se pode notar, a introdução do Tênis de Mesa no Brasil foi tardia, ocasionando atraso em seu desenvolvimento, mas mesmo assim, surgiram grandes atletas que representaram muito bem o país no cenário mundial, e um exemplo é o grandioso Cláudio Kano, que trouxe grandes alegrias como atleta, e deixou muitas tristezas com a sua morte.

2.1.3 Santa Catarina

A FEDERAÇÃO CATARINENSE DE TÊNIS DE MESA, a seguir designada pela sigla FCTM, filiada à CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA, (CBTM), fundada em 27 de janeiro de 1981, mantida na cidade de Porto União - SC, é uma sociedade civil de direito privado, de caráter desportivo, com personalidade jurídica e patrimônio próprios, com sede e foro nesta cidade de Porto União, estado de Santa Catarina, que se regerão pelas leis cíveis, brasileiras, presente no estatuto e pelas disposições legais que lhe forem aplicáveis emanadas da CBTM.

A FCTM resultou do desligamento dessa modalidade desportiva da FEDERAÇÃO ATLÉTICA CATARINENSE, fundada em 07/12/1937.

São fundadores da FCTM as seguintes entidades:

- ✓ SOCIEDADE BENEFICIENTE REC. ALIANÇA OPERÁRIA PORTO UNIÃO;
- ✓ CLUBE NÁUTICO ALMIRANTE BARROSO – ITAJAÍ;
- ✓ CLUBE RECREATIVO CRUZ DE MALTA - LAURO MULLER;

✓ SOCIEDADE GINÁSTICA E DESPORTIVA SÃO BENTO - SÃO BENTO DO SUL;

(SCHINDLER, 2004).

2.1.4 Joinville

2.1.4.1 Projeto Jovem Cidadão

Área do programa: Esporte Educacional/Cidadania. Ano de implementação: 2001. Objetivo: aproximar as novas gerações de atividades pró-ativas, utilizando o esporte como estratégia sócio-educacional. O Projeto pretende oferecer aos participantes a oportunidade de um convívio social e uma aproximação entre crianças da mesma faixa etária. A partir do esporte, cada um dos participantes começa a conhecer uma nova realidade, que antes estava restrita ao convívio familiar e às tarefas dentro da sala de aula.

Nos ambientes esportivos é onde acontecem as aulas práticas deste amplo aprendizado, com base na disciplina e concentração. Com esta prática fica a convicção que se presta uma parcela de contribuição a este segmento da sociedade, que precisa de oportunidades no presente para, no futuro, estar capacitado para desenvolver-se com condutas corretas, sem ter que ficar à margem dos acontecimentos. Desde o ano de 2001 o Tênis de Mesa já faz parte do Projeto e a cada ano que se passa, aumenta o número de alunos a procura de núcleos para a prática do esporte.

(PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE 2001).

2.2 ATIVIDADES LÚDICAS

Ao analisar a bibliografia sobre a história de Atividades Lúdicas, foi possível encontrar um relato de que o lúdico é a função que a criança tem para criar seu conhecimento, aprendizagem e a compreensão do mundo.

Segundo Santos (2000, p. 9),

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar, estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A atividade lúdica surge, primeiramente, sob a forma de simples exercícios motores, dependendo para sua realização apenas da maturação do aparelho motor. Sua finalidade é tão-somente o próprio prazer do funcionamento. Daí dizer-se que o que caracteriza este tipo de jogo é o prazer funcional.

O jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores que, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e posteriormente, à representação.

A função desse tipo de atividade lúdica consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção.

RIZZI & HAYDT (1991).

Já Piaget (1971, p.180), diz que o jogo de regras,

É a atividade lúdica do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos sete anos, quando a criança, abandona o jogo egocêntrico das crianças menores, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores.

Tanto Santos, Rizzi, Haydt e Piaget, fala que o jogo na criança, inicialmente egocêntrico e espontâneo, vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relações interindividuais são fundamentais. A criança brinca para satisfazer seus desejos, para realizar seus prazeres, para relatar suas emoções, o que ela pensa o que pretende querer, e com isso oportuniza ao indivíduo, uma melhor maturação para o desenvolvimento emocional.

2.2.1 Atividades Lúdicas e o Esporte

Ao analisar o autor, é possível chegar à conclusão que, o aluno, muitas vezes, descobre seu interesse pelos esportes através do contato que obtém nas aulas de Educação Física, pois é na escola que ele brinca, corre, canta, participa de estafetas, se integra com os outros alunos, aprende. A Atividade Lúdica proporciona aos alunos, uma melhora de suas habilidades físicas, contribuindo, para uma grande melhoria de sua coordenação motora, e trabalhar esportes que exijam competição em alto rendimento, torna-se incoerente no processo ensino aprendizagem. O aluno tem que se sentir livre para escolher, e tomar decisões no que lhe diz respeito.

Kuns (1994, p.48), ainda menciona que:

Oferecer a criança ampla liberdade e participação nas decisões no sentido de fomentar a sua autonomia e independência, ao ponto de ela mesma contribuir na elaboração e estruturação de seu treinamento. Isto sabe-se, não acontece na prática que objetiva lograr êxito em competições esportivas e nem pode acontecer, pois a criança não sabe e nem pode saber o quanto ela precisa se dedicar para superar outras crianças em competições.

