

Relato de Experiência

# Aprendizagem significativa no Tênis: um relato de experiência sobre a criação e utilização de espaços vazios na quadra

*Meaningful learning in Tennis: An experience report on the creation and use of empty spaces on the court*

Matheus Fraga<sup>1</sup>  Leonardo Ristow<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Centro Universitário de Brusque (Unifebe), Brusque, Brasil

<sup>2</sup> Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Florianópolis, Brasil

## HISTÓRICO DO ARTIGO

Recebido: 05.02.2024

Revisado: 07.03.2025

Aprovado: 08.05.2025

## PALAVRAS-CHAVE:

Pedagogia do esporte;

Tênis;

Aprendizagem Significativa.

## KEYWORDS:

Sports Pedagogy;

Tennis;

Meaningful Learning.

## PUBLICADO:

00.05.2025

## AUTOR CORRESPONDENTE:

Matheus Fraga

fragam86@gmail.com

## COMO CITAR ESTE ARTIGO (HOW TO CITE):

FRAGA, M.; RISTOW, L.  
Aprendizagem significativa  
no Tênis: um relato de  
experiência sobre a criação e  
utilização de espaços vazios  
na quadra. **Caderno de  
Educação Física e Esporte**,  
v. 23, e32790, 2025. DOI:  
[10.36453/cefe.2025.32790](http://10.36453/cefe.2025.32790).

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A compreensão de conceitos táticos é um fator que contribui para o sucesso no tênis. A partir deste conhecimento o jogador toma decisões mais rápidas e assertivas. A compreensão de conceitos ocorre principalmente a partir da aprendizagem significativa. Especialmente para o ensino dos esportes, são propostos princípios pedagógicos que norteiam o planejamento, intervenção e avaliação pelos treinadores.

**OBJETIVO:** Relatar a experiência vivenciada pelo treinador na utilização de princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa no tênis.

**MÉTODOS:** Estudo descritivo, na modalidade de relato de experiência. Participaram do estudo, um treinador de tênis e dois jogadores. A intervenção foi planejada com base nos princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa dos jogos esportivos e optou-se por objetivo da aula de criar e utilizar espaços vazios na quadra adversária.

**RESULTADOS:** Foram relatadas as experiências do treinador de uma aula organizada em três momentos: reconhecer o conceito de criar espaços vazios na quadra adversária; procurar criar espaços vazios na quadra adversária e aplicar o conceito em jogo propriamente dito. No primeiro momento foram realizadas as atividades "tênis com a mão" e "tática nos quadradinhos". No segundo momento foram realizadas as atividades "abriu!" e "jogo do winner". No terceiro momento, foi realizado o jogo propriamente dito em cinco games.

**CONCLUSÃO:** A organização das atividades com base nos princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa contribuiu para a compreensão do conceito tático de criar e utilizar espaços vazios na quadra adversária.

## ABSTRACT

**BACKGROUND:** Understanding tactical concepts is a factor that contributes to success in tennis. From this knowledge, the player makes more assertive decisions more quickly. Understanding concepts occurs mainly from meaningful learning. Especially for teaching sports, pedagogical principles are proposed that guide the planning, intervention and evaluation of coaches

**OBJECTIVE:** report the experience of the coach in using pedagogical principles for meaningful learning in tennis.

**METHODS:** Descriptive study, in the form of an experience report. A tennis coach and two players participated. The intervention was planned based on pedagogical principles for meaningful learning of sports games and the class objective was to create and use empty spaces on the opponent's court.

**RESULTS:** The coach's experiences were carried out in a class organized in three moments: recognizing the concept of creating empty spaces on the opponent's court; seek to create empty spaces on the opponent's court and apply the concept in the game itself. Firstly, the activities "tennis with the hand" and "tactics in squares" were carried out. In the second moment, the "open!" activities were carried out. and "winner game". In the third moment, the game itself was played, consisting of five games.

**CONCLUSION:** The organization of activities based on pedagogical principles for meaningful learning contributed to the understanding of the tactical concept of creating and using empty spaces on the opponent's court.

