

Família dos jogos esportivos com raquetes: metodologia e procedimentos pedagógicos

Family of racket sports games: methodology and procedures educational

SILVA JVP, SOUZA LCL, CALADO KTOL, SILVA CB, REVERDITO RS.
Família dos jogos esportivos com raquetes: metodologia e procedimentos
pedagógicos. *R. bras. Ci. e Mov* 2017;25(4):117-127.

RESUMO: Objetivou apresentar os procedimentos pedagógicos para o ensino dos esportes com raquetes pautando-se na família de jogos esportivos. Os resultados indicam que embora os jogos esportivos com raquetes apresentem características específicas e auto afirmativas que os constituem como únicos, elementos estruturais (regras, implemento, jogadores e alvo), elementos funcionais operacionais de ataque (lançar a bola/implemento para o espaço adversário com o objetivo de marcar pontos) e de defesa (controlar a bola devolvendo para o espaço adversário) e regras de ação de ataque (tentar marcar o ponto, tentar lançar a bola com maior nível de dificuldade e controlar a bola para devolver ao campo adversário) e defesa (antecipar a trajetória do ataque, persuadir o erro do adversário, impedir o ponto) são similares em todos, os integrando a família de jogos esportivos com raquetes. Foi possível explorar diferentes manifestações de jogos esportivos com raquetes, ampliando as possibilidades desta manifestação esportiva.

Palavras-chave: Conteúdos; Esportes com raquetes; Metodologia.

ABSTRACT: The theoretical and practical, the study aims to present pedagogical methods for teaching racket sports basing on family sports games. Although sports games with rackets show their special features and self statements that constitute the structural elements (rules, implement, players and target), operating functional attack elements (e.g. throw the ball/attachment to the opponents' space in order to score points) and defense (e.g control the ball returning to the opponent's space) and attack action rules (e.g mark the spot, trying to throw the ball with the highest level of difficulty and control the ball to return the opponent's field) and defense (e.g..anticipate the trajectory of attack, persuade the opponent's error, stop point) are similar in all, integrating into a family of sports games with rackets. It was possible to explore different manifestations of sport games with rackets, expanding the possibilities to live with this sporting event.

Key Words: Contents; Racket sports; Methodology.

Junior Vagner P. da Silva¹
Laura C. L. de Souza¹
Katiane T. O. L. Calado¹
Cláudio Benites da Silva¹
Riller Silva Reverdito²

¹Universidade Federal de
Mato Grosso do Sul

²Universidade Estadual de
Mato Grosso

Introdução

A Educação Física, nas últimas décadas tem sido foco de diversos estudos, dentre eles, os que se dedicam a investigar os conteúdos desenvolvidos ao longo da Educação Básica, evidenciando a predominância dos esportes tradicionais (futebol, voleibol, basquetebol e handebol). Manifestações como danças, ginásticas, lutas, esportes com raquetes, dentre outros, são quase inexistentes no contexto escolar, conforme evidenciado por Silva e Sampaio¹. A ausência de espaços e de materiais apropriados e a falta de domínio dos conteúdos são frequentemente apontados como responsáveis pela ausência das danças² e lutas³.

Em relação aos esportes com raquetes, as justificativas são similares, pois com sua compreensão equivocadamente, ficam limitados ao tênis de campo, o qual é historicamente relacionado à aristocracia e caracterizado como uma prática esportiva elitizada. Logo, ficando restrito a um público específico, uma vez que o acesso aos materiais e espaços de prática dificilmente são de alcance de todos⁴, muito menos na escola.

Em que pese tal interpretação, nas últimas décadas a percepção de que os esportes com raquetes se limitam ao tênis e a preconceção da existência de apenas uma forma de vivenciá-lo, tem sido questionada e alternativas vêm sendo propostas, indo da criação de materiais alternativos a metodologia, sistematização e organização dos conteúdos.

Nessa conjuntura, os pressupostos teóricos da Pedagogia do Esporte que se pautam no jogo^{5,6}, a partir da compreensão das características e da lógica do jogo, tem trazido positiva e significativa contribuição para o ensino de diferentes manifestações de jogos esportivos.

Pedagogia do Esporte

No ensino do esporte, seja no contexto escolar ou não-escolar, ainda ocorre o predomínio de procedimentos de ensino, vivência e aprendizagem fundamentada em metodologias sustentadas em modelos analíticos. O princípio analítico-sintético propõe o ensino, vivência e aprendizagem do esporte a partir do exercício de habilidades isoladas, com ênfase na repetição de tarefas para o aprimoramento técnico (as denominadas sequências pedagógicas), o qual deve preceder a prática do jogo.