2.2.2 Jogos Recreativos

Os jogos recreativos são atividades que partem da própria vontade do indivíduo, tornando-se incoerente a ação diretiva do adulto sobre a criança, mas por outro lado, a intervenção do adulto torna-se necessária se esta apresentar sob forma de orientação e incentivo às atividades exercitadas pelas crianças.

O adulto ou o professor muitas vezes, tem que ensinar as crianças a jogar, através de demonstrações das atividades a serem realizadas. ARAÚJO (1992)

Ao analisar a idéia do autor, nota-se que a criança deve sentir vontade de realizar um jogo, e o professor deverá atuar somente de forma de orientador, e em algumas ocasiões deverá ensinar o jogo, possibilitando que a criança execute de forma correta, mas sem perder a sua criatividade e não ultrapassando seus limites como pessoa em desenvolvimento.

Os jogos recreativos para o desenvolvimento de um esporte, em especial o tênis de mesa, podem ser todas as atividades que exerçam movimentos corporais.

2.2.3 Tipos de Atividades Lúdicas e Jogos Recreativos

Todos os Jogos que serão citados exercem certo grau de complexidade para seus praticantes, pois todos são ativos, necessitando de esforço físico constante.

Segundo Rabelo (1991, p.14),

Em todos os jogos, atividades e experiências a criança se educa, aumenta a capacidade de ação, facilita e controla os movimentos, enquanto o espírito de observação, a atenção, os sentidos, o raciocínio são conjuntamente solicitados pelo próprio indivíduo que pratica atividades.

Nota-se então, que todas as atividades, sejam elas, complexas ou não, são importantes para o desenvolvimento pessoas, sendo possível sua pratica e contribuindo para um futuro corpóreo-físico mais saudável, sem deficiências para seu dia-a-dia.

Nomes dos Jogos

| | | |
|--|---------------------|-------------------------|
| -Pega-pegas com obstáculos; | -Caça a raposa; | -Tiro ao alvo; |
| -Pega-pegas do macaco; | - Buldog; | -Voleibol modificado; |
| -Pega avião; | -Reino dos sacis; | -Pingue-pongue de chão; |
| -Pega-pegas (sobre as linhas de voleibol); | -Cuide da sua bola; | -Dois a dois; |
| -Tomada da bandeira; | -Guardião; | -Boliche; |
| -Fuji-fuji; | -Mãe cola; | -Corrida com jornais; |
| -Dança da cadeira; | -Corrente; | -Guerra de bolinhas; |
| -Catadores de papel; | -Congela; | -Cabo de guerra; |
| -Alerta; | -Bolas de papel; | -Variação de cones; |
| -Pé de pano; | -Nunca dois; | -Revezamento; |
| -Guerra de papel; | -Nunca três; | -Jogo da velha humano; |

Rabelo (1991), Moreno (1998)

2.3 MOTIVAÇÃO

Com análise na história da Motivação, foi possível encontrar, no livro de Bergamini (1997:30) que:

Motivação deriva originalmente da palavra latina *movere*, que significa *mover*. Essa origem da palavra encerra a noção de dinâmica ou de ação que é a principal tônica dessa função particular da vida psíquica.

Segundo Vergara (2000, p. 42),

Motivação é uma força, uma energia que nos impulsiona na direção de alguma coisa que estamos de acordo, ela é, absolutamente, intrínseca, isto é, está dentro de nós, nasce de nossas necessidades interiores.

Então, se a motivação está dentro das pessoas, precisa-se de estímulos para produzir interesse em fazer algo. Algo que cresça dentro e que impulsiona para praticar alguma coisa que nos chame a atenção.

Segundo Barros (1989, p.110), “motivação significa causar ou produzir a aprendizagem, estimular as pessoas, despertar interesse ou entusiasmo pela aprendizagem”.

Com a motivação, as pessoas aprendem através de seu próprio interesse. A motivação é necessária para aquisição de qualquer processo e é originada por algum estímulo, ou seja, um fator interno ligado ao comportamento individual. E, como o assunto se refere à alunos estando motivados, tendem a serem mais interessados, dedicados e persistentes nas atividades, havendo maior cooperação com o professor. E o papel do professor, é, estimular a motivação já presente em cada aluno.

Segundo Cunningsworth (1992, p.63), “se os alunos são motivados, eles provavelmente aprenderão melhor, e terão resultados melhores do que os alunos que não são motivados”.

Então, com a motivação, torna-se um aprendizado mais consistente, e a obtenção de resultados é maior do que quem não está motivado. Mas essa motivação tem que ser do interesse de quem esta praticando, e com o auxílio do professor, dando estímulos, mostrando o que é interessante, daí, a interação do aluno é mais evidente, ele aprende espontaneamente.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPOS DE PESQUISA

De acordo com o Webster's International Dictionary, "a pesquisa é uma indagação minuciosa ou exame crítica e exaustivo na procura de fatos e princípios; uma diligente busca para averiguar algo." (MARCONI; LAKATOS, 1999, p.17).

Para Andrade (1999, p.103), "Pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, baseado no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos".

A presente pesquisa caracteriza-se como pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo, quantitativa, documental e descritiva (observação sistemática não participativa).

"A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo." (MARCONI; LAKATOS, 1999, p.73).

Conforme Andrade (1999, p.108), "A pesquisa bibliográfica tanto pode ser um trabalho independente como constituir-se no passo inicial de outra pesquisa".