## ▼ INTRODUÇÃO

O sucesso no tênis depende da execução de movimentos técnicos de excelência e de tomadas de decisão em curto espaço de tempo. Neste sentido, o jogador deve desenvolver eficácia nas escolhas das ações táticas para executar as ações motoras, com o intuito de dificultar as ações do adversário, diminuindo ou anulando a devolução da bola, ou até mesmo, fazendo com que o adversário nem chegue a ter contato com ela (Greco; Aburachid, 2008). As tomadas de decisão demandam conhecimento tático, servem para analisar as informações do jogo e criar situações para a ação. A partir da compreensão de conceitos táticos, os jogadores conseguem analisar o jogo e tomar decisões de forma mais rápida e efetiva (Grêhaine; Godbout; Bouthier, 1999; Aburachid; Greco, 2010).

A compreensão de conceitos ocorre principalmente a partir da aprendizagem significativa, caracterizada por duas formas de relação entre o conceito a ser assimilado e o conhecimento prévio do aprendiz. A primeira, denominada de relação não-arbitrária, entende-se que deve haver uma relação lógica e explícita entre os conceitos (o novo e o pré-existente na estrutura cognitiva do aprendiz). A segunda, denominada de relação substantiva, diz respeito ao resultado da aprendizagem, ou seja, aprendiz deve construir o conhecimento de forma não literal, permitindo-o explicar o conceito assimilado com as suas próprias palavras ou transferir para outro contexto (Ausubel, 2003).

Para promover a aprendizagem significativa dos jogos esportivos, Ristow *et al.* (2023) sugerem princípios pedagógicos que norteiam o planejamento, intervenção e avaliação pelos treinadores. Os autores destacam que esses princípios servem como “pontos de início” e que a prática pedagógica com base neles varia de acordo com a modalidade esportiva, faixa etária, objetivos e outros fatores. Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo de relatar a experiência vivenciada pelo treinador na utilização de princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa no tênis.

## ▼ MÉTODOS

O presente estudo se caracterizou como um estudo descritivo, na modalidade de relato de experiência de uma aula de tênis. Fizeram parte da aula, o treinador de tênis (autor do relato) e dois jogadores. O treinador teve experiência como atleta de tênis em nível municipal, especialmente nas categorias de base. É graduado em Educação Física (licenciatura e bacharelado) e atuava como treinador há seis anos. Os dois jogadores possuíam 37 anos e estavam na classe 5M2 da Confederação Brasileira de Tênis. Faziam aula uma vez por semana e possuíam pouca experiência em torneios. As aulas aconteceram na Escola Guga de Tênis em Brusque (SC), que utiliza como método, o desenvolvimento do tênis a partir das situações de jogo, da Pedagogia do Esporte, além da Psicologia esportiva e comportamental.

Para a escolha do conceito tático foi utilizado como referência à análise das ações técnico-táticas em situação de definição no tênis de Greco e Aburachid (2008). Neste estudo, os autores identificaram que 48% de ações dos jogos analisados foram de golpes de fundo. Ações desta natureza têm como objetivo: (a) manter o adversário no fundo de quadra, explorando também as cruzadas anguladas para o deslocar; (b) trazer o adversário à rede através de uma deixada, ou (c) explorar os espaços vazios e dificultando sua devolução. Destes objetivos, observa-se que os jogadores participantes não utilizavam em seus jogos a proposta de explorar os espaços vazios. Desse modo, optou-se por objetivo da aula de criar e utilizar espaços vazios na quadra adversária.

A aula foi planejada de acordo com os princípios pedagógicos propostos por Ristow *et al.* (2023), no qual são apresentados três princípios pedagógicos e seus respectivos conceitos, conforme Figura 1.

Os princípios propostos orientam os treinadores a priorizar a compreensão de conceitos táticos, diferenciando-se dos métodos tradicionais do ensino do