Embora justificada pela maior rapidez na percepção do movimento “correto” a ser realizado, apresenta diversos problemas, como a mecanização de gestos, pobre acervo de possibilidades de repostas às emergências do jogo, reprodução de modelos, seletividade e ensaio de forma rígida de agir⁷. Assim, configurando-se em um modelo a ser seguido e base para correções daqueles que não se adequam ao mesmo⁸, parte do desígnio que o ser humano veio ao mundo vazio e precisa ser preenchido de conhecimentos (modelados e transmitidos) ou, então, precisa ter seus talentos descobertos, revelados por um experiente observador⁹.

Buscando superar esta forma de pensar a metodologia de ensino, propostas alternativas, desde a década de 70 foram lançadas, destacando entre elas a fundamentada na lógica estruturalista dos esportes coletivos, que teve como precursor Claude Bayer, na obra “O ensino dos desportos colectivos” (1994)¹⁰. Partindo da análise estrutural dos esportes coletivos, Bayer defendeu a existência de estruturas constantes e funcionais comuns a todos os esportes coletivos (princípios operacionais e regras de ação), sejam eles de ataque ou de defesa⁸. A partir do conceito de *transfert*, Bayer¹⁰ defende processos de ensino e aprendizagem em que o sujeito possa reconhecer estruturas semelhantes em atividades diferentes e, utilizando experiências anteriores, conceba soluções para nova situação.

A partir dos conceitos de estruturas constantes e funcionais e *transfert*, ainda que aplicado inicialmente aos jogos esportivos coletivos, observamos que os esportes com raquetes dispõem de referências estruturais e funcionais, engendrando a lógica do jogo. Para Scaglia *et al.*⁶ e Scaglia e Reverdito¹¹, todo o jogo possui uma lógica interna. Assim, por conseguinte, sendo possível identificar nos esportes com raquetes semelhanças e diferenças, reconhecer princípios que se aplicam a tarefas diferentes e utilizar/transferir experiências anteriores em novas situações de vivência. Esse

caráter ficou mais evidente na organização dos jogos a partir do conceito de família de jogos, proposta por Leonardo, Scaglia e Reverdito⁵.

Esta proposta está alicerçada no reconhecimento de que os jogos apresentam características autoafirmativas compostas por particularidades que atribuem qualidades autônomas e características integrativas que permitem incluir jogos numa mesma família¹², ou seja, “[...], todo sistema apresenta duas tendências opostas, porém complementares; uma tendência integrativa e outra auto-afirmativa [*sic*]. Uma que o une ao ecossistema maior, e outra que o individualiza, engendrando sua identidade particular”(p. 234)⁶. Ademais, o jogo dispõe de características sistêmicas organizacionais que devido às estruturas sistêmicas, produzem condutas motoras específicas que são transferíveis de um jogo para outro.

Diante ao exposto, objetivamos apresentar a formulação teórica e aplicação prática de ensino dos esportes com raquetes, pautando-se nos pressupostos teóricos da família de jogos esportivos. Especificamente, buscamos apresentar as etapas seguidas no planejamento, preparação de materiais e desenvolvimento das aulas, as possibilidades de uso de materiais alternativos no ensino dos esportes com raquetes e análise inferencial integrativa dos jogos aplicados.

Caminho metodológico

Caracterizado como teórico-prático¹³, o estudo foi desenvolvido no formato de relato de experiência pelo grupo PET-Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul em aulas de Educação Física de escola de tempo parcial e uma instituição de ampliação do tempo escolar em Campo Grande/MS, totalizando a regência de 5 aulas.

Na instituição de ampliação do tempo escolar foram realizados três encontros, sendo o primeiro voltado à construção de raquetes e iniciação ao frescobol (3 horas); o segundo, direcionado ao *beach tennis* e o terceiro ao quimbol (1h30min. cada). As ações foram realizadas em setembro, outubro e novembro de 2015, contando com a participação de alunos na faixa etária de 11 a 13 anos.

Na instituição escolar de tempo parcial, o foco foi na iniciação ao mini tênis, com a realização de apenas um encontro, tendo como público alunos de 10-14 anos. Foram realizadas intervenções em duas turmas, no mês de setembro de 2015, com 50 minutos cada aula.

A fim de apresentar a existência de semelhanças entre os diferentes esportes com raquetes, foi realizada a análise inferencial dos jogos ministrados nas aulas, com foco integrativo e autoafirmativa¹².

Planejamento

Para cada intervenção realizada, desenvolvemos a preparação das aulas (plano de aulas). O plano de aula “[...] é um documento escrito que materializa um determinado momento de um planejamento” (p. 86)¹⁴, figurando como um instrumento de orientação da ação docente. Esta etapa foi realizada de acordo com as orientações de Masseto¹⁴, sendo composto estruturalmente pela identificação, objetivos, conteúdos, estratégias didáticas e avaliação,

A identificação consiste em apresentar as características gerais do plano, tais como a que disciplina ou atividade pertence, quais as condições necessárias a sua realização, a qual ou quais turmas se aplica o plano, o responsável pelas atividades, a duração/carga horária da aula¹⁴.