Para Marconi; Lakatos (1999, p.85), "Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual se procura uma resposta."

"A pesquisa de campo assim é denominada porque a coleta de dados é efetuada "em campo", onde ocorrem espontaneamente os fenômenos, uma vez que não há interferência do pesquisador sobre elas." (ANDRADE, 199, p.109).

"A pesquisa quantitativa considera que tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las. Requer o uso de técnicas estatísticas (porcentagem, média, etc)". (Gil, 1999, p.01).

Segundo Gil (1999, p. 02), Pesquisa Documental é: “Quando elaborada a partir de materiais que não recebem tratamento analítico”.

Conforme Gil (1999, p. 02-13),

A Pesquisa descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e/ou observação sistemática. Assume, em geral, a forma de levantamento. Na observação sistemática tem planejamento, realiza-se em condições controladas para responder aos propósitos preestabelecidos. Não participativa é quando o pesquisador presencia o fato, mas não participa.

3.2 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

O instrumento de pesquisa que foi utilizado é: formulário de Registro de Frequência dos alunos.

“O formulário é um dos instrumentos essenciais para a investigação social cujo sistema de coleta de dados, consiste em obter informações diretamente do entrevistado” (MARCONI; LAKATOS, 1999, p.114).

Para Andrade (1999 p.133), “O formulário é usado quando se pretende obter respostas mais amplas, com maior número de informações.”

3.3 POPULAÇÃO

“População é um conjunto total e não se refere apenas a pessoas, pode abranger qualquer tipo de elementos: pessoas, pássaros, amebas, espécies vegetais, etc.” (ANDRADE, 1999, p.126)

Para Marconi; Lakatos (1999, p.43), “Universo ou população: é um conjunto de seres animados ou inanimados que apresentam pelo menos uma característica em comum”.

A população da presente pesquisa compõe alunos de ambos os sexos, de idades entre 8 á 16 anos, estudantes da Escola Municipal Valentim João da Rocha de Joinville.

3.4 AMOSTRA

Na presente pesquisa, a amostra é: não-probabilística do tipo intencional, para Gil (1999 p. 09), “Amostras não-probabilística do tipo intencional são escolhidos casos para a amostra que representem o “bom julgamento” da população/universo”. Houve uma seleção entre todos os praticantes.

“A amostra é uma parcela convenientemente selecionada do universo (população); é um subconjunto do universo” (MARCONI, LAKATOS 1999, p. 32).

Conforme Andrade (1999, p. 126),

Como é praticamente impossível estudar uma população inteira, ou todo o universo dos elementos, escolhe-se determinada quantidade dos elementos de uma classe para objeto de estudo. Os sujeitos de uma pesquisa que serão investigados compõem uma amostra da população ou do universo.

A amostra da presente pesquisa constitui de vinte e quatro (24) alunos praticantes de Tênis de Mesa, sendo, doze (12) alunos do grupo de controle, e doze(12) alunos do grupo normal de treinamento, de idades entre 8 á 16 anos, todos estudantes da Escola Municipal Valentim João da Rocha de Joinville.

3.5 CAMPO DE ESTAGIO

O Campo de Estagio onde Pesquisa foi desenvolvida, é, no Núcleo de Tênis de Mesa, do Projeto Jovem Cidadão, anexo a Escola Municipal Valentim João da Rocha de Joinville, localizada na rua XV de Novembro, numero 7030, bairro Vila Nova, Joinville, Santa Catarina.

3.6 ATIVIDADES REALIZADAS

Nos primeiros encontros foi explicado o objetivo do projeto, também recolhido o Registro de Freqüência (fichas de Freqüência) dos alunos, que está à disposição junto ao monitor, tudo para que no final do projeto, o pesquisador, possa comparar as faltas e presenças dos alunos.

As fichas de freqüência, são compostas, com os dias das atividades, nomes, faltas e presenças dos alunos.

Nos próximos encontros foram realizadas as atividades lúdicas e recreativas, já citadas na revisão desta presente pesquisa, aliadas com o programa de treinamento normal da aula, previstos no plano de aula do monitor, onde é composta por: objetivos; aquecimento e alongamento; atividades sobre as técnicas do tênis de mesa; e jogos na sua parte final.

Os jogos entraram no lugar do aquecimento e alongamento, proporcionando uma maior motivação para os alunos, e, também, ajudarão a melhorarem suas habilidades motoras, facilitando em uma melhor aderência na hora em que executar a técnica.

Nas últimas aulas, foi novamente recolhida às fichas de freqüências, para comparar com as primeiras, e verificar se as Atividades Lúdicas podem manter a motivação dos alunos, nas aulas de Tênis de Mesa do Projeto Jovem Cidadão de Joinville.

3.7 MATERIAIS UTILIZADOS

- ✓ Canetas;
- ✓ Pranchetas;
- ✓ Fichas de frequências;
- ✓ Raquetes;
- ✓ Bolinhas de tênis de mesa;
- ✓ Redes de tênis de mesa;
- ✓ Mesas de tênis de mesa;
- ✓ Cones;
- ✓ Cadeiras;
- ✓ Jornais;
- ✓ Apitos;
- ✓ Bolas;
- ✓ Baldes;
- ✓ Cordas;
- ✓ Giz;
- ✓ Bancos;
- ✓ Aparelho de som;

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 COLETA E ANALISE DOS DADOS

Durante a execução do projeto foram aplicadas as atividades propostas nos planos de aula. No mês de junho foi feito o recolhimento das Fichas de Frequência que estava com o Monitor, para identificar o numero de presenças, faltas e quantia de aulas realizadas. No mês de setembro foi novamente recolhido as Fichas de Frequência, para diagnosticar se houve melhoras na frequência ou não, mas não se pode julgar por essa primeira avaliação, porque o foco principal é a comparação final das duas fichas de frequência – Grupo Normal de Treinamento e Grupo Controle.