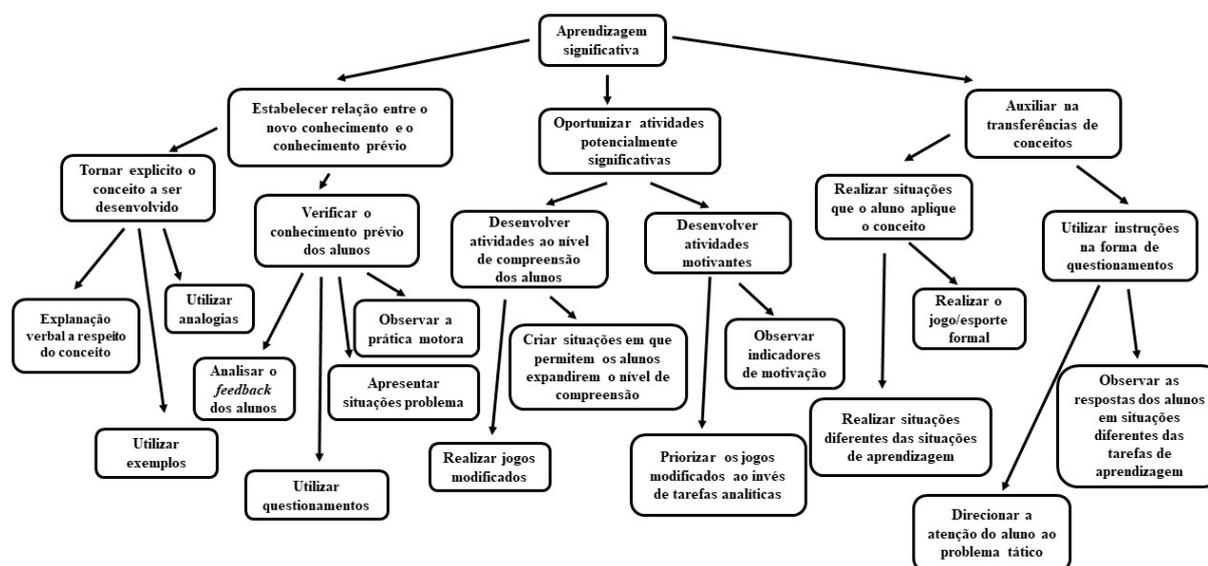


Figura 1. Estrutura hierárquica dos princípios e conceitos para a aprendizagem significativa.

Fonte: Ristow et al. (2023).

tênis. Enquanto a abordagem tradicional tem como objetivo o aprendizado ou aperfeiçoamento de movimentos técnicos, a aprendizagem de ações táticas. Vale destacar que uma proposta não sobrepõe a outra, mas que cada uma possui um objetivo específico. Essa comparação entre as propostas é apresentada no Quadro 1.

**Quadro 1.** Comparação entre a abordagem da aprendizagem significativa por princípios e a abordagem tradicional.

Aspecto	Abordagem da aprendizagem significativa por princípios	Abordagem tradicional
Objetivo	Aprendizagem tática	Aprendizagem técnica
Processo de aprendizagem	Compreensão	Repetição
Forma de instrução	Questionadora	Diretiva
Tipos de tarefas	Sintética/Global	Análítica
Sequência da sessão	Relação entre o conhecimento prévio e o novo conhecimento; Atividade potencialmente significativa; Transferência de conceitos	Aquecimento; Desenvolvimento; Volta a calma
Avaliação	Capacidade de tomada de decisão	Qualidade do gesto motor

Fonte: Os autores.

O primeiro princípio prevê que o treinador estabeleça a relação entre o novo conhecimento (ou conceito a ser assimilado) e o conhecimento prévio dos aprendizes (Ristow *et al.*, 2023). Para isso, é necessário que o treinador verifique o conhecimento prévio dos aprendizes e torne explícito o conceito a ser assimilado. Este princípio está em concordância com a ideia dos “organizadores prévios comparativos”, conhecidos como estratégias que irão preparar os aprendizes cognitivamente para a assimilação do conteúdo (Ausubel, 2003). Nos esportes, se sugere que sejam apresentados situações-problemas a partir de problemas táticos, aos quais os atletas devem buscar solucionar (Butler, 2019).

O segundo princípio propõe que o treinador realize atividades potencialmente significativa (Ristow *et al.*, 2023). Estas atividades são caracterizadas como situações próximas ao jogo e devem ser motivantes e adequadas ao nível de compreensão dos aprendizes (Ausubel, 2003). Neste sentido, se aconselha a utilização dos jogos modificados, em que podem ser alterados: o espaço, o número de jogadores, os materiais, a estrutura (complexidade tática) do jogo entre outros (Butler, 2019).

O terceiro princípio se caracteriza pelo auxílio do treinador na transferência de conceitos (Ristow *et al.*, 2023). A aprendizagem significativa é evidenciada quando os aprendizes transferem (ou aplicam) os conceitos assimilados em experiências de aprendizagem para situações da vida real (Ausubel, 2003). No esporte, a “vida real” pode ser considerada sinônimo de “jogo propriamente dito”. Neste sentido, o treinador deve realizar situações em que o atleta aplique o conceito aprendido e deve utilizar instruções na forma de questionamento durante estas situações. É sugerido que sejam realizados amistosos ou jogo formal ao final do treino (Mitchell; Oslin; Griffin, 2020).