Os objetivos se caracterizam como “[...] metas estabelecidas ou resultados previamente determinados. Indicam aquilo que o aluno deverá ser capaz de fazer”. Os objetivos foram divididos em gerais e específicos¹⁴.

Quanto ao conteúdo, este consistiu no assunto que foi trabalhado na aula a fim de contemplar os objetivos específicos. Para isso, foram selecionados e organizados, tomando-se por base os objetivos que pretendíamos alcançar, que no caso de nossa intervenção foi contemplado pelo frescobol, mini tênis, *beach tennis* e quimbol.

Em relação às estratégias didáticas, existem diversas capazes de atender ao plano de aula e permeiam as decisões metodológicas docentes, cabendo ao professor identificar e escolher quais estratégias poderão ser utilizadas para facilitar a aprendizagem dos seus alunos¹⁵. Em consonância com a proposta metodológica utilizada, organizamos didaticamente as aulas com predominância dos jogos. Todavia, não trabalhamos o jogo pelo jogo, mas sim como um ambiente de aprendizagem que também é ambiente de jogo¹⁵, carregado de tensões, incertezas, imprevisibilidade, buscando o equilíbrio entre os objetivos pedagógicos e a representação de jogo para os jogadores. Ou seja, os alunos jogaram para aprender; aprenderam jogando¹⁶.

O jogo foi assumido como fenômeno complexo e permeado por relações antagônicas e de complementariedade, pois conforme Leonardo, Scaglia e Reverdito⁵ “[...], o jogo é lúdico, mas também é sério, ele possui uma ordem em sua organização, apesar de representar uma aparente desordem; possui regras claras, mas ao mesmo tempo é dotado de imprevisibilidade e incerteza” (p. 238). Fundamentando-se nesses referenciais e perspectivas, para todas as aulas, inicialmente foi elaborado um esboço do plano de aula, o qual foi submetido para análise do professor orientador do grupo, que frequentemente propunha adequações.

Além disso, após as aulas, os participantes procederam a avaliação, tendo como finalidade acompanhar o processo de aprendizagem e fornecer aos alunos e professor *feedback* sobre o processo ensino-aprendizagem¹⁴.

Além de promover *feedback* para que os petianos pudessem proceder correções nas aulas futuras, buscamos também promover a formação de modo que incorporassem a percepção de que o professor é autor do seu próprio fazer pedagógico e não mero reprodutor de conhecimentos, devendo assim extrapolar a função de consumidor de conhecimentos, exercendo também a função de produtor, pois conforme nos auxilia Demo¹⁶ “Quem ensina carece pesquisar; quem pesquisa carece ensinar. Professor que apenas ensina jamais o foi. Pesquisador que só pesquisa é elitista explorador, privilegiado e acomodado” (p. 15).

Empreendimentos como estes podem colaborar com o rompimento do antagonismo existente entre teoria-prática, vez que não consideramos como conhecimentos válidos apenas aqueles produzidos por estudiosos da academia (rotulados como teóricos), mas também conhecimentos produzidos pelos próprios professores (no caso em tela petianos). Por outro, não desqualificamos o conhecimento científico produzido na academia, mas sim dele nos apropriamos e o ressignificamos a partir dos conhecimentos advindos da experiência em contextos concretos diversos, concebendo teoria e prática não mais como elementos antagônicos, mas sim complementares.

Isto porque, se por um lado a autoridade docente se constitui pela constante ação-reflexão-ação no contexto e cotidiano da prática pedagógica¹⁷, a prática não deve ser objeto de sacralização, visto que não existe prática criativa sem retorno da teoria, tão pouco fecundação de teoria que não foi objeto do confronto prático¹⁶.

Pedagogia do esporte e família de jogos esportivos com raquetes: aplicações práticas

A análise pedagógica foi realizada sobre os pressupostos da família dos jogos esportivos. Conscientes do desafio que é criar um ambiente significativo de aprendizagem e capaz de ampliar os conhecimentos relativos a Cultura Corporal do Movimento, a análise pedagógica tem por objetivo trazer o ato da intervenção para reflexão e, nesse movimento dialógico, ampliar os saberes docentes relativos ao processo de intervenção e do ato reflexão da ação.

Frescobol

O frescobol é praticado em praias e também em praças. Seu material é de fácil acesso, possibilitando variações e modificações nas aulas de Educação Física. As atividades foram divididas em duas etapas. A primeira correspondeu a uma oficina de construção de materiais, onde foram apresentadas formas de se confeccionar raquetes com materiais alternativos, como MDF. Aproveitando da estrutura do local, que possuía Lutheria Escola (oficina de construção de

instrumentos musicais), com auxílio dos alunos, foram construídas diversas raquetes, sendo as mesmas posteriormente doadas à entidade.