4.1.1 Apresentação dos dados

A primeira avaliação foi o recolhimento das Fichas de Frequência do Grupo Normal de Treinamento realizado em junho de 2005, cujos resultados encontram-se descritos na Tabela 1.

Tabela 1 – Ficha de Frequência do Grupo Normal de Treinamento

| Alunos | Nº aulas | Presenças | Faltas | Percentual de Presenças |
|---------------|-----------------|------------------|---------------|--------------------------------|
| 1 | 3 | 3 | 0 | 100% |
| 2 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 3 | 3 | 3 | 0 | 100% |
| 4 | 3 | 3 | 0 | 100% |
| 5 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 6 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 7 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 8 | 3 | 3 | 0 | 100% |
| 9 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 10 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 11 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |
| 12 | 3 | 2 | 1 | 66,66% |

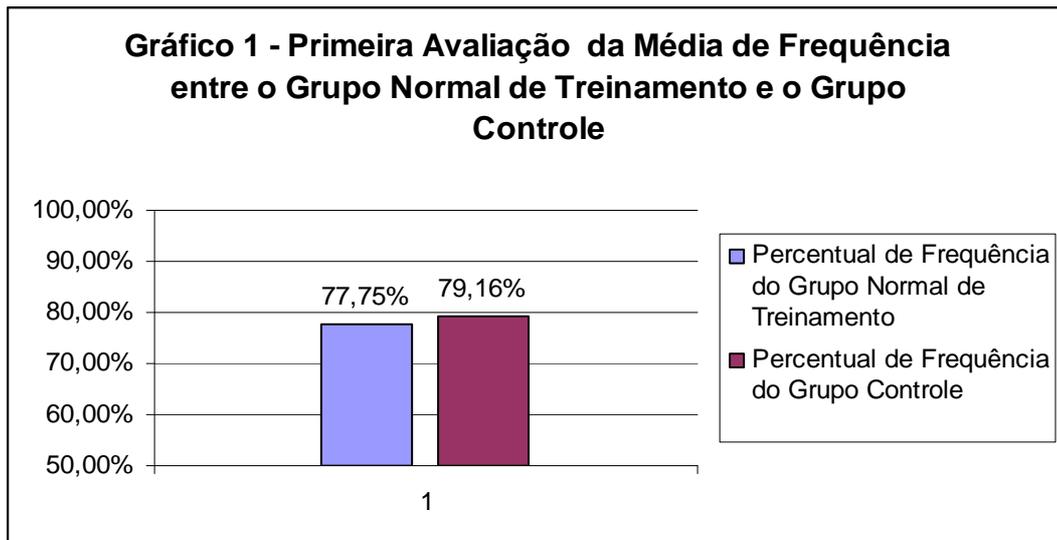
Com base nos dados levantados na primeira avaliação, observa-se que, as médias dos alunos encontram-se boas, mas ainda não ocorre um comprometimento por parte dos alunos em freqüentar as aulas normalmente. A média geral de presenças foi de 77,75%.

Tabela 2 – Ficha de Frequência do Grupo Controle

| Alunos | Nº aulas | Presenças | Faltas | Percentual de Presenças |
|---------------|-----------------|------------------|---------------|--------------------------------|
| 1 | 4 | 3 | 1 | 75% |
| 2 | 4 | 4 | 0 | 100% |
| 3 | 4 | 3 | 1 | 75% |
| 4 | 4 | 2 | 2 | 50% |
| 5 | 4 | 4 | 0 | 100% |
| 6 | 4 | 3 | 1 | 75% |
| 7 | 4 | 3 | 1 | 75% |
| 8 | 4 | 4 | 0 | 100% |
| 9 | 4 | 4 | 0 | 100% |
| 10 | 4 | 3 | 1 | 75% |
| 11 | 4 | 2 | 2 | 50% |
| 12 | 4 | 3 | 1 | 75% |

Com base nos dados levantados na primeira avaliação, observo-se que, as médias dos alunos encontram-se boas, mais ainda não existe um comprometimento por parte dos alunos em freqüentar as aulas normalmente. A média geral de presenças do Grupo Controle foi de 79.16%.

Conforme o gráfico abaixo, pode-se notar que a diferença no percentual foi de apenas 1,41% a mais para o Grupo Controle.



Após a Primeira Avaliação, foram realizadas as aulas com as atividades propostas, e no último dia de atividade, foram recolhidas as novas Fichas de Frequência para avaliar um grupo com o outro, para comparar se ocorreu melhoras nas frequências.

O recolhimento das fichas de frequência ocorreu nos últimos dias de treinamento, tanto para o Grupo normal de Treinamento, quanto para o Grupo Controle, onde se obteve os resultados constantes nas Tabela 3 e 4.