## ▼ RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao associar o objetivo da aula com os princípios propostos por Ristow *et al.* (2023), o treinador teve como ideia organizar uma aula com cinco atividades, divididos em três momentos (Conforme Quadro 1): (1) reconhecer o conceito de criar espaços vazios na quadra adversária; (2) procurar criar espaços vazios na quadra adversária e (3) aplicar o conceito em jogo propriamente dito.

**Quadro 2.** Relação entre princípio, momento e atividade.

Princípio	Momento	Atividade
Estabelecer a relação entre o novo conhecimento (ou conceito a ser assimilado) e o conhecimento prévio dos aprendizes.	Reconhecer o conceito de criar espaços vazios na quadra adversária.	Tênis com a mão Tática nos quadradinhos.
Realizar atividades potencialmente significativa.	Criar e utilizar os espaços vazios na quadra adversária para ganhar pontos.	Abriu! Jogo do winner.
Aplicar o conceito em jogo propriamente dito.	Aplicar o conceito em jogo propriamente dito.	Jogo em cinco games.

Fonte: dos autores.

### 1º momento - Reconhecer o conceito de criar espaços vazios na quadra adversária

O primeiro momento da aula teve como intuito preparar os jogadores para as atividades e para o objetivo da aula. Neste sentido, foi planejado um “aquecimento cognitivo”, no qual os jogadores se familiarizam com o conceito a ser assimilado. Neste momento da aula, foram realizadas duas atividades, descritas a seguir.

Na primeira atividade, denominada de “tênis com a mão”, foi realizado um jogo adaptado, no qual o objetivo é marcar sete pontos encontrando espaços vazios na quadra. A adaptação ocorre na redução do espaço, onde o jogo é disputado apenas nas áreas do saque como quadra, e nos equipamentos, em que os jogadores não utilizam raquetes. Desse modo, a bola deve quicar na quadra (não é permitido segurar a bola antes do quique), os jogadores devem segurá-la (não é permitido rebatê-la) antes de arremessá-la para a quadra adversária e o arremesso deve ser sempre de baixo para cima. O ponto geralmente é vencido quando o jogador cria espaço na quadra adversária e joga a bola seguinte neste espaço. Desse modo, a prioridade da atividade está na compreensão no “o quê” fazer e não no “como fazer”.

Na segunda atividade, denominada de “tática nos quadradinhos”, a lógica do jogo seguiu a mesma, porém, com uma maior complexidade. Nesta atividade, os jogadores têm o objetivo de marcar dez pontos encontrando espaços vazios na quadra, utilizando as raquetes e o movimento do voleio é permitido (não são permitidas “bolas aceleradas”). O espaço utilizado ainda são as áreas do saque. Desse modo, a prioridade da atividade continua na compreensão tática. Mas agora, o tempo de tomada de decisão deve ser mais rápido para que o ponto seja vencido ao aplicar o conceito de criar espaço na quadra adversária.

As atividades propostas pelo treinador assumiram uma característica de situação problema (Poza, 2000), onde os jogadores tiveram que refletir sobre como atingir o objetivo. Mais especificamente no ensino dos esportes, esta atividade também reconhecida como a fase de “apreciação do jogo” do modelo pedagógico Teaching Games for Understanding, um momento da aula em que o jogador reconhece a utilidade daquilo que será ensinado (Bunker; Thorpe, 1982).

Na teoria da aprendizagem significativa, este tipo de atividade é caracterizada com um organizador prévio, que tem a função de “ponte cognitiva” entre o conceito a ser ensinado e o conhecimento prévio dos aprendizes (Ausubel, 2003). De acordo com Moreira (2008) os organizadores prévios devem: identificar o conhecimento prévio a respeito do conceito; explicar a relevância do conceito a ser ensinado; oferecer uma visão geral do conteúdo e promover um contexto para que novos conceitos sejam assimilados significativamente. Neste sentido, a utilização de variações do jogo “quadradinho” podem ser consideradas organizadores prévios devido a familiaridade dos jogadores com a atividade e a relação dos conceitos táticos deste jogo com o jogo propriamente dito.