O primeiro passo foi desenhar o molde na placa de MDF. Para isso utilizamos uma raquete de frescobol, fazendo as marcações com lápis de marceneiro, contando com os alunos nesta tarefa. Concluído o desenho, iniciou-se o corte das raquetes com uma serra de mesa e uma serra tico-tico, etapa que, por segurança, os alunos não manipularam nenhum tipo de equipamento elétrico ou de corte, cabendo esta função apenas aos acadêmicos integrantes do PET. Uma vez cortadas, os alunos realizaram o acabamento, lixando-as e efetuando o emborrachamento do cabo.

A segunda etapa envolveu 30 alunos e foi realizada na semana subsequente. Neste dia, foi realizada a introdução sobre o frescobol e posteriormente realizados diversos jogos: o PEGA-PEGA EQUILIBRISTA, onde os alunos precisavam equilibrar as bolas sobre a raquete enquanto fugiam do pegador que também deveria estar equilibrando uma bola sobre a raquete. Outra atividade desenvolvida foi o DEIXA QUICAR, onde os alunos, posicionados em campo opostos (marcados por giz) lançavam a bola para o alto, deixava quicar duas vezes e rebatia ao colega em sua frente. Este, por sua vez, repetia as mesmas ações anteriores. A atividade, O LANÇADOR E O RECEBEDOR, apresentava de uma maneira mais clara aos alunos o espírito colaborativo do Frescobol. Divididos em duplas (um lançador e um recebedor), o primeiro lançava a bola com a raquete para o outro, que usando sua raquete a devolvia diretamente. A distância entre eles foi ajustada de acordo com o desenvolvimento do jogo e habilidade que ele apresentavam no controle da bola.

Mini tênis

O tênis é a modalidade que mais se destaca entre os esportes com raquetes, porém, a forma como é ensinado, a raquete pesada, a quadra grande e a bola rápida, muitas vezes dificultam o aprendizado. Em contrapartida, o mini tênis é uma possibilidade de adaptação do espaço de jogo, regras, número de participantes, dentre outros elementos, podendo facilitar o processo ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, disseminá-lo.

Ele é jogado em uma quadra pequena e simples, podendo ser construída em qualquer superfície plana e jogada com qualquer tipo de raquete. Deste modo, com objetivos de promover o acesso ao conhecimento e a aproximação dos alunos ao esporte, inicialmente desenvolvemos atividades com vídeos, construção de raquetes e, posteriormente, vivência prática.

A aula foi estruturada em 4 partes, sendo a introdução, que procurou apresentar elementos relacionados ao histórico do tênis, apontando sua origem na Inglaterra e a forma inicial que se jogava (com as palmas das mãos). A segunda consistiu no trabalho com a atividade “TODO MUNDO JOGA”, onde os alunos foram divididos em dois grupos, estando cada um posicionado em sua metade da quadra, devendo rebater as bolas com as mãos e sobre a rede após quicarem o solo. Com o desenvolver do jogo, progressivamente acrescentamos mais bolas, aumentamos o ritmo e o grau de complexidade da ação. A terceira parte foi realizada através do “JOGO DE ESTAFETA”, onde dividimos o número de alunos em duas equipes. Montou-se um circuito com arcos, cordas e cones. Ao sinal do professor, o primeiro aluno da equipe (A) cumpriu o circuito, ao final do qual lhe foi lançada duas bolas a serem rebatidas após quicarem o solo. Após rebatê-las, voltavam correndo e passavam a raquete ao próximo aluno. Enquanto a equipe “A” executava a tarefa, a equipe “B” recolhia as bolas rebatidas, invertendo as funções, posteriormente.

Em seguida, realizamos o jogo “3 CONTRA 3”, com os alunos divididos em várias equipes com 3 integrantes. Cada equipe de um lado da quadra, o professor lançava a bola e iniciava-se a disputa do ponto com objetivo de devolver a bola por cima da rede e dentro da quadra adversária, seja antes ou após ela quicar. Após a bola quicar duas vezes, ser jogada para fora da quadra adversária ou por baixo da rede, trocavam-se as equipes.

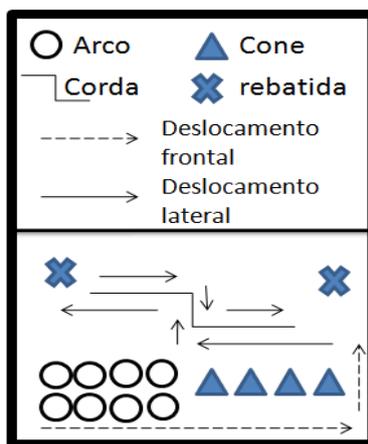


Figura 1. Ilustração do jogo realizado.

Fonte: autores

Beach tennis

O *beach tennis*, esporte naturalmente jogado em regiões litorâneas, chegou ao Brasil nos meados de 2008 e, mesmo tão recente, já desfruta de visibilidade, com sua prática em praças, praias e clubes.

A aula foi dividida em 3 partes. Na primeira, realizamos a introdução ao esporte, onde tivemos como objetivos apresentar sua origem, suas características, materiais, entre outros.