Tabela 3 – Avaliação Final das Fichas de Frequência - Grupo Normal de Treinamento

| Alunos | Nº aulas | Presenças | Faltas | Percentual de Presenças |
|---------------|-----------------|------------------|---------------|--------------------------------|
| 1 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 2 | 13 | 10 | 3 | 76.92% |
| 3 | 13 | 11 | 2 | 84% |
| 4 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 5 | 13 | 5 | 8 | 38% |
| 6 | 13 | 5 | 8 | 38% |
| 7 | 13 | 4 | 9 | 30% |
| 8 | 13 | 11 | 2 | 84% |
| 9 | 13 | 11 | 2 | 84% |
| 10 | 13 | 8 | 5 | 61.53% |
| 11 | 13 | 10 | 3 | 76.92% |
| 12 | 13 | 4 | 9 | 30% |

Analisando os resultados obtidos, nota-se que a média geral de presença é de 67,3% de frequência, sendo a mais baixa de 30%, e a maior de 100%, vindo que apenas 2 alunos frequentaram todas as aulas.

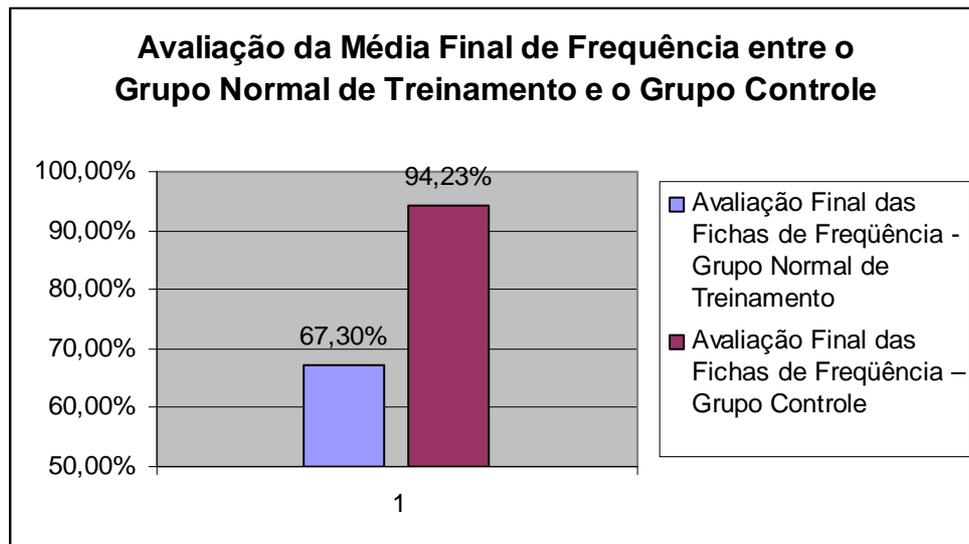
Na tabela abaixo, estão os resultados obtidos nas Fichas de Frequência do Grupo de Controle.

Tabela 4 – Avaliação Final das Fichas de Frequência – Grupo Controle

| Alunos | Nº aulas | Presenças | Faltas | Percentual de Presenças |
|---------------|-----------------|------------------|---------------|--------------------------------|
| 1 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 2 | 13 | 12 | 1 | 92.30% |
| 3 | 13 | 12 | 1 | 92.30% |
| 4 | 13 | 10 | 3 | 76.92% |
| 5 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 6 | 13 | 12 | 1 | 92.30% |
| 7 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 8 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 9 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 10 | 13 | 13 | 0 | 100% |
| 11 | 13 | 11 | 2 | 84.61% |
| 12 | 13 | 12 | 1 | 92.30% |

Ao analisar a tabela 4, pode-se notar que o percentual foi de 94,23% de frequência, sendo a mais baixa de 76,92%, e a maior de 100%, vendo que 6 alunos frequentaram 100% das aulas, e apenas 1 aluno faltou 3 vezes.

Conforme o gráfico abaixo, pode-se notar que a diferença no percentual foi de 26,93% a mais para o Grupo Controle.



4.1.2 Análises dos Dados

Ao comparar os dados das tabelas 1 e 2, nota-se que a quantidade de aulas foi de três para o Grupo Normal de Treinamento, com média de 77.75% de frequência das 36 presenças que o grupo poderia ter. O Grupo Controle teve quatro aulas, com média de frequência de 79.16% das 48 presenças que poderia ter. A diferença entre os dois grupos foi de 1.41%. Estes dados são relativamente baixos, devido a poucas aulas que foram realizadas, e levando em consideração de que ainda não foi iniciada as atividades lúdicas. Neste momento não há divergência entre os dados, visto que se encontrava no início do projeto.

Comparando às tabelas 3 e 4, visualiza-se que os resultados são bem diferentes, podendo isso ser provado, pelo fato de que no resultado final da última avaliação da média de frequência do Grupo Normal de Treinamento foi de 67,3%, das 156 presenças que o grupo poderia ter, o mesmo, faltou 51 vezes, e apenas 2 alunos obtiveram 100% de frequência.

O resultado final da última avaliação da média de frequência do Grupo Controle foi de 94,23%, das 156 presenças que o grupo poderia ter, o mesmo faltou apenas 9 vezes, e 50% dos alunos obtiveram 100% de frequência.

A diferença entre os dois grupos foi de 26,93% a mais de frequência para o Grupo Controle, sendo que a primeira avaliação foi de 1,41%.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análises dos resultados, pode-se concluir que as atividades lúdicas podem manter a motivação dos alunos nos treinamentos de Tênis de Mesa, aumentando a frequência, enriquecendo e fazendo que eles participem mais ativamente das aulas, pois as mesmas estão repletas de atividades recreativas, deixando para traz aquelas aulas sem motivação e monitores sem criatividade.