## 2º momento - Criar e utilizar os espaços vazios na quadra adversária para ganhar pontos

Após familiarizarem-se com o conceito proposto, o segundo momento objetivou fazer com que os jogadores aplicassem o conceito assimilado em situações problemas. Para Greco e Aburachid (2008), a solução de problemas táticos se faz com a decisão do “o que fazer” e com a ação de “como fazer”. Além de criar espaços na quadra adversária, os jogadores precisam escolher os golpes mais adequados, para criar situações em que o espaço vazio seja utilizado com uma bola vencedora ou de approach. Ou seja, Além da localização do adversário, é preciso perceber a velocidade, a trajetória e o efeito da bola. Desse modo, foram realizadas duas atividades, descritas a seguir:

Na terceira atividade da aula, denominada de “abriu!”, foi realizada uma sequência de golpes definida pelo treinador para “abrir” o ponto. Dessa forma, foi realizado um jogo no qual o treinador lança a bola para o jogador A, que rebate para o jogador (B) de forma cruzada. Os jogadores trocam quatro bolas, e na quinta, o jogador (A) deve rebater a bola dando início ao ponto. Nesta jogada, o jogador (A) deve rebater a bola na paralela, buscando colocar a bola em um espaço vazio. O jogador (B) não pode ultrapassar uma marca no fundo da quadra antes do contato da bola da raquete do jogador (A). O jogo termina quando um dos jogadores atingir dez pontos. Ao final do jogo, se inverte a ordem de quem recebe a primeira bola e o jogador (B) é quem deve colocar a bola em um espaço vazio.

A quarta atividade, “jogo do *winner*” consistiu na disputa de um jogo sem saque. Neste jogo, o treinador lança a bola alternadamente para um dos jogadores que rebate para a quadra do adversário, dando início ao ponto. Para as jogadas vencidas com winners, o jogador recebia dois pontos. As demais jogadas valiam apenas um ponto. O jogo se encerra quando um dos jogadores chegar a quinze pontos.

As duas atividades realizadas podem ser classificadas como jogos modificados, que tem a característica de simplificar o jogo formal mantendo a sua estrutura tática (representação) ou de destacar um problema tático do jogo (exagero) (Bunker; Thorpe, 1982). Tanto a atividade “abriu!”, quanto a “jogo do *winner*” foram planejadas com o intuito de delimitar uma ação tática e assim se considera que a modificação do jogo se deu pelo exagero.

De acordo Harvey, Cushion e Massa-Gonzalez (2000) a prática de um esporte se torna mais significativa quando as atividades de aprendizagem se assemelham as condições reais do esporte. Desse modo, aprender explorar espaços vazios na quadra adversária a partir de golpes de fundo pode ser considerado significativo, pois de acordo com Greco e Aburachid (2008) quase metade das ações em quadra são realizadas nesse tipo de jogada.

Ainda, para promover a aprendizagem significativa, o professor deve realizar atividades “potencialmente significativa” (Ausubel, 2003), ou seja, a atividade proposta deve estimular a motivação e deve ser organizada de tal forma que seja compreensível ao aprendiz. Neste sentido, as atividades propostas, contemplam essas duas características, pois os jogadores demonstraram interesse em realiza-la e a atividade estava adequada ao nível de conhecimento tático dos jogadores.

## 3º momento - Aplicar o conceito em jogo propriamente dito

A compreensão de conceitos táticos se evidencia quando o jogador transfere aquilo que aprendeu em uma situação de aprendizagem para uma situação real, ou seja, no jogo propriamente dito (Ristow *et al.*, 2023). Desse modo, a quinta atividade objetivou a aplicação do conceito tático no jogo propriamente dito em cinco games. Neste jogo, o treinador ficou atento nos pontos realizados a partir da criação de espaços na quadra adversária quanto na tentativa/intenção de aplicar o conceito.

Proporcionar situações em que o aprendiz aplique o conceito assimilado é uma estratégia de avaliar a aprendizagem significativa (Poza, 2000). Esta atividade deve ser diferente daquelas em que o conceito é trabalhado. No caso do ensino de esportes, ao serem realizadas atividades por meio de jogos modificados, o ideal é que a avaliação seja no jogo formal (Clemente, 2012).

Apesar de ocorrer muitos erros não forçados durante a atividade, devido à tentativa dos jogadores em explorar os espaços na quadra adversária, pode-se considerar que houve uma aprendizagem significativa a respeito do conceito tático desenvolvido. De acordo com Metzler (2017), é possível analisar se os jogadores aprenderam um conceito a partir da observação de tomadas de decisões. No presente relato, os jogadores realizaram decisões adequadas (por exemplo: rebater a bola em espaços vazios), porém execução da habilidade foi inadequada (por exemplo: a bola ir para fora ou para a rede).

## ▼ CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo relatar a experiência vivenciada pelo treinador na utilização de princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa no tênis. Especificamente, limitou-se a descrever uma aula

de tênis com o objetivo de criar e utilizar espaços vazios na quadra adversária. Os princípios que nortearam este relato, possibilitaram a organização das atividades no tênis e nos permite afirmar que houve uma aprendizagem significativa do conceito tático desenvolvido. Apesar de não utilizar instrumentos que avaliaram o conhecimento tático, o desempenho dos jogadores quanto as tomadas de decisão no jogo propriamente dito, pôde evidenciar a compreensão tática.

Este estudo limitou-se ao relato experiência de um treinador. Desse modo, se sugere para futuros estudos, a investigação da influência da intervenção com base na aprendizagem significativa a partir da utilização de instrumentos validados para análise do conhecimento tático dos jogadores. Além disso, se sugere a realização de outros relatos de experiência com a utilização destes princípios pedagógicos para aprendizagem significativa de outros conceitos táticos no tênis.

#### ► AGRADECIMENTOS

Nada a declarar.

#### ► CONFLITO DE INTERESSE

Os autores do estudo declaram não haver conflito de interesses.

#### ► FINANCIAMENTO

Este estudo não teve apoio financeiro.

#### ■ REFERÊNCIAS

- ABURACHID, L. M. C.; GRECO, P. J. Processos de validação de um teste de conhecimento tático declarativo no tênis. *Journal of Physical Education*, v. 21, n. 4, p. 603-10, 2010. <https://doi.org/10.4025/reveducfis.v21i4.8355>
- AUSUBEL, D. P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Paralelo, 2003.
- BUNKER, D.; THORPE, R. A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, v. 18, n. 1, p. 5-8, 1982.
- BUTLER, J. We are what we teach: TGfU as a complex ecological situation. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, v. 87, n. S1, p. S2-3, 2016. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02701367.2016.1200402>
- CLEMENTE, F. M. Princípios pedagógicos dos teaching games for understanding e da pedagogia não-linear no ensino da educação física. *Movimento*, v. 18, n. 2, p. 315-35, 2012. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.27495>
- GREGO, P. J.; ABURACHID, L. M. C. Ações técnico táticas em situação de definição no tênis. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 16, n. 4, p. 1-19, 2008. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/812>
- GRÉHAIGNE, J.; GODBOUT, P.; BOUTHIER, D. The foundations of tactics and strategy in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, v. 18, n. 2, p. 159-74, 1999. Disponível em: <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jtpe/18/2/article-p159.xml>
- HARVEY, S; CUSHION, C. J.; MASSA-GONZALEZ, A. N. Learning a new method: Teaching games for understanding in the coaches' eyes. *Physical Education and Sport Pedagogy*, v. 15, n. 4, p. 361-82, 2010. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17408980903535818>
- METZLER, M. *Instructional models in physical education*. New York: Taylor & Francis, 2017.
- MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L.; GRIFFIN, L. L. *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign: Human kinetics, 2020.
- MOREIRA, M. A. Organizadores previos y aprendizaje significativo. *Revista Chilena de Educación Científica*, v. 7, n. 2, p. 23-30, 2008.
- POZO, J. I. A aprendizagem de fatos e conceitos. In: COLL, C.; POZO, J. I.; SARABIA, B.; VALLS, E. *Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes*. São Paulo: Artmed, 2000.
- RISTOW, L.; BACKES, A. F.; BRASIL, V. Z.; ARANTES, L. C.; RAMOS, V. Princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa dos jogos esportivos coletivos. *Educación Física y Ciencia*, v. 25, n. 3, e264, 2023. Disponível em: [https://www.scielo.org/ar/scielo.php?pid=S2314-25612023000300003&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org/ar/scielo.php?pid=S2314-25612023000300003&script=sci_arttext)

#### ✉ E-MAIL DOS AUTORES

Matheus Fraga

✉ fragam86@gmail.com

Leonardo Ristow

✉ leonardoristow@live.com