Posteriormente, realizamos o jogo “O MICO”. Com os alunos organizados em círculo e com o uso de duas bolas, sendo estas designadas como “MICO”, ao sinal, os alunos que estavam de posse das bolas as passavam ao colega da esquerda, o qual rapidamente realizava a mesma tarefa e assim sucessivamente. As bolas eram passadas com o objetivo de fazer com que uma delas alcançasse a outra, caracterizando o “MICO”. Quem a deixasse cair, deveria recuperá-la e voltar ao seu lugar para recomençar e passá-la.

A terceira parte foi composta por 3 atividades, sendo elas as rebatidas curtas e longas, movimentação e rebatida e o jogo. Para trabalhar as rebatidas curtas e longas, organizamos os alunos em 3 grupos, sendo que dois, em colunas, ficaram de um lado da quadra e o terceiro grupo do lado oposto.

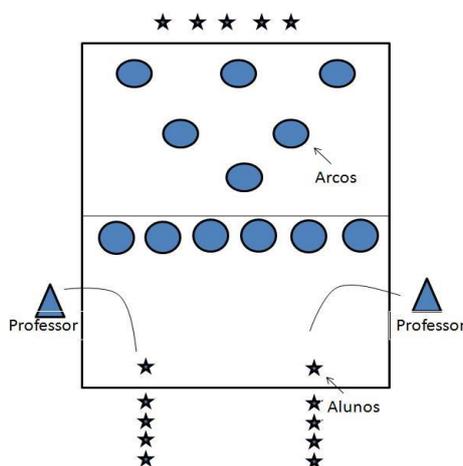


Figura 2. Ilustração do jogo realizado

Fonte: autores

Os dois grupos que estavam do mesmo lado da quadra ficaram em duas colunas separadas e deveriam rebater as bolas lançadas. O aluno de cada grupo primeiramente deveria acertar um dos arcos localizados abaixo da rede, em seu próprio campo, rebatendo a bola com a raquete (sem deixá-la quicar ao solo de sua quadra), valendo 1 ponto cada acerto. Seguidamente, rebatiam outra bola, que deveria transpor a rede e cair em um dos arcos colocados na quadra adversária (marcando 1 ponto para sua equipe). Em ambas as rebatidas o ponto só era computado se o primeiro quicar

da bola fosse dentro do arco. Após todos os alunos rebaterem foram contabilizados os pontos e a na etapa seguinte, obrigatoriamente, a equipe vencedora passaria exercer a função de recolher bolinhas.

Na segunda atividade, os alunos foram divididos em três grupos. Montamos um circuito com arcos, cordas e cones. Ao sinal, o primeiro aluno de cada grupo cumpria o circuito (deslocamento em quadra) e rebatia duas bolas lançadas. Os circuitos foram diferentes e um dos grupos ficou do outro lado da quadra recolhendo as bolas. O objetivo foi que cada aluno rebatesse uma bola mais longa e outra mais curta, mas que ambas fossem lançadas para o outro lado da quadra, por cima da rede e dentro da quadra. Após todos os alunos rebaterem, os grupos eram trocados de lugar.

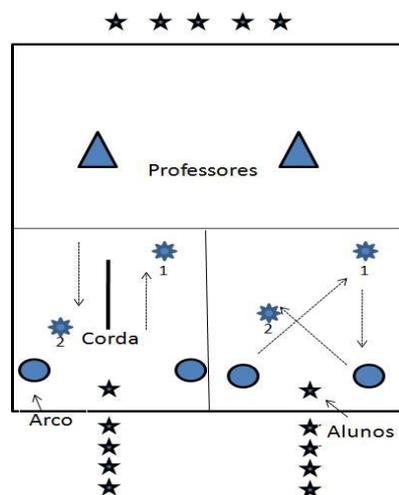


Figura 3. Ilustração do jogo realizado.

Fonte: autores

Na realização do jogo, terceira atividade desenvolvida, levamos a turma para quadra de areia e dividimos o grupo em trios. A bola era lançada para o alto com objetivo de que cada equipe a rebatesse sobre a rede, de modo que alcançasse a quadra adversária, marcando ou perdendo um ponto quando a bola tocava o solo ou saía da quadra. Os integrantes do grupo deveriam trocar até cinco passes antes de enviar a bola para quadra adversária. Após o grupo alcançar 5 pontos, formava-se novo grupo. A presença dos professores/petianos nos grupos foi valorizada pelos alunos e importante para dar maior dinâmica à partida, direcionando as bolas e possibilitando melhores condições para interceptá-las, como também possibilitou que todos participassem.

Quimbol

Modalidade criada em Piracicaba-SP, mistura um pouco de voleibol e tênis e encontra-se em processo de evolução. A primeira parte da aula foi composta pela introdução, com o objetivo de apresentar o esporte, suas características e sua origem. Posteriormente desenvolvemos a aula, composta em 4 etapas: a construção de materiais e experimentação; vivência dos jogos adaptados “OS REIS DO CASTELO”; “BATE E REBATE (5x5)” e o jogo propriamente do “quimbol”.