As médias foram consideráveis, pois no inicio da aplicação do projeto, a media era de 1,41% apenas de diferença de frequência, e após a aplicação a media final foi de 26,93% a mais de diferença.

O presente projeto poderá agora ser usado como fonte de consulta para todos os profissionais que atuam na área de Educação Física, e a todos os interessados, e que os mesmos possam usar como um auxilio para suas aulas ou treinamento de base.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.
- AZEVEDO, Alaor Gaspar Pinto. **História do tênis de mesa nacional**. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br/institucional/historia>>. Acesso em 7 jun. 2005.
- BARROS, Célia Si. **Pontos da psicologia escolar**. São Paulo: Ática, 1989.
- BERGAMINI, Cecília Whitaker. **Motivação nas organizações**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1997.
- CUNNINGSWORTH, Alan. **Evaluating and selecting EFL teaching materials**. London: Heb, 1992.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Florianópolis: Unijui, 1994.
- LIMA, Fernando Vitor, **Temas atuais em Educação Física e Esportes**. Aspectos em Pedagogia do Treinamento de Tênis de Mesa. Belo Horizonte: Health, 1997.
- MORENO, Guilherme. **Recreação: 1000 exercícios com acessórios**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- NASS, Volnei. **Identificar a importância do saque dentro de um jogo**. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Educação Física) – Universidade da Região de Joinville-UNIVILLE-SC, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE. **Programa jovem cidadão**. Disponível em: <<http://www.joinville.sc.gov.br/projetos>>. Acesso em 15 mai. 2005.
- Fundação Municipal de Esportes.**
Programa jovem cidadão. Disponível em: <<http://www.joinville.sc.gov.br/projetos>>. Acesso em 20 out. 2005.

RABELO, Vitória. **268 Jogos Infantis**. Belo Horizonte: Villa Rica, 1991.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6.ed. São Paulo: Ática, 1991.

SANTO, Marli Pires dos. **O Lúdico na formação do professor**. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SCHINDLER, Vilmar. **História da FEDERAÇÃO CATARINENSE DE TÊNIS DE MESA**. Disponível em: <<http://www.fcatm.com.br/estatuto>>. Acesso em: 7 jun.2005.

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE-UNIVILLE. **Guia para apresentação de trabalhos acadêmicos**. Joinville: Univille, 2004.

VERGARA, Sylvia. **Gestão de pessoas**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2000.

ANEXOS

I ACOMPANHAMENTO INDIVIDUAL DO ESTAGIÁRIO

ACOMPANHAMENTO PODE APAGAR

II DECLARAÇÃO DE EXECUÇÃO DO PROJETO

DECLARAÇÃO DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Declaramos para os devidos fins que o acadêmico VANDERLEI PEREIRA, regularmente matriculado na 4ª série do Curso de Educação Física da Universidade da Região de Joinville/UNIVILLE, executou o Projeto intitulado ATIVIDADES LÚDICAS COMO FATOR MOTIVADOR NOS TREINAMENTOS DE TÊNIS DE MESA DO PROJETO JOVEM CIDADÃO DE JOINVILLE, nesta Instituição, no período de 20/06/05 a 26/09/05, totalizando 62 horas.

Joinville, ____ de _____ de 2005.

Supervisor

III FICHA DE FREQUENCIA

FHICHA D EFREQ

IV PLANOS DE AULA

PLANOS DE AULAS DO GRUPO NORMAL DE TREINAMENTO

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 20|06|05

Aula 01

Objetivos: Explicar os objetivos do projeto e acompanhar as aulas.

Parte inicial: 20 minutos

- Alongamento e aquecimento.

Parte Principal: 70 minutos

- Falar sobre os objetivos do projeto;
- Explicar o local das aulas, uniforme, disciplina e horários;
- Organizar em turmas, preencher o cadastro, organizar os alunos nos horários.
- Iniciar os fundamentos básicos, como a posição fundamental.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 27|06|05

Aula 02

Objetivos: explicar e aplicar aula teórica sobre o histórico do Tênis de Mesa e suas curiosidades.

Parte inicial: 20 minutos

- Aquecimento e Alongamento

Parte Principal: 70 minutos

- Apresentação da modalidade, do histórico às curiosidades, esclarecimento de regras, vídeo.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 04|07|05

Aula 03

Objetivos: Integrar os alunos através de grandes e pequenos jogos.

Parte inicial: 20 minutos

- Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Grandes jogos, envolvendo a maior quantidade de alunos possível;
- Pequenos jogos, disputa para ver quem acerta mais bolinhas dentro do balde.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 11|07|05

Aula 04

Objetivos: a adaptação dos alunos com os materiais específicos, visando o aprendizado da empunhadura da raquete.

Parte inicial: 20 minutos

- aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Explicação sobre diferentes tipos de materiais;
- Explicação teórica sobre empunhadura;
- Adaptação: circuitos diversos;
- Grande jogo na mesa.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos utilizando a empunhadura escolhida.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 01|08|05

Aula 05

Objetivos: Desenvolver noções de percepção, equilíbrio e coordenação motora grossa, através do aprendizado da posição fundamental.

