



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Cássia dos Santos Joaquim

**PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ:
AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL**

Campinas – SP
2023

CÁSSIA DOS SANTOS JOAQUIM

**PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ:
AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL**

Tese apresentada à Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Doutora em Educação Física, na Área de Biodinâmica do Movimento e Esporte

Orientador: Paulo Cesar Montagner

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À
VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA
PELA ALUNA CÁSSIA DOS SANTOS
JOAQUIM E ORIENTADA PELO
PROF.DR. PAULO CESAR MONTAGNER

Campinas - SP
2023

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Educação Física
Dulce Inês Leocádio - CRB 8/4991

J574p Joaquim, Cássia dos Santos, 1980-
Proposta interacionista do ensino do judô : avaliação de intervenção atitudinal / Cássia dos Santos Joaquim. – Campinas, SP : [s.n.], 2023.

Orientador: Paulo Cesar Montagner.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

1. Esportes - Estudo e ensino. 2. Judô. 3. Extensão universitária. I. Montagner, Paulo Cesar. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: Interactionist proposal for judo teaching : evaluation of longitudinal intervention

Palavras-chave em inglês:

Sports - Study and teaching

Judo

University extension

Área de concentração: Biodinâmica do Movimento e Esporte

Titulação: Doutora em Educação Física

Banca examinadora:

Paulo Cesar Montagner [Orientador]

Mariana Simões Pimentel Gomes

Ricardo Aurélio Carvalho Sampaio

Alessandro Tosim

Rubens Venditti Junior

Data de defesa: 14-12-2023

Programa de Pós-Graduação: Educação Física

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <http://orcid.org/0000-0001-5638-825X>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/3917551653145751>

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Cesar Montagner
Presidente da banca
Universidade Estadual de Campinas

Profa. Dra. Mariana Simões Pimentel Gomes
Universidade Estadual de Campinas

Prof. Dr. Ricardo Aurélio Carvalho Sampaio
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. Alessandro Tosim
Centro Universitário Padre Anchieta

Prof. Dr. Rubens Venditti Junior
Universidade Estadual Paulista

A Ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho contou com o financiamento (bolsa de doutorado) fornecido pelo Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq) sob protocolo 141728/2018-3.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

EPÍGRAFE

UMA RECEITA NO JUDÔ

Bem capaz dela fazer um poema assim hahaha
A pró Cássia falou e riu
E não é que pensei nisso

Uma receita no judô, pensa que coisa diferente
Coloca uma perna aqui, faz a pegada assim
Penso e fico contente

E a movimentação?
Empurra aí que eu puxo de cá
São tantos movimentos
Só não esqueçamos de girar

E pensar que girar causa tontura
Gira para os dois lados
E abalar todas as estruturas

Varrer no judô, é melhor que varrer a casa
É legal derrubar e cair
Legal também é quando o outro entra num golpe
E a gente consegue sair

Quando o randori é simultâneo, pense numa situação
Pode usar o contra golpe
Tudo fica cheio de emoção

Uma receita no judô, pensa que coisa diferente
Você se aproxima, faz a pegada e depois se movimenta
Faz uma entrada de golpe
Se não cair de primeira, emenda

Mas não pense que acabou por aí
Tem projeção e imobilização
Conta dez segundos
E segura com precisão

Uma receita no judô, pensa que coisa diferente
Junta suavidade e explosão
Tudo ao mesmo tempo

A melhor parte da receita é em servir bem
Ser um bom Tori
E um Uke também

No mais pode repetir a porção
O que faz bem em essência
Faz bem ao coração

Sueli Araújo¹

¹ Toda epígrafe tem um significado muito forte para quem a escolhe como abertura de seu texto, seja ela tese, dissertação, monografia ou livro. Esta frase ou texto aparece provocando algo que fica subentendido para quem está lendo, mas indica aspectos do(a) autor(a) sobre sua construção, trajetória, crença que tem uma ligação direta com o processo realizado para a finalização daquele trabalho. A epígrafe que apresento não é diferente, mas abro este adendo pois quero compartilhar com quem está lendo os motivos de minha escolha e quem é a sua autora.

Sueli Araújo ou Bibi Araújo é discente do curso de Educação Física no CFP/UFRB e está acompanhando o Programa de Extensão Construindo pelo Esporte há nove meses. Ela escreveu este poema após uma conversa ao fim da aula de judô da manhã, que atende crianças e jovens de 11 a 15 anos. Ela me deu a honra de expô-lo aqui. Neste poema é perceptível o quanto ela já compreende e internalizou nossa proposta de ensino com detalhes tão singelos das nossas aulas que tenho certeza que qualquer aluno ou aluna que já praticou judô com a gente sente uma familiaridade e ligação direta com tudo que ela cita. Sueli também é aluna de judô do Grupo de Mulheres no Judô, com aulas também vinculadas ao Programa Construindo pelo Esporte que atende mulheres adultas com ou sem experiência em lutas. Atualmente somos 22 mulheres.

Além de Sueli, em 2023, contamos com mais duas discentes no nosso Programa, Bruna e Poliana. Ambas muito dedicadas e com brilho no olhar a cada nova descoberta. É muito gratificante acompanhar a trajetória das três na construção do que é ser professora.

Mas, elas não são as únicas discentes que acompanharam o Programa Construindo pelo Esporte que atua desde 2010. Já foram vários que colaboraram conosco e se formaram como professores e professoras com o auxílio da nossa ação Extensionista.

Porém, gostaria de citar aqui alguns nomes que me são muito caros: Jú, Elis, Caio, Mateus, Danilo, Saulo, David, Ana Carla, Cris e Isa. Cada um com seu jeitinho, mas abraçando o judô com um entusiasmo de aquecer o coração.

Estes últimos discentes ficaram conosco durante toda a pesquisa do doutorado, e passaram primeiro por uma capacitação para compreenderem a proposta de ensino que nesta tese é abordada. No início atuavam apenas como observadores e auxiliando nas atividades. Quando começaram a participar mais ativamente das aulas, elaborando e aplicando jogos e atividades, fomos separados pela pandemia. No início até tentamos manter o entusiasmo, com reuniões semanais, planejamento e construções de vídeos de aula para encaminharmos para as crianças, mas com o arrastar da pandemia, cada um seguiu seu caminho. Alguns se formaram e os que permaneceram na graduação assim que voltaram as aulas presenciais arranjaram estágio remunerado em escola particular e academias, tamanho a qualidade de suas ações.

Queridas e queridos, eu só tenho a agradecer. Foram tantos compartilhamentos, né? Tenho lembranças lindas das nossas conversas, treinos, construções, provocações, puxões de orelhas e elogios.

Gratidão por cruzarmos nossos caminhos.

RESUMO

O Judô Kodokan é uma arte marcial com seu marco de criação em 1882, quando o mestre Jigoro Kano funda o Instituto Kodokan, local onde os alunos internos viviam sua prática de forma integral, ou seja, o judô como filosofia de vida. Diante dessa imersão, muitos aspectos do aprendizado eram potencializados, como por exemplo, a compreensão das minúcias do combate. Com a impossibilidade desse envolvimento intenso na atualidade e a permanência prioritária de aspectos de ensino tecnicista tradicional, os praticantes contemporâneos apresentam maior dificuldade em alcançar o mesmo nível de conhecimento. Por outro lado, surgem novas propostas de ensino de esporte cujas características mostram-se pertinentes para a estimulação da compreensão da modalidade em sua complexidade. Por isso, o objetivo deste estudo é apresentar nova proposta de ensino do judô baseada em princípios interacionistas e avaliar as respostas alcançadas por meio da implantação do método em programa de extensão universitária. A metodologia de pesquisa aplicada foi qualitativa, do tipo propositiva descritiva-exploratória e foram empregados como instrumentos para coleta de dados o diário de campo, filmagens e testes cognitivos-motores de 11 participantes de nove a 12 anos, sem nenhuma vivência prévia na modalidade, durante oito meses, desde a implementação do programa até o início da pandemia de COVID-19 quando a pesquisa de campo teve que ser interrompida abruptamente. Os dados foram triangulados e categorizados através da análise de conteúdo e foi possível perceber: todos os participantes apresentaram aprimoramento no entendimento da dinâmica da luta mediante o estímulo oferecido pelo oponente; as movimentações impostas pelo oponente (ações de puxar, empurrar ou girar) favoreceram diferentes níveis de complexidade nas respostas dos participantes; e, a aparição de sequência de golpes sem serem pré-estipulados sugere possibilidade de ensino a partir das janelas de oportunidades que surgem pela imprevisibilidade do jogo/luta. É possível afirmar que os participantes apresentaram permanente aprofundamento na compreensão da dinâmica do jogo do judô a partir da construção de técnicas eficazes e coerentes para a resolução de seus problemas, além do entendimento do momento adequado para a sua execução (*timing*).

Palavras-chave: Esportes - estudo e ensino. Judô. Extensão Universitária.

ABSTRACT

Kodokan Judo is a martial art with its creation in 1882, when master Jigoro Kano founded the Kodokan Institute, a place where interns lived their practice in an integral way, that is, judo as a philosophy of life. Given this immersion, many aspects of learning were enhanced, such as understanding the details of combat. With the impossibility of this intense involvement today and the continued priority of aspects of traditional technical teaching, contemporary practitioners have greater difficulty in reaching the same level of knowledge. On the other hand, new proposals for teaching sports emerge whose characteristics are relevant for stimulating understanding of the sport in its complexity. Therefore, the objective of this study is to present a new judo teaching proposal based on interactionist principles and evaluate the responses achieved through the implementation of the method in a university extension program. The research methodology applied was qualitative, of the propositional-descriptive-exploratory type and the field diary, filming and cognitive-motor tests of 11 participants aged nine to 12 years old, with no previous experience in the modality, were used as instruments for data collection. For eight months, from program implementation until the start of the COVID-19 pandemic when field research had to be abruptly stopped. The data was triangulated and categorized through content analysis and it was possible to perceive: all participants showed an improvement in their understanding of the dynamics of the fight through the stimulus offered by the opponent; the movements imposed by the opponent (pulling, pushing or turning) favored different levels of complexity in the participants' responses; and, the appearance of a sequence of blows without being pre-stipulated suggests the possibility of teaching based on the windows of opportunities that arise due to the unpredictability of the game/fight. It is possible to affirm that the participants showed permanent deepening in their understanding of the dynamics of the judo game through the construction of effective and coherent techniques for solving their problems, in addition to understanding the appropriate moment for their execution (timing).

Keyword: Sport - study and teaching. Judo. University Extension.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1– Os oito sentidos principais para desequilibrar o oponente numa luta.....	p.39
Figura 2 – Quadro de propostas e abordagens de ensino da Pedagogia e da Pedagogia do Esporte.....	p.49
Figura 3 – Proposta para se pensar o ensino do Saber Lutar - Polos de oposição e cooperação – Gomes (2014) adaptado de Terrisse (1991 citado GOMES, 2014)...	p.55
Figura 4 – Jogo “Venha para minha área”.....	p.63
Figura 5 – Ação das forças.....	p.63
Figura 6 – Jogo “Áreas para Cair”.....	p.67
Figura 7 – Organograma dos Princípios.....	p.92
Figura 8 – Organograma <i>ukemis</i>	p.94
Figura 9 – Representação do desenho realizado no <i>dojo</i> para o jogo Rua da Lama	p.101

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Técnica para golpe com *uke* empurrando – novembro de 2019..... p.100

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Participantes da pesquisa de campo.....	p. 81
Tabela 2 – Planejamento por Princípios.....	p. 95

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Média do aproveitamento da movimentação.....	p. 99
Gráfico 2 – <i>Timing</i>	p. 104
Gráfico 3 – Análise do <i>timing</i> por participante e por teste.....	p. 105
Gráfico 4 – Eficácia na aplicação da técnica.....	p. 108
Gráfico 5 – Técnicas apresentadas nos 4 testes realizados.....	p. 111

LISTA DE ABREVIATURAS

IJF	International Judo Federation
CBJ	Confederação Brasileira de Judô
CFP	Centro de Formação de Professores
UFRB	Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

SUMÁRIO

TRAJETÓRIA DA PESQUISADORA.....	p. 17
---------------------------------	-------

INTRODUÇÃO.....	p. 20
-----------------	-------

CAPÍTULO 1 - JIGORO KANO CRIADOR DO MÉTODO DE ENSINO KODOKAN:

UM <i>SENSEI</i> INTERACIONISTA	p. 27
1.1 - Características Históricas do Judô Moderno.....	p. 28
1.2 - Características metodológicas do Judô Moderno.....	p. 31
1.3 - O Judô Moderno nos seus primórdios.....	p. 35
1.4 - Do Kusushi ao <i>randori</i>	p. 37
1.5 - Considerações do Capítulo.....	p.44

CAPÍTULO 2 - PROPOSTAS INTERACIONISTAS: CARACTERÍSTICAS E

RELAÇÕES COM O JUDÔ	p. 47
2.1 - Aprendizagem através de jogo/luta e simulações de situações de jogo (aprendizagem por exploração).....	p. 57
2.1.1 Exemplificando para melhor compreensão – Aprendizagem através de jogos e simulações de situações de jogo.....	p.60
2.2 - Estimular a compreensão via resolução de problemas.....	p. 61
2.2.1 Exemplificando para melhor compreensão – Estimular a compreensão via resolução de problemas.....	p. 63
2.3 - Tomada de decisão e autonomia.....	p. 64
2.3.1 Exemplificando para melhor compreensão – Tomada de decisão e autonomia.....	p. 66
2.4 - A importância do ambiente (manipulação das restrições).....	p. 69
2.4.1 Exemplificando para melhor compreensão – A importância do ambiente.....	p. 71
2.5 - Técnica indissociável à tática.....	p. 71
2.5.1 Exemplificando para melhor compreensão – Técnica indissociável à tática.....	p. 73
2.6 - Papel do professor.....	p. 74

CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA DA PESQUISA E DA APLICAÇÃO	p. 78
3.1 - Local da pesquisa.....	p. 80
3.2 - Participantes da pesquisa.....	p. 80
3.3 - Objetivos da pesquisa.....	p. 82
3.4 - Análise dos Dados.....	p. 82
3.5 - Descrição do teste.....	p. 83
3.6 - Metodologia da Aplicação.....	p. 88
3.6.1 - Do todo para as partes.....	p. 90
3.6.2 - Planejamento.....	p. 94

CAPÍTULO 4 – ACHADOS DA PESQUISA.....	p. 97
4.1 - Aproveitando a movimentação do <i>uke</i>	p. 98
4.1.1 Descrevendo jogos: aproveitando a movimentação do <i>uke</i>	p. 100
4.2 - Aproveitando o <i>timing</i> para a aplicação de um golpe mais eficiente.....	p. 103
4.2.1 Descrevendo jogos: aprimorando a compreensão e a percepção dos momentos de vulnerabilidade do <i>uke – timing</i>	p. 106
4.3 - Eficiência nas técnicas.....	p. 107
4.3.1 Descrevendo jogos: a eficácia do movimento.....	p. 109
4.4 - Técnicas criadas.....	p. 110
4.4.1 Descrevendo jogos: Técnicas criadas.....	p. 113

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	p. 115
----------------------------------	---------------

Referências Bibliográficas	p. 118
---	---------------

Apêndice 1 – Glossário.....	p. 132
Apêndice 2 – Link vídeos - Participantes da pesquisa.....	p. 134
Apêndice 3 – Link vídeos - Resultados da pesquisa.....	p. 137
Apêndice 4 – Parecer cosubstanciado do CEP.....	p. 139
Apêndice 5 – TCLE para docentes e discentes do Programa de Extensão Construindo pelo Esporte.....	p. 148
Apêndice 6 –Termo de Assentimento.....	p. 152
Apêndice 7 –TCLE para pais ou responsáveis dos participantes.....	p. 154

Anexo 1 – Exemplos de Relatório de Aula e Diário de Campo – 1.....	p. 159
Anexo 2 – Exemplos de Relatório de Aula e Diário de Campo – 2.....	p. 165

TRAJETÓRIA DA PESQUISADORA

Quem me conhece há mais tempo e perdeu o contato comigo sempre assusta quando digo que estudo judô, pois me dedicava ao vôlei na graduação e assim permaneci durante alguns anos depois de formada.

Foi no vôlei que tive meu primeiro contato com o tipo de proposta de ensino abordada neste estudo, ainda como atleta, fui sortuda de participar de uma equipe com professores tão diferenciados como o Leopoldo Katsuki Hirama (Léo) e o Roberto Rocha Costa (Betão) que juntamente com outros como o Adriano Souza e o Alcides Scaglia experimentavam criar um ambiente mais significativo a nós, alunos.

O tempo foi passando, ingressei na graduação na FEF Unicamp e lá me deparei com outros professores que discutiam a importância do jogo e de oferecer um ambiente imprevisível para que os atletas aprendessem a lidar com as situações que surgem de forma mais ativa.

Concomitante ao início da graduação, comecei a acompanhar as turmas mais novas na mesma ONG que treinava vôlei, a Associação Esporte e Vida. De aluna me tornei colega de trabalho de Léo e Betão e foi aí que iniciei minha trajetória como professora com exemplos maravilhosos que me faziam pensar constantemente sobre oferecer aulas dinâmicas e que estimulassem o raciocínio tático.

Me mudei para Amargosa no interior da Bahia juntamente com meu marido, o professor Leopoldo Katsuki Hirama, que assim que assume seu cargo na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, decide implantar um programa de extensão universitário com o ensino do judô e eu embarquei junto neste sonho que ele tinha. Foi desafiador aprender sobre esta arte tão tradicional que nada tem a ver com voleibol. A estrutura do jogo, as estratégias, as ações, nada é parecido. E, mais difícil do que me tornar professora, foi iniciar a prática deste esporte com 30 anos de idade. Lembro-me da irritação que sentia nas primeiras aulas de ter que ficar caindo e levantando e do frio na barriga no meu primeiro exame de faixa aos 32 anos.

Como professora vivi coisas incríveis como construir um *dojo* do zero em um tanque de areia com uma lona (um pedaço de banner de divulgação do São João de Amargosa, cedido pela prefeitura após a festa), implantar um projeto em uma escola da zona rural de uma cidade de apenas 40.000 habitantes, e viver a aplicação de uma proposta de ensino

diferenciada. Eu adorava trabalhar com as crianças, era incrível ver as construções que elas faziam na aula.

Comecei a pesquisar sobre artes marciais e judô e descobri o pedagogo incrível que Jigoro Kano foi. Além disso, me cativei pela parte filosófica e histórica desta arte, nas quais, conforme ia me aprofundando, mais compreendia o valor da prática e a via como algo cheia de nuances que foram me instigando.

Ingressei no mestrado e o objetivo do meu estudo foi promover a compreensão da máxima Seiryoku Zenyo através da contação de história e jogos numa proposta que chamei de Jogos de Conto (JOAQUIM, 2017), na tentativa de significar esta parte filosófica do judô algo que percebia pouco trabalhado nas academias e locais de prática.

Com a conclusão do mestrado e o ingresso no doutorado resolvemos retomar o Programa de Extensão de Judô pelo qual passei a ser a responsável não só pelas crianças, mas também pelos discentes da universidade.

Assumi esta responsabilidade para poder aplicar meu estudo, avaliá-lo de forma longitudinal e sair do empirismo, tendo dados que demonstrassem como as crianças compreendiam o judô se ensinado através de proposta interacionista.

Fizemos um dia de matrícula, coletamos as assinaturas dos responsáveis e iniciamos as aulas. Me afeiçoei às crianças e famílias e a pesquisa de campo estavam indo super bem, porém, quando menos esperávamos, a pandemia de COVID-19 iniciou. Tudo teve que ser interrompido e conforme os meses iam passando e não podíamos voltar, algo em mim foi crescendo eu experimentei o pior sentimento que vivi na vida, o da falta de esperança.

O desgoverno, a demora na vacina, a distância da família, as vidas que se foram (hoje soma-se 707.286 óbitos), as crianças que perderam seus entes, a falta de oxigênio, de leitos, o medo de não poder dar um último abraço em alguém. Tudo isso foi somatizando e me tomando com um intensidade que não sei descrever.

Hoje, defendo esta tese graças à ampliação do prazo que foi oferecido aos pós-graduandos, à UNICAMP por ter dado um suporte emocional através do atendimento psicológico gratuito e online para os estudantes e à ajuda de pessoas muito queridas que tiveram paciência comigo e me apoiaram mesmo em épocas sombrias. O que dizer do meu orientador que me acolheu, do meu marido Leopoldo que me pegou pela mão, do meu filho que me segurou sem saber, da minha irmã Bianca e nossos encontros na Confraria.

Na minha trajetória a pandemia está presente, ela influenciou os caminhos que esta pesquisa tomou e até a minha forma de enxergar os resultados, mas a esperança está

comigo de novo o que me faz sonhar e almejar novas experiências como professora e pesquisadora, algo que achei que não voltaria a sentir.

INTRODUÇÃO

É inegável que vivemos uma evolução tecnológica em todas as áreas de conhecimento, e o judô segue a mesma conjectura, quando reconhecemos que este avanço atingiu desde os materiais como tatames e vestimentas, até aspectos da preparação física dos atletas, recuperação e prevenção de lesões decorrentes da modalidade, materiais de treino como filmagens e análise de conteúdo, dentre outros. Percebemos que este desenvolvimento tecnológico é acompanhado também pela busca por tornar o ensino de variadas modalidades esportivas significativas, e estas propostas inovadoras (SCAGLIA; REVERDITO, 2016) vêm sendo difundidas como interacionistas, aparecendo como uma possibilidade diferente da tradicional. As pesquisas mais difundidas até hoje, em sua maioria, são nos esportes coletivos (BIANCO, 2006; FERREIRA; GALATTI; PAES, 2005; GARGANTA, 1995; MESQUITA; GRAÇA, 2016; REVERDITO; SCAGLIA, 2009; SCAGLIA, REVERDITO; LEONARDO; LIZANA, 2013; SIEDENTOP, 1998; SOUZA; OSLIN, 2008), porém, em modalidades individuais estão crescendo como os esportes de raquete (CHIMINAZZO; BELLI, 2021; GALATTI, *et al.*, 2019) e o judô também conta com algumas publicações nesse sentido (CAVAZANI *et al.*, 2016; KOZUB; KOZUB, 2004; MONTEL, 2012; OLIVIO JUNIOR; DRIGO, 2015).

Se as propostas existentes desde a década de 80 (WERNER; THORPE; BUNKER, 1996; GRIFFIN; MITCHELL; OSLIN, 1997; GRIFFIN; MITCHELL, 1998; TURNER, 1996) se apresentam timidamente no Brasil nos espaços de formação esportiva, especialmente nas modalidades coletivas, nas artes marciais tradicionais como o judô, novas proposições de ensino ainda são bem mais escassas.

A justificativa deste estudo é a busca por uma forma diferenciada de ensinar, acessível e significativa para seus praticantes, que acompanhe as descobertas científicas nos processos de ensino-vivência-aprendizagem, uma observação longitudinal que não encontramos na literatura. Por isso, a base teórica deste estudo será pautada em eixos norteadores que se inter-relacionam, constituindo o que chamamos de ensino do judô pela compreensão.

O judô é uma modalidade esportiva arraigada de aspectos culturais e históricos, no entanto, considerando o período em que foi criado, os valores culturais cultivados no Japão

pós-feudal, e o próprio ambiente de criação de Jigoro Kano (tornando sua criação tão peculiar), é natural considerarmos que, ao ser levado a diferentes países, com costumes diversos, esta arte marcial também se modifique adaptando-se aos valores de cada localidade. Outro aspecto que pode transformar uma prática é a remodelação do seu caráter, como a esportivização e espetacularização que ocorreu e ainda ocorre no judô, influenciando no público que o procura como prática e na formação de futuros *senseis* visto o modo artesanal de aquisição de conhecimento.

Apesar destas influências, alguns aspectos continuam sendo seguidos, como a forma de ensinar no Brasil, através de um sistema tradicional, ou seja, seguindo o *go-kyo*². Reconhecido como “cinco séries”, é nele que o planejamento, o ensino e a avaliação no judô são baseados no ensino tradicional (DAIGO, 2005). Cada série possui oito técnicas de projeção e é esperado que o atleta domine uma antes de seguir para a próxima que apresenta, em tese, um maior nível de complexidade, predominando características do sistema tecnicista, ou seja, o aprendizado ocorre através da reprodução de gestos técnicos, em geral realizados separadamente das situações reais de combate (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), em busca de sua execução perfeita. Porém, o que é um gesto perfeito? Muitos poderiam dizer que é aquele realizado passo a passo corretamente, do posicionamento do corpo e da pegada no *judogui*³, da velocidade na entrada ou da amplitude que realiza os gestos. Pode até ser, mas, a nosso ver, são conhecimentos que muitas vezes não fazem boa relação com algo importantíssimo: a coerência do gesto na dinâmica da luta.

O êxito no esporte tem relação direta com a eficácia das ações, por exemplo, um jogador pode ter seu desempenho limitado ao treinar driblar somente cones no futebol, se no jogo, os adversários estão em movimentação o tempo todo, ou então, saber aplicar um golpe em alguém parado e, depois, na luta, entrar em um embate de forças e não saber aproveitar as situações que estão surgindo.

As tendências atuais do esporte evidenciam que o aluno precisa ser um participante ativo na construção de seu próprio conhecimento e a liberdade na tomada de decisões é passo inicial para tal conquista, pois é assim que compreenderá sua modalidade esportiva (CORREIA *et al.*, 2019; GARGANTA, 1995; PHILLIPS *et al.*, 2014; REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009; RUFINO; DARIDO, 2012). Já o professor será aquele que promoverá um ambiente propício para que o aluno explore ao máximo este

² *Go-Kyu* – cinco séries com oito técnicas, totalizando 40 técnicas de projeção, que foram criadas ou adaptadas por Jigoro Kano quando propôs o Judô Kodokan.

³ *Judogui* - roupa para a prática do judô.

esporte, e quanto menos respostas diretas oferecer e mais situações para suas construções, mais protagonistas serão (CHOW *et al.*, 2007; DAVIDS *et al.*, 2013).

Diante de tudo isso, este estudo tem como objetivo geral formular, aplicar, apresentar e avaliar nova proposta de ensino do Judô baseado em princípios interacionistas e discutir as respostas alcançadas por meio da implantação do método em Programa de Extensão Universitária. Isso ocorrerá mediante observação em avaliação longitudinal do desenvolvimento da compreensão dos alunos pela dinâmica da luta em pé e de seu desempenho prático específico no judô considerando a relação entre coerência das técnicas de projeção conforme a situação, a execução e a eficácia e eficiência da resposta do aluno.

A pesquisa foi aplicada no Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal da Bahia (UFRB) no Programa de Extensão Universitária Construindo pelo Esporte com aulas de judô para crianças e jovens de cinco a 14 anos duas vezes por semana (terças e quintas-feiras).

A Universidade à qual o programa de extensão está vinculado fica no Recôncavo da Bahia, no interior do Estado, em uma cidade de território extenso, com muitas comunidades rurais, mas com poucos habitantes. Segundo dados do IBGE de 2022, Amargosa conta com 36.521 habitantes e tem uma extensão de 431.655 quilômetros quadrados, estabelecendo uma densidade demográfica de 84,61 habitantes por quilômetro quadrado.