Na construção de materiais, cada aluno recebeu um prato descartável, um palito de picolé e uma bexiga inflável. Com a ajuda dos professores (petianos), os alunos passaram cola em uma das pontas do palito e depois a colaram na parte de trás do prato descartável, criando assim uma raquete. Posteriormente, encheram a bexiga e vivenciaram o jogo, permitindo que as crianças experimentassem a raquete recém-criada e as diversas possibilidades de rebater e conduzir a bexiga.

Para segunda atividade, “OS REIS DO CASTELO”, foram formados quartetos. Em cada jogo houveram três quartetos com papéis sociais diferentes. Um denominado “OS REIS DO CASTELO”, outro que exerceram as funções

de guardas do castelo e o terceiro quarteto em que os alunos figuraram como os invasores. Em uma área delimitada, OS REIS DO CASTELO rebatiam entre si uma bexiga, usando a raquete de prato. Eles não podiam sair do castelo, devendo os guardas proteger o castelo e os invasores tentar invadir e capturar as bexigas dos reis. Toda vez que os invasores conseguissem pegar o balão, eles viravam os reis. Os guardas viravam invasores e os reis tornavam-se guardas. Tantos os guardas e os invasores não poderiam agarrar seus oponentes, podendo apenas bloquear-lhes a passagem com os braços abertos.

Na terceira atividade, a turma foi dividida em duas equipes. Cada uma de um lado da quadra, separada por uma rede. Estando todos posicionados com uma raquete nas mãos, o grupo “A” foi a BATE e o grupo “B” a REBATE. Todos os alunos do grupo “A” estavam com as raquetes e uma bola nas mãos (saque), enquanto o grupo “B” só com as raquetes. Ao sinal do professor, todos os alunos do grupo “A” deveriam bater na bola ao mesmo tempo e lançá-las para o outro lado da quadra sobre a rede, enquanto o grupo “B” deveria tentar rebater as bolas de volta, podendo a rebatida ser antes ou após a bola quicar em sua própria quadra. Cada bola que caísse no campo do grupo “B” valia 1 ponto. Já as bolas que fossem rebatidas e devolvidas ao campo do grupo “A” valiam 2 pontos. O jogo acabava quando um dos grupos fizesse 20 pontos, quando ocorria a inversão das funções.

Análise Pedagógica

A aproximação e o distanciamento dos jogos em famílias específicas, integrando ou se auto afirmando, ocorre por intermédio dos índices de regularidades, categorizados por Scaglia¹² como unidades de contexto compostas pelo ambiente físico (local onde ocorrem os jogos), disposição dos jogos (modo como os jogos se dispõem no ambiente físico), objeto de intermediação (tipo de material de intermediação do jogo), acordos entre os jogadores (estabelecidos pelo grupo), regras tradicionais (combinados que regulamentam, conduzem e permitem o jogo ocorrer), habilidades motoras específicas (ação específica utilizada no manejo do material de intermediação do jogo em sua realização, as quais se traduzem em respostas técnicas e táticas munidas de significados exigidas no jogo) e atitudes e representações simbólicas (representações humanas que ganham lógica na ótica de quem joga).

Essas unidades de contextos, por sua vez, irão configurar estruturas sistêmicas do processo organizacional do jogo (estrutura interna), sendo elas compostas por condições externas (ambiente físico, disposição dos jogos e objeto de intermediação), regras (acordos e regras tradicionais), esquemas motrizes (habilidades/ações motoras específicas/técnicas) e jogadores (atitudes dos jogadores pautadas em representações simbólicas e as tomadas de consciência). Observa-se que os jogos aplicados dispõem de características particulares relacionadas as regras e ambiente físico, sobretudo pela preservação de condições externas e regras, nos termos defendidos por Scaglia¹².

O caráter auto-afirmativo pode ser observado nas regras que orientaram e conduziram as aulas, que desenvolvidas por intermédio de jogos, sob o risco de perder a identidade, exigiu seguir princípios básicos que delimitam cada um dos esportes, como realizar o maior número possível de trocas de passes sem deixar a bola cair no chão (frescobol); devolver a bola por cima da rede e dentro da quadra adversária antes que a mesma quicasse duas vezes (mini tênis); rebater a bola sobre a rede (sem com que antes ela quicasse em sua própria quadra) e dentro da quadra adversária, com ou sem trocas de passes entre os jogadores da mesma equipe (*beach tennis*); devolver a bola por cima da rede, tendo tocado ou não o solo de sua própria quadra, inclusive podendo trocar passes entre os jogadores da mesma equipe (quimbol).