Parte inicial: 20 minutos

- Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Posição fundamental;;
- Movimentação lateral em volta da mesa partindo da posição fundamental;
- Cortada em movimento (entra e sai da mesa);

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas sobre a posição fundamental e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 08|08|05

Aula 06

Objetivos: Explanar os benefícios da prática do Tênis de Mesa.

Parte inicial: 20 minutos

- Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Explanação sobre os benefícios do Tênis de Mesa;
- Vantagens da sua pratica;
- Atividades na mesa de adaptação;
- Grandes jogos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à 16 anos.

Data: 15|08|05

Aula 07

Objetivos: Iniciar a batida de direita, desde a empunhadura, posição fundamental, e movimento de braços, pernas e tronco.

Parte inicial: 20 minutos.

- Aquecimento e alongamento, corridas leves.

Parte Principal: 70 minutos

- Explanação teórica do movimento de batida;
- Demonstração do movimento;
- Execução do movimento pelos alunos;

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 22|08|05

Aula 08

Objetivos: Iniciar a batida de esquerda, desde a empunhadura, posição fundamental, e movimento de braços, pernas e tronco.

Parte inicial: 20 minutos.

- Aquecimento e alongamento, corridas leves.

Parte Principal: 70 minutos

- Explicação teórica do movimento de batida de esquerda;
- Demonstração do movimento;
- Execução do movimento pelos alunos;

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 29|08|05

Aula 09

Objetivos: Aprender o saque.

Parte inicial: 20 minutos.

- Aquecimento e alongamento, corridas moderadas.

Parte Principal: 70 minutos

- Explicar a maneira correta de realizar o saque;
- Saque diagonal e paralelo;
- Desafio do saque com o monitor;

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 05|09|05

Aula 10

Objetivos: Exercitar o trabalho de pernas, e a movimentação básica.

Parte inicial: Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Exercícios básicos que necessitam movimentos laterais de pernas;
- Cortadas;
- Batida de direita e esquerda, com seqüência.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 12|09|05

Aula 11

Objetivos: Trabalhar noções de efeito.

Parte inicial: 20 minutos.

- Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 70 minutos

- Explicação teórica das variações de efeito (lateral, para cima e para baixo);
- Execução pelos alunos dos efeitos variados;

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 19|09|05

Aula12

Objetivos: Trabalhar bloqueio de direita e esquerda.

Parte inicial: 20 minutos.

-Aquecimento e alongamento, movimentação lateral.

Parte Principal: 70 minutos

- Revisão dos movimentos de batida de direita e esquerda;
- O monitor ira bater mais forte na bolinha fazendo com que o aluno bloqueie e devolva no lado da mesa do monitor com pouca velocidade;

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Normal de Treinamento e Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 26|09|05

Aula 13

Objetivos: Recolher as fichas de freqüências, e encerramento com um mini-campeonato.

Parte inicial: 20 minutos

-Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 100 minutos

- Realizar o mini-campeonato.

Assinatura do Orientador Especifico:

PLANOS DE AULAS DO GRUPO CONTROLE

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 23|06|05

Aula 01

Objetivos: Explicar os objetivos do projeto e acompanhar as aulas.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Dinâmica em grupo visando á apresentação dos alunos. Brincadeira “do decora o nome do colega ao lado”

Parte Principal: 90 minutos

- Falar sobre os objetivos do projeto;
- Explicar o local das aulas, uniforme, disciplina e horários;
- Organizar em turmas, preencher o cadastro, organizar os alunos nos horários.
- Iniciar os fundamentos básicos, como a posição fundamental.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Específico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à 16 anos.

Data: 30|06|05

Aula 02

Objetivos: Explicar e aplicar aula teórica sobre o histórico do Tênis de Mesa e suas curiosidades.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Dinâmica em grupo (embolado);
- Pega-pega com obstáculos;

Parte Principal: 90 minutos

- Apresentação da modalidade, do histórico às curiosidades, esclarecimento de regras, vídeo.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à 16 anos.

Data: 07|07|05

Aula 03

Objetivos: Integrar os alunos através de atividades lúdicas e grandes e pequenos jogos.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Pega-pega sobre as linhas de voleibol;
- Alerta;
- Pé de pano;

Parte Principal: 90 minutos

- Grandes jogos, envolvendo a maior quantidade de alunos possíveis;
- Pequenos jogos, disputa para ver quem acerta mais bolinhas dentro do balde.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, discutir os resultados, elogiar as evoluções e realizar jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 14|07|05

Aula 04

Objetivos: Realizar um torneio interno.

Parte inicial: 30 minutos

- Bate-bola, enquanto é feita a montagem das chaves.

Parte Principal: 140 minutos

- Início do torneio.

Volta à calma: 10 minutos

- Premiação dos campeões.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 á 16 anos.

Data: 04|08|05

Aula 05

Objetivos: Iniciar a adaptação dos alunos com materiais específicos, visando o aprendizado das diferentes formas de empunhar a raquete.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos

- Cabo de guerra.
- Corrente.

Parte Principal: 90 minutos

- Explicação sobre os diferentes tipos de materiais;
- Explicação teórica sobre empunhaduras;
- Adaptação: circuitos diversos;
- Grande jogo na mesa;

Intervalo: 30 minutos

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas sobre a posição Fundamental.
- Através de jogos individuais o aluno testará sua empunhadura.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 á 16 anos.