O Programa Construindo pelo Esporte foi fundado em 2010 por professor (Prof. Dr. Leopoldo Katsuki Hirama) do Centro de Formação de Professores, que juntamente com outros dois docentes (Prof. Dr. José Arlen Beltrão e Prof. Dr. Anderson Cunha), formalizaram o projeto e iniciaram os trabalhos na Comunidade Rural dos Barreiros em um tanque de areia na escola multisseriada nesta localidade. Sempre com uma proposta de ensino pautada na construção do conhecimento através de situações-problemas, e a oferta de espaço para que discentes tivessem a oportunidade de ampliar sua formação como futuros professores, o programa foi crescendo por ímpeto de todos os envolvidos (docentes e discentes) e por apoio do Governo Federal, Programa Bolsa Família, Prefeitura de Amargosa (Gestão do Prefeito Valmir Sampaio) e particulares (Sr. Udo e Dona Fátima). Nesta época chegou a atender cerca de 80 crianças e jovens em turmas nas zonas rurais (Comunidades dos Barreiros e de São Roque) e mais cerca de 30 alunos que praticavam no campus da universidade. O programa foi interrompido pelo afastamento dos professores responsáveis para o doutoramento em 2014.

A nossa pesquisa iniciou em maio de 2019 com o retorno dos professores Leopoldo Katsuki Hirama e José Arlen Beltrão. Utilizando o espaço da universidade e, novamente, com o compromisso de ofertar experiências de ensino aos discentes do curso de

Licenciatura em Educação Física, fez-se necessário uma capacitação cuidadosa e criteriosa para que não intervissem de forma que prejudicasse o andamento da observação e coleta de dados. No período de maio de 2019 a março de 2020 foram dez graduandos que acompanharam as aulas, cinco cursando o 1º semestre, um discente cursando o 5º semestre e quatro no 7º semestre quando ingressaram no programa.

Vale ressaltar que dos dez discentes, apenas um tinha conhecimento de judô (faixa preta 1º Dan) e um segundo graduação em Karatê. Os demais nunca tinham vivenciado e não compreendiam as dinâmicas da luta, as quais foram se inteirando nas capacitações teóricas e práticas que começaram seis meses antes do início das aulas com as crianças e adolescentes. Neste tempo apresentamos a proposta, vivenciaram a abordagem que seria empregada e construíram um conhecimento prévio, isso tudo para que suas intervenções com os alunos fossem coerentes com a abordagem interacionista. De forma orientada e supervisionada tanto pelo professor responsável do Programa quanto pela pesquisadora, foram vários meses, da preparação à atuação.

Com relação aos Participantes (integrantes do Programa), estabelecemos uma das turmas para acompanhar, com 11 crianças e jovens de nove a 12 anos sendo quatro do gênero feminino e sete do gênero masculino. Nenhum deles tinha conhecimento prévio do judô e desses 11, apenas um era estudante de escola particular, os outros dez eram alunos de escola pública municipal ou estadual.

Após esta explanação sobre o local e participantes, e antes de adentrarmos os capítulos teóricos e analisarmos os dados oriundos da pesquisa de campo, faz-se necessário descrever melhor aspectos do judô que permeiam nossa proposta.

Não podemos falar desta arte marcial sem citar Jigoro Kano, criador do judô moderno, pedagogo que, mesmo nascendo em uma época que o Japão havia recém se aberto para interações com outros povos, se mostra, em seus escritos, um progressista (aspecto que será tratado no próximo capítulo).

Para *Sensei* Kano, há duas máximas que orientam a prática: *Jita kyoei* (prosperidade e benefício mútuo) e *Seiryoku Zenyo* (máxima eficiência e mínimo esforço) demonstrando que o judô tem tanto uma fundamentação moral e filosófica⁴ quanto teórica e prática.

⁴ Para maior compreensão de como abordar esta parte filosófica sugerimos a dissertação de mestrado “Jogos de Conto: o conto e o jogo como possibilidade de ensino, vivência e aprendizagem da filosofia do judô” (JOAQUIM, 2017).

O termo *Seiryoku Zenyo* foi criado por *Sensei* Kano após várias observações, mas a mais marcante para ele foi a de um colega de escola que aproveitava qualquer momento para estudar, mesmo que fosse apenas alguns minutos. Se um professor faltava, ao invés de conversar com seus colegas, utilizava este tempo dedicando-se às tarefas, se a aula acabasse antes, mesma coisa, e, por esta razão, ele raramente ficava estudando até tarde da noite e nem deixava de praticar esportes mesmo em épocas de prova (WATSON, 2011). Para esta observação ele explica que este colega, realizando estes pequenos momentos de esforço (mínimo esforço) estava sendo eficiente (máxima eficiência), uma vez que, era muito mais difícil estudar e realizar as tarefas todas de uma vez.

Seiryoku Zenyo traduz-se no combate como *kusushi* (desequilíbrio), algo que Jigoro Kano se dedicou a compreender e o divulgou como essencial para ter êxito na prática do Judô Kodokan (KANO, 2008b; WATSON, 2011), sendo que sua compreensão influencia diretamente no jogo do judô, o *randori*, que é uma forma de treinamento para o *shiai*⁵. Como a lógica da luta é aproveitar as oportunidades que surgem para projetar seu oponente ao solo, para que ele caia de costas ou para controlá-lo, imobilizando-o ou aplicando técnicas de finalizações como estrangulamento ou chaves, o *kusushi* pode ser a brecha para o êxito.

Sobre o judô esportivizado e seu funcionamento, sabemos que suas regras estão em constante transformação na tentativa de tornar a modalidade mais dinâmica e compreensível para seus espectadores, patrocinadores, para ser televisionada e para seus praticantes (IJF, 2020). Atualmente, as pontuações de orientação são duas, o *waza-ari*⁶ e o *ippon*⁷. O *waza-ari* é como meio ponto do judô e o *ippon* um ponto, ou seja, é necessário dois *waza-aris* ou um *ippon* para vencer a luta. O *ippon* ocorre quando o oponente é projetado de costas de forma veloz e forte, ou é imobilizado de costas no solo durante 20 segundos, ou se o oponente desiste da luta por meio de uma finalização (chave de braço ou estrangulamento); e o *waza-ari* é quando a projeção do oponente não é forte ou veloz, ou ele cai de lado, ou sentado, ou ainda com os cotovelos no solo, ou, o oponente é imobilizado de 10 a 19 segundos (CBJ, 2020).

Há também os *shidos*, que são penalidades. Aplicadas: para falta de combatividade, quando ambos ou um dos combatentes não tem atitude ofensiva e não investem em aplicações de golpes; fazem o que é chamado de falso ataque, ou seja, quando finge que vai atacar para mostrar que está sendo combativo mas não aplica realmente uma

⁵ *Shiai* – luta que ocorre no *shiaiijo*, local de competição, que segue as regras institucionalizadas para o esporte judô.

⁶ *Waza-ari* – pontuação no judô. Equivale a meio ponto.

⁷ *Ippon* – pontuação no judô. Equivale a um ponto – maior pontuação que pode ser atingida em uma luta.

técnica; por ter tido uma atitude inapropriada, como manter o tronco abaixado ou na defensiva por mais de cinco segundos; quando agarra na calça do oponente; se faz uma pegada sem ser a convencional (gola e manga) e não aplica um golpe imediato; ou mesmo cair sobre cotovelos após um golpe; dentre outros . Três *shidos* desclassificam o lutador (CBJ, 2020).

Com relação à área, as regras vinculadas a ela tornam-na um espaço bem explorado pelos judocas, pois sair dela sem motivo aparente ou empurrar seu oponente propositalmente para fora, pode acarretar em uma punição. Porém, uma ação iniciada dentro de suas dimensões, pode ser finalizada fora, ou seja, é um espaço orientador e que faz parte das estratégias construídas num combate.

Estas características são essenciais ao jogo do judô, porém, para a nossa proposta, além da compreensão destes aspectos, é necessário reconhecer os princípios operacionais que o compõem, ou seja, os denominadores comuns que fazem parte do conteúdo lutas. Para Bayer (1994), os princípios operacionais orientam o aprendiz e promovem a autonomia. Gomes (2008) os elencou através do que chama de princípios condicionais das lutas, pois uma prática só é considerada luta se contemplá-los. São eles:

- a) Contato proposital: contato predominantemente contínuo (GOMES, 2008) que ocorre na busca pelo agarre para ter maior controle do oponente e maior êxito para a marcação de pontos;
- b) Fusão ataque/defesa: estas ações podem ocorrer de forma aleatória e simultânea (GOMES, 2008), fator que colabora com a imprevisibilidade da luta;
- c) Imprevisibilidade: constante numa luta, ela é uma das maiores responsáveis pela busca de formas de ensino que visem à autonomia do aluno para tornar-se um protagonista e para que construa um repertório significativo de possíveis ações conforme cada situação-problema que surge no combate (FRANCHINI *et al.*, 2008);
- d) Relação oponente/alvo: o alvo é personificado no oponente, ou seja, ele é móvel e gera ações de ataque e defesa, fazendo com que as estratégias sejam diferentes de um alvo passível e fixo (GOMES, 2008);
- e) Regras: sua estrutura e alterações com o passar do tempo influenciam diretamente na dinâmica da luta e nas ações dos praticantes;
- f) Oposição: característica básica da luta, ela é intercalada com momentos de não-oposição e ajustes à força do oponente (RUFINO; DARIDO, 2015a);

g) Enfrentamento Físico: enfrentamento em curta distância⁸, com agarre.

Estes aspectos dos princípios operacionais permeiam nosso estudo, os quais compreendemos como grandes orientadores da prática do professor. É função do treinador/professor/*sensei* permitir que seus alunos construam saberes, o que podemos chamar de um “saber lutar” (GOMES, 2014). Compreender a lógica da luta é ser capaz de adaptar-se às situações imprevisíveis do jogo, ao oponente e às consequências das tomadas de decisões de ambos em busca da vitória, sem infringir as regras (GOMES, 2014), e o ambiente, para tal construção, precisa permitir que os alunos atuem de diversas formas.

Terrisse *et al.* (1995, citado por GOMES, 2014) propõe que para “saber lutar” é necessário ter uma intenção tática, o que pode ser promovido por momentos de redução da incerteza. Na nossa proposta chamamos de desacelerar o jogo, como uma redução das ações que os alunos precisam ter foco, para que a aprendizagem seja facilitada. Terrisse (1991, citado por GOMES, 2014) sugere uma gestão da imprevisibilidade, pois quanto mais imprevisível uma atividade, maior a oposição, e o contrário também é verdadeiro, quanto maior a cooperação entre os oponentes, mais previsível, tendo o professor que equilibrar sua aula entre oposição e cooperação, ou seja, imprevisibilidade e previsibilidade.

Abordaremos, durante a escrita da tese, atividades e jogos que foram implantados com este intuito de desacelerar, de tornar mais cooperativa promovendo a construção do “saber lutar”, mas sem perder o caráter da oposição essencial à construção da lógica da luta.

Após esta breve explanação, seguimos para a contemplação deste estudo. Para tanto esta tese foi composta por dois capítulos teóricos, sendo o primeiro sobre o jogo do judô (*randori*) e os escritos de Jigoro Kano que se demonstrava preocupado com o declínio de sua prática em sua essência; e o segundo, com a descrição de aspectos de modelos interacionistas que orientaram a formulação de nossa proposta; após, continuamos com o capítulo metodológico no qual apresentaremos a nossa proposta de ensino; na sequência discursamos sobre os achados da pesquisa e finalizamos com as considerações finais nas quais salientamos aspectos marcantes construídos neste processo e possibilidades de novos estudos.

⁸ As lutas podem ser classificadas conforme seus princípios condicionais, sendo que um deles é a distância entre os oponentes. Há as lutas de curta distância em que o espaço entre os lutadores é praticamente nulo, sendo que o contato direto é objetivo para a realização das técnicas e para ter êxito em suas ações (exemplo são as lutas de agarre como judô e jiu jitsu); já nas lutas de média distância há um espaço entre os oponentes e as aproximações ocorrem no momento do ataque (como o karatê e o taekwondo); e as de longa distância há um implemento, como uma espada, e manter-se afastado do seu oponente possibilita manipular melhor o implemento para uma ação ofensiva ao mesmo tempo que é uma forma de defesa (kendo e Aikidô) (GOMES *et al.*, 2010).

CAPÍTULO 1

JIGORO KANO - CRIADOR DO MÉTODO DE ENSINO KODOKAN: UM *SENSEI* INTERACIONISTA?

Se as propostas interacionistas também são conhecidas como propostas inovadoras para o ensino dos esportes (SCAGLIA; REVERDITO 2016), Jigoro Kano poderia ser reconhecido como um dos pioneiros a apresentar tais características metodológicas e a explicação desta afirmação se dá por este *Sensei*, que é conhecido como o pai da pedagogia no Japão, já em meados de 1880, evidenciar em seus escritos uma preocupação com o ensino e aprendizado do judô, ressaltando, entre outros temas, o quanto a técnica tem pouca valia sem a compreensão tática, princípio base das propostas interacionistas.

Talvez *Sensei* Kano não tenha sido um referencial mundial por dois motivos: pela época em que falava de esporte e pela escassez de material disponibilizado sobre seus escritos. Seus textos chegam ao Brasil apenas em 2008, sendo dois livros que foram traduzidos de Jigoro Kano, são eles Judô Kodokan (KANO, 2008b) e Energia Mental e Física (KANO, 2008a). Apesar de *Sensei* Kano ter feito sua última publicação em vida em 1937 do livro: *Judo (Jujutsu)* (KANO, 2008a), suas obras ganham espaço em inglês na década de 90 e se espalham pelo mundo apenas no final desta mesma década.

A partir de 2017 outros escritos passam a ser publicados em inglês, francês, espanhol, italiano e português possibilitando maior acesso:

- *Jujutsu No Kigen: escrito por Jigoro Kano em 1888* (2019) – Autores: Bruce R. Bethers, Jose Caracena e Gabriel García;

- *Jigoro Kano: escritos ineditos Del fundador del judo* (2017);

- *Judo Kyohon* (2021), este livro foi escrito por Kano em 1931 – Autores: Jose A. Caracena e Rosa Emilia Disla. Traduzido por João Camacho, Selmar Menezes e Pablo Gimenes;

- Ensinaamentos fundamentais do Judô: Judo Kyohon (2020) – Tradução: Luiz Pavani.

Justamente pelo acesso a estas novas obras, somado às menções nos livros de 2008, é possível perceber características na forma como o *Sensei Kano* descreve o método de ensino do Judô Kodokan e suas preocupações que vão muito além da *performance* técnica.

Não é possível afirmar que *Sensei Kano* era interacionista, principalmente porque ainda não havia estudos documentados na época com estas propostas, porém, são perceptíveis características que o aproximam das preocupações que apresenta esta teoria do conhecimento (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), e que serão evidenciadas ao longo deste capítulo.

Contudo, mesmo Jigoro Kano sendo um estudioso da pedagogia e do ensino do esporte, dando foco à importância da compreensão tática, ainda é bastante comum treinos em academias de judô fundamentados, prioritariamente, na repetição técnica. Por esta razão, iniciaremos este capítulo evidenciando características que justificam o modelo de ensino mais comum em ambientes de ensino de lutas, os possíveis motivos da contínua transmissão das mesmas informações ano após ano, década após década, e as prováveis razões que levam ao pouco aprofundamento do que nos chama mais atenção em sua forma de ensino, ou seja, no método Kodokan.

1.1 Características Históricas do Judô Moderno

As artes marciais são diferenciadas em alguns aspectos quando comparadas às outras modalidades esportivas. O fato de sua origem estar vinculada a uma luta criada para a sobrevivência em tempos feudais ou para a guerra, e transformada em uma prática de atividade física ou um esporte (FERREIRA; LISE; CAPRARO, 2016; FRANCHINI; DEL VECCHIO, 2011; GOMES, 2014), já a difere de um jogo criado para lazer e com função de manutenção da saúde, que após um tempo tem suas regras institucionalizadas (TUBINO, 2010; TUBINO; GARRIDO; TUBINO, 2006). São princípios e objetivos que caminham bem distantes, mas tanto alguns jogos quanto

algumas artes marciais⁹ tornaram-se esportes na atualidade, e se encontraram no caminho da Pedagogia do Esporte e da Educação.

Nosso foco neste estudo é a atualidade, a busca pelo ensino do esporte com qualidade e profundidade. Porém, compreender algumas características que vinculam ao passado é importante para interpretar algumas ações que ainda são mantidas atualmente.

Sabemos que o ensino das lutas está muito atrelado ao ensino artesanal que tem como característica a transmissão oral do conhecimento de mestre para aprendizes e a pouca valorização do conhecimento científico (DRIGO, 2009; DRIGO *et al.*, 2011). No meio das artes marciais, com o conhecimento adquirido através dos treinamentos e da prática constante, os aprendizes podem tornar-se mestres e continuar a teia de ensino baseado em suas experiências (GOMES, 2014).

Este processo de reprodução com pouca fundamentação teórica (DEL VECHIO; FRANCHINI, 2012; RUFINO; DARIDO, 2015b) provém da criação de guerreiros marciais no oriente. Os mestres só ensinavam os tutores que confiavam, passando-lhes as técnicas e cuidando para que grupos rivais não tivessem acesso a elas. Suas técnicas eram mantidas como segredo, visto que não sabiam quais eram seus interesses e intenções. Este cuidado em manter o conhecimento em grupos restritos favoreceu o ensino artesanal que se mantém até a atualidade no Brasil (DEL VECHIO; FRANCHINI, 2012).

Esta característica das artes marciais de que o mestre é detentor de todo conhecimento é um lastro do passado, assim como um bom professor é aquele que tem um alto domínio das técnicas formais conquistadas por ser um ex-atleta ou faixa preta (GOMES, 2014), e que seus alunos aprenderão através (e apenas através) de muita repetição do gesto técnico (DRIGO, 2009; DRIGO *et al.*, 2011) e de forma irreflexiva (RUGIU, 1998) e, é possível adicionar também, a relutância de alguns mestres pelo conhecimento científico.

Finalmente, o ensino artesanal que deriva das escolas de ofício medieval valoriza o saber da prática em detrimento do saber intelectual e científico (DRIGO, 2007, 2009; DRIGO *et al.*, 2011), o que percebemos como sendo a mesma base do ensino tecnicista (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014) que tem como

⁹ Judô poderá ser identificado neste texto como arte marcial, luta ou mesmo esportes de combate. Arte marcial por ser derivado de atividades de combate utilizadas em guerra e que com o passar do tempo ganham outros objetivos; esporte de combate pela esportivização e regulamentação de regras que sofreu; e luta por ser um termo brasileiro que engloba estas ações de oposição e combativas já numa conotação pedagógica (GOMES, 2014).

características: práticas pouco reflexivas, passividade dos alunos (através dos modelos de ensino que são imutáveis), com ensino por meio de treino de habilidades de forma fechada e controlada (se distanciando da realidade do momento da luta que é complexo e imprevisível) (CAVAZANI *et al.*, 2013; CAVAZANI; CESANA, 2019; CAZETTO *et al.*, 2006; DEL VECHIO; FRANCHINI, 2012; GOMES, 2008; OLIVIO JUNIOR; DRIGO, 2015; RUFINO; DARIDO, 2015b; SILVA; TAVARES JUNIOR; DRIGO, 2008).

Aproximando-nos do Judô, o *sensei* é como o mestre da arte de ofício, que ensina seus discípulos e é o grande responsável pela formação futura de novos mestres. Está no mais alto grau de hierarquia, assim como os mestres nas escolas de ofício (DRIGO, 2009; DRIGO *et al.*, 2011).

Aliás, a hierarquia no judô, assim como para outras artes marciais, é algo muito simbólico. Um exemplo é a sequência das cores da faixa que indica a graduação do praticante e evidencia há quanto tempo se dedica à arte, assim como, a quantidade de responsabilidades que passa a assumir na aula. O *Senpai*¹⁰, que é o termo utilizado para identificar o aluno mais graduado da academia ou grupo, é a referência para os praticantes menos graduados. Ele pode assumir o papel de professor quando o *sensei* precisa se ausentar, muitas vezes fica responsável por realizar o aquecimento e orientar, e por alguns comandos nas saudações de início e final de treino. Todos estes signos fazem com que qualquer ingressante no judô logo aprenda que deve respeitar os que estão na arte há mais tempo. Através dessa organização, como um aluno do mestre de ofício, eles reproduzem o estilo de aquecimentos ou atividades que seu *sensei* corriqueiramente faz, demonstrando que aprendem através do exemplo de seu mestre e o reproduz.

Pode ser um equívoco interpretarmos esta hierarquia sob a luz do nosso olhar ocidental (de dualidade, dicotomia e de soberania de um sobre o outro) e não com uma interdependência, como os orientais, do equilíbrio dinâmico, que só ocorre quando há os dois lados (SANTOS, 2015), como se um *Senpai* fosse se favorecer por estar no comando e não sentir o peso do que cada um de seus atos pode tomar¹¹.

¹⁰ *Senpai* – Aluno mais experiente de uma academia ou grupo de judô. Ele é responsável por auxiliar o *Sensei* durante o treino, podendo desde ministrar parte do treino, ou mesmo, o treino inteiro a pedido do *Sensei*, como ajudar os alunos menos graduados em um movimento, ou mesmo, caindo durante os treinos de aplicação de golpes (*uchikomi*).

¹¹ O judô mostra ter um espaço social bem definido. Por exemplo, ser um faixa preta é essencial para desenvolver-se no esporte, tanto para tornar-se um professor quanto para atuar nas federações e confederações. O ensino artesanal que ocorre durante anos de vivência/prática e prestação de serviços

1.2 Características metodológicas do Judô Moderno

É perceptível que a construção do Judô Moderno está repleta de símbolos criados em seus primórdios, porém ela não está estanque, ou seja, a cada nova sociedade e cultura que assume o judô como uma de suas práticas corporais o influenciara assim como será influenciada, considerando que as sociedades vivem em transformação constante.

Há os que acreditam que o Judô é o mesmo desde que foi criado, mas ele é um esporte, assim como uma arte marcial. Quantos o procuram como modelo de prática esportiva e não como filosofia de vida e após anos de vivência tornam-se seguidores dos ensinamentos de Jigoro Kano?

Afinal, todo movimento realizado num jogo (ou numa luta) repercute em todas as dimensões do ser humano, fazendo com que interiorize condutas de comportamento e valores (BRACHT, 1997), logo, ser afetado pela prática corporal a qual está se dedicando é questão de tempo. Nós agimos sobre o mundo, o modificamos, e conseqüentemente, somos modificados pelas conseqüências de nossas ações. Por esta razão, é impossível não haver modificações conforme mais pessoas tem acesso, ainda mais num mundo globalizado como o atual.

O próprio *Sensei* Jigoro Kano era propenso às modificações. O primeiro exemplo é na criação do Judô Kodokan, quando, após estudar diversas linhas da arte marcial que deriva o judô (*jujutsu*¹²) ele ressalva (KANO, 2017, n.p) “El mundo está cambiando y el Jujutsu tiene que cambiar también”, e continua “Sería mejor experimentar con toda una serie de técnicas y seleccionar con las que se desee utilizar, y ir cambiando si es necesario.”

O *jujutsu* é uma arte que, segundo Kano (BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019, p.25) é impossível numerar todas as escolas: “Podríamos contarlas por

para esta comunidade, seja auxiliando o *sensei* nas aulas ministrando atividades, ou mesmo nas arbitragens de campeonatos, fortalecem os valores que há no meio do ambiente criado, assim como nas escolas de ofício, assim como forma de reconhecimento nas Federações e Confederações como alguém que está pronto para passar a diante os conhecimentos da arte (DRIGO *et al.*, 2011).

¹² *Jujutsu* é uma arte marcial com diversas escolas de estilos diferentes da qual deriva o Judô Kodokan (KANO, 2008b; BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019). Não podemos confundir com o Jiu Jitsu que tem sua origem de artes marciais provindas da Índia, China e Japão e tem como objetivo levar o oponente ao chão para dominá-lo. Jiu Jitsu pode ser traduzido como “arte suave”, já o *jujutsu* pode ser traduzido livremente como “el arte de obtener la victoria mediante el arte de ceder con suavidad” (Escrito de Jigoro Kano - BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019, p.7)

cientos, porque casi todos los maestros que han alcanzado alguna eminência en el arte han originado sus propias escuelas.”

Apesar desta variedade de estilos e escolas, todas seguiam o “*ju*” que equivale ao *jujutsu* e que traz princípios que são seguidos:

- 1 – No para resistir a un oponente, sino para obtener la victoria mediante la suavidad.
- 2 – No poner como objetivo la vitoria frecuente.
- 3 – No debe dejarse caer em discusiones o riñas. Mantenga la mente vacía, compuesta y tranquila.
- 4 – No ser molestado por nada.
- 5 – No ser agitado bajo ninguna emergência, sino estar tranquilo.
- 6 – Y para todo esto, lãs reglas para su respiración son consideradas importantes. (BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019, p.12)

Kano (2020, p.28) relata em um de seus escritos que no passado o *jujutsu* era praticado somente como arte marcial, porém ele percebeu seus benefícios para o aprimoramento físico e mental (como é possível perceber também nos princípios citados anteriormente), o entendo como uma adaptação da vida real. Por esta razão ele passa a ensiná-lo como “[...] um método completo: de arte marcial, educação física e desenvolvimento mental.”:

Com o passar do tempo, eu fiz várias melhoras no método de ensino e o modifiquei para ensinar não somente a arte (*jujutsu*), mas também um caminho (*do*). Compreendi que devia ensinar as formas de ataque e defesa, maneiras de fortalecer a mente e o corpo, além de outros princípios, adaptando-os ao caminho. Para isso, em 1882, eu fundei a Kodokan e comecei a ensinar esse método. (KANO, 2020, p. 28)

Jigoro Kano se apaixonou pelo *jujutsu* e, apesar de defender que ele deveria ser preservado como um tesouro cultural japonês, ele também ressaltava que deveria ser adaptado aos tempos modernos. Por isso os sistematiza sob a forma do *judô* Kodokan, que ia para além de uma arte marcial e um esporte, era um caminho que deveria ser seguido (*Do*) (STEVENS, 2007).

É importante salientar também que Jigoro Kano era um pedagogo inquieto que buscava nos estudos respostas para seus dilemas (BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019; KANO, 2008b; 2017; 2020; STEVENS, 2007; WATSON, 2011). Um exemplo destacado é da época que Kano auxiliava no *dojo* Fukuda e praticava com os aprendizes, com os quais não tinha dificuldades nos combates, à exceção de Kanekichi Fukushima, que era mais forte, maior e mais pesado que Kano e, por isso, nem conseguia perturbar seu equilíbrio, mesmo tentando de diversas formas e empregando

força para derrubá-lo. Decidido a arremessá-lo, Kano reflete sobre as técnicas de sumô que conhece e busca auxílio com um ex-lutador. Após a experimentação, como nenhuma técnica foi eficaz, Kano vai até a biblioteca pública da região de Bunkyo e pesquisa em livros de diferentes estilos de lutas ocidentais até que encontra o *kata-guruma* que consiste em um giro do oponente por cima dos ombros. Após compreender a técnica, a experimenta com alguns praticantes até o dia que tem a oportunidade de aplicá-la em Fukushima com a qual teve êxito. Foram meses de reflexão e pesquisa para que tivesse sucesso neste momento. Este exemplo demonstra a dedicação de Kano e sua busca por aprimorar-se (WATSON, 2011).

Ações como esta reforçam a tese de que Jigoro Kano criou o Judô Kodokan com base no ensino artesanal, através dos ensinamentos de diferentes mestres do *jujutsu*, porém, sua inquietude por aprender o levou na busca por aprofundar seus conhecimentos em ambientes diversos como em bibliotecas (como citado anteriormente), em diálogos com outros lutadores (até de outras modalidades como o sumô, o boxe e a luta romana), assim como em viagens para Europa e EUA, pois “[...] considerava importante observar as tendências pedagógicas estrangeiras” (WATSON, 2011, p. 93).

Uma das críticas feitas por *Sensei* Kano é o ensino da teoria de uma modalidade através de técnicas, sem prezar por ensiná-la de seu início, pois os instrutores exacerbavam o que haviam apreendido durante seu próprio aprendizado, e assim por diante, muitas vezes perdendo-se informações importantes, ou mesmo, tornando o processo ineficiente e moroso (KANO, 2008b).

Uma passagem de Jigoro Kano (2008b, p. 31) relata uma situação de aprendizado dele:

Vou dar um exemplo com base no que aprendi a partir dos ensinamentos de meu mestre. Uma vez meu mestre me arremessou da maneira que hoje chamamos de *sumi-gaeshi* (arremesso em diagonal). Eu não sabia como ele tinha feito aquilo, então lhe perguntei. Ele não disse nada e continuou a usar a técnica em mim, repetidamente. Eu implorei para que ele me explicasse como fazia aquilo e ele usou a técnica em mim novamente. Dessa vez, pedi a ele que me explicasse em detalhes, como puxar os braços, como posicionar as pernas, como abaixar o quadril, sem usar o *waza*¹³ em mim. Então o mestre respondeu: “Mesmo que você pergunte algo assim agora, a resposta não será útil para você. Mas, se repetir o *waza* várias vezes e praticar, você aos poucos compreenderá. É claro que, como instrutor, às vezes ele dava explicações ou respondia às perguntas, mas geralmente havia poucas palestras baseadas nos princípios ou análises seguidas de explicações.

¹³ *Waza* – técnica ou golpe aplicado

Jigoro Kano deixa claro que esta não é a melhor forma de ensinar. O princípio básico do judô é utilizar a energia mental e física da maneira mais eficiente possível. Por esta razão, as pessoas que passam por treinamento na Kodokan (KANO, 2008b, p. 32) “[...] não imitam meramente as ações do mestre nem praticam sem compreender as razões por trás do que estão fazendo”. O método consiste na promoção de explicações das técnicas associadas à prática, fazendo com que aprendam em três anos, o que antes era necessário cinco a seis para ser alcançado.

Há uma passagem interessante sobre o uso da técnica sem a promoção da compreensão. Ele inicia ressaltando (STEVENS, 2007, p. 41):

A futilidade de confiar apenas na técnica ficou provada mais de uma vez. Em 1929, por exemplo, o orgulhoso e confiante Clube de Judô da Universidade Waseda visitou os Estados Unidos e engajou-se em uma competição com o Clube de Luta da Universidade de Washington.

Neste trecho, Jigoro Kano explica que as duas universidades competiram em 3 rodadas, a primeira dentro das regras do judô que os alunos de Waseda venceram facilmente por 10 a zero; na segunda rodada as regras foram impostas pelos Norte Americanos que venceram também por 10 a zero; e a terceira rodada foi sorteada e foi estipulado que seria novamente dentro das regras da Universidade Japonesa. Acreditando que a vitória seria tranquila novamente, os japoneses foram surpreendidos pelo estilo de seus oponentes, pois os alunos da Universidade de Washington se adaptaram rapidamente e entenderam o que deveriam esperar e se ajustaram de maneira apropriada e com muita eficácia. Ao final o resultado foi o empate de todas as lutas, com exceção de uma.

Kano defendia que um judoca deve ajustar-se ao oponente o máximo possível e, se conseguirem a vitória “graças às suas habilidades e métodos superiores, então terá sido uma vitória verdadeira” (KANO, 2008b, p.110).

Apesar destes apontamentos de Jigoro Kano se tratarem de meados de 1900, ainda é possível perceber o quanto são atuais nas artes marciais. Este quadro de execução sem reflexão, ou sem compreender a importância do gesto que está sendo realizado é recorrente no ensino dos esportes, porém compreendemos que o judô, para além de uma arte marcial, se tornou um esporte, e é sua vertente que mais atrai novos praticantes ou a causa da manutenção de outros durante tanto tempo. Ao nosso entender, o judô possui nele o esporte, o jogo e a arte. A “arte” é o que atualmente chamamos de “filosofia” (MENDONÇA, 2013), são as tradições passadas de *sensei* a *sensei* e que

derivam dos primórdios da criação do judô Kodokan, como os gestuais de cumprimento e respeito, as saudações, aspectos vinculados a como se comportar com retidão de caráter. O “esporte” é o responsável pela maior disseminação do judô, pois tornar algo competitivo e passível de comparação atrai muitos praticantes e permite transformar em show na mídia, o que aumenta mais ainda a visibilidade. E o judô tem o “jogo” que é a incerteza, o inesperado em um combate. A imprevisibilidade do jogo que promove ao judô a expectativa pelo desfecho, que nos surpreende como espectadores e como praticantes e que aguça nossa curiosidade. A modernidade apresenta-nos outras coisas e elas se enraízam.

A Pedagogia do Esporte é uma área em constante crescimento, e em constante modificação ou aprimoramento. Utilizar este conhecimento é fundamental aos professores de Educação Física e àqueles que ensinam esporte. Ensinar não é tarefa fácil, pois é um processo constante de organização, sistematização dos conteúdos, aplicação e avaliação (REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009), mas o professor, assim como Jigoro Kano demonstra em seus escritos, precisa ser inquieto e buscar constantemente aprimorar-se, baseando-se em novos referenciais teóricos se necessário, e estando aberto às novas formas de ensino.

1.3 O Judô Moderno nos seus primórdios

As aulas no Instituto Kodokan eram baseadas nos seguintes tópicos (WATSON, 2011, p.76):

- “Desenvolvimento do físico”;
- “Sucesso em competições”;
- “Cultivo da sabedoria e da virtude”;
- “Aplicação desses princípios na vida diária de cada um”.

Para Jigoro Kano, treinar era a busca pela excelência na arte através de dedicação constante, e nesta dedicação, todos os tópicos citados anteriormente estão interligados. Por exemplo, no judô, em decorrência do estudo, empenho e esforço constante há um bom desenvolvimento do físico, da sabedoria e de aspectos morais como a virtude, pois é preciso trabalhar com afinco. Com o físico aprimorado, aumenta-se a possibilidade de sair-se bem em uma competição e, conseqüentemente, com o cultivo da sabedoria e da virtude exercitados, logo, é possível compreender estes

aspectos em sua vida diária (WATSON, 2011). Já o aperfeiçoamento moral (WATSON, 2011, p. 77): “[...] obtém com o exercício do desprendimento, com a aquisição de conhecimentos e a aplicação do espírito de perseverança do judô para conseguir superar as dificuldades”.

Havia intenção por parte de Jigoro Kano que os alunos de judô utilizassem plenamente os conhecimentos adquiridos dentro do *dojo*, em suas vidas particulares, por isso, o ensino desta arte ia para além das técnicas, algo, de certa forma, ainda possível de se perceber na atualidade através dos ensinamentos de muito *senseis* pelo mundo todo com a difusão de suas frases, aspectos filosóficos e de exigências duras com relação ao comportamento.

Jigoro Kano foi um estudioso de todas as áreas que se entrelaçam nestes tópicos, por isso descreve em seus textos técnicas e táticas do judô, mas utiliza-se também, de conhecimentos adquiridos através do estudo das moralidades. Para ele não havia distinção entre estes aspectos e acreditava que deveriam ser desenvolvidos conjuntamente (BETHERS; CARACENA; MUÑOZ, 2019; KANO, 2008a; 2008b; 2017; 2020; 2021; WATSON, 2011). Apesar de seus textos se dedicarem mais a um do que a outros, é perceptível, em algum momento, a interligação. Com esta conduta, Kano ultrapassa os limites do ensino da técnica pura. Para ele, os aspectos morais “Cultivo da sabedoria e da virtude” eram aprimorados simultaneamente ao “Desenvolvimento do físico”, pois o exercício da perseverança nos treinos físicos, a busca por aprimorar-se, pelo conhecimento nos treinamentos cultivava o espírito de perseverança e humildade, assim como uma boa desenvoltura em uma competição ou o “Sucesso em competições” (WATSON, 2011, p.77). Aspectos morais, aspectos táticos e técnicos dialogam na construção de seu Método Kodokan.

Apesar de reconhecermos toda a teia do ensino, para este estudo foi necessário fazer um recorte visando o objetivo principal da pesquisa que é apresentar proposta de ensino do Judô baseado em princípios interacionistas, no qual focamos nos aspectos táticos. Desta forma, a seguir, descreveremos com mais detalhamento a visão de Jigoro Kano nesta perspectiva, buscando desde já aproximações com as propostas inovadoras adotadas.

1.4 Do *Kusushi* ao *randori*

Quando Jigoro Kano fundou a Kodokan, em 1882, todos seus mestres de *jujutsu* já haviam falecido, com exceção de Tsunetoshi Iikubo, que o ensinava *Kito jujutsu*¹⁴. Mesmo seu mestre tendo, aproximadamente, 50 anos, Kano não conseguia arremessá-lo no *randori*¹⁵, diferentemente de Iikubo, que o arremessava muitas vezes. Porém, em 1885, após muitas pesquisas, Kano tem êxito pela primeira vez surpreendendo seu mestre, não permitindo ser derrubado nenhuma vez e o arremessando (WATSON, 2011).

Kano atribui seu sucesso a seus estudos sobre *kusushi*¹⁶, que compõe um conjunto de movimentos empregado para tirar o equilíbrio do oponente. Em geral, combinam-se as direções e forças que o adversário está exercendo, com a própria ação do judoca, buscando aproveitar as dinâmicas e potencializando-as, para posteriormente aplicar as técnicas de projeção. Ou seja, com seus estudos, Kano percebeu que quando realizava certos movimentos, seu oponente reagia e favorecia algumas direções que o equilíbrio podia ser abalado: “Desse modo, consegui tirar vantagem do conhecimento que eu acabara de adquirir. [...] Concentrei-me particularmente em perturbar o equilíbrio dele numa fração de segundos antes de arremessá-lo” (WATSON, 2011, p. 74). Podemos dizer que a essência do Judô Kodokan é fazer o oponente perder o equilíbrio. É isso que distingue o Judô criado por Kano do *jujutsu* tradicional (WATSON, 2011). Essa percepção é a fundamentação tática desta arte, e, para Jigoro Kano (WATSON, 2011, p. 76): “Independente da técnica aplicada, apenas depois de desequilibrar o oponente com sucesso é que se deve prosseguir no ataque.”

O *kusushi* é o que, no *randori* ou *shiai*, fará a grande diferença na aplicação de uma técnica. Ele representa o que Jigoro Kano queria com *Seiryoku Zenyo*¹⁷, ou seja, máxima eficiência com mínimo esforço.

¹⁴ *Kito jujutsu* – estilo de jujutsu com ênfase em técnicas de arremesso. Há uma passagem que *Sensei* Kano descreve quando inicia seus aprendizados neste estilo: “Para minha surpresa, o *jujutsu* de estilo Kito era muito diferentes do estilo Tenjin Shinyo, com o qual eu estava acostumado. No Tenjin Shinyo, há uma grande gama de técnicas de estrangulamento e imobilizações no solo. Por outro lado, o estilo Kito, em vez das imobilizações no solo, comporta uma larga gama de técnicas eficazes de arremesso. Há um bom número de quedas de sacrifício (quedas propositais em que o próprio arremessador vai ao chão), juntamente com vários arremessos de pés e quadris que eu nunca tinha visto antes (WATSON, 2011, p. 47)

¹⁵ *Randori* – treino livre de luta que, por suas características, se diferencia do *shiai*.

¹⁶ *Kusushi* – método para desequilibrar o oponente.

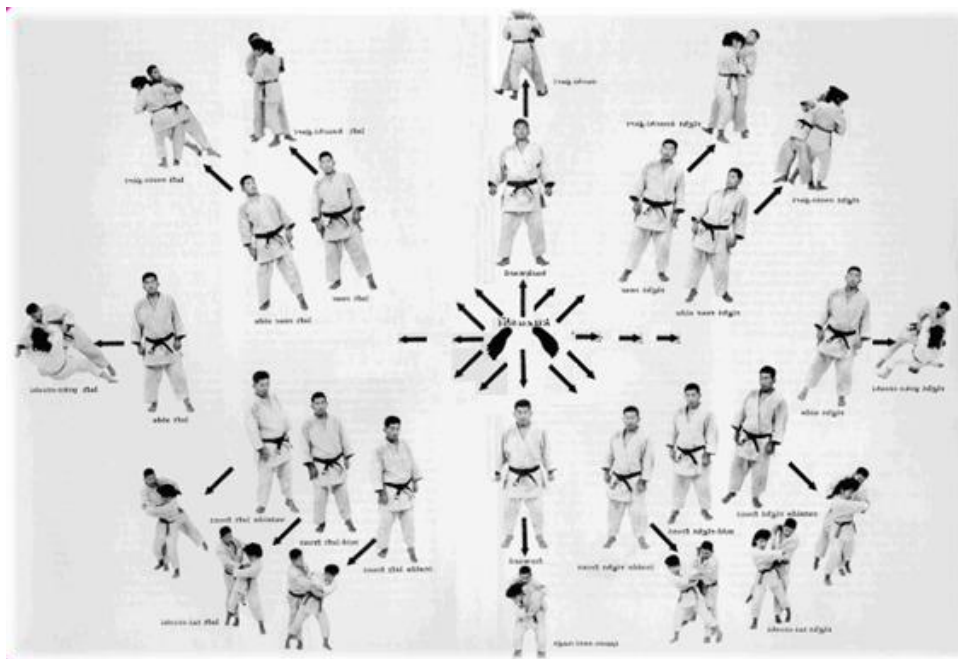
¹⁷ *Seiryoku Zenyo* – Uma das Máximas do Judô Kodokan com a tradução livre de máxima eficiência com mínimo esforço. Há duas Máximas que são norteadoras de toda arte, elas transpõem a dimensão

É perceptível que a técnica não terá a mesma eficiência sem a compreensão tática e sua adequação ao momento. Sendo assim, a repetição de movimentos e entradas de golpes de forma descontextualizada com as situações da luta, parece não ser pertinente para possibilitar ao judoca um aprimoramento para aplicar um golpe seguindo a essência do judô de aproveitar a força do oponente ou o momento de desequilíbrio contra ele mesmo.

A princípio, Jigoro Kano tinha estabelecido seis direções que um oponente poderia se desestabilizar (frente, trás, lado esquerdo, lado direito, diagonal para frente esquerda e diagonal para frente direita). Depois da dedicação a compreender o *kusushi*, as seis direções originais passaram a ser oito sentidos principais para desequilibrar o oponente numa luta:

- frente;
- trás;
- direita;
- esquerda;
- diagonal para frente direita;
- diagonal para trás direita;
- diagonal para frente esquerda;
- diagonal para trás esquerda (WATSON, 2011).

Figura 1 – Os oito sentidos principais para desequilibrar o oponente numa luta



Fonte: Retirado do site <http://www.judoicmvida.com.br/2018/01/kusushi-desequilibrio.html>

Entretanto, além desses, ele salienta que entre cada uma dessas posições também pode haver o desequilíbrio (WATSON, 2011, p.75). Para o aproveitamento da situação, a ação de um golpe ou uma entrada de golpe deve ser na direção em que o oponente não oferece nenhuma resistência, porém, caso ainda haja, deve-se provocar uma ação para o mesmo sentido que está sendo direcionada, ou seja, caso o desequilibre para trás e ele resista prontamente para a frente, é necessário inverter a direção rapidamente e aplicar o golpe puxando.

Compreender o *kusushi* é essencial para uma boa aplicação da técnica de um golpe, ou seja, sem a compreensão tática não se chega a um desenvolvimento técnico. O *randori* é um excelente momento para aprimorar o *kusushi*, e é o que aqui adotamos como o jogo do judô. É o momento do treino que mais gera oportunidade dos alunos de colocarem em prática os conhecimentos adquiridos, experimentarem desestabilizar o oponente para aplicação de golpes, ao mesmo tempo em que atentam-se em como devem defender-se de um possível ataque.

Um bom exemplo representativo sobre a aplicação que cita Kano ocorre no jogo “cabo de guerra” que é composto por duas equipes segurando nas extremidades de uma corda e uma marcação pela qual o objetivo é fazer a outra equipe passar. A força empregada pelas equipes é de fácil percepção, pois ambas aplicam força para trás por

causa da situação gerada pelas regras do jogo. Pela explicação de Jigoro Kano, há uma resistência sendo aplicada.

Vislumbrando este quadro, imagine se um dos times cedesse à resistência e desse três passos para a frente repentinamente, o que aconteceria com a outra equipe que permanece fazendo a força para trás? Será que eles desequilibrariam? Possivelmente sim. Abalar o equilíbrio é somar força, como descrito no trecho a seguir (STEVENS, 2007, p. 24):

Iikubo¹⁸ continuou a ensinar a Kano durante o primeiro semestre de 1883, dominando seus alunos, como sempre. Então, certo dia, Kano percebeu qual era a chave do judô – “Se meu parceiro puxa, eu empurro; se ele empurra, eu puxo”. A partir de então, ele estava habilitado a competir em igualdade de condições. Kano atribuiu sua descoberta não a uma experiência mística, como acontecia muitas vezes com os artistas marciais do passado, mas ao resultado de anos de cuidadosa investigação e a uma abordagem racional da arte.

Em uma situação de luta no judô, se duas pessoas que estão duelando tiverem o mesmo peso e força e ambas fizerem força em sentidos opostos elas se anularão, por exemplo um empurrando o outro ou um puxando o outro, não havendo desequilíbrio, porém, se quando um empurrar o outro puxar, ou seja, as forças forem aplicadas em um mesmo sentido, independente de diferença de peso, haverá desequilíbrio:

Assim sendo, a habilidade de sincronizar essas ações de puxar e empurrar é que me permite explorar as reações do oponente em meu favor. Basta perceber a oportunidade do momento exato em que o oponente perde o equilíbrio para que o ataque seja na maioria das vezes bem sucedido. Portanto, deve-se tentar a técnica de arremesso na mesma direção em que o equilíbrio do oponente fica momentaneamente instável. (WATSON, 2011, p.75)

Uma característica da luta que a torna tão complexa é o fato do ataque e da defesa serem simultâneos (GOMES, 2008). Diferentemente de um jogo coletivo que a posse da bola ou do implemento dita quem está no ataque, em uma luta não existe esta delimitação. Esta característica torna o *randori* uma prática essencial para o aprendizado do judô.

Jigoro Kano sempre deu muita importância a esta prática. Havia treinos em que realizava mais de 30 *randoris* (WATSON, 2011), e a descrição de como realizá-lo demonstra que há propósitos para além de um momento de luta.

¹⁸ Mestre de Jigoro Kano do estilo *Kito Jujutsu*.

Em meados de 1920, Jigoro Kano relata perceber uma deterioração do *randori* com sua prática se afastando de seus ideais de um desenvolvimento completo, tanto dos aspectos morais quanto físicos. Para ele, há dois motivos para este quadro acontecer, o primeiro é o aumento da competitividade no judô e o segundo foi a proliferação de aprendizes na modalidade (WATSON, 2011). Embora oferecesse competições internas mensais e semestrais propositalmente em sua escola, como uma forma de motivar o interesse pelo treinamento, houve problemas. Como os instrutores da Kodokan eram responsáveis por muitas tarefas, Jigoro Kano criou regras simples para que instrutores de fora da Kodokan as entendessem e conseguissem interpretá-las sem dificuldade. Porém, foi justamente a simplicidade destas regras que influenciou na conduta dos judocas nas competições e, conseqüentemente, na forma como realizavam seus treinamentos e o *randori* (WATSON, 2011).

O problema com a deteriorização do *randori* estava no fato dele passar a ser praticado “força contra a força” (WATSON, 2011, p. 78), que é contrário ao que deveria ser estimulado, o que leva ao segundo motivo, à instrutores despreparados e incapazes de ensiná-lo de maneira correta, não compreendendo a fundo os propósitos do Judô Kodokan.

É importante salientar que no judô temos duas nomenclaturas diferentes para o momento do combate, são eles: *randori* e *shiai*. O *shiai* é a luta competitiva, realizada em um torneio e em um local que se chama *shiai-jo* ou área de competição. Já o *randori* é um treino de luta com regras específicas e é praticado no *dojo* (ou área de iluminação ou aprendizado do dia a dia).

Para Kano (2019), o *randori* é o treinamento livre em que se predomina o respeito e as precauções para uma prática segura. Sua forma original era chamada *Nokori-ai* e foi difundida no período antes da Era Meiji. Durante a sua prática é importante a atenção com detalhes pois, apesar de ser um momento de embate, ou luta, a competitividade deve ser deixada de lado em busca de realizar o treinamento de maneira eficiente. Por isso organizamos tópicos dos detalhes descritos por ele (KANO, 2008b; 2017; WATSON, 2011):

- Postura ideal: posição natural ereta.

A pose de projetar o queixo e inclinar o corpo para frente, mantendo os braços rigidamente tensos é uma postura adotada normalmente por aprendizes, porém

essa tensão restringe a liberdade e a velocidade do movimento do pescoço, do tronco, dos braços e das pernas sendo pouco eficiente: “A postura ideal é aquela que permite ao praticante de judô fazer movimentos fluídos e instantâneos com todo o corpo.” (WATSON, 2011, p.77).

[...] você precisa treinar o máximo possível mantendo uma postura natural sem tencionar o corpo, especialmente braços e pernas, e permanecendo bem relaxado para poder se movimentar livremente. Em alguns casos, é aceitável que se assuma uma postura defensiva, mas apenas temporariamente – sempre que possível convém manter uma postura natural. (KANO, 2008b, p.115)

- Pegada gola e manga.

Na Kodokan, durante o *randori*, era instruído aos iniciantes a segurarem com uma das mãos na gola e a outra na manga do oponente (KANO, 2017; WATSON, 2011). Não que esta pegada precisasse ser mantida o tempo todo, mas era a manobra base para o aprendizado. Além da orientação de onde posicionar a mão no *randori*, também eram instruídos a realizar a pegada com leveza e sem muita força, na maior parte do tempo. A pegada rígida impede o próprio praticante que irá atacar a agir com velocidade e instantaneamente (WATSON, 2011).

- Manter-se tenso desperdiça energia.

A postura rígida exige um esforço desnecessário aos músculos, o que provoca cansaço e desperdiça energia: “[...] à medida que os iniciantes ganham experiência, eles aprendem a valorizar as vantagens de escolher uma postura ereta semelhante a do boxeador.” (WATSON, 2011, p. 79).

[...] a prática do *randori* significa lutar com toda a garra. Se a pessoa luta com garra, mas assume uma postura em que baixa o quadril, afasta as pernas e projeta a cabeça para a frente, ela fica em posição de desvantagem. Tanto seu rosto quanto seu peito ficam vulneráveis aos *atemi*¹⁹ do oponente. Também será difícil se mover rapidamente para evitar ataques. (KANO, 2008b, p.115)

¹⁹ *Atemi waza* são as técnicas traumáticas em pontos vitais ou estratégicos realizadas através de socos, chutes, joelhadas, ponta dos dedos, mão aberta e cotoveladas. Treinadas principalmente em *Katas*, elas são proibidas no *randori*, porém *Sensei* Kano defende que quando você luta deve estar preparado para qualquer ação do oponente e isso inclui os *atemis*: “El *atemi* no se utiliza en la práctica cotidiana del *Randori* sólo porque es peligroso, pero se tiene que practicar, sin embargo, con la expectativa de que tu oponente puede atacar utilizando golpes en cualquier momento.” (KANO, 2017, n. p)

- Manter proximidade do seu oponente.

Manter o oponente ao alcance dos braços o máximo possível é essencial, pois só assim é possível segurar na roupa, mão, braço ou pescoço para arremessar ao chão e imobilizar, objetivo principal da autodefesa no judô (WATSON, 2011).

Jigoro Kano defendia que estes aspectos eram aprimorados conforme o avanço do aluno de judô no ensino da arte, porém, atualmente, é notório que algumas questões se perderam e o jogo de combate está mais voltado para o *shiai*, ou seja, uma luta de força contra força normalmente utilizada em torneios, do que para a oportunidade de aprendizado que é promovido pelo *randori*.

Ainda sobre este último, para praticá-lo é necessário seguir as duas máximas do judô, o Seiryoku Zenyo, promovendo o *kusushi* para a aplicação de técnicas com máxima eficiência e realizando o mínimo esforço, e também, o Jita Kyohei buscando o benefício mútuo:

[...] esse não deve ser praticado somente para o aprendizado próprio sem pensar no oponente. Às vezes, acontece de se praticar sem levar em consideração os interesses do outro, isso não deve ser feito nunca. Quando você pratica o randori, é necessário observar os movimentos do seu oponente, bem como os seus. A prática egoísta pode alcançar níveis de uma disputa real e isso não é adequado para o progresso. Os praticantes devem ter a empatia de aceitar o oponente como um parceiro, com o objetivo comum de progredir na técnica do judô. E, se necessário, cair intencionalmente e fazer concessões para que o outro aprenda bem. Isso é sem dúvida uma expressão do benefício mútuo. (KANO, 2020, p. 141)

Apesar dos cuidados de Jigoro Kano para a promoção de uma prática mais significativa e segura, juntamente com o processo de disseminação do judô, há a escassez de professores plenamente formados, a simplificação das regras para facilitação do ensino e a competitividade tornando a luta intensa e distante daquela almejada. Estas características são as pioneiras para o início de uma destacada perda da essência a ser buscada no judô como um caminho. Posteriormente, a esportivização, a busca por vitórias, a tendência por superação do adversário pela sobrepujança física parecem contribuir ainda mais para esse distanciamento.

1.5 Considerações do capítulo:

Apesar de não identificarmos relação direta da proposta de *Sensei* Kano com a Teoria Interacionista pelo notório distanciamento temporal e ineditismo das discussões ainda na contemporaneidade, é perceptível que há semelhanças entre este modelo e a proposta de ensino de Jigoro Kano, que há cerca de 130 anos, já defendia o jogo em suas aulas e a construção de uma compreensão da luta para ser eficiente, características semelhantes que surgem nas referências bibliográficas das propostas interacionistas somente a partir da segunda metade do século XX (SCAGLIA; REVERDITO, 2016) e as mesmas bases relacionadas ao esporte no fim dos anos 70 e início dos 80 (GRAÇA; MESQUITA, 2007).

Seja através da compreensão da dinâmica do desequilíbrio, o *kusushi*, ou mesmo da prática do *randori* (jogo da luta) de forma mais leve, Jigoro Kano demonstra uma preocupação com a qualidade da prática e aberto às construções nos treinamentos, como é perceptível no que Kano (2008b) chama de desenvolvimento do intelecto. No judô, esse desenvolvimento é fundamental ao judoca, que pode fazê-lo através das ações de “observação”, “memória”, “imaginação”, “linguagem” e a “habilidade de manter a mente aberta” (KANO, 2008b, p.96). Para ele, a observação é ação primordial:

[...] ao praticar *randori* no judô, você deve ter em mente coisas como se deve ou não usar um waza de uma determinada maneira, o que seria errado fazer, como arremessar seu oponente com facilidade em uma determinada situação e como você pode vencer seu oponente. Você não só deve fazer isso durante a prática, como também observar com atenção a prática de outras pessoas. Os praticantes que se dedicam a essa observação provavelmente apresentam um rápido progresso na prática do judô (KANO, 2008b, p. 96).

Quando o judoca observa as ações da aula, naturalmente as lembrará, e o processo do ensino aprendido ocorrerá progressivamente, com a junção do que foi aprendido e observado (KANO, 2008b). Para essa ação há a memorização, importante para a evolução constante no judô.

Kano (2008b, p.96) também salienta a importância da experimentação:

A razão pela qual a experimentação é importante na prática do judô se relaciona com nage-waza e outras situações em que você precisa considerar coisas como “Nessa situação tal coisa deveria acontecer” ou “Quando isso ocorre, aquilo deveria acontecer”. Mas é claro que não podemos saber exatamente como as coisas vão acontecer, então precisamos tentar por nós mesmos. Análise cuidadosa, experimentação e preparo para tentar novamente

alguma coisa, mesmo que o sucesso não seja atingido imediatamente, são elementos essenciais ao judô.

A experimentação é a construção da bagagem do judoca que poderá acioná-la quando necessário, quanto maior sua criatividade maior a chance de obter melhores resultados no judô (KANO, 2008b, p.97):

[...] se você tiver várias ideias, uma depois da outra, e seus pensamentos se ampliarem até imaginar coisas bem diferentes de suas ideias originais, você pode chegar à solução perfeita, que estará entre essas ideias. Você pode ser responsável por uma inovação e até mesmo ser chamado de “mestre”, mas isso exigirá uma grande dose de imaginação, até mesmo para chegar ao ponto em que possa ser considerado “bom”.

Até neste momento, apresentamos citações de Jigoro Kano com relação à experimentação, à criatividade, à observação e à construção de uma memória sobre suas ações, aspectos que se assemelham as bases das propostas interacionistas.

Seguindo, Kano (2008b) demonstra através de seus escritos a importância da linguagem lógica e clara para o desenvolvimento do intelecto, evidenciando que o aprendizado precisa ir além da reprodução gestual, abrangendo as explicações verbais para que haja um progresso mais rápido dos alunos.

E, como último aspecto a ser trabalhado para ter um desenvolvimento do intelecto, a manutenção de uma conduta mais flexível e acolhedora às novas ideias:

O problema de não ter uma mente aberta na prática do judô é que as pessoas passam a confiar demais nas próprias crenças e, mesmo que descubram ideias novas e melhores, não só não as aceitam como também não são capazes de compreender o valor que elas têm ou julgar se são boas ou ruins. É provável que ocorra o mesmo com relação às teorias de *nage-waza* e de *katame-waza* no judô.

É claro que não é inteligente dar um passo ou fazer alguma coisa nova sem antes empreender uma cuidadosa análise, mas, se você se agarrar teimosamente às suas ideias, não progredirá. Não importa se a ideia é sua ou de outra pessoa, se a teoria é antiga ou nova; ao analisar se ela é boa ou ruim, certa ou errada, você precisa abandonar seus preconceitos e manter a mente aberta. Permanecer aberto para coisas novas é o primeiro passo para uma mente aberta, tão necessária para progredir (KANO, 2008b, p. 98).

Os escritos de Kano salientam aspectos que se interligam com propostas de ensino interacionistas. Há a preocupação com um aprendizado profundo e que vá além do *dojo*. Através da descrição de como desenvolver o intelecto, Jigoro Kano deixa

transparecer que experimentar, observar e aceitar o novo precisam fazer parte da rotina de um judoca.

O *randori* é uma possibilidade de exercitação da compreensão da própria essência do judô, suas dinâmicas e possibilidades; é nele que será concretizado a importância do *kusushi*, que haverá a construção de golpes a partir das situações que ocorrerem, e que o judoca terá espaço de liberdade para experimentar e observar. Em suma, é aprender o jogo do judô jogando.

Jigoro Kano ressalta em seus escritos que, muitas vezes, o desejo de vencer atrapalha o aprendizado e o desenvolvimento intelectual da observação, imaginação, compreensão e prática diária. Nada no judô diz que no combate devemos perder ao invés de ganhar, mas o mais importante é a forma que se ganha ou se perde. “Una derrota si se luchó adecuadamente vale más que una victoria lograda ilícitamente.” (KANO, 2017, n.p)

O resgate enfático de tais posicionamentos enfático de Kano e as referências inovadoras da pedagogia do esporte servem de orientação e reforçam a proposta aqui estudada, a qual adentraremos com mais detalhamento no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2

PROPOSTAS INTERACIONISTAS: CARACTERÍSTICAS E RELAÇÕES COM O JUDÔ

A partir da segunda metade do século XX, buscando superar abordagens de ensino baseadas nas teorias inatistas e empiristas, propostas pedagógicas norteadas pela teoria interacionista do conhecimento começaram a ser formuladas e divulgadas no âmbito educacional. Tal movimento também influencia professores e pesquisadores da Educação Física que atuavam com o ensino do esporte (SCAGLIA; REVERDITO, 2016).

A abordagem Interacionista defende que o conhecimento seja construído pela interação do indivíduo com o ambiente (BECKER, 1994; MIZUKAMI, 2019; ROSA, 1994) e o estímulo para o ensino-aprendizagem deve ser através da mediação do professor/treinador e não através de transmissão de saberes (BECKER, 1994; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), por entender que todos somos capazes de criar e recriar o mundo (FREIRE, 2017). Para Reverdito e Scaglia (2007) o ensino dos esportes coletivos deve oferecer a desordem que é a representação da natureza complexa do jogo, e é neste ambiente de desequilíbrios e imprevisibilidade que ocorre o progresso.

Criar um ambiente propício para o ensino-aprendizagem é algo singular na abordagem interacionista. É necessário atentar-se a diversos fatores que serão discutidos à frente com mais detalhamento neste capítulo, mas já salientamos a preocupação em oferecer aos alunos a possibilidade de construção de conhecimentos que extrapolam a quadra, o *dojo* ou o campo, promovendo criticidade, ampliando sua bagagem cultural e sua inteligência integralmente (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), algo que se conquista mediante a vivência de um processo organizado, sistematizado, com aplicações e avaliações, em que observa-se o meio, os sujeitos envolvidos e os significados que estão atribuindo aos conhecimentos apreendidos.

As teorias do conhecimento do passado ainda afetam direta ou indiretamente a forma de se ensinar esporte atualmente, por esta razão, ainda é comum observarmos características que são apontadas há algum tempo como algo a ser pensado de forma crítica (BIANCO, 2006; DAOLIO; VELOZO, 2008; HIRAMA *et al.*, 2014; PAES; BALBINO, 2005; REVERDITO; SCAGLIA, 2009);:

- A valorização da técnica como algo a ser exaustivamente repetido sem levar em consideração a imprevisibilidade que será exigida no jogo/luta;
- A compreensão tática subjugada a um segundo plano, entendendo que, para o aluno que tem o domínio técnico as estratégias surgirão naturalmente;
- A reprodução de modelos técnicos pré-determinados que exigem também pré-requisitos para conseguirem ser realizados, não observando as características, anseios e necessidades dos alunos;
- O ensino baseado nas experiências que o professor ou a professora tiveram como ex-atletas, ou mesmo, de forma intuitiva quando não construíram essa base por falta de vivências na modalidade contando apenas com sua boa-vontade;
- A ênfase na vitória e sua valorização como referência de um bom trabalho;
- A atenção exacerbada aos alunos mais habilidosos;
- O professor como o detentor de todo conhecimento que será passado para os alunos.

É importante compreender essas características para termos um olhar crítico sobre elas, as entendendo por vezes como excludentes, outras, como um limitador à evolução do aluno que poderia ir muito além do que apresenta ou apresentou. Foram e são essas constantes reflexões sobre o ato de ensino-vivência-aprendizagem que nos levaram aos caminhos de hoje, em que novas propostas e metodologias de ensino são apresentadas como possibilidades em busca de um ambiente cada vez mais significativo para o aluno.

Figura 2 – Quadro de propostas e abordagens de ensino da Pedagogia e da Pedagogia do Esporte

Teorias do conhecimento (ARANHA, 2006)	INATISMO	EMPIRISMO	SCAGLIA; REVERDITO (2016)					
			INTERACIONISMO					
Abordagens do ensino (MIZUKAMI, 1986)	ABORDAGEM TRADICIONAL + ABORDAGEM NATURALISTA	ABORDAGEM COMPORTAMENTAL	ABORDAGEM HUMANISTA	ABORDAGEM COGNITIVISTA	ABORDAGEM SÓCIO CULTURAL		ABORDAGEM SISTÊMICA/COMPLEXA	
Teorias Pedagógicas (SAVIANI, 1983; LIBÂNEO, 1990)	TRADICIONAL (J. F. Herbart)	TECNICISTA (Skinner)	ESCOLA NOVISTA (NÃO DIRETIVA) (Carl Rogers)	ESCOLA NOVISTA (DIRETIVA) (Anísio Teixeira, Piaget, Montessori)	LIBERTADORA (Paulo Freire)	LIBERTÁRIA (anarquismo) Movimento da Escola Moderna (Freinet)	HISTÓRICO-CRÍTICA (Saviani, Libâneo)	EM FASE DE ESTUDOS
Teorias da Educação (SAVIANI, 1983; LIBÂNEO, 1990)	TEORIAS NÃO CRÍTICAS DA EDUCAÇÃO (LIBERAIS)			TEORIAS CRÍTICAS DA EDUCAÇÃO (PROGRESSISTAS)				
Pedagogia do Esporte (SCAGLIA, REVERDITO, GALATTI, 2014...)	ABORDAGEM TRADICIONAL DE ENSINO DOS ESPORTES		EMERGENTES TENDÊNCIAS NO ENSINO DOS ESPORTES					
	METODOLOGIA TECNICISTA DE ENSINO DOS ESPORTES		METODOLOGIA INTERACIONISTA DE ENSINO DOS ESPORTES					

Fonte: Retirado de aula aberta de Alcides Scaglia transmitida por canal do youtube em 25 de março de 2021. Acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=N5dNtwEPbrc&t=3892s>

Podemos agrupar as teorias do conhecimento em três bases epistemológicas influenciadas pela psicologia e a filosofia. São elas, o inatismo, o empirismo, e a que é foco de nosso estudo, o interacionismo (ASSIS, 2010; BECKER, 2003; MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). As identificaremos como “Propostas” neste estudo, seguindo a linha de Scaglia, Reverdito e Galatti (2014), sendo que apontaremos abordagens dentro delas, denominadas metodologias (propositivas ou não) de ensino-aprendizagem. Para clarificar apresentamos a Figura 2 criada por Scaglia e Reverdito (2016).

Para melhor compreensão dessas três propostas iniciamos explicitando a principal diferença entre elas. Podemos citar que os inatistas acreditam que o conhecimento nasce com o homem, ou seja, o sujeito está repleto de determinações genéticas que florescem conforme amadurece biologicamente; os empiristas desconsideram as questões genéticas e acreditam que o conhecimento se adquire com as experiências já vivenciadas (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014); e o interacionismo, que marca um rompimento com as propostas anteriores e não corrobora nem uma e nem outra, defende que o conhecimento provém das interações do indivíduo com o meio, sendo que um influencia o outro constantemente (BECKER, 1994; FREIRE, 1996; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014)

Nas propostas inatistas encontramos a abordagem racionalista (ou naturalista) em que o ensino é realizado através da transmissão do conhecimento adquirido pelos professores e oferecido aos alunos os quais devem repetir, repetir, até memorizar, sem a necessidade de compreendê-los, muito menos, de entender os meios que levam a determinado fim. (ARANHA, 2006; BECKER, 1994; FREIRE, 1996; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014) O professor é um descobridor de talentos que estão escondidos na grande massa da população e seu papel é manter os olhos atentos para encontrá-los (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

Entre as propostas inatistas e empiristas, temos a abordagem tradicional, muito difundida no ensino dos esportes, em que são oferecidos modelos a serem copiados e o professor é o detentor do conhecimento, aquele que transmite tudo o que sabe e dirige constantemente seus alunos. Estes, por sua vez, têm como objetivo acumular o máximo de informações que lhes são fornecidas e reproduzir os gestos que são demonstrados pelo professor. Ainda nessa proposição, a figura do talento esportivo é muito presente, cabendo ao treinador descobri-lo e lapidá-lo (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

Baseada na proposta empirista, temos a abordagem comportamental, em que se acredita que o conhecimento é a descoberta de algo que já existe no mundo, ou seja, basta copiá-lo, e acredita-se que todos podem aprender no mesmo ritmo (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). É nessa abordagem que está a base da metodologia tecnicista, outra forma muito presente no ensino dos esportes até a atualidade. Esta metodologia preza por dividir o conhecimento em partes, as quais podemos chamar de gestos técnicos, que devem ser repetidos exaustivamente para chegar o mais próximo possível da perfeição.

E como terceira proposta, temos a interacionista, que é a base das abordagens humanistas, cognitivistas, sócio-culturais e ecológicas. Esta proposta rompe com a ideia de que o aluno nasce sabendo e só precisa amadurecer para aflorar seus conhecimentos ou mesmo, de que o aprendizado ocorre pela descoberta dos modelos pré-estabelecidos que lhes são oferecidos pelo meio, cabendo ao professor demonstrar o que deve aprender (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). O interacionismo defende que o conhecimento é construído pelo aluno em sua interação com o meio, e não transmitido por alguém que detém os saberes necessários a serem aprendidos, compreendendo que cada um tem seu tempo e forma de apreender.

Nesta proposta temos a abordagem humanista que preza pela construção de um ambiente em que o aluno tenha liberdade para aprender e o professor é o responsável por criar estas condições de interação com o meio e com sua subjetividade (sentimentos, atitudes e valores pessoais). Já a abordagem cognitivista entende que o conhecimento é uma construção contínua e que o ser humano tem seu desenvolvimento em fases ou etapas que avançam quando novas estruturas que não existiam anteriormente são formadas. Nesta abordagem é fundamental que os professores compreendam como seus alunos aprendem, pois o conhecimento advém do processamento das informações que são internalizadas e transformadas (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

A abordagem sócio-cultural entende que as pessoas assumem sua condição de sujeito à medida que compreendem o meio em que estão inseridas e suas condições históricas, sociais e culturais. O conhecimento não é promovido pelo professor que tem uma relação de horizontalidade com o aluno (questionam e desmistificam juntos) e sim pelo próprio indivíduo, que não é alienado por se relacionar com a realidade, criando consciência. Por fim, a abordagem ecológica compreende que a interação recíproca entre o organismo e o ambiente é um fluxo contínuo de transferência de energia que

promove o ato de aprender, ou seja, não deriva apenas do meio ou do sujeito, mas da influência que um exerce sobre o outro, entendendo o sujeito como um ser ativo que sofre influências ao mesmo tempo em que impele mudanças no meio (MIZUKAMI, 2019; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

É importante esta pequena explanação sobre as propostas e suas abordagens para que compreendamos que, de um lado temos uma construção de longa data com resultados e avaliações no processo de ensino-aprendizagem nas teorias inatistas e empiristas (através das abordagens tradicionais e tecnicistas), porém, de outro, na teoria interacionista, há métodos mais recentes, que estão em constante construção, e com muitos processos subjetivos de avaliação ainda se consolidando (como em abordagens ecológicas e as baseadas na compreensão tática que aprofundaremos a seguir).

Apesar de indicarmos que a abordagem interacionista é a adotada para esta pesquisa, não negamos os feitos das outras. A história do esporte mundial nos apresentou atletas excepcionais que passaram por treinamentos tradicionais ou tecnicistas dentro das teorias inatistas e empiristas, e suas façanhas e marcas atestam que são modelos eficientes, mesmo que apenas para uma elite esportiva. Porém, a ciência e a tecnologia estão sempre se aprimorando, logo precisamos também repensar sobre como ensinar, como estimular e promover cada vez mais atletas autônomos, conscientes e engajados.

Diferente dos modelos de ensino positivistas com resultados mensurados por marcas (tempo, altura, distância, etc.), metas fechadas e objetivos cerrados, propostas interacionistas vislumbram para além do aprimoramento técnico e, por isso, uma característica marcante é o reconhecimento de que os modelos criados não estão findados. A exemplo o *Teaching Games for Understanding* (TGfU) que para Graça e Mesquita (2007, p. 404): “[...] não é um modelo cristalizado, entendido como algo que atingiu a sua forma perfeita e acabada”, assumindo que este modelo de ensino está ligado às diversas perspectivas cognitivistas e construtivistas. Cognitivista pela valorização da compreensão, do estímulo à tomada de decisão e percepção, e construtivista pelo papel do aluno no processo, como um elaborador ativo de sua aprendizagem.

O *Teaching Games for Understanding* (TGfU) é uma das propostas pioneiras das abordagens interacionistas voltadas para o ensino do esporte, que apontou para uma nova perspectiva de ensino. Modelo da década de 80, surgiu embasado no

movimento reformador do ensino no fim dos anos 60 e início dos 70 do século XX nos Estados Unidos e seus precursores são Bunker e Thorpe (1982). Os primeiros produtos baseados nesta abordagem atraem alguns outros pesquisadores que passam a se aprofundar e aplicar este modelo (GRAÇA; MESQUITA, 2007; SOUZA; OSLIN, 2008).

Enquanto, no mundo todo, ainda o mais difundido era o ensino tradicional do esporte com ênfase na execução técnica, com repetições exaustivas de um mesmo movimento para aprimorá-lo e chegar à perfeição do gesto (padronização), o TGfU promovia jogos modificados, a oferta de problemas e a autonomia para sua resolução, a construção de uma consciência tática e incentivava a criação de respostas motoras variadas pelos praticantes instigando-os a se adaptarem às determinadas situações que surgem na prática (GRAÇA; MESQUITA, 2007).

Os objetivos de cada professor e a cultura a qual se destina influenciam diretamente em como será aplicado um método de ensino, o que muitas vezes, pode provocar mudanças, incentivando e resultando na criação de uma nova proposta, porém com o mesmo foco no desenvolvimento tático.

É reconhecido que os modelos *Game Sense* (Austrália), *Game Concept Approach* (Singapura), *Tactical Approach* (EUA), *Tactical Decision Making Approach* (França) e *Sport Education* (Austrália) são derivados do TGfU (EUA), cada um enfatizando aspectos que são percebidos como mais relevantes para seus criadores.

Por exemplo, o *Sport Education* (SIEDENTOP, 1998) é uma abordagem de ensino, assim como o TGfU, que favorece jogos reduzidos, a promoção de situações de jogos e a tática, porém, seu diferencial é a socialização desportiva com a assunção de papéis diversificados. Há várias responsabilidades que são atribuídas aos alunos numa cooperação criativa, como a organização e aplicação das aulas, outras tarefas de gestão e promoção de eventos (GRAÇA; MESQUITA, 2007). É perceptível que o modelo inicial TGfU, criado nos Estados Unidos, quando chega à Austrália, que apresenta uma cultura social e esportiva diferente, sofre adaptações conforme os objetivos e necessidades do público ao qual se destina.

Houve um aumento exponencial nas últimas duas décadas de pesquisas e publicações com as experiências de ensino de diversos professores e pesquisadores e em diferentes países e, originalmente, voltados para os esportes coletivos. No entanto, algo que chama a atenção também neste período, mas principalmente na última década, são os estudos voltados para a aplicação destas propostas em modalidades individuais,

como os esportes de raquete e lutas, mesmo que em sua base de construção não se identifiquem tais proposições.

As modalidades esportivas individuais que estão sendo associadas com a possibilidade de ensino através de propostas interacionistas apresentam uma dimensão tático-técnica e configuraram em sua ação situações de imprevisibilidade e de jogo (GALATTI *et al.*, 2017; GARGANTA, 1995; SANTANA, 2005; GARGANTA *et al.*, 2013; BETTEGA *et al.*, 2015) ou mesmo, em modalidades com menor possibilidade de respostas abertas, como a natação, para facilitar a iniciação esportiva em que outros fatores como adaptação ao meio líquido (respiração e flutuabilidade) e aprender a se locomover na água são mais importantes do que a técnica em si (PEREIRA, 1999).

As propostas pedagógicas que utilizam-se de jogos para seu ensino desenvolvem uma inteligência para o jogo e promovem alunos mais preparados para as situações de imprevisibilidade inerentes à modalidade a qual está vinculada e pela oposição oferecida pelo adversário, desde que estruturadas pedagogicamente e com intencionalidade para que quem a vivencie possa ter clareza nas tarefas e crie significados (GALATTI, *et al.*, 2017). Desenvolver esta inteligência requer do indivíduo uma constante leitura do ambiente e do oponente para estabelecer estratégias de jogo e uma análise tática correta das situações que surgem, para que suas respostas sejam com ações técnicas adequadas para a resolução dos problemas (GARGANTA, 1995; GRECO; BENDA, 1998; GALATTI *et al.*, 2008; GALATTI *et al.*, 2017; BETTEGA *et al.*, 2015).

Muito mais que uma fonte de ludicidade, os jogos precisam ser profundos, no sentido de ter uma estrutura bem elaborada para que os objetivos propostos pelo professor, sejam contemplados.

Um ensino-aprendizagem significativo é aquele que tem uma preocupação constante em tornar o jogo possível (PAES; BALBINO, 2005), porém mantendo o desafio da atividade, o que nos remete à construção do “Saber Lutar” difundido por Avelar e Figueiredo (2009) Gomes (2014) e Terrisse *et al.* (1995 citado por GOMES, 2014) que ocorre quando, diante de um problema do jogo, o jogador tem uma intenção tática, ou seja, a capacidade de solucionar as variadas situações que podem emergir pelas regras e pela oposição (AVELAR; FIGUEIREDO, 2009; GOMES, 2014; TERRISSE *et al.*, 1995 citado por GOMES, 2014).

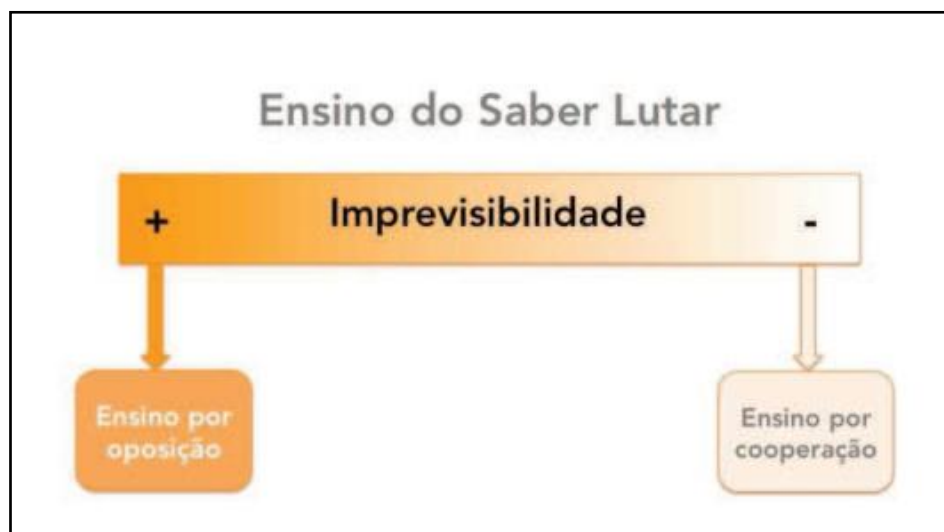
O princípio condicional do jogo, a imprevisibilidade, pode ser o grande aliado no ensino do saber lutar, pois ela aciona constantemente ações dos participantes

do jogo. Sabendo disso, professores podem utilizar a gestão da imprevisibilidade para mobilizar as ações táticas e, conseqüentemente, as intervenções técnicas dos jogadores (AVELAR; FIGUEIREDO, 2009; GOMES, 2014).

Gomes (2014) apresenta em sua tese uma adaptação de Terrisse (1991, citado por GOMES, 2014) de como o ensino pode ser gerido pensando-se na cooperação e na oposição:

O que vemos são a cooperação e a oposição ocupando os lados extremos dos polos, porém o que o autor coloca é que estas situações variam na régua da imprevisibilidade, ou seja, esta regulação, quem faz é o professor. Ora escolhendo atividades que estimulem mais a oposição ou a cooperação. (GOMES, 2014, p. 31).

Figura 3 – Proposta para se pensar o ensino do Saber Lutar - Polos de oposição e cooperação – Gomes (2014) adaptado de Terrisse (1991 citado GOMES, 2014)



Fonte: Tese de doutoramento – Gomes (2014, p. 31)

A figura busca facilitar a compreensão do que ocorre quando estimulamos mais a cooperação ou mais a oposição. Para Terrisse (1991 citado por GOMES, 2014) não há o ensino das lutas com base apenas na oposição ou cooperação, pois a compreensão da lógica do combate e a adaptação aos conflitos inerentes do jogo ocorrerão pela cooperação entre os lutadores.

Gomes (2014) explica que quando olhamos para a régua os *katas* ou *katis*²⁰ estariam na ponta da cooperação e a luta formal, e o que no judô chamamos de *shiai*, estaria na outra extremidade.

²⁰ *Kata* ou *Kati* - também chamado como forma, é uma sequência coreografada de movimentos de ataque e defesa. No judô o *Kata* é realizado em dupla sendo que o avaliado é o *tori*, ou seja, quem aplica o golpe.

Ao nosso entender o *randori* defendido por Kano deveria oscilar na porção central da régua, pois ele geria sua imprevisibilidade. As orientações citadas no capítulo anterior de como os lutadores devem se comportar em um *randori* demonstram que o aumento da cooperação para o aprendizado já era uma preocupação constante de *Sensei* Kano (KANO, 2008b; 2020; WATSON, 2011).

A luta é uma ação de muita complexidade em que os praticantes precisam se concentrar em diversos aspectos ao mesmo tempo. Diferente de um jogo com bola, que quem está com a sua posse está no ataque e a outra equipe na defesa, no combate, esta divisão não ocorre. Esta característica de ataque e defesa simultâneo demanda uma atenção ampliada dos lutadores, pois seu grau de imprevisibilidade é maior.

O jogo promove um ambiente de frequentes situações problemas que solicita a análise e construção constante dos jogadores para resolvê-los. Para a construção do Saber Lutar podemos desacelerá-los ou proporcionar para que o aluno tenha menor número de ações simultâneas para ler e interpretar (ou seja, gerindo a ação, diminuindo a oposição e aumentando a cooperação). Com esta intervenção instigaremos a criação de novas táticas e técnicas para alcançarem o objetivo proposto, ou seja, a interpretação da situação levará à construção de gestos e movimentações mais propícios para superar os desafios impostos na prática, mesmo que nunca as tenha feito anteriormente, adaptando-se e criando novas possibilidades: “[...] o bom desempenho técnico está atrelado a um bom entendimento tático do jogo” (GALATTI, *et al.*, 2017, p.642).

Para finalizar, é certo que, apesar das diferentes abordagens que surgiram desde o TGfU, todas estão embaixo do mesmo guarda-chuva da teoria interacionista²¹ em que a compreensão do todo (jogo ou luta) é fundamental para entender suas partes. Estas propostas apresentam características que as distinguem do ensino tradicional e/ou tecnicista, e apontam outras que são fundamentais serem bem compreendidas. Ensinar pelo jogo não é tarefa fácil, mas é possível, e, se o ambiente de aula é complexo e deve considerar os diferentes personagens e cenários envolvidos (PAES, 2002; GALATTI, *et al.*, 2008; GALATTI *et al.*, 2014; GALATTI, *et al.*, 2017), compreender os processos pedagógicos do ensino auxiliará o professor nesta tarefa. Organizar uma abordagem, sistematizando-a, para depois aplicá-la e avaliá-la para perceber as diferenças nos

Claro que um bom companheiro (*uke*) auxiliará, e muito, no desenvolvimento do *kata*, mas o foco é a qualidade das técnicas apresentadas pelo *tori* visto que está em um ambiente bem controlado e de total cooperação.

²¹ Representado anteriormente na Figura 3 – Propostas para se pensar o ensino do Saber Lutar - p.48

procedimentos de ensino-aprendizagem, faz parte da ciência e da construção de um caminho cada vez mais pensado para o ensino com significado.

As características das abordagens de ensino dentro da proposta interacionista são diversas. Elas não são regras comuns a todos os modelos de ensino, visto que foram formuladas em diferentes épocas, culturas e embasadas em teóricos diversos. Por esta razão, para já iniciarmos uma aproximação a como pensamos o ensino do judô, a seguir, apresentaremos aquelas que elencamos como fundamentais à nossa proposta de ensino, as quais serão aprofundadas:

- 1 – *Aprendizagem por meio do jogo/luta e simulações de situações de jogo*: ou seja, como o jogo pode proporcionar uma aprendizagem significativa;
- 2 – *Estimular a compreensão via resolução de problemas*: discutiremos como a oferta de situações problemas amplia a compreensão tática;
- 3 – *Tomada de decisão e autonomia*: como podemos promover um ambiente para estimular a busca pela autonomia.
- 4 – *A importância do ambiente*: discorreremos sobre manipular regras, espaço e materiais para o ensino-aprendizado;
- 5 – *Técnica indissociável à tática*: neste tópico mostraremos que a técnica é importantíssima nas propostas interacionista, sempre com íntimo vínculo ao contexto tático;
- 6 – *Papel do professor/treinador*: refletiremos sobre atitudes para ser um profissional que desenvolve a proposta.

Para melhor compreensão, ofereceremos exemplificações de atividades que foram aplicadas durante a pesquisa de campo da nossa proposta, para que o leitor consiga visualizar a transferência da teoria para a prática.

2.1 Aprendizagem por meio do jogo/luta e simulações de situações de jogo (aprendizagem por exploração)

Os modelos interacionistas de ensino do esporte acreditam que o jogo é riquíssimo para a construção de um ambiente propício para o aprendizado, por suas características (FREIRE, 1989; 2002; 2003; 2005; FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2005b; 2013). O jogo é fenômeno estudado não só pela Educação Física,

mas também pela Psicologia, Sociologia, Antropologia e outras Ciências na área das Humanidades pela complexidade que apresenta.

Esta dedicação à compreensão do jogo não é preciosismo, visto que é dotado de singularidades que vão muito além do que uma área apenas pode explicar. Porém, para nós, neste estudo, algumas características se sobressaem, as quais evidenciaremos ao longo deste subitem.

Para melhor compreensão, é importante ressaltar que o judô, assim como as outras lutas, apresenta princípios que tornam o ensino através de uma Pedagogia do Jogo pertinente. Como citado anteriormente, na introdução deste estudo, os princípios condicionais das lutas são: o contato proposital com o oponente; a fusão do ataque e da defesa; a imprevisibilidade; o alvo ser o oponente tornando-o móvel; e as regras determinadas (GOMES *et al.*, 2010).

Refletindo sobre estes princípios e aproximando do foco deste subitem, podemos dizer que o jogo traz consigo atributos que enriquecem o ensino das lutas. O jogo possui regras pré-determinadas, e é justamente através de sua compreensão e liberdade (FREIRE, 2002) para escolher suas ações de forma que não as infrinja, que o jogador vai construir estratégias táticas (razões do fazer) apoiando-se em suas construções técnicas (como fazer) para resolver os problemas que aparecem (GARGANTA, 1995; GOMES *et al.*, 2010; GOMES; SCARAZZATO; FABIANI, 2023). São justamente as regras que determinam as técnicas e táticas de uma modalidade (GOMES *et al.*, 2010; MORATO, 2007; TAVARES, 2002).

Gerir regras é possibilitar que o aluno explore de diversas maneiras os problemas do jogo, dando enfoque em alguns aspectos, experimentando movimentos e tendo mais tranquilidade para perceber a situação (GOMES, 2014). Desacelerar o jogo aumentando a cooperação não quer dizer que o aluno não estará se preparando para as situações imprevisíveis do jogo, pelo contrário, esta ação proporciona que ele construa um leque de respostas possíveis para as situações que surgirem. Segundo Gomes (2014), são as respostas às regras das situações que tendem a solicitar as técnicas e estratégias na luta.

Esta liberdade do jogo (independente se está com regras adaptadas, ou com uma colaboração maior ou menor entre os lutadores²²) que possibilitará ao judoca

²² Colaboração seguindo critério da cooperação x oposição apresentado por Gomes (2014), Terrisse (citado por GOMES, 2014) e Avelar e Figueiredo (2009), ou seja, quanto maior a colaboração ou cooperação mais previsível e controlado é um jogo e quanto maior a oposição, mais imprevisível.

edificar uma boa percepção da situação e do oponente para ter êxito. Para Freire (2002, p. 119): “[...] o jogo é uma coisa nova feita de coisas velhas”, pois quando um jogador vive o jogo, ele acessa suas histórias e construções buscando inovar mesmo diante das regras estabelecidas. Esta é a característica da liberdade, ou que também podemos chamar de imprevisibilidade do jogo, ou seja, nós nunca sabemos quais as soluções que se desencadearão e que os jogadores encontrarão para os problemas oriundos do jogo, seja individualmente ou coletivamente (no caso de jogos ou esportes coletivos).

No caso das lutas esta imprevisibilidade se acentua, pois o fato do alvo ser personificado no oponente implica em duas particularidades: ele é móvel e pode atacar e se defender (GOMES *et al.*, 2010). Essa característica aumenta a necessidade do lutador/jogador ser capaz de adaptar-se às situações impostas pelo combate para ter êxito em tocar ou agarrar o oponente (alvo), pois só assim terá oportunidade de promover um ataque. Gomes *et al.* (2010, p. 214) ressaltam que “Não existem estratégias sequenciais completamente previsíveis numa luta, pois as ações de um lutador podem ou não ser respostas às ações do adversário [...]”, ou seja, toda ação em um combate pode ser simultânea, afinal, quando ataco, também posso ser atacado e, por mais que nas aulas ou treinamentos tente se prever e organizar as ações que ocorrerão em uma luta e se ensaie movimentos, é a situação imposta pelo seu oponente que ditará como o jogador/lutador deve agir.

Outro atributo que podemos ressaltar é que o jogo é capaz de construir um ambiente social, de provocar imersão, de promover uma suspensão da realidade, oferecendo ao jogador estímulos que o colocam em busca constante por aprimorar-se para alcançar o sucesso (SCAGLIA, 2005a). O jogador que vive o jogo por inteiro percebe o quanto ele é antagônico, oferecendo desordem e ordem, ludicidade e seriedade, vitórias e derrotas, e promovendo sentimentos como tristezas e alegrias (risos e choros), frustrações e realizações (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2005b). Todas estas características fazem com que o jogo se torne uma excelente possibilidade de ensino por ter a oportunidade de aprender por exploração. Ele reproduz o ambiente esportivo, desencadeia diversos sentimentos, promove uma imersão dos jogadores e cada indivíduo é livre (ou deveria/poderia ser) para agir conforme suas habilidades e capacidades.

Um exemplo de proposta interacionista, que como todas, se pauta no jogo, é o TGfU, que prevê o “desenvolvimento da capacidade de jogo” (GRAÇA; MESQUITA, 2007, p. 402) através da compreensão de problemas oferecidos ao praticante (pelo jogo

planejado) e a tática construída para sua resolução. Para o TGfU os vários jogos devem ser pensados e adaptados conforme o público ao qual está sendo promovido e essas modificações dependem de quatro princípios pedagógicos, são eles: *game sampling* ou a “seleção do tipo de jogo” pelo professor; a “modificação do jogo por representação”, que são as formas do esporte institucionalizado, porém oferecidas em forma de jogos reduzidos que os representa; a “modificação por exagero” em que as regras do jogo, o espaço e/ou o tempo são alterados para que os praticantes voltem sua atenção e busquem resolver os problemas táticos que estão sendo oferecidos; e o “ajustamento da complexidade tática” em que o aluno deverá ser capaz de, com o repertório motor que possui, resolver os problemas oferecidos, sendo desafiado, porém com grandes chances de sucesso (GRAÇA; MESQUITA, 2007, p. 403).

2.1.1 Exemplificando para melhor compreensão – Aprendizagem por meio de jogos e simulações de situações de jogo

Para aproximar do nosso tema central, o judô, como defendido no capítulo anterior, o *randori* é o jogo do judô por suas características de imprevisibilidade e pela liberdade de seus jogadores que se adaptam para ter êxito. Para construir um paralelo dos princípios pedagógicos do TGfU com o seu ensino através de proposta interacionista, utilizaremos como exemplo um jogo de *randori* oferecido na proposta desta pesquisa. Neste *randori* em dupla definem-se os papéis, ou seja, um é o *tori*²³ (somente este poderá atacar) e o outro o *uke*²⁴ (somente poderá se defender) que atuarão por 2 minutos. Após este tempo inverte-se. O *uke* inicia a luta com uma pegada específica no *judogui*²⁵ do *tori* que será estabelecida ou pelo professor ou pela própria dupla, podendo ser uma pegada que chamamos de trocada, ou seja, a mão esquerda vai na gola e a direita na manga; ou, segurando as duas mangas; ou, segurando as duas golas; ou, uma das mãos na faixa; ou mesmo, com um dos braços por cima do ombro segurando nas costas. O objetivo do *tori* é desvencilhar-se e aplicar um golpe.

²³ *Tori* – quem aplica o golpe ou técnica.

²⁴ *Uke* – quem sofre o golpe ou técnica.

²⁵ *Judogui* – roupa para a prática do judô. Também conhecido no Brasil por Kimono.

Através deste exemplo apontaremos os princípios pedagógicos contemplados pela proposta do TGfU:

- *Game sampling* ou a “seleção do tipo de jogo” pelo professor:

Se o objetivo estabelecido pelo professor é oferecer estímulo para conseguir quebrar (retirar ou anular) um tipo de pegada para aproximar-se para a aplicação de golpe, este jogo é uma excelente possibilidade;

- Modificação do jogo por representação:

O jogo estimulará a reflexão sobre formas de atuação bem específica para ter sucesso a partir da situação imposta de uma pegada que impossibilita a ação do *tori* e que o coloca em vulnerabilidade no combate;

- Modificação por exagero:

Neste *randori* as regras do jogo foram modificadas de forma drástica para que o *tori* tenha tranquilidade para pensar no ataque sem preocupar-se com um ataque ou contra-ataque, voltando toda sua atenção para a situação oferecida, sendo o contrário também válido ao *uke*, que se concentrará apenas na defesa;

- Ajustamento da complexidade tática:

Este jogo diminui drasticamente as diversas ações que podem ocorrer em um combate e oferece ao praticante a possibilidade de construir dentro do seu repertório motor uma solução para determinada situação.

Neste exemplo é possível perceber algumas características sugeridas pelo TGfU que são utilizadas em nossa proposta de ensino, tornando o jogo possível e oferecendo ambiente de exploração, construção e aprendizagem, sem restrição de ação. Aos praticantes não são oferecidas respostas prontas, permitindo a escolha sobre que ações tomarão com autonomia (FREIRE, 2002).

2.2 Estimular a compreensão via resolução de problemas

Muitos dos modelos de ensino de esporte baseados em jogos oferecem tarefas que são projetadas para facilitar uma variedade de situações que construa um ambiente próximo à dinâmica da modalidade. Pill (2016, p. 46) alerta para a consequência em longo prazo de exercícios com foco de atenção e que estimulem aspectos específicos determinados pelo treinador, algo que pode resultar em uma *Inattentional blindness* ou cegueira por desatenção, quando o praticante, em decorrência

do tipo de treinamento sofrido, não consegue focar nas múltiplas tarefas oferecidas num ambiente de jogo.

Para Furley, Memmert e Heller (2010), as atividades que se restringem à tarefas simplificadas e reduzem a flexibilização da atenção também podem ser prejudiciais para a tomada de decisão, assim como o desenvolvimento da inteligência e da criatividade tática podem ficar comprometidas (PILL, 2016), visto que para seus desenvolvimentos são necessárias tomada de decisão, flexibilidade, originalidade, fluência e divergência de pensamento, experiências prévias e a capacidade de percepção-cognição (MEMMERT; ROCA, 2019).

Os modelos tradicionais de ensino utilizam-se de atividades e sessões na aula que prezam pela repetição de movimentos. No ensino das lutas, muitas vezes, além da repetição há a segmentação, ou seja, repete-se a aproximação e o início (entrada) de uma determinada técnica por diversas vezes (um exemplo são os treinos de *uchikomi*²⁶) em dupla, em que o *uke* fica parado e o *tori* ativo com movimentos rápidos.

Na tentativa de oferecer um ambiente delimitado em regras para facilitar e dar oportunidade para o aprendizado, propostas como esta podem ter um sentido contrário daquele planejado pelo professor. Quando não há compreensão do que se está fazendo, corre-se o risco de reproduzir de forma errada uma ação e de oferecer limitações à percepção do todo. A atenção constante do professor deve ser em diversificar estímulos para contemplar ambientes variados de construção e compreensão do aluno.

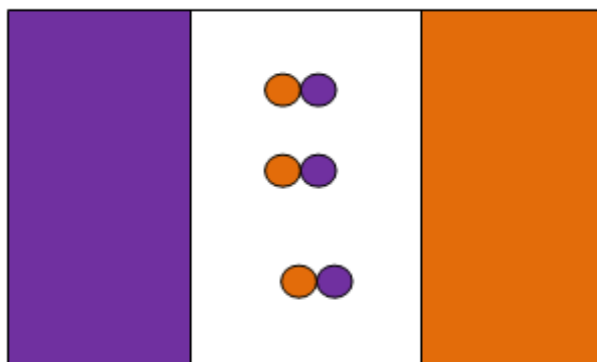
Uma vez que ensinar através de oferta de situações problemas e jogos possibilita que o praticante construa seu próprio gestual técnico, e o principal, que o construa dentro de uma perspectiva tática (GRAÇA; MESQUITA, 2007; O'CONNOR; LARKIN; WILLIAMS, 2017; RENSHAW *et al.*, 2016; RENSHAW; CHOW, 2019), já o associando como possibilidade de ação para determinada situação, correr este risco pode ser enriquecedor, oferecendo opção ao tradicional ensino fora do contexto da luta.

²⁶ *Uchikomi* – treino de repetição da aproximação e do início (ou, como chamamos no judô, da entrada) de um determinado golpe.

2.2.1 Exemplificando para melhor compreensão – Estimular a compreensão via resolução de problemas.

Um exemplo de atividade aplicada durante a implementação desta pesquisa foi o jogo “Venha para minha área”: Divide-se o *dojo* em três partes. As duplas iniciam na área central e o objetivo do jogo é levar seu oponente até a área que está atrás de seu oponente.

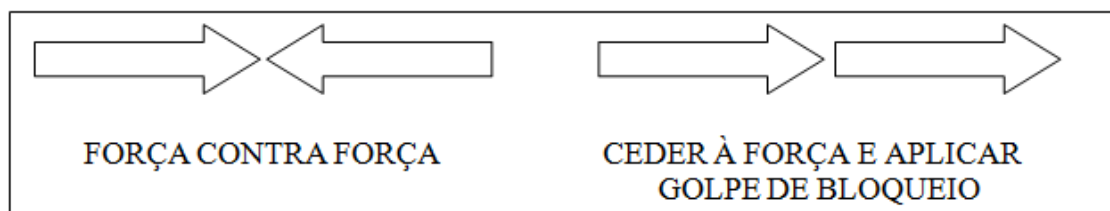
Figura 4 – Jogo “Venha para minha área”



Fonte: Relatório de Aula do Programa Construindo pelo Esporte

Neste jogo, a estratégia inicial é um empurrar o outro, e dependendo do peso e altura, a luta se tornará equilibrada, exigindo dos praticantes estratégias para desestabilizar o oponente para ter êxito. Uma das possibilidades é derrubar o colega e depois arrastá-lo até a área delimitada. Para a ação de derrubar, qual golpe é melhor realizar? Se um está empurrando o outro, uma opção é ceder e entrar em um golpe de bloqueio.

Figura 5 – Ação das forças



Fonte: Produzido pela pesquisadora

A situação promoverá a construção de um movimento de ataque ao qual chamaremos de golpe de bloqueio, que pode ser com a perna, pé ou quadril. Através desta situação houve a construção do gestual técnico vinculado à ação tática.

Logicamente o apontamento de uma possível solução (dentre várias que existe) não é relatada pelo professor. A sua função é apresentar as regras do jogo, e, caso seja necessário, oferecer pistas ou questionar os alunos para que desenvolvam seu próprio repertório tático e técnico conforme as demandas que surgem com a vivência. Oferecer um exemplo de ação pode influenciar as respostas dos alunos, que possivelmente, passarão apenas a copiar o gesto do professor. O objetivo é de estimular situações problemas e incitar a procura por respostas, e não só no plano da ação, mas também que verbalizem, discutam e expliquem suas construções para que as transformem em uma compreensão consciente, a qual Graça e Mesquita (2007) chamam de processo de descoberta guiada.

Perguntas como: quais estratégias vocês criaram durante o jogo? Como estava seu oponente quando você conseguiu levá-lo até a área delimitada? Você pode descrever como realizou essa ação?

Além disso, em um segundo momento do jogo a regra pode ser alterada, por exemplo, de levar o oponente até a área que está atrás, e após a vivência, promover outro diálogo, realizando comparações de estratégias do primeiro momento para o segundo, e também, de equiparar gestos criados por eles nos dois momentos, promovendo a reflexão e a consciência dos aspectos técnicos-táticos (GRAÇA; MESQUITA, 2007; O'CONNOR; LARKIN; WILLIAMS, 2017; RENSHAW *et al.*, 2016; RENSHAW; CHOW, 2019).

2.3 Tomada de decisão e autonomia

Autonomia é a capacidade de se auto gerir e tomar decisões respeitando a coletividade na convivência sociocultural, pois apenas torna-se autônomo quem leva em consideração o outro e age sabendo que toda ação tem uma consequência. Não é um estado de liberdade total, pois, em todos os meios de convívio há regras estabelecidas (seja em grupo/comunidade/sociedade, ou mesmo em uma modalidade esportiva ou jogo) e agir dentro de seus limites e construir modos de ação, sem infringi-las, é sinal de cooperação e autonomia (KAMII, 1995).

Ter autonomia é tarefa complexa e de longo prazo, primeiro vivencia-se a heteronomia, quando se regula a conduta por mediação externa de outras pessoas, para então poder alcançá-la (PIAGET, 1994). Para autores da pedagogia do esporte, somente se aprende a ser autônomo vivendo em um ambiente propício para que seja desenvolvido, em que o professor problematize situações em suas aulas de forma consciente para estimular sua construção e consolidação (BALBINO, 2001; FERREIRA, 2009; FREIRE; SCAGLIA, 2003; REVERDITO; SCAGLIA, 2009). Ressaltamos a importância do planejamento, para que este conteúdo saia do currículo oculto e passe a incorporar o currículo “vivo”, ampliando a possibilidade de aprendizagem do aluno e transposição da mesma para as questões do dia a dia. Ducker, (2004, p.41) afirma, em relação às aulas de Educação Física: “existe um discurso avançado e progressista, mas uma prática extremamente conservadora.”, mostrando que a autonomia deve passar a ser tema presente (de forma consciente e estruturada) nas aulas e não apenas no discurso dos professores.

Sabemos que é função de projetos esportivos e educacionais, que prezam por uma formação cidadã, promover um espaço de construção em que se possa brincar, explorar, inventar, reinventar e que seja livre para criticar, concordar ou discordar através da interação entre professor e aluno (HIRAMA, 2018; MACHADO *et al.*, 2011) e entre aluno e aluno (HIRAMA, 2018). Nas propostas interacionistas os alunos são estimulados a compartilhar seus pensamentos com seus pares, como uma ajuda mútua, em que suas ideias e reflexões podem auxiliar a elucidar questões já oferecidas pelos seus companheiros, ou mesmo, mostrar uma nova forma de encarar o problema e tentar solucioná-lo. Ou seja, os problemas oriundos das aulas se resolvem muitas vezes sem a ajuda do professor, que apenas media as ações, sejam elas eficazes ou não (HIRAMA, 2018). Essa é a autonomia esportiva que vai além da cooperação e respeito às regras, ela inclui também a resolução de problemas e tomadas de decisão.

Para tanto, é necessário o exercício constante de observação e de agir com criatividade, e esse processo de experimentação nas tomadas de decisão está diretamente ligado ao estímulo à autonomia (FREIRE, 2017). É a decisão de qual ação realizar mediante as possibilidades, que mostrará ao praticante se sua conduta foi adequada ou não, permitindo construir nova interpretação de estratégia, criando uma base de conhecimento diversificada (FREIRE, 2017) ou a consolidação de ações coerentes individualizadas e funcionais (HRISTOVSKI; DAVID; ARAÚJO, 2006; KOMAR *et al.*, 2014). Só é autônomo quem pode escolher, quem se reconhece como

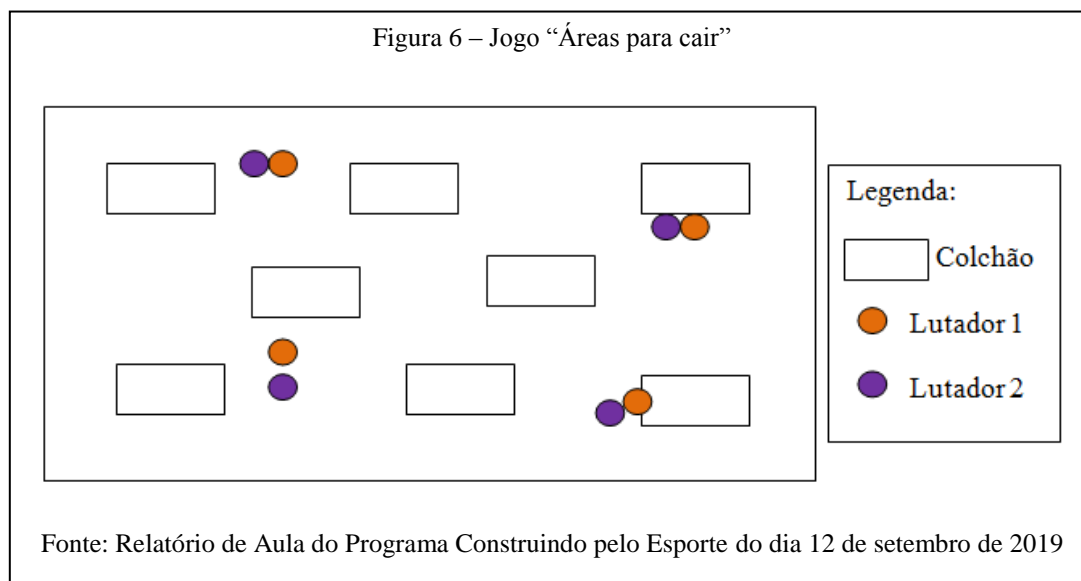
“autor da própria ação” (FREIRE, 2017, p.106), ou seja, só se desenvolve a autonomia tendo liberdade de escolha e tendo que tomar decisões.

Em um jogo, destaca-se a relação percepção e ação dos alunos, associando ambos a um ciclo de retroalimentação. À medida que informações do ambiente são obtidas, diferentes estratégias de ação são adotadas, e novas percepções são geradas (BRYMER; DAVIDS, 2014; CHOW *et al.*, 2007; CORREIA *et al.*, 2019). Compreendendo que cada praticante tem seu tempo e moldará seus gestos conforme as soluções encontradas, é importante salientar que a diversidade de respostas, gestos e ações é algo positivo, pois mostra o processo de descoberta de cada praticante, que constrói por si só o caminho para a aprendizagem e não copiando um modelo padrão (BARTLETT *et al.*, 2003; SEIFERT, 2012).

2.3.1 Exemplificando para melhor compreensão – Tomada de decisão e autonomia

Um exemplo de atividade de *randori* que aplicamos no Programa de Extensão durante a pesquisa e visa autonomia e tomada de decisão é o jogo “Áreas para cair”. Para organizá-lo espalhamos colchões pelo *dojo* e dividimos a turma em duplas, que decidiram quem teria como referência o número um e quem teria o dois. As duplas deslocavam-se rápido e livremente pelo *dojo* já com uma pegada imposta (sugestão, uma mão segurando na manga e a outra na gola). O objetivo do jogo era que, ao comando da professora que pronunciava “um” ou “dois”, o número referência derrubasse o seu colega o mais rápido possível sobre um colchão próximo aproveitando o deslocamento. A dupla que derrubasse primeiro marcava um ponto. Logo após, já levantavam e voltavam a deslocar rapidamente por todo espaço, aguardando um novo comando. Quem, ao final do tempo, somasse mais pontos vencia o jogo.

Neste jogo, os alunos tiveram liberdade para escolher qual colchão utilizar e de que forma derrubar. A escolha, o deslocamento, a forma com que chegam ao colchão e o aproveitamento dessa movimentação para derrubar são alguns problemas que a dupla devia solucionar sem a indicação do professor.



A ação exigia observação de todo espaço e dos comandos, tomada de decisão e autonomia para escolher como derrubar o colega de forma ágil. Ao mesmo tempo, solicitava de ambos uma conduta mais leve de *randori* sem braços rígidos e permitindo a aproximação do colega, para que o *uke* não atrapalhasse a dupla. É comum, por conta da liberdade de resoluções a serem adotadas pelos alunos, ocorrerem algumas pequenas contravenções ou adaptações nas regras do jogo em busca da vitória, como o *uke* simplesmente cair se jogando sem que seu colega tenha aplicado qualquer técnica. Esta situação também é rica para o estímulo da autonomia, visto que, sem contar com a honestidade nas ações, não é possível jogar. Além de fugir dos objetivos da atividade específica, ou seja, a tomada de decisão conforme a situação da chegada ao colchão.

É claro que cada aluno tem seu tempo de percepção e ação e, enquanto algumas duplas resolveram com tranquilidade, outras tiveram que se ajustar após chegar ao colchão, virando-se para aplicar uma técnica já criada e, portanto, confortável.

Nós realizamos esta atividade duas aulas seguidas (17 e 19 de setembro de 2019), o que promoveu maior adaptabilidade dos alunos e, conseqüentemente, a autonomia na busca por soluções. Para Freire e Scaglia (2003, p. 170):

Depois de tanto jogar, repetindo, mantendo, aperfeiçoando as assimilações, o jogador está pronto para enfrentar novos desafios, [...]. A criança que passa por esse processo, sente-se forte para tentar algo a mais, pois possui recursos e técnicas suficientes para atingir um novo patamar. [...] Porém, de nada vale querer jogá-lo se não há recursos à disposição. Daí ser tão comum observar crianças após algum tempo de dedicação a um certo jogo, acrescentar-lhe algo.

Repetir um jogo é bem diferente de repetir um gesto técnico pois o jogo é aberto e imprevisível, já o gesto é fechado e previsível, ou seja, um mesmo jogo pode promover ações completamente diferentes ainda que jogado pelo mesmo grupo. Para nós, esta ação nada mais é do que respeito ao tempo pedagógico de cada aluno (JOAQUIM, 2017). Quando repetimos um jogo, promovemos que os participantes tenham três ações: repetir suas próprias estratégias aprimorando-as; criar novas possibilidades partindo da compreensão que teve dos problemas gerados pelo jogo; ou mesmo, copiar de um colega e recriar à sua própria forma.

No jogo descrito, percebemos que a repetição promoveu a experimentação, o erro e o acerto, e a construção de um repertório coerente com a movimentação do oponente, firmando gestos técnicos baseados nas ações táticas.

É certo que algumas duplas pontuaram mais vezes e outras não, por esta razão, a professora teve papel fundamental no processo, observando a ação de todos e exaltando os pontos positivos. Por exemplo, ao final da atividade elogiou algumas duplas que, apesar de não pontuarem, notou evolução na coerência do golpe aplicado com a movimentação do *uke*, ou mesmo, a qualidade das ações apresentadas, ou mesmo, uma melhoria na habilidade. É preciso compreender que cada um tem o seu tempo, mas todos devem ser estimulados e que, apesar do resultado, o mais importante é que cada aluno fez suas próprias escolhas para desenvolverem soluções que melhoraram seu desempenho (SOUZA; OSLIN, 2008).

Uma regra neste jogo que pode sofrer modificação e que trará outra dinâmica é: a dupla que pontuar, não pode repetir esta mesma ação técnica até o fim da rodada, podendo aplicá-la novamente contanto que seja para o lado oposto, estimulando a coordenação bilateral. Ou seja, esta adaptação traz duas vantagens, estimular a variabilidade de gestos, ao mesmo tempo que proporciona às outras duplas que não pontuaram, um tempo maior para refinarem a ação, ampliando a probabilidade de se destacarem, respeitando o tempo de construção de cada aluno e promovendo a autonomia e a tomada de decisão.

2.4 A importância do ambiente (manipulação das restrições)

A perspectiva interacionista ecológica defende que há uma interação recíproca entre o organismo (hereditário) e o ambiente (pessoas, objetos e símbolos) em um fluxo contínuo em que o aluno (ser ativo) influencia o ambiente e o ambiente (conjunto de sistemas) o influencia, provocando, com o passar do tempo, de forma progressiva, alterações na complexidade da relação entre ambos tornando o processo de aprendizagem significativo (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

Chamamos de ambiente no esporte e/ou no jogo o conjunto de características que possibilita que ele ocorra e que influenciam a sua dinâmica. Como exemplo temos os símbolos (regras), os objetos (tipo de material usado e o espaço em que é realizado) e as pessoas (que são os indivíduos envolvidos) (PAES, 2006; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). A nossa intenção é versar sobre as regras, os materiais e o espaço e o quanto a modificação (seja de um deles ou mais) altera e enriquece a estrutura do jogo, exigindo dos praticantes ações estratégicas diferentes e, conseqüentemente, a mobilização de diversos gestos técnicos ou a criação de novos.

Por vezes, a manipulação do ambiente é associada a iniciantes no esporte, para tornar o jogo possível e motivá-los à prática (SOUZA; OSLIN, 2008; PAES, 2006), como diminuir a altura da tabela do basquetebol ou da rede no voleibol, mudar o tamanho e peso da bola, diminuir ou aumentar o número de jogadores ou o tamanho da quadra; mas esta também é uma proposta rica para qualquer praticante, seja de longa data de uma mesma modalidade ou não, pois estimula o raciocínio estratégico e a adaptação às situações que ocorrem no jogo. Costa (2010, p.157) ressalta:

Mas para a aprendizagem e aprofundamento dos conhecimentos no jogo, tão importante quanto simplificar as regras, são as adaptações realizadas para dificultar o jogo, provocando um desequilíbrio no entendimento do aluno. Isso pode levá-lo a uma reflexão e, conseqüentemente, a uma nova forma de jogar, sendo que para isso é preciso desafiá-lo a ir além do que ele já sabe.

As modificações podem, portanto, diminuir a velocidade do jogo, colocar o foco dos praticantes em determinados objetivos, ampliar a participação de todos, mas também, provocar reflexão profunda e diversa, a criação de estratégias, a liberdade para o raciocínio e a compreensão de situações impostas pelo jogo (MITCHELL *et al.*, 2005; SOUZA; OSLIN, 2008; THORPE, 2001).

Modificar regras, espaços e materiais é causar adaptação nos jogos. Esta prática é muito comum em diversos modelos de ensino interacionistas e pode ser encontrada com diferentes nomeações, mas o objetivo é o mesmo, de provocar situações que possibilitem que o aluno crie livremente formas de solucionar os problemas impostos, reduzindo os estímulos e permitindo com que foque mais sua atenção, e não distribuindo-a como quando se lida com todas as regras institucionalizadas. Para a proposta *Game Sense* esta ação é nomeada de *representation*, ou representatividade, e é utilizada visando a oferta de situações próximas ao que ocorrerá no jogo formal, sendo mais propícia, posteriormente, uma transferência de habilidades de um ambiente para outro (CHOW *et al.*, 2007; PILL, 2016).

Porém, para se adaptar regras, espaços e materiais e ter no futuro a possibilidade de transferência ou representatividade descrita no *Game Sense*, é necessário que o professor compreenda a modalidade com que trabalhará. Para potencializar o aprendizado em uma proposta de ensino pautada no jogo, é necessário criar e gerenciar o ambiente, compreendendo que cada jogo possui sua lógica própria e fim em si mesmo, mas, ao mesmo tempo, pode apresentar relações com outras modalidades em um sistema maior (LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO, 2009; SCAGLIA *et al.*, 2013; PEREIRA *et al.*, 2017). A lógica interna de uma modalidade é composta por características estruturais (espaço, número de jogadores e tipo de implementos); funcionais (que são os princípios operacionais e as regras de ação); e estruturais (regras, espaços, alvos, parceiros, adversários e implementos/bola), e analisá-las é a primeira função para a sistematização (BAYER, 1994; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014).

Em seguida, é necessário identificar as competências e habilidades essenciais para que o praticante tenha sucesso, levando em consideração seu nível de conhecimento e/ou capacidade em compreender a lógica do jogo, sem estabelecer níveis a serem superados (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), e sim, promovendo uma diversidade de estímulos para a construção de seu repertório tático e técnico. Apesar dos autores que descrevem esta elaboração de proposta estarem vinculados ao ensino dos esportes coletivos, ela é pertinente para esportes de combate.

Refletindo sobre esta organização, compreender os esportes de combate e, especificamente o judô, é essencial para que as alterações tenham significação e promovam transferência para o *shiai* ou *randori* posteriormente.

2.4.1 Exemplificando para melhor compreensão – A importância do ambiente.

Uma adaptação de espaço realizada no Programa de Extensão foi alterar a forma do *dojo* com auxílio de giz de lousa, em que desenhamos áreas diferentes para a realização de *randori*, ora mais cumpridas e finas, ora redondas. Estas diferentes formas influenciaram a movimentação durante o combate, enfatizando o puxar e o empurrar (na área retangular) e o girar (na área circular).

Podemos dizer que a adaptação do espaço desencadeou outras. Por exemplo, o formato da área promoveu movimentações específicas, que levaram a golpes coerentes. Na área retangular, percebemos golpes de *ashi-waza* ou de perna que projetasse o oponente para trás (*osoto-gari*, *ouchi-gari*, *osoto-guruma*, *kosoto-gari* e *ko-uchi-gari*); golpes de *te-waza* ou de braço (*seoi-nage* e variações) e de *koshi-waza* ou de quadril que projetam o oponente por cima do tronco ou de alguma parte do corpo do *tori* (*o-goshi*, *koshi-guruma* e *harai-goshi*). Já na área circular, foram realizados golpes diversos que condiziam com uma movimentação lateral ou com giro, utilizando técnicas de *te-waza* (*kata-guruma*), de *ashi-waza* (*uchi-mata*, *de-ashi-barai*, *hiza-guruma*, *sasae-tsuri-komi-ashi*), de *koshi-waza* (*koshi-guruma*) e de *yoko-sutemi-waza* ou sacrifício lateral (*yoko-otoshi*).

Com este exemplo é possível notar que com uma simples modificação do espaço, houve a alteração nas movimentações durante o jogo e, conseqüentemente, a necessidade da adaptação do tipo de habilidades técnicas a serem utilizadas.

2.5 Técnica indissociável à tática

Técnica é um gesto personalizado, criado, gerido e transformado pelo jogador durante o jogo como forma de solucionar os problemas táticos que surgem naquele ambiente (SANTANA, 2018). Para Santana (2018), a técnica é situacional, ou seja, uma construção totalmente ligada às experiências do jogo, defendendo-se em três teses.

A primeira é que os gestos são aprendidos por causa dos constrangimentos do meio (presença dos colegas e adversários, tempo, regras e espaço), por isso ocorre de forma global. Esta é a verdadeira técnica, flexível e está sempre carregada de intenções

táticas, por esta razão, os treinos devem apresentar problemas contextualizados para que haja transferência para o jogo formal.

A segunda tese é que a técnica situacional emerge do ambiente de jogo, que é imprevisível. Como todo jogador é singular, logo, todos criam seu próprio estilo e seus gestos se parecerão com as demandas táticas do ambiente.

E a terceira e última tese é que a técnica está completamente atrelada ao desenvolvimento da complexidade tática. Na medida que as demandas táticas de um jogo se ampliam, deverá haver a adaptação do gestual do jogador modificando-se, momento em que novas técnicas situacionais emergirão.

A técnica nas primeiras fases do aprendizado será pouco polida e o jogador a fará muito centrado em si mesmo, e isso se dá pela escassa experiência de jogo somado a uma leitura tática ainda em construção, e não deve preocupar o professor, pois o seu desenvolvimento ocorrerá a cada nova oportunidade de jogo em que poderá experimentar, errar e acertar, observar a eficiência ou não da ação, permitindo ao jogador, intrinsecamente, perceber alguns ajustes que deve fazer (SANTANA, 2018).

Pela regra da especificidade, a transferência de habilidades técnicas para o jogo depende da semelhança entre o que praticou e a situação oferecida pelo jogo (MAGILL, 2004), por esta razão, em uma proposta interacionista, as tarefas práticas devem ter alta variabilidade e solicitar um esforço cognitivo no aluno. Pill (2016) refere-se às demandas de um jogo como carga, que não podem ser baixas em tarefas simplificadas, nem altas com atividades muito complexas. Portanto é importante a atenção constante do professor que deverá ajustar as tarefas para que o esforço do aluno seja condizente com sua capacidade.

Os jogadores precisam saber como a técnica se ajusta no jogo, tanto para a adaptação da ação ao encontrar o melhor momento para executá-la, como para o desenvolvimento de estratégias para alcançar o objetivo coletivo do jogo. A técnica sempre é executada conforme a meta do jogador e/ou da equipe em um jogo, logo treiná-la isolada foge da sua real função (PILL, 2016).

Ressalta-se que as propostas interacionistas não negam em momento algum a técnica, porém o seu ensino deve ter fundamentação tática e uma contextualização da sua necessidade para que seja treinada. A tática e a técnica devem caminhar lado a lado, pois ambas são primordiais para o sucesso no jogo, tanto o reduzido quanto o formal. Desenvolver a capacidade de jogo dos praticantes é o objetivo, através do estímulo da construção do conhecimento tático, tomada de decisão, autonomia, perceber e escolher

as ações mais apropriadas para a resolução dos problemas oferecidos pelo jogo e saber executá-las. Estão todos interligados, pois, a tática é indissociável à técnica (SCAGLIA, *et al.*, 2015; SCAGLIA; REVERDITO, 2012).

Quem aprende a técnica num ambiente deste, aprende a se autogerir em busca da precisão, a se ajustar conforme as necessidades provindas do meio, a improvisar, além de ser veloz tanto nas ações quanto nas adaptações que precisará fazer durante o jogo (SANTANA, 2008), e, para se ter êxito em uma luta, são justamente estas demandas que o praticante precisa lidar, sendo que, talvez, um gesto decorado e ensinado passo a passo por um professor, não dê conta de toda a complexidade e exigência que o jogo solicita.

2.5.1 Exemplificando para melhor compreensão – Técnica indissociável à tática.

Buscando a transferência para o judô, citaremos novamente o treino de *uchikomi*. Para melhor explicação, para sua realização é comum o *sensei* (professor) pré-estabelecer algum golpe o qual deve ser repetido de forma fragmentada. Em dupla, um de frente para o outro, com a pegada no *judogui*, pés paralelos e braços estendidos, realiza-se a entrada do golpe (parte inicial, sem derrubar o colega) e depois retorna-se a esta posição base, repetidas vezes, até completar o número estipulado (podendo ser dez, vinte, trinta ou até mais repetições). Quando atinge a meta estabelecida, realiza-se o golpe completo projetando o parceiro. Muitas vezes exige-se velocidade contínua e, dependendo da quantidade de repetições, é perceptível a queda na qualidade da execução. Este exercício, ao nosso entender, é excelente visando melhoria do condicionamento físico e a agilidade, porém apresenta problemas na construção da técnica situacional, pois para aplicá-la de forma eficiente, outras questões estão envolvidas, como: qual movimentação o oponente precisa fazer para que se abra uma oportunidade de aplicar este golpe, ou mesmo, qual momento realizar e como fazer o gesto técnico de forma ampla e eficaz.

Por esta razão sugerimos um treino de *uchikomi* com movimentação e sem técnica determinada. Em duplas, em uma lateral do *dojo*, estipula-se quem é o *tori* (quem aplicará o golpe) e o *uke* (que oferecerá movimentação e será derrubado). O professor solicita, por exemplo, que o *uke* empurre o *tori* até a outra lateral. Este, por

sua vez, precisa fazer uma resistência, até para tornar mais perceptível a pressão exercida pelo colega e, a partir desta situação, aproveitar o jogo de forças buscando desequilibrar o oponente, preferencialmente, de forma coerente com a movimentação do momento. Esta ação será repetida até alcançar a outra lateral, invertendo-se *tori* e *uke* no retorno. Após um tempo troca-se a movimentação, por exemplo, solicitando que puxem e depois que girem.

Os alunos perceberão com as suas experimentações quais golpes fluíram melhor e quais não tiveram tanto êxito e com o tempo compreenderão o princípio de utilizar a força do oponente contra ele mesmo, e do *kusushi* (desequilíbrio) tão defendido por *Sensei Kano*. Esta ação passará a fazer parte das aulas ou treinamentos e, com o tempo, os alunos dominarão este conceito que deverá ser reelaborado pelo professor ampliando a complexidade das solicitações nas atividades. Por exemplo, um *randori* em que separa-se *tori* e *uke* em que cada um terá 2 minutos nesta função. O *uke* oferecerá diversas movimentações e o *tori* poderá realizar tentativas de ataque sem se preocupar em estar exposto a um contra-ataque, desacelerando o jogo, focando-se em como atacar (*tori*) e dando tranquilidade para construir e experimentar gestos técnicos conforme as situações oferecidas.

Estes exemplos têm transferência direta para os jogos do judô (*randori* e *shiai*) e são representativos. A adaptação de suas regras oferta-se maiores opções de respostas do que a repetição de um golpe pré-determinado pelo professor, promove a criação de conceitos diretamente ligados à lógica interna do judô e requer qualidade técnica e tática dos envolvidos para que consigam realizar a atividade com êxito.

2.6 Papel do professor/treinador

O professor/treinador, nas propostas interacionistas, é o grande problematizador do ambiente. É o responsável por estabelecer a forma do jogo, por observar as ações dos alunos e intervir auxiliando tanto em suas estratégias quanto em suas habilidades (GRAÇA; MESQUITA, 2007). É quem, em conjunto com os alunos, observa os problemas táticos oriundos do meio e dialoga sobre as possíveis soluções, ou seja, é quem possibilita que a aprendizagem aconteça.

Nesta proposta há a ruptura da imagem do professor que é o centro do grupo, detentor do conhecimento e que sabe realizar todos os gestos técnicos, os quais

irá transferir aos seus aprendizes, aquele que nunca erra e espera o mesmo de seus alunos, para aquele que organiza e possibilita que os alunos experimentem, errem e acertem, questionem e inventem novas formas, que se arrisquem, que sejam valorizados, que sejam ativos em seu processo de aprendizagem. O professor de esporte em uma proposta interacionista precisa reconhecer a imprevisibilidade do jogo e gostar das incertezas que terá que conviver em suas aulas, para promover alunos versáteis e autônomos.

Para tanto, precisa ter atenção aos tipos de jogos que seleciona para a aula, pois eles devem possibilitar que o aluno acesse as concepções que já formou e faça novas ligações, construindo percepções e compreensões que identificam como autênticas e possíveis de serem aplicadas no jogo formal, assessorando na condução para que esta conexão ocorra. Por isso seu papel vai além da transmissão de regras ou de elementos do esporte institucionalizado em que se baseia, devendo incitar a busca por soluções, as verbalizem, discutam e expliquem, contribuindo para a apreciação do jogo e a criação de uma consciência tática por trazer a solução dos problemas oriundos do jogo para um nível de compreensão consciente, e, posteriormente, favorecendo a criação de conceitos e do raciocínio estratégico, gerando uma ligação entre o conhecimento declarativo e o processual (GRAÇA; MESQUITA, 2007).

O seu papel é de proporcionar tarefas práticas com um nível de dificuldade adequado para a interação tarefa-ambiente-aluno, evitando instruções verbais sobre alguma técnica isolada, porém, promovendo a construção individual para os problemas encontrados, afinal, cada jogador tem suas especificidades, logo, é importante que ele encontre respostas mais adequadas ao seu repertório (PILL, 2016). É necessária a compreensão da modalidade que trabalha em seu todo, para muito além dos gestos técnicos, que são apenas pequenas partes que a compõem.

A adaptação a esta nova forma de ensinar é fundamental ao professor, pois, diferentemente de uma atividade de mera repetição de movimentos técnicos, em que é perceptível o desenvolvimento de uma determinada habilidade, quando o jogo é utilizado como meio de ensino, o desempenho varia e o aluno pode não apresentar consistência em suas respostas. Porém, confusão e erros também são importantes no treinamento e representam que os jogadores estão sendo estimulados a se adequarem à tarefa, logo, estão respondendo aos estímulos (PILL, 2016).

O fundamental é o professor/treinador ter clareza de como seus alunos estão agindo. Se os erros estão demasiados é porque a tarefa está aquém de suas capacidades,

assim como, conforme os jogadores apresentem melhorias em suas habilidades, os jogos devem tornar-se cada vez mais desafiadores, para gerarem situações que os tire do conforto e os incite a se adaptar à tarefa novamente, criando um ambiente propício para a aprendizagem (PILL, 2016).

Outro fator essencial ao professor interacionista é a promoção do diálogo em suas aulas, seja entre alunos e professor ou alunos e alunos. É fundamental que todos os sujeitos envolvidos sejam curiosos, indagadores e ativos, tanto na fala quanto na escuta, para que produzam seu conhecimento e não fiquem aguardando recebê-lo na íntegra pelo professor (FREIRE, 1997).

Como ressalta Freire (1997, p.118): “[...] ensinar não é transferir conteúdo a ninguém, assim como aprender não é memorizar o perfil do conteúdo transferido no discurso vertical do professor.” Ensinar trata-se de criticidade, tanto por parte do professor que precisa tornar evidente as minúcias da modalidade, quanto por parte dos praticantes que precisam se descobrir como protagonistas de sua aprendizagem.

Por isso, para além do diálogo dos alunos com o professor, a conversa entre os pares também precisa ser exaltada, pois é nela que muitas construções são feitas. É neste meio que elaboram a auto afirmação, através do compartilhamento de ideias e da oportunidade de escutar e ser ouvido. Crianças criam consciência do que fazem através da verbalização de suas ações num diálogo com intenção de contribuir com seus colegas para a tomada de consciência (SANTANA, 2003). É através do diálogo também que se estimula contratos sociais e possibilita que o grupo migre do jogo egocêntrico para um nível coletivo (PUIG, 1998) elaborando conceitos de cooperação, fator essencial para o desenvolvimento da autonomia (KAMII, 1995), algo já discutido anteriormente.

Em pesquisa de proposta de ensino aplicada em academia de judô a professora/pesquisadora descreve como foram perceptíveis as mudanças que a promoção do diálogo provocou:

Em poucas aulas, a conversa passou a fazer parte da rotina. Bastava dividir a turma em grupos que se organizavam para chegar a um consenso das estratégias que iriam seguir.

Portanto, as aplicações demonstraram que o diálogo entre os pares representa elemento fundamental para a reflexão na construção de resoluções para os problemas apresentados, proporcionando momentos de raciocínio e compartilhamento de ideias mesmo para um grupo que aparentemente não estava acostumado a este tipo de incentivo. (JOAQUIM, 2017, p. 112)

A proposta interacionista é como uma teia em que tudo está conectado. A promoção do jogo e suas características (imprevisibilidade, dualidade) clamam por

diálogo e por professores abertos e que aceitem não ser o centro do grupo e do processo de aprendizagem dos alunos. Professores são aqueles que saem dos holofotes e os direcionam às ações de seus alunos, percebendo as sutilezas de cada gesto construído, promovendo que verbalizem e que construam um ambiente onde todos têm voz e precisam colocá-la para fora.

Todas as características ressaltadas neste capítulo estão enraizadas na nossa proposta de ensino, as quais talvez não apareçam com clareza no próximo capítulo no qual abordaremos a metodologia tanto de ensino quanto da pesquisa, mas é importante registrar que a todo momento recorriamos à adaptações de regras, materiais e espaços, promovíamos o diálogo, as técnicas foram construídas majoritariamente mediante as situações táticas, promovíamos jogos que incitassem a autonomia e a busca por resolver seus problemas, construindo um repertório de aprendizagem oriundo da exploração dos jogos.

CAPÍTULO 3

METODOLOGIA DA PESQUISA E DA APLICAÇÃO

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, pois o método de ensino do judô proposto por este estudo foi analisado dentro de sua rede complexa de relações, com meio e sujeitos dialogando, características próprias das pesquisas de fenômenos humanos (CHIZOTTI, 2008).

Foi empregado um leque de instrumentos para coleta e diversos olhares para a análise dos dados reunidos, sejam em diários de campo, nas filmagens e testes, por compreendermos a complexidade e a subjetividade de estudos com pessoas no tema abordado, e buscando a fidedignidade por reconhecer que não existe um padrão único e que o caminho que tomou a pesquisa foi decorrente as concepções, objetivos e valores de quem a estava guiando (CHIZOTTI, 2008).

Esta pesquisa foi do tipo propositiva descritiva-exploratória. Propositiva, pois é um estudo que foi a campo propor alternativas e soluções para os problemas existentes; exploratória, por ter sido aplicada para promover novas ideias e descobertas em um tema ainda novo ou pouco explorado, e através dele produzir hipóteses para serem testadas posteriormente em outras pesquisas; e descritiva, por seu objetivo de levantar opiniões de um grupo (GIL, 2008).

Outro fator que deve ser ressaltado é que este estudo foi realizado com crianças e jovens, e, apesar do método ser delimitado sem nenhum tipo de diferenciação, as técnicas serão descritas visando estes participantes. Demartini (2005, p. 2) se posiciona declarando que:

[...] a importância cada vez maior, em nossos dias, de *aprender a ouvir* as crianças e os jovens. Estou pensando no agravamento dos problemas que os tem atingido, da violência que sobre eles recai e também na que, crescentemente, por eles têm sido gerada e como nós, educadores e cientistas sociais, não estamos conseguindo entender ou, principalmente, não estamos conseguindo dialogar com crianças e jovens – até que ponto estamos *escutando* suas vozes, muitas vezes caladas? Considero necessário não apenas conhecê-los enquanto grupos sociais distintos, com vivências e culturas diferentes daquelas encontradas entre os grupos mais velhos, mas,

principalmente, escutá-los para podermos enfrentar juntos os sérios problemas que a sociedade brasileira atual nos coloca.

Para a autora, toda criança é capaz de construir uma memória, algum tipo de identidade com o outro que convive, por isso as pesquisas com esse público sempre devem levar em consideração o ambiente, o grupo com o qual se relaciona e mesmo a criança sozinha, pois existem: “[...] as crianças que falam, mas também temos processos de socialização que levam a não falar [...]. É importante apreender esses diferentes contextos e também aprender a trabalhar com aquilo que é dito e com aquilo que não é dito [...]” (DEMARTINI, 2005, p. 8).

Visto esta singularidade dos participantes da pesquisa serem crianças e jovens e com sustentação qualitativa, a observação deste indivíduo em seu ambiente social se fez pertinente, e, para isso, a utilização de diversos instrumentos para registro de dados:

- Diário de Campo: composto por arquivos gerados em áudio ou manuscritos que foram transcritos posteriormente. Nele estão registrados o cotidiano, com notas da pesquisadora sobre a impressão das aulas e testes, com comentários livres ou outras observações pertinentes para a pesquisa (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

- Relatórios de aula: cada sessão gerou um relatório construído pelo responsável da aula. Participaram deste processo o docente da universidade, a própria pesquisadora e discentes graduandos de educação física que cumpriram com a capacitação oferecida no projeto de extensão;

- Vídeos: as filmagens foram realizadas tanto nas atividades cotidianas, quanto nos testes práticos;

- Testes práticos: seguiram as mesmas características das aulas. Para sua realização, os alunos foram colocados diante de problemas comuns da dinâmica do judô, e a avaliação foi feita em cima dos quesitos: coerência da resposta, maturidade da execução técnica, compreensão do *timing*²⁷ e eficiência na aplicação.

Esta pesquisa, antes de ser aplicada, foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Faculdade de Ciências Médicas (FCM) da UNICAMP. O projeto de pesquisa contemplava objetivos, aspectos éticos, método, autorização do Centro da Universidade no qual foi locada a pesquisa e modelos de carta de assentimento

²⁷ *Time*: palavra utilizada no judô para descrever o momento exato da entrada de um golpe utilizando-se da movimentação do oponente e não de sua força.

(Apêndice II) e de consentimento livre e esclarecido (Apêndice I), o qual foi aprovado sob o número CAAE 08894919.9.0000.5404, com o número do parecer 3318512.

3.1 Local da pesquisa

A pesquisa foi aplicada no Programa de Extensão Universitária Construindo pelo Esporte, no Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) pela autora deste estudo, com contribuição de professor responsável pelo Programa e discentes da Universidade.

A função da pesquisadora foi de:

- Capacitar discentes da Universidade que acompanharam as atividades, sem que colocassem a pesquisa em risco;
- Divulgar as aulas ao público;
- Realização da matrícula nas aulas de judô por um responsável, já com a coleta da aceitação para participação na pesquisa e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e da Carta de Assentimento;
- Planejar e ministrar as aulas;
- Organizar os testes;
- Filmar os testes e editar os vídeos;
- Selecionar a equipe de peritagem, preparar material a ser analisado e avaliar as respostas para perceber a fidedignidade da pesquisa de campo;
- Observar a turma e realizar anotações em relatórios e diário de campo pelo tempo estipulado.

3.2 Participantes da pesquisa

Conforme explanado na introdução, nesta pesquisa, foram acompanhados 11 participantes de nove a 12 anos, durante oito meses no ano de 2019, com a primeira aula em 6 de maio e a última em 18 de dezembro. Entramos em recesso para acompanhar o calendário da universidade, retornando apenas em 10 de março de 2020, quando, logo em seguida, tivemos a pesquisa abruptamente interrompida em 17 de março pelas medidas de segurança implantadas na pandemia da COVID-19, sendo

possível apenas três encontros. Totalizamos 61 aulas de acompanhamento da pesquisa de campo.

Os participantes são todos iniciantes no judô e os critérios de inclusão foram:

- Não ter tido vivência prévia na modalidade;
- Ter participado de, pelo menos, três dos quatro testes realizados no período da aplicação em campo, para conseguirmos perceber como ocorreu o processo de ensino, vivência e aprendizado.

Os critérios de exclusão foram:

- Ter a coleta em vídeo de um ou dois testes no período da aplicação;
- Ter menos de nove anos, visto que havia duas turmas, uma com crianças de cinco a oito anos e outra de nove a 14 anos.

Segue tabela descritiva:

Tabela 1 – Participantes da pesquisa de campo

Participante	Idade	Gênero	Escola	Conhecimento prévio do judô	Condição Especial
1	10 anos	Feminino	Pública	Não	
2	9 anos	Masculino	Pública	Não	
3	11 anos	Feminino	Pública	Não	
4	9 anos	Masculino	Pública	Não	
5	11 anos	Masculino	Pública	Não	
6	11 anos	Feminino	Pública	Não	
7	12 anos	Masculino	Pública	Não	
8	9 anos	Feminino	Pública	Não	
9	9 anos	Masculino	Pública	Não	Aluno com perda auditiva moderadamente severa
10	10 anos	Masculino	Pública	Não	
11	12 anos	Masculino	Particular	Não	

3.3 Objetivos da pesquisa

Esta pesquisa teve como Objetivo Geral:

- Formular, aplicar, apresentar e avaliar nova proposta de ensino do Judô baseada em princípios interacionistas e discutir as respostas alcançadas por meio da implantação do método em Programa de Extensão Universitária.

E os objetivos específicos foram:

- Avaliar longitudinalmente o desenvolvimento da compreensão dos alunos pela dinâmica da luta em pé;
- Avaliar longitudinalmente o desenvolvimento do desempenho prático específico do judô, considerando a relação entre coerência das técnicas de projeção conforme a situação, a execução, a eficácia e a eficiência das respostas dos alunos.

3.4 Análise dos Dados:

Os dados coletados foram analisados através de:

- Análise de vídeo:

Foram realizadas filmagens tanto das atividades em aula (em atividades específicas que reúnem características destacadas da metodologia) como dos testes de avaliação, que foram compostos pela apresentação de situações problema ao aluno. Registramos suas formas de resolução, levantando-se informações a respeito da coerência, eficácia, eficiência e precisão da resposta. O conjunto das informações no decorrer do processo de oito meses apontou o desenvolvimento que cada aluno apresentou. Esta ferramenta foi apreciada por *experts* na modalidade como processo de validação (TALLIR, *et al.*, 2003).

- Análise dos diários e relatórios de aula:

Os Diários de Campo foram transcritos, somados às informações contidas nos relatórios de aula e tratados seguindo as fases propostas por Bardin (2010). Primeiramente foi feita a organização da análise, sistematizando os dados recolhidos nos documentos que foram observados, formulando hipóteses, e gerando temas e indicadores que fundamentaram as nossas considerações. Posteriormente, fizemos a fase de codificação, quando criamos unidades de registro norteadas pelos temas que surgiram devido relevância. Os temas são definidos por Bardin (2010, p. 135) como:

“[...] unidade de registro para estudar motivações de opiniões, de atitudes de valores, de crenças, de tendências, etc.”.

A fase seguinte foi de categorização dos temas agrupando-os por proximidade e a criação de categorias que serão apresentados no próximo capítulo, e a fase final, de inferência, em que foram interpretados os dados tratados. Para Bardin (2010, p.44): “A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou, eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não).”, como uma interpretação controlada metodologicamente dos conteúdos coletados.

- Triangulação dos dados:

Flick (2004, p. 154) define o método de triangulação como uma: “Combinação de diferentes métodos, teorias, dados e/ou pesquisadores no estudo de um tema”, ou seja, foram agregadas diversas respostas e inferências dos participantes da pesquisa, com intuito de olhar para os resultados dentro de sua complexidade e não como uma resposta estanque, enriquecendo os dados de análise.

3.5 Descrição do teste

O objetivo dos testes era perceber o desenvolvimento dos participantes no decorrer da proposta de ensino de judô. O requisito de inclusão, para ser considerado participante da pesquisa foi de ter sido registrado em, pelo menos, três dos quatro testes ocorridos, ficando: dos 11 participantes, quatro analisados em quatro testes e sete analisados em três testes. Como organizamos dias de aplicação que ocorriam no mesmo momento das aulas (ou às terças-feiras ou quintas-feiras) e avisávamos os alunos com antecedência, a sua falta ou ausência, que impediu a realização do registro, pode ter ocorrido por motivos diversos. Os testes ocorreram em 4 momentos: 24 de julho de 2019; 7 de outubro de 2019; 26 de novembro de 2019; e 17 de março de 2020.

Para sua realização determinávamos o participante da pesquisa que seria o *tori*, e também um *uke*, para o auxiliar, exercendo movimentações pré-estipuladas de **puxar, empurrar** ou **girar**. O *uke* tinha como função provocar uma movimentação por vez como um ato cooperativo, de não travar cotovelos, e nem abaixar o tronco, tentando manter a ação constante, mesmo sabendo que poderia ser derrubado a qualquer momento pelo *tori*.

Para melhor compreensão, descrevemos: Em duplas, iniciavam em uma lateral do *dojo*. O *uke* oferecia a movimentação até o outro lado e o objetivo do *tori* era realizar uma técnica para projetá-lo seguindo o princípio de derrubar o oponente de costas no chão²⁸. A pesquisadora, durante o teste, solicitava que variassem as formas de fazê-lo. Quando o *tori* dizia não saber mais nenhuma maneira diferente, mudava-se a movimentação oferecida. Todas as fases foram registradas por câmera filmadora.

Iniciávamos o teste pela ação de **puxar**, ou seja, o *uke* puxava seu colega pelo *judogui*, com a pegada gola e manga, repetindo o trajeto quantas vezes fosse solicitado ou pela professora responsável pela pesquisa ou pelo participante. A segunda movimentação era de **empurrar**, isto é, enquanto o *uke* empurrava o seu colega de uma lateral à outra do *dojo* as ações do *tori* estavam sendo avaliadas. O último movimento era de **girar**. No início, desenhemos círculos no chão para servir como delimitador de espaço, mas, com o passar dos testes, apenas pedíamos aos *ukes* que oferecessem a movimentação circulando o *tori*, ora para a direita e ora para a esquerda.

O participante tinha a liberdade para aproveitar esta movimentação para aplicar um golpe ou uma sequência de golpes, por esta razão, o *uke* foi importantíssimo nos teste, pois era ele quem realizava a movimentação e quem precisava ter consciência de quando cair (para não cair sozinho sem a ação do *tori* e nem travar a entrada de técnicas).

Como quesitos, a serem observados nas filmagens, foram elencados:

- a) Perceber se o golpe aplicado foi apropriado com a movimentação realizada pelo *uke*:
 - Considerou-se muito apropriado o golpe aplicado aproveitando a movimentação do *uke*, somando forças e utilizando o princípio de Seiryoku Zenyo (máxima eficiência com mínimo esforço);
 - Considerou-se pouco apropriado quando o *tori* utilizou muita força para a ação, ou seja, não aproveitou a movimentação do *uke* e o derrubou apenas com a utilização da força.
- b) Perceber se o golpe foi apropriado com relação ao tempo da aplicação, o que chamamos de *timing* correto:
 - Considerou-se muito apropriado quando o participante realizava o golpe no momento mais eficaz do surgimento da oportunidade.

²⁸ Explicaremos melhor este princípio nos próximos tópicos deste capítulo.

c) Perceber se o golpe foi eficiente:

- Considerou-se muito eficiente quando o participante demonstrou economia de ações para a aplicação do golpe; movimentou-se com fluidez durante a aplicação; coordenou membros superiores, inferiores e/ou quadril; e empregou velocidade na entrada do golpe.

d) Perceber se o golpe ou sequência de golpes aplicados pelos participantes se pareciam com uma técnica, e qual.

Cada participante realizou por teste, cerca de 15 a 20 técnicas, sendo de cinco a oito técnicas com a movimentação do *uke* puxando, de cinco a oito técnicas com a movimentação do *uke* empurrando e de cinco a oito técnicas com a movimentação do *uke* girando.

Cada ação, ou como chamamos, cada técnica, foi valorada com uma pontuação de zero a cinco em cada quesito citado anteriormente. Ou seja, o *uke* ofereceu a movimentação de empurrar, o *tori* respondendo à sua ação aplica um golpe buscando o princípio de derrubá-lo com as costas no chão. Esta resposta foi analisada de três formas separadamente:

- Pela eficácia do *tori* de ler a movimentação oferecida pelo *uke* e realizar uma técnica pertinente – sendo valorada com zero para quando não aproveitou a movimentação e utilizou-se da força para derrubar o *uke*; já os cinco pontos foi para quando não utilizou a própria força (ou utilizou bem pouco), e realizou a ação com a força oferecida pelo *uke* contra ele mesmo;

- Pela eficácia do *tori* em aproveitar o *timing* correto do surgimento da oportunidade de entrar um golpe – sendo zero quando não aproveitou o momento correto para a entrada de um golpe, utilizando-se da própria força para colocar o *tori* no solo, e, cinco pontos quando aproveitou uma situação de abertura do *uke* para a aplicação do golpe, sem precisar utilizar a própria força (ou utilizou bem pouco) para ter êxito na ação, e ;

- Pela eficiência geral da aplicação – sendo zero quando foi lento na ação, fez movimentos duros e quebrados (com muita força) e utilizou apenas um segmento para derrubar o *uke*, ou seja, só perna ou só braço. Já, os cinco pontos foi valorado para o *tori* que foi veloz em seus gestos, com uma movimentação fluída e coordenou bem pernas, braços e/ou quadril na ação.

Além disso, analisamos o golpe e interpretamos se este se parecia com alguma técnica formal e a qual grupo pertencia: *ashi-waza*²⁹, *te-waza*³⁰, *koshi-waza*³¹ ou *sutemi-waza*³².

Para verificar se este teste é fidedigno, ele passou por peritagem, que é um processo de validação de um instrumento de acordo com seu constructo, critério e conteúdo. Foi realizada por peritos ou *experts* que são aqueles capazes de julgar o instrumento a ser validado, por terem conhecimentos e habilidades aprimorados sobre o tema que será observado. A validação do conteúdo de um instrumento por estes sujeitos é a demonstração de que é confiável no que se propõe a medir (NORA, *et al.*, 2017).

Submetemos o teste de dois participantes a três peritos para que pudessem clarificar, justificar ou fundamentar, mesmo que parcialmente, a decisão da utilização deste instrumento, concedendo seus conhecimentos à decisão. O tipo de saber dos *experts* diferencia-se daquele desenvolvido através do conhecimento científico *stricto sensu*, pois tomam suas decisões a partir dos conhecimentos construídos em sua experiência com o tema (JERÓNIMO, 2006, p. 1146):

A natureza das questões que a peritagem científica deve informar e o contexto em que é exercida fazem com que o seu conhecimento tenda a transgredir os limites da ciência (apesar de se basear nela) para poder fornecer o «conhecimento de causa» exigido [...].

Apesar de ser o recorte de um tema, a peritagem vai além de sua área de conhecimento, fazendo com que experiência e conhecimento científico dialoguem o tempo todo. Utilizam-se de um conhecimento pluridisciplinar por não terem respostas prontas, pela subjetividade e complexidade que oferece o instrumento a ser analisado e julgado (JERÓNIMO, 2006).

Para este estudo participaram três peritos que atenderam aos critérios de inclusão:

- 1º) Ser graduado e pós-graduado em Educação Física (Mestre ou Doutor);
- 2º) Ser faixa preta em judô;

²⁹ *Ashi-waza* – técnica com a predominância da ação da perna, como os golpes de varrida e bloqueio com os pés.

³⁰ *Te-waza* – técnica com a predominância da ação dos braços ou mãos, como a família dos golpes de *seoi nage*.

³¹ *Koshi-waza* – técnica com a predominância da ação de quadril, como os golpes que o oponente perde o contato com o solo por estar apoiado nas costas de quem está desenvolvendo a ação.

³² *Sutemi-waza* – técnica que, para aplicá-la, precisa se jogar ao solo, chamados de golpes de sacrifício.

3º) Ter no mínimo 5 anos de experiência com ensino de judô para crianças e jovens.

Submetemos os vídeos de dois participantes aos peritos com questionário a ser preenchido no *Google Forms*. Com a devolutiva, analisamos suas respostas e percebemos que o instrumento é coerente, pois as respostas coincidiram apesar da subjetividade e complexidade de interpretação, e, aquelas que não foram exatamente coincidentes, não apresentaram discrepância no julgamento. Explicamos melhor.

Na análise do participante 2, quando os peritos avaliavam os quesitos sobre eficácia e se a ação foi apropriada valorando de 1 (pouco eficaz) à 5 (muito eficaz), as respostas foram coerentes entre um perito e outro, o que depende da interpretação pessoal do *expert*. Outro fator analisado, quanto à nomeação da técnica aplicada, as respostas também foram próximas, por exemplo, dois peritos apontaram a realização do golpe *o-soto-gari* e um deles *o-soto-otoshi*, que são técnicas distintas, porém ambas tem o mesmo princípio de golpe de perna ou técnica de *ashi*, como é classificada no judô.

Os peritos encerraram descrevendo nas considerações finais sobre a validade do instrumento. Apontaram que é uma ferramenta de fácil entendimento e que a análise dos vídeos proporcionou uma visão bem completa da execução técnica realizada pelo aluno. Os critérios e as escalas fornecidos foram bons por proporcionar uma padronização interessante para que pudessem classificar as ações, mas apontaram que em alguns momentos ficaram em dúvida sobre qual técnica associar, visto que os testes não primam pelo gesto perfeito, mas que conseguiam alocar o golpe apresentado pelo aluno a um grupo da classificação tradicional.

Após análise, o instrumento foi julgado como adequado, por atender ao objetivo da pesquisa.

Para esclarecimento, pode-se gerar dúvidas aos leitores dos motivos que uma proposta que fundamenta seu ensino no jogo, escolhe utilizar como instrumento de avaliação testes que não o favorece, oferecendo uma atividade que privilegia o gesto técnico. Porém, o nosso foco é nos componentes táticos da ação dos participantes como o *timing*, a coerência, a fluidez, a velocidade, algo que, no meio de um jogo, com oposição e pouca cooperação, seria mais difícil observarmos uma linha de desenvolvimento nos critérios citados.

3.6 Metodologia da Aplicação

A proposta de aplicação, baseada em metodologias interacionistas, seguiu os critérios baseados nos quesitos do capítulo 2. Desde já, registramos que consideramos que este não é um modelo fechado, e tão pouco, findado, pois manter-se atento às novas tecnologias e pesquisas, faz parte de “ser interacionista”.

Todo esporte tem uma lógica interna e a busca por aulas/treinamentos que representem esta lógica deveria ser o objetivo do professor, para que, no caso do judô, não haja uma incompatibilidade do que é realizado nas aulas com as demandas que são solicitadas na luta (DEL VECCHIO; FRANCHINI, 2012).

Há dois exemplos de literatura de propostas de ensino do judô que não seguem a forma tradicional. Uma é o artigo de Kozub e Kozub (2004) que apresenta a proposta “da tática para a habilidade” (para judô, wrestling e jiu-jitsu) e o outro é o livro “Pedagogia Complexa do Judô” de Olívio Junior e Drigo (2015). Ambas se diferenciam por apresentarem aos professores, aspectos norteadores para a sua implantação. Eles também evidenciam suas interpretações sobre a lógica da luta, criando orientações baseadas em problemas táticos.

Em geral, em uma aula de judô que segue o modelo tradicional, o eixo norteador de seu planejamento é o ensino da técnica de um golpe, contragolpe ou sequência de golpe. De forma diferenciada, nas propostas citadas anteriormente a referência são os problemas táticos oriundos da lógica da luta. Afinal, quando se trabalha com uma Pedagogia do Jogo, os professores devem objetivar o ensino, vivência e aprendizagem de forma significativa, observando o contexto, os personagens (alunos) e à finalidade que está sendo destinado (PAES, 2002; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014). Sabendo disso, ensinar através de reprodução e repetição de movimentos nos parece insuficiente.

Mas, apesar do nosso enfoque ser o jogo, não negamos o ensino da técnica esportiva e sua importância. Afinal, há golpes no judô que o posicionamento da mão puxando a manga do oponente, ou mesmo, o encaixe do quadril para suspender antes da aplicação de um golpe, são fatores que possibilitam a economia da força a ser aplicada e mais eficiência para a finalização. Porém, a compreensão tática e os aspectos técnicos são indissociáveis (SCAGLIA, *et al.*, 2015; SCAGLIA; REVERDITO, 2012). Aprender um gesto através da curiosidade ou compreensão de sua utilidade é diferente de aprender um gesto dissociado de seu contexto no jogo/luta.

Conforme já salientado no capítulo 1, Kano (2008b) prezava pelo desenvolvimento intelectual através da observação, memória, experimentação, imaginação, linguagem (no sentido de saber explicar as ações motoras de maneira clara e lógica) e da capacidade de manter a mente aberta, pois do contrário, desenvolve-se resistência ao novo (KANO, 2008b). Quando oferecemos a técnica descontextualizada, distanciamos-nos da compreensão de Kano (2008b) de como desenvolver o intelecto, e não facilita a criação de momentos para a reflexão e o estímulo à inteligência (GALATTI *et al.*, 2014). Ensinar através de jogos valoriza o aluno, promove o pensamento crítico e motiva para a prática, além disso, há a assunção de um papel ativo para criar respostas conforme o repertório que construiu com suas experiências, bem diferente de assumir respostas genéricas como suas, que não fazem sentido (KOZUB; KOZUB, 2004).

Por esta razão, ensinar por uma proposta interacionista não nos permite oferecer um livro didático para o professor ou *sensei* sobre o passo a passo como deve atuar, porém, compartilharemos o processo de construção desta proposta de ensino-aprendizagem, para que, quem se interessar, adapte-a conforme as percepções que tem de seu ambiente de atuação, pois cada aluno e turma apresenta suas particularidades. Outro fator a ser salientado é que esta não é uma proposta linear, com começo, meio e fim, e sim, com indicações de temas centrais (os quais chamaremos de princípios) que nortearão toda a lógica do ensino da luta.

O judô é um esporte de combate que conta com três principais possibilidades de atuação: a luta em pé (*nage-waza*) em que o objetivo é projetar ou derrubar o oponente ao chão; a luta de solo (*katame-waza*) que se ramifica nas ações de imobilizar (*osaekomi-waza*), estrangular (*shime-waza*) ou luxar articulação através de chaves de braço (*kansetsu-waza*) e o *kata*, que é uma sequência de movimentos coreografados organizados e reunidos conforme a lógica de sua especificidade.

O modelo de ensino que discutiremos nesta pesquisa é um recorte, e tem como objetivo principal a discussão e a proposição de um modelo de ensino para a luta em pé e, conseqüentemente, as projeções ao solo.

3.6.1 Do todo para as partes

Nossa proposta parte de uma compreensão geral da luta (todo) que vai se afunilando para especificidades (partes). Para tanto, trabalhamos com princípios norteadores que auxiliam os alunos a compreenderem a dinâmica da luta, ao mesmo tempo que lhes deixam livres para criar estratégias e construir suas próprias técnicas ou golpes.

Para esta pesquisa, trabalhamos com três níveis de princípios que chamamos de geral, específicos e estratégicos (nível 1). Foram eles que orientaram o planejamento e regeram a dinâmica da aula. Aproveitamos para salientar que eles não estão findados e cada princípio estratégico, conforme o desenvolvimento da turma, avança a um outro nível de aprofundamento e especificidade, como nível 2, nível 3 e assim por diante.

Mas, para esta pesquisa, seguimos a orientação: Princípio Geral da luta em pé, é “Derrubar o oponente no solo”. Apesar de sabermos que só se pontua no judô através de um golpe de *nage-waza* (ou projeção) quando, após a aplicação da técnica, o oponente cai de costas no chão, sabemos também que a transição da luta em pé para a luta no solo abre um leque de possibilidades e, para estas ações, não é necessário cair de costas, mas ainda é essencial que consiga levar o oponente ao solo de forma controlada.

Por esta razão, este é o nosso princípio inicial que após explorado avança para Princípios Específicos, a serem enfatizados, que são:

- a) Derrubar o oponente de costas no solo (para buscar uma pontuação direta);
- b) Derrubar o oponente aproveitando a dinâmica da luta (transição para a luta de chão).

Além destes, há o que chamamos de Princípios Estratégicos, que são ações às quais podemos recorrer para chegar aos princípios citados anteriormente:

- a) Utilizar-se de formas de desequilibrar o oponente: aplicando ações isoladas ou combinadas de puxar, empurrar, girar, torcer, passar a perna, bloquear e suspender;
- b) Diminuir a distância entre o oponente: podendo se aproximar dele, trazê-lo para perto, ou desestabilizar o seu apoio (que pode ser um braço estendido impedindo se aproximar, ou uma pegada que bloqueie sua ação);

- c) Aproveitar a força do oponente (quando aproveitamos a força que o oponente está aplicando, contra ele mesmo, é como uma soma de forças, como exemplificado no tópico “Do *Kusushi* ao *randori*” no capítulo 1);
- d) Aproveitar o deslocamento do oponente (por exemplo, quando o oponente dá um passo para o lado e abre-se para a aplicação do golpe de varrida *de-ashi-barai*);
- e) Aproveitar a defesa do oponente (para se defender, alguns judocas impõem uma pegada específica, ou repetem uma movimentação de fuga, o que pode abrir a oportunidade de investir em um ataque).

Como uma das características da luta é a possibilidade da fusão ataque e defesa simultâneos, mesmo quando estiver atacando é possível que haja um contra-ataque. Logo, pensar sobre os princípios da defesa são essenciais para a nossa proposta.

O Princípio Geral da defesa é: “Evitar a queda”.

Os Princípios Específicos são:

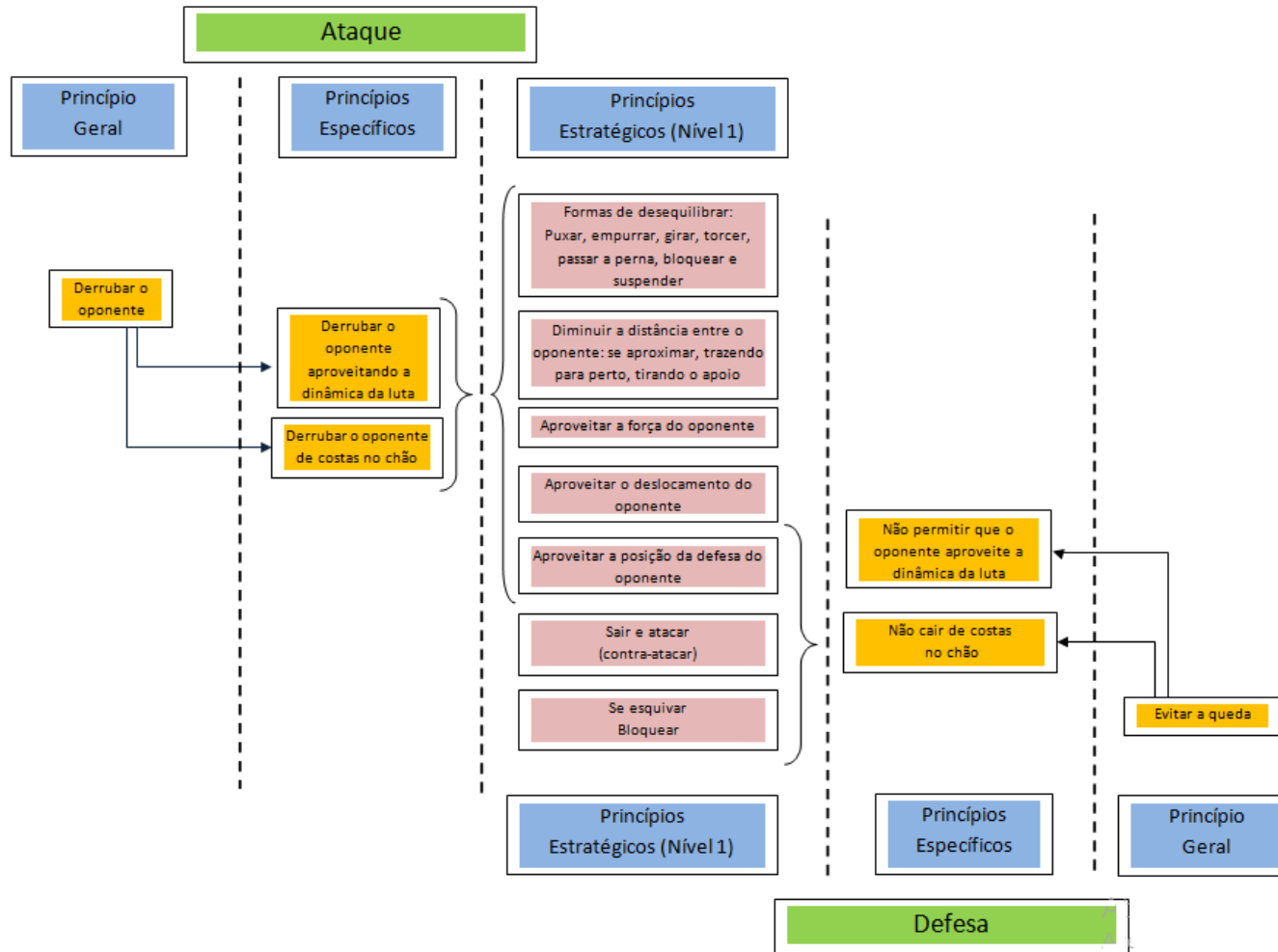
- a) Não cair de costas no chão;
- b) Não permitir que o oponente aproveite a dinâmica da luta (desequilibrando, diminuindo a distância, aproveitando a força, aproveitando o deslocamento, e aproveitando a defesa).