Condições diferentes também evidenciou-se no ambiente físico (dimensões das quadras, posicionamento e altura da rede) – duas quadras medindo 5,50 m de comprimento e 5,50 m de largura cada, separadas por uma rede de 80 cm fixada a partir do piso (bola vermelha e bola laranja) e duas quadras de 9 m de comprimento e 6,5 m de largura, separadas por uma rede de 91 cm fixada a partir do piso (mini tênis); duas quadras medindo 8 m cada, separadas por

uma rede de 1 m largura suspensa a 2,30 m do piso (quimbol); duas quadras de 8 m de comprimento e 4,5 de largura cada, separadas por uma rede de 1 m de largura suspensa do piso em areia a 1,70 m (*beach tennis*); inexistência de demarcação de quadras por linhas e ausência de obstáculo (rede) entre os jogadores (*frescobol*), sinalizando o caráter auto-afirmativo de cada uma delas.

Ainda, em relação as condições externas, as regras que orientaram a prática destes jogos também foram diferentes, pois se no mini tênis exigiu-se que a bola fosse devolvida antes dela tocar o solo ou após a mesma dar apenas um quique; no quimbol a troca de passes entre os jogadores foi obrigatória, devendo a equipe dar no mínimo dois e no máximo três passes antes de devolve-la a quadra adversária; no *beach tennis* a devolução teve que ser feita sem que a mesma quicasse no piso, podendo passes serem trocados entre os jogadores da mesma equipe antes de devolve-la a quadra adversária, limitando-os; no *frescobol* a devolução da bola ocorreu de modo direto ao adversário, não podendo dar dois toques ou deixar a bola quicar o solo para depois devolve-la.

Contudo, inegavelmente, todos dispõem de semelhanças nos elementos estruturais – regras (acordos e regras tradicionais), implemento (raquetes, bolas), espaço (com ou sem demarcações), jogadores (adversários, nas simples; adversários e parceiros nas duplas) e alvo (local a direcionar a bola) – e elementos funcionais – ações operacionais de ataque (lançar a bola/implemento para o espaço adversário tentando marcar o ponto) e defesa (controlar a bola devolvendo para o espaço adversário) e regras de ação de ataque (tentar marcar o ponto, tentar lançar com o maior nível de dificuldade; controlar a bola para devolver ao campo adversário) e regras de ação de defesa (antecipar a trajetória do ataque; persuadir o erro do adversário; impedir o ponto). No jogo de *frescobol*, embora não haja delimitação rígida do espaço por linhas, questões relacionadas ao espaço estão presentes em seu desenvolvimento mudanças da distância de posicionamento dos jogadores ocorrem, onde os mais experientes tendem a jogarem mais distantes um do outro sem com isso perder a fluência do jogo, o que não se evidencia em jogos realizados por iniciantes ou pessoas menos experientes, que mediante ainda não dominarem o jogo, posicionam-se em distâncias menores.

Quanto ao implemento, como ficou evidenciado nos jogos trabalhados em alusão ao *frescobol*, mini tênis, *beach tennis* e quimbol, em que pese as adaptações realizadas, foram vivenciados por intermédio do uso de uma raquete e bolas. Ou seja, mesmo com formatos, pesos e materiais diferentes, fizeram uso do mesmo tipo de implemento. Sobre os jogadores, todas as propostas desenvolvidas implicaram em jogo com adversário, algo inerente aos esportes com raquetes e em algumas situações, jogos com parceiros e adversários.

Em relação ao alvo, com exceção do *frescobol*, que teve como alvo a raquete do outro jogador, todos os demais (mini tênis, *beach tennis* e quimbol) tiveram como alvo uma rede e uma quadra, devendo vencer a primeira por meio do envio da bola sobre ela e a segunda, por meio do acerto da bola em suas delimitações. Ou seja, em todos há um alvo o qual os jogadores buscam acertar a bola com o intuito de obter pontos, pois se no caso do mini tênis, *beach tennis* e quimbol o alvo era a quadra, no *frescobol* o alvo a ser atingido foi a raquete do outro jogador, algo ainda mais complexo.

Quanto às ações operacionais, as de defesa são evidenciadas em ações de bloqueio da bola com o direcionamento para a quadra adversária a fim de que a mesma não obtenha um ponto. Por sua vez, nas de ataque, o intuito não foi mais impedir que a bola não caísse em sua própria quadra, mas sim enviar a mesma sobre a rede para quadra adversária de tal forma que a equipe contrária não conseguisse devolver a mesma, marcando assim a pontuação.

Nota-se que nos esportes com raquetes, as questões operacionais de defesa e ataque não se distinguem especificamente pelo tipo de movimento, mas sim por regras de ação que imprimem a intencionalidade a qual se está fazendo uso de determinado movimento, ou seja, evidencia-se pelas regras de ação. Quando se objetiva defender fundamenta-se em ações de antecipação da trajetória do ataque adversário para que esteja mais bem posicionado no momento de sua intercepção, na persuasão do erro adversário e no impedimento da marcação de um ponto contrário.