Data: 11|08|05

Aula 06

Objetivos: Desenvolver noções de percepção, equilíbrio e coordenação motora grossa, através do aprendizado da posição fundamental.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos

- Dois a dois;
- Corridas com jornais;
- Movimento lateral.

Parte Principal: 90 minutos

- Posição fundamental;
- Movimentação lateral em volta da mesa partindo da posição fundamental;
- Pega-pega em volta da mesa com movimentos laterais;
- Pingue-pongue em movimento (entra e sai)
- Cortada em movimento (entra e sai da mesa).

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas sobre a posição fundamental e jogos individuais e em equipes.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à 16 anos.

Data: 18|08|05

Aula 07

Objetivos: Promover estímulos positivos na criança, através de processos pedagógicos de iniciação.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Circuito de exercícios por equipe.
- Corridas com jornais;
- Guerra de papel.

Parte Principal: 90 minutos

- Explicação sobre os benefícios do Tênis de Mesa;
- Vantagens da sua prática;
- Atividades na mesa de adaptação;
- Circuito de exercícios com a raquete e bola, fora da mesa (com e sem deslocamento), colocar obstáculos;
- Exercícios que visam acertar um alvo, com raquetes, perto e longe;
- Grandes jogos.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos.

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Específico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 25|08|05

Aula 08

Objetivos: Iniciar a aprendizagem do golpe ou batida de direita, desde a empunhadura, posição fundamental e movimento de braços, pernas e tronco.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Pega-pega do macaco;
- Voleibol modificado;
- Corrente.

Parte Principal: 90 minutos

- Explicação teórica do movimento de batida de direita;
- Demonstração do movimento;
- Execução do processo de aprendizagem sem raquete, fixação do movimento pelos alunos;
- Atividades na mesa, passando a posição fundamental, com movimentação de quadril, giro e alavanca de tronco;
- Circuito de exercícios com raquetes e bolinhas, batendo contra uma parede, alternando de perto e de longe, com pique ou não;
- Lançamento de bolas individuais para que o aluno fixe bem o movimento de batida de direita.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Jogos, sendo que o aluno utilizará apenas o golpe de batida de direita.

Assinatura do Orientador Específico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à 16 anos.

Data: 01|09|05

Aula 09

Objetivos: Iniciar a batida de esquerda, desde a empunhadura, posição fundamental, e movimento de braços, pernas e tronco.

Parte inicial: 30 minutos.

- Mata-soldado;
- Dois a dois;
- Revezamento;

Parte Principal: 90 minutos

- Explicação teórica do movimento de batida de esquerda;
- Demonstração do movimento;
- Execução do movimento pelos alunos;
- Um aluno saca e o outro recebe de batida de esquerda onde o monitor determinar.

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas, explicação da importância desse golpe e jogos.

Volta à calma: 30 minutos

- Orientações gerais, esclarecimento de dúvidas e jogos.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à 16 anos.

Data: 08|09|05

Aula 10

Objetivos: Proporcionar aos alunos um treinamento prático para aprendizagem e aperfeiçoamento do saque.

Parte inicial: 30 minutos.

- Dança da cadeira;
- Nunca a dois;
- nunca a três.

Parte Principal: 90 minutos

- Explicar a maneira correta de realizar o saque;
- Usando alvos (bambole, cones, raquetes), objetivar os alunos que com o saque acerte os alvos determinados, passando sempre de um nível mais fácil para um mais difícil;
- Desafio do saque com o monitor;
- Saque diagonal e paralelo;

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Demonstração de saques pelo monitor com efeitos diferenciados.
- Jogo livre.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 15|09|05

Aula 11

Objetivos: Exercitar o trabalho de pernas, através de dinâmicas, exercícios e brincadeiras, visando á correta movimentação antes, durante e após os golpes.

Parte inicial: Atividades Lúdicas, 30 minutos.

- Revezamento: formar dois grupos, o primeiro da fila corre, jogando a bolinha para cima ate o cone e volta fazendo o movimento lateral de pernas, passando a bolinha para o próximo. O grupo que terminar o circuito primeiro vence.

Parte Principal: 90 minutos

- Exercícios básicos que necessitam movimentos laterais de pernas;
- Lançamentos feitos pelo professor, uma bola na direita outra na esquerda, os alunos realizam golpes de batida de direita e de esquerda, com movimentação bem definida;
- Cortadas;

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Jogos recreativos, visando a movimentação de pernas, por equipe..

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle- 8 à16 anos.

Data: 22|09|05

Aula 12

Objetivos: Finalizar o projeto
Trabalhar noções de efeito.

Parte inicial: 30 minutos.

- Brincadeira do congela;
- Jogo da velha humano;

Parte Principal: 90 minutos

- Finalizar a aplicação do projeto;
- Explicação teórica das variações de efeito (lateral, para cima e para baixo);
- Execução pelos alunos dos efeitos variados;

Intervalo: 30 minutos.

Volta à calma: 30 minutos

- Jogos livres;
- Recolhimento das fichas de frequência.

Assinatura do Orientador Especifico:

Plano de Aula

Grupo Controle e Grupo Normal de Treinamento- 8 à16 anos.

Data: 26|09|05

Aula13

Objetivos: Recolher as fichas de freqüências, e encerramento com um mini-campeonato.

Parte inicial: 20 minutos

-Aquecimento e alongamento.

Parte Principal: 100 minutos

- Realizar o mini-campeonato.

Assinatura do Orientador Especifico: