

Contexto:

/TIGA

Em 2025 segundo pesquisas da Federação Internacional de Tênis de mesa (ITTF),

o tênis de mesa

é o segundo mais praticado do mundo com cerca de 875 milhões de praticantes, tendo uma origem na Inglaterra como método de distração entre classes mais nobres o esporte tênis de mesa foi criado.

Também conhecido como pingue-pongue, o tênis de mesa se destaca por sua velocidade, precisão e capacidade de envolver jogadores de todas as idades e níveis. Com uma simples mesa, uma rede, duas raquetes e uma pequena bola, cria-se um cenário onde reflexo, raciocínio rápido e estratégia se tornam protagonistas. Mais do que uma atividade física, é um exercício mental e emocional



Inicio:

Em 2016, fui convidado para jogar com o meu tio em uma associação de Jandira, logo de cara me apaixonei pelo esporte e comecei a fazer aulas lá mesmo até 2019, onde eu parei de jogar para focar mais nos estudos, mas não durou muito para a vontade ressurgir e em 2021 voltar a treinar, mas dessa vez pela associação Nipo brasileira de Itapevi, onde joguei campeonatos como Liga Nipo e amistosos entre times rivais.

Valores:

Conexão

Dedicação

Respeito



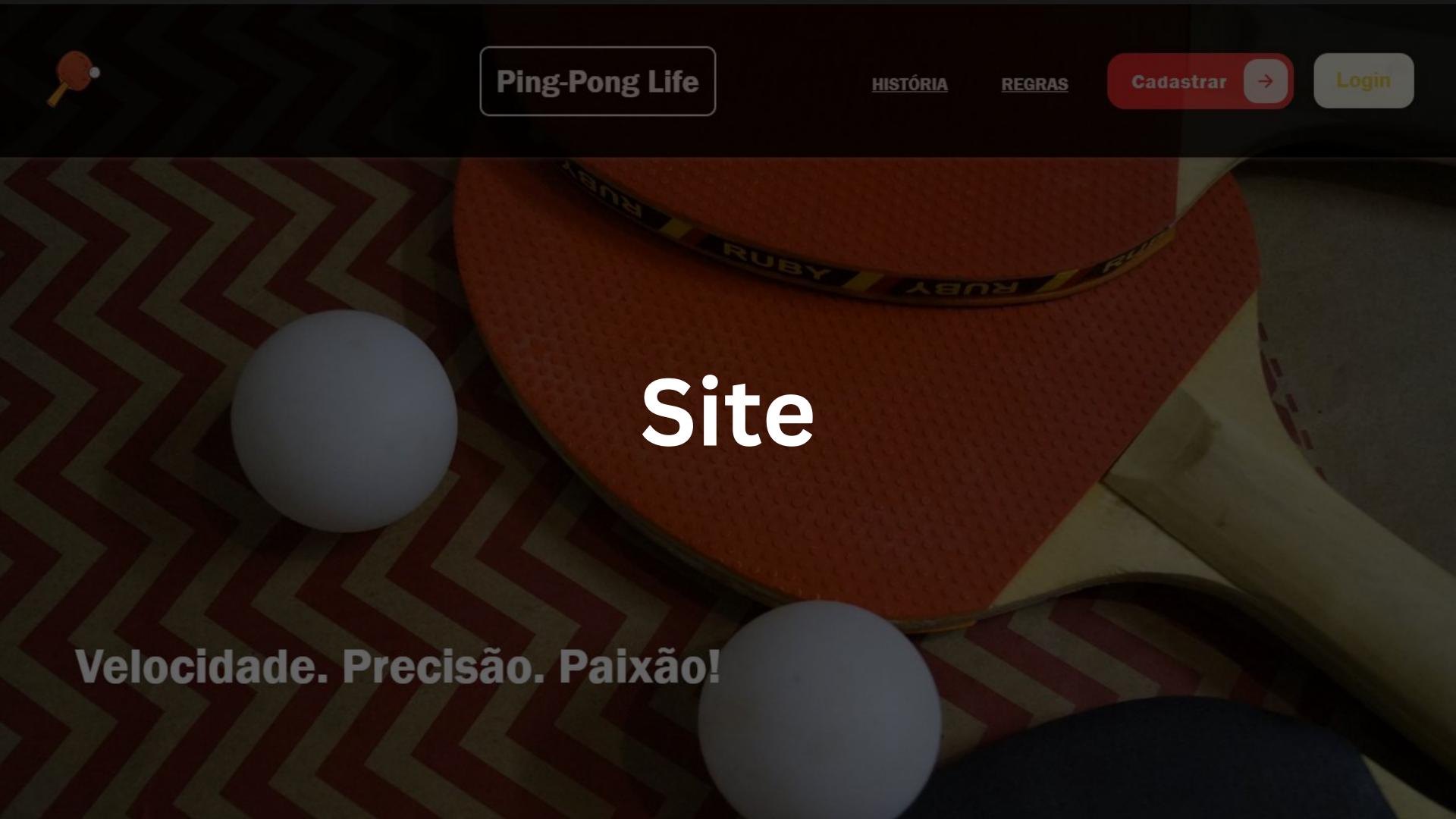


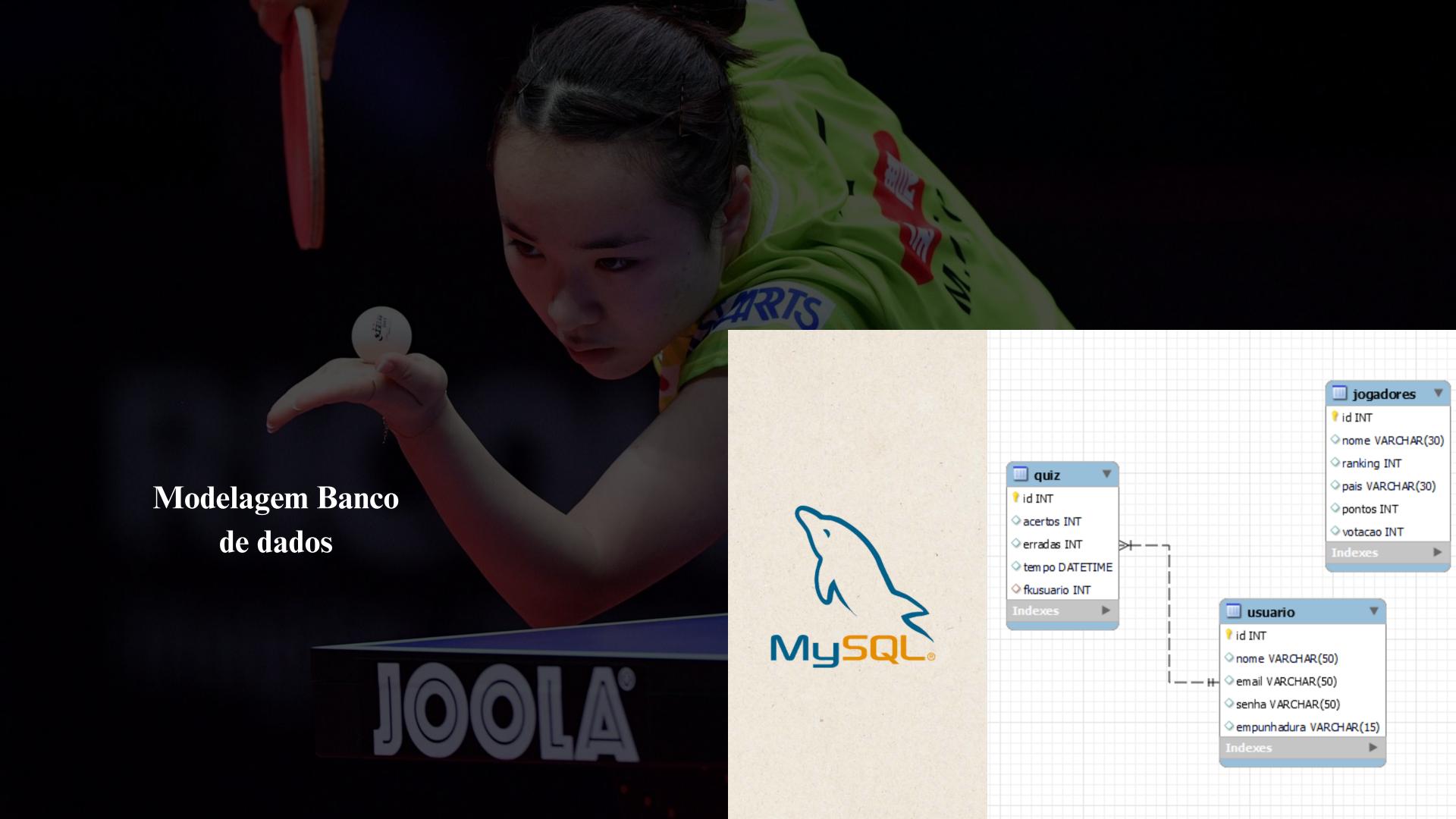




Contexto SócioEmocional







Desafios e Superacoes:

Desafios:

Um dos maiores desafios foi conciliar o tempo de planejamento do individual com o do grupo, além de claro ter o entendimento de como funcionária a função para favoritar um jogador que foi uma ideia que eu tive!

Superações:

Várias superações foram alcançadas ao longo do trajeto e do projeto, mas uma notável foi conseguir executar a plotagem dos gráficos de forma correta com os dados selecionados, com as habilitações das KPI'S, e conseguir recuperar algumas imagens para colocar na apresentação de um campeonato escolar que eu participei e ganhei em primeiro lugar