Nas de ataque pela tentativa de marcar um ponto lançando a bola com maior grau de dificuldade imprimido por efeitos, angulação e maior velocidade na/da bola e maior controle no seu direcionamento à quadra adversária. Nestes termos, defendemos que o frescobol, o mini tênis, o *beach tennis* e o químbol dispõem de características integrativas que permitem agrupá-los em uma mesma família, a família de jogos esportivos com raquetes.

Quanto à aplicação da família dos jogos com raquetes no contexto educacionais de tempo parcial e instituições educacionais de ampliação de jornada e sua democratização a um número maior de pessoas, além da superação da perspectiva de ensino do esporte pautado em uma abordagem tradicional via metodologia analítica-parcial, centrado em modalidades esportivas formais, concebidas com frequência nos termos estabelecidos pelas federações, para superar tal perspectiva fizemos uso do jogo como recurso didático e metodológico, organizado a partir da percepção da existência da família de jogos esportivos, em particular a família de jogos esportivos com raquetes. Isso significa que o ensino de conteúdos raramente trabalhados no contexto escolar, como os esportes com raquetes, devem perpassar por visões dinâmicas, adoção de novas metodologias e adequações das estratégias didáticas e regras do jogo, corroborando com sua ressignificação.

Além de mudanças metodológicas, exigiu que adaptações e criação de materiais ocorressem, como a utilização do pátio da escola e raquetes construídas em madeira pelos petianos e alunos na vivência do frescobol; quadra poliesportiva, raquetes de madeira e rede de voleibol no ensino do mini tênis; utilização de caixa de areia, raquetes de madeira e bolas de tênis no *beach tennis*; prato descartável, palito de picolé e bexiga no químbol.

Considerações finais

Os resultados obtidos no desenvolvimento deste estudo permitem concluir que embora existam características específicas relacionadas as regras e ambiente físico do frescobol, mini tênis, *beach tennis* e químbol que os fazem únicos, elementos estruturais (regras, implemento, jogadores e alvo), elementos funcionais (ações operacionais de ataque e defesa) e regras de ação (de ataque e de defesa) são similares, destacando assim o caráter integrativo que permitiram agrupá-los em uma mesma família, a família dos jogos esportivos com raquetes.

A partir das adaptações metodológicas e materiais implementadas no trato pedagógico com os esportes com raquetes, evidenciou-se que se faz possível trabalhar este conteúdo nas aulas de Educação Física. Por fim, a aplicação do conceito de família aos jogos com raquetes ampliou as possibilidades para organização e sistematização como conteúdo nos currículos da Educação Física escolar, contribuindo com a democratização do acesso e possibilidades de vivência e aprendizagem.

Referências

1. Silva J, Sampaio T. Os conteúdos das aulas de educação física do ensino fundamental: o que mostram os estudos? *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*. 2012; 20(2): 106-118.
2. Rocha D, Rodrigues G. A dança na escola. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*. 2007; 6(3): 15-21.
3. Rosário L, Darido S. A sistematização dos conteúdos da educação física na escola: a perspectiva dos professores experientes. *Motriz*. 2005; 11(3): 167-178.
4. Guioti T, Toledo E, Scaglia A. Esportes de raquete para deficientes intelectuais leves: uma proposta fundamentada na pedagogia do esporte. *Revista Brasileira de Educação Especial*. 2014; 20(3): 357-370.
5. Leonardo L, Scaglia A, Reverdito R. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. *Motriz*. 2009; 15(2): 236-246.
6. Scaglia, A. *et al.* O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. *Movimento*. 2013; 19(4): 227-249.
7. Galatti L, *et al.* Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Revista de Educação Física/UEM*. 2014; 25(1): 153-162.

8. Daolio J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos: modelo pendular a partir das ideias de Claude Bayer. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*. 2002; 10(4): 99-104.
9. Scaglia, A. A pedagogia do esporte e as novas tendências metodológicas. *Nova Escola*. 2014; 29: 84-86.
10. Bayer Claude. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivros; 1994.
11. Scaglia A, Reverdito R. Perspectivas pedagógicas do esporte no século XXI. In: Nista-Piccolo, Vilma L, Moreira WW. *Educação Física e Esporte no século XXI*. Campinas: Papyrus; 2016. p. 43-72.
12. Scaglia A. O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes. [Tese de Doutorado]. Campinas: Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas; 2003.
13. Demo P. *Metodologia científica em ciências sociais*. 3. ed. São Paulo: Atlas; 2012.
14. Masseto M. *Didática: a aula como centro*. São Paulo: FDT; 1997.
15. Darido S. *Cadernos de Formação: Conteúdos e Didática de Educação Física*. São Paulo: Cultura Acadêmica; 2012.
16. Demo P. *Pesquisa: princípio científico e educativo*. 14 ed. São Paulo: Cortez; 2011.
17. Caparroz F, Brancht V. O tempo e o lugar de uma didática da Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2007; 28(2): 21-37.