E o Princípio Estratégico é:

- a) Se esquivar, bloquear ou atacar.

Perceberemos no organograma a seguir os princípios Geral, Específico e Estratégicos, tanto no ataque quanto na defesa, e sua equivalência demonstrando que são integrados e convergem em um ponto em comum. A singularidade da luta nos leva a compreender essa associação, pois apesar de haver predominantemente momentos de ataque ou de defesa, a qualquer instante pode-se inverter, demonstrando o dinamismo da luta.

Figura 7 – Organograma Luta em pé – Judô



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, orientador e professor responsável pelo programa de extensão

O planejamento das aulas dentro da nossa proposta, sempre teve como trajetória do Princípios Geral para os Estratégicos (nível 1), estimulando a livre criação de estratégias, porém, dentro dos objetivos estabelecidos, para construir, tentar e achar soluções.

Contudo, quando falamos de projeção e luta em pé, há uma preocupação que sempre está com o professor ou *sensei*, independente de método ou proposta de ensino que é “aprender a cair”. Tido como fundamental nas primeiras aulas e necessário para evitar lesões, as quedas ou *ukemis*³³ no judô também apresentam princípios que norteiam sua realização com eficiência na dinâmica da luta.

O Princípio Geral do *ukemi* é: “Cair e não se machucar”.

Os Princípios Específicos são:

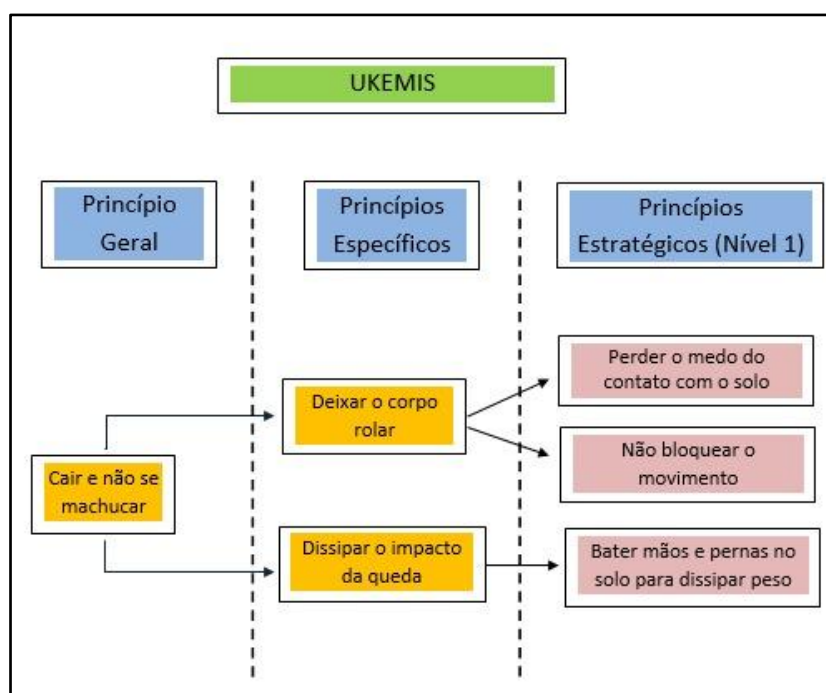
- a) Deixar o corpo rolar (não bloqueando o movimento, ou tentando segurar-se após a verificação da queda eminente);
- b) Dissipar o impacto da queda (distribuindo o peso pela maior área possível).

Já os Princípios Estratégicos são:

- a) Perder o medo do contato com o solo;
- b) Não bloquear o movimento após a verificação da queda eminente;
- c) Bater mãos e pernas no solo como forma de dissipação do peso.

Segue organograma:

³³ *Ukemi* – movimento de queda no judô.

Figura 8 – Organograma *ukemis*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, orientador e professor responsável pelo programa de extensão

Para além da reprodução das quedas de costas, de lado, de frente e rolando, nossa proposta visa a compreensão de como cair, proporcionando estímulos variados e com oferta de situações problemas para que construam sua própria técnica.

Por fim, os organogramas apresentados, tanto da luta em pé quanto das quedas, correspondem às vivências da proposta aplicada. Conforme andamento das aulas, outros princípios e possibilidades surgiriam, cada vez mais específicos.

3.6.2 Planejamento:

São os princípios que regem a dinâmica da aula na nossa proposta, e, neste subitem, evidenciamos sua distribuição no decorrer dos períodos da aplicação da pesquisa, mas esclarecemos que, a **indicação e estímulo de um, não significa que outros não foram abordados**. Como salientado anteriormente, nosso planejamento não é rígido, e apresentou idas e vindas conforme o andamento e avaliação do grupo pela pesquisadora, porém mantinha-se o foco no princípio indicado.

Tabela 2 – Planejamento por Princípios

Planejamento por Princípios				2019								2020		
Princípios/Ano				5	6	7	8	9	10	11	12	3		
Meses														
LUTA EM PÉ	ATAQUE	Geral	Derrubar o oponente											
		Específicos	Derrubar o oponente aproveitando a dinâmica da luta											
			Derrubar o oponente de costas no chão											
		Estratégicos	Formas de desequilibrar*											
			Aproveitar o deslocamento do oponente											
			Aproveitar a força do oponente											
			Diminuir a distância entre o oponente: se aproximar, trazendo para perto, tirando o apoio											
			Aproveitar a posição da defesa do oponente											
	DEFESA	Geral	Evitar cair											
		Específicos	Não permitir que o oponente aproveite a dinâmica da luta											
			Não cair de costas no chão											
		Estratégicos	Se esquivar / Bloquear											
			Aproveitar a posição da defesa do oponente											
			Sair e atacar(contra-atacar)											
UKEMI	QUEDAS	Geral	Cair e não se machucar											
		Específicos	Deixar o corpo rolar											
			Dissipar o impacto da queda											
	Estratégicos	Perder o medo do contato com o solo												
		Não bloquear o movimento												
		Bater mãos e pernas no solo para dissipar peso												

*As formas de desequilibrar são: Puxar, empurrar, girar, torcer, passar a perna, bloquear e suspender.

Fonte: Elaborada pela pesquisadora, orientador e professor responsável pelo programa de extensão

É perceptível a continuidade do processo de ensino partindo do Princípio Geral, avançando para os Princípios Específicos e continuando até os Princípios Estratégicos. Como esta pesquisa demonstra a implantação de uma proposta com alunos sem experiência no judô, é evidente que com a continuidade, outros princípios sejam abordados, seguindo numa linha de aprofundamento e especificidade.

CAPÍTULO 4

ACHADOS DA PESQUISA

Analisamos neste capítulo os resultados dos onze participantes nos quatro testes realizados, relacionando, quando possível, com os dados coletados nos oito meses de aplicação via observações no diário de campo e anotações em relatórios de aula³⁴.

Como esta é uma pesquisa qualitativa, nosso foco é o desenvolvimento dos participantes na resolução dos problemas situacionais próprios da modalidade, que foram analisados a partir de quatro tópicos principais:

- 1) Se os participantes conseguem identificar a movimentação do *uke*, e utilizá-la como facilitador na aplicação de um golpe mais eficaz;
- 2) Se os participantes conseguem perceber a existência de momentos mais ou menos adequados para aplicar um golpe, aproveitando o que chamamos de *timing*;
- 3) Se os participantes são eficientes na aplicação do golpe, coordenando membros superiores e inferiores na ação, movimentando-se com fluidez e se conseguem empregar velocidade na entrada do golpe;
- 4) E, quantas formas diferenciadas os participantes criaram para resolver os problemas apresentados.

Em cada um deles apresentaremos os achados dos testes, além de exemplificar com jogos aplicados durante a pesquisa de campo, apontando nossas considerações cruzando resultado e anotações em Diário de Campo e Relatórios de Aula. Além disso, como produto de nossa pesquisa, construímos vídeos explicativos de situações para exemplificar dados coletados nos testes. Eles poderão ser acessados com o QR Code anexo ou o link que estará logo abaixo.

Justificamos desde já que abordaremos os resultados ora de forma coletiva e ora individual, conforme importância para nossa pesquisa.

³⁴ Oferecemos nos Apêndices 4 e 5 exemplos de planos de aula e diário de campo.

4.1 Aproveitando a movimentação do *uke*:

A ação de “aproveitar a movimentação” ocorre quando o *tori* beneficia-se do deslocamento do *uke*. Na luta há um jogo de forças que podem potencializar o desequilíbrio para qualquer direção, e, utilizar esta abertura de oportunidade, amplia a chance de sucesso na aplicação de uma técnica bem-sucedida.

Nos testes, para estímulo desta situação, solicitamos aos *ukes* que realizassem movimentação exacerbada, ora empurrando, ora puxando, ora girando, para que ficasse bem evidente ao *tori* qual situação deveria aproveitar. Já nas aulas, oferecemos diversos jogos que estimulavam o *uke* a oferecer deslocamento em diferentes direções.

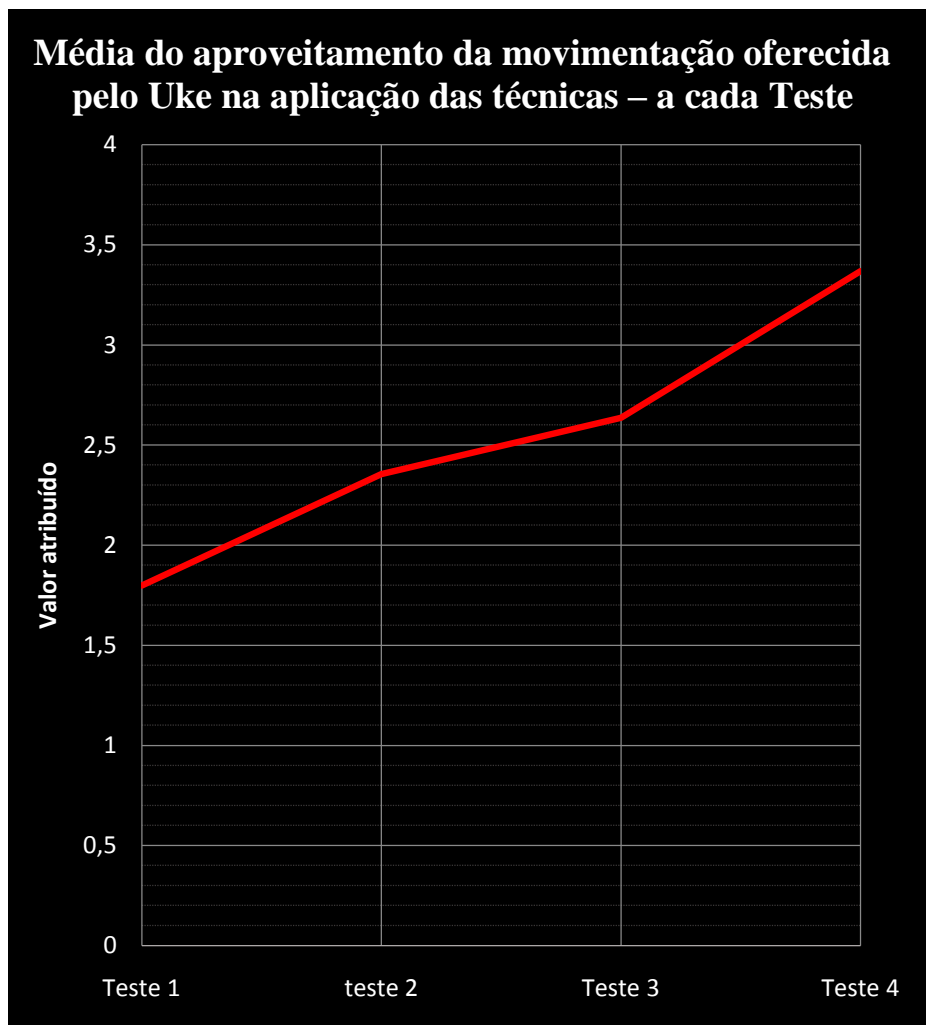
A seguir, apresentaremos gráfico para demonstrar como foi este aproveitamento da movimentação pelos 11 participantes no decorrer dos 4 testes. Para a análise, foi atribuído um valor para cada técnica apresentada de cada participante. Foi calculada a média por participante e em seguida a média por teste. No gráfico está representado no eixo X os quatro testes aplicados durante a pesquisa, e no eixo Y, a nota de referência pela análise de sua ação, sendo cinco muito apropriado, ou seja, aproveita a movimentação do *uke* e aplica a técnica utilizando pouca força, e zero, pouco apropriado, quando não aproveita a movimentação, apresentando embate força contra força.

É notório no gráfico abaixo que a utilização desta movimentação, sendo ela no puxar, empurrar ou girar, foi ampliando com o passar dos testes.



https://youtu.be/EYWI_BI9lg4

Gráfico 1 – Média do aproveitamento da movimentação



Este gráfico demonstra que a compreensão de como utilizar esta movimentação para ter eficácia na ação utilizando pouca força foi construída pelos Participantes da pesquisa durante os meses de aula no Programa de Extensão, constatando que há uma crescente na adequação da escolha da técnica conforme a movimentação do oponente.

É possível afirmar, com base nos dados coletados nos testes, que todos os participantes aprimoraram a utilização da movimentação do oponente para a aplicação de uma técnica, indicando desenvolvimento da compreensão desse princípio.

Também nas anotações no Diário de Campo é possível verificar tal desempenho, ressaltando-se que a maioria dos alunos está conseguindo compreender o uso da movimentação para a aplicação de golpes de forma mais econômica no uso da força, e eficaz, o que demonstra uma compreensão da ação. A imagem a seguir são fotos

sequência demonstrando a ação do *uke* e o aproveitamento de sua movimentação pelo *tori*:

Imagem 1 – Técnica para golpe com *uke* empurrando – novembro de 2019



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Durante todo o processo foram oferecidos diversos jogos que estimulavam a observação e a ação, sendo que, se tivessem um bom aproveitamento da movimentação seriam mais eficazes, alcançando o êxito no jogo.

A seguir descreveremos alguns jogos e as observações durante o processo.

4.1.1 Descrevendo jogos: aproveitando a movimentação do *uke*

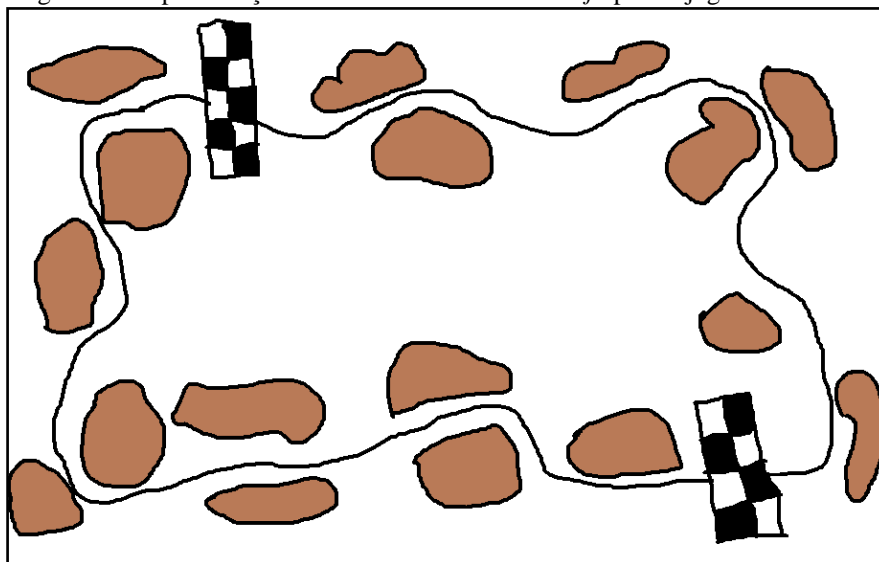
O primeiro jogo que descreveremos é o “Jogo da Seta”, aplicado na aula do dia 24 de outubro de 2019. O material utilizado foi uma seta feita de papelão. Os alunos ficavam em duplas (um era o *tori* e o outro o *uke*) e deslocavam-se livremente pelo *dojo*. A professora ficava no centro do *dojo* com a seta na mão e quando emitia um sinal (que era a palavra “vai”, mas poderia ser qualquer outra), levantava a seta apontada para um dos lados do espaço, após 10 segundos, emitia outro sinal (“parou!”) que encerrava a rodada. O *uke* tinha que rapidamente deslocar-se para a direção, sem soltar a pegada, já, o *tori*, tinha que tentar derrubá-lo, no máximo, em dez segundos. Quem tivesse êxito marcava um ponto. Depois de dois minutos trocava quem era *tori* e *uke*.

“Vivenciamos este jogo mais tempo do que o estipulado inicialmente, pois com o passar das experiências, novas estratégias foram sendo criadas, por exemplo, até o final do jogo, a maioria dos *toris* percebeu que a melhor oportunidade ocorria assim que a professora sinalizava o lado, pois era o momento que o *uke* direcionava seu corpo. O Participante 2 entendeu isso rapidamente, o que gerou outra situação, pois o seu *uke* começou a girar antes de ir para o lado estipulado, porém, depois de duas vezes que fez isso, o

participante 2 começou a utilizar o giro do colega para a aplicação da técnica.” (Relatório de aula – 24 de outubro de 2019)

Outro jogo que enfatizava o aproveitamento da movimentação do *uke* foi o Rua da Lama³⁵. Para realizá-lo desenhamos no *dojo* uma linha com várias pequenas áreas em volta. A linha representa a rua e as áreas as poças de lama. Com separação de *tori* e o *uke*, objetivo do *tori* é fazer com que o *uke* pise na lama, caso faça-o pisar terá o direito de derrubá-lo mas o mesmo poderá resistir. Na metade do percurso troca quem foi *tori* e *uke*.

Figura 9 – Representação do desenho realizado no *dojo* para o jogo Rua da Lama



Fonte: Relatório de Aula do Programa Construindo pelo Esporte do dia 29 de outubro de 2019

Neste jogo há dois momentos marcantes de movimentação, o primeiro para fazer o colega pisar em algum dos desenhos que representa poças, promovendo um jogo de resistir e ceder; e um segundo momento após conseguir fazer o *uke* pisar em algum dos alvos.

No Relatório de Aula foi anotado:

O jogo da Rua da Lama promoveu diversas respostas. Como ele oferecia dois momentos no jogo, foi possível perceber as ações em cada parte. Primeiro o tori tinha que fazer com que o uke pisasse na lama e todos os alunos

³⁵ Jogo criado pelo discente Saulo do programa Construindo pelo Esporte.

chegaram na resposta que realizar um movimento, por exemplo o de empurrar, faria com que meu colega reagisse com um contra-movimento, empurrando também, ficando uma disputa de força contra força. Quando o tori cedia de forma rápida provocava um desequilíbrio no uke que iniciava uma movimentação que poderia ser utilizada guiando o uke para a poça mais próxima.

Já no 2o momento, quando o uke havia pisado na poça, o tori podia derrubar, por isso, toda vez que acontecia isso virava uma espécie de randori com divisão de tori e uke, e os toris perceberam, com o passar do jogo, que quanto mais rápidos lessem a movimentação do uke assim que pisou na lama, mais fácil era entrar em um golpe, pois ainda não estava preparado direito. (RELATÓRIO DE AULA, 29 de outubro).

No Diário de Campo foi anotado:

Gosto como a turma tem se comportado, estão muito observadores. Hoje, os alunos que estavam utilizando muita força, como se quisessem arrastar o oponente para a lama, foram percebendo as estratégias de seus colegas de promover movimentações em seus ukes. Foi nítido eles empurrando com a intenção de puxar em algum momento, ou puxando para ceder de repente e empurrar. O destaque para o Participante 11 que fez isso muito bem e foi o que mais conseguiu fazer os colegas tocarem no alvo. (DIÁRIO DE CAMPO, 29 de outubro).

Em ambos os jogos apresentados, seja o Jogo da Seta ou o Rua da Lama, os ukes perceberam que quanto mais rápida a tomada de decisão melhor para pegar desprevenido o oponente e utilizar sua movimentação contra ele mesmo. E, na verdade, essa é uma ação genuína no judô, de tomada de decisão rápida com a abertura da oportunidade oferecida pelo oponente através de sua movimentação, seja de mudança de direção do corpo, ou mesmo da troca de uma pegada ou ajuste do corpo.

Nas aulas oferecemos momentos com jogos e/ou atividades bem controlados exigindo maior cooperação do *uke*, e outros que exigiam uma leitura mais rápida da situação, que, apesar de adaptado, a eficácia do *tori* dependia de sua rápida observação e resposta.

Na aula da Rua da Lama fizemos, em um segundo momento, a variação de ataque e defesa simultâneo que geraram outras respostas. Como o objetivo de ambos era fazer com que o colega tocasse na lama, percebemos uma predominância no uso da força e a resolução pela aplicação de golpes, já no primeiro momento, para fazer o oponente tocar na lama:

Foi interessante vivenciar os dois momentos de separação de tori e uke e depois de ataque e defesa simultâneos. Se fizessemos só esta segunda maneira eles não teriam treinado tanto a aplicação de golpes aproveitando a movimentação e, muito menos, a percepção das ações que estavam sendo oferecidas pelo *uke*. Como ainda são muito novos e com pouco tempo de aula o que vimos foi um jogo truncado de força contra força. A solução

encontrada por eles foi já a de aplicar algum golpe para fazer o colega tocar na lama e alguns alunos tiveram mais êxito por serem mais fortes. (DIÁRIO DE CAMPO, 29 de outubro).

A mudança de uma regra no jogo, nesta situação, provocou a construção de outras formas de ação, com mais força e menos aproveitamento da movimentação, mas, ainda assim, com respostas interessantes de como poderiam resolver o novo problema que lhes foi ofertado.

O aproveitamento da movimentação do *uke* foi alvo de nossa atenção durante a aplicação da nossa proposta. A exemplo deste jogo, promovemos uma evolução progressiva do entendimento dos participantes que saíram de uma situação de imprevisibilidade, porém com certa cooperação, para um segundo instante com maior oposição em que puderam experimentar estratégias e construir taticamente técnicas para favorecer o aproveitamento da movimentação do colega.

4.2 Aproveitando o *timing* para a aplicação de um golpe mais eficaz:

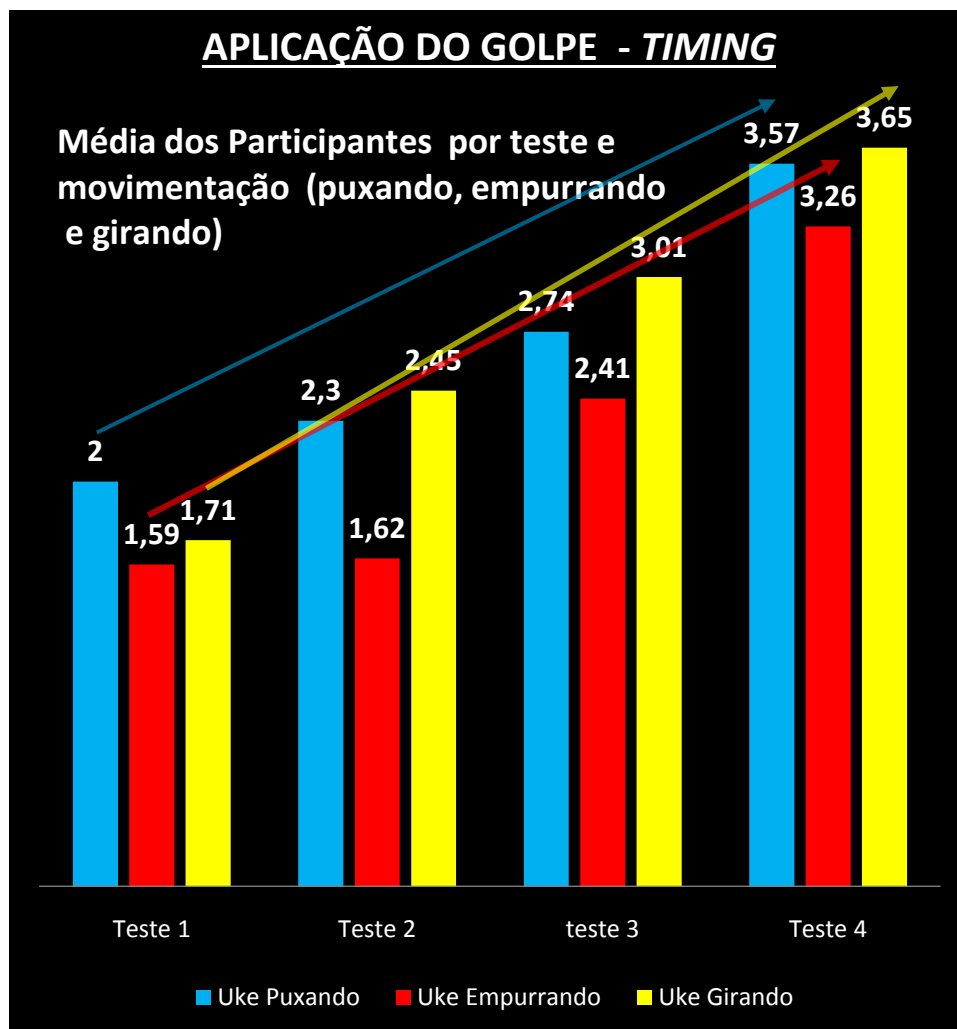
O *timing* no judô se refere ao aproveitamento do *tori* a um momento oferecido pela movimentação do *uke*, que, muitas vezes, trata-se de um período muito curto de tempo, como o momento que vai apoiar ou retirar o pé do solo, tornando-o mais vulnerável à ação de uma varrida, ou, o momento que há o direcionamento do corpo para sair de uma posição para outra, criando uma pequena instabilidade. Um golpe

aplicado exatamente nestes instantes de exposição (*timing* correto) e com a técnica coerente à situação (dado analisado no tópico anterior) promove ao *tori* uma maior eficiência (tópico seguinte), aumentando a chance de ser bem sucedido em sua ação.

O gráfico a seguir tem no eixo X os testes que foram coletados e o eixo Y representa a média dos Participantes por teste e movimentação (puxando, empurrando e girando). A nota de referência do eixo Y é de 0 a 5, sendo cinco para quando o *tori* consegue aproveitar o momento de vulnerabilidade oferecido pelo *uke*, aplicando uma ação no *timing* perfeitamente, e zero quando não é eficaz.



<https://youtu.be/FrVxdfdV-ng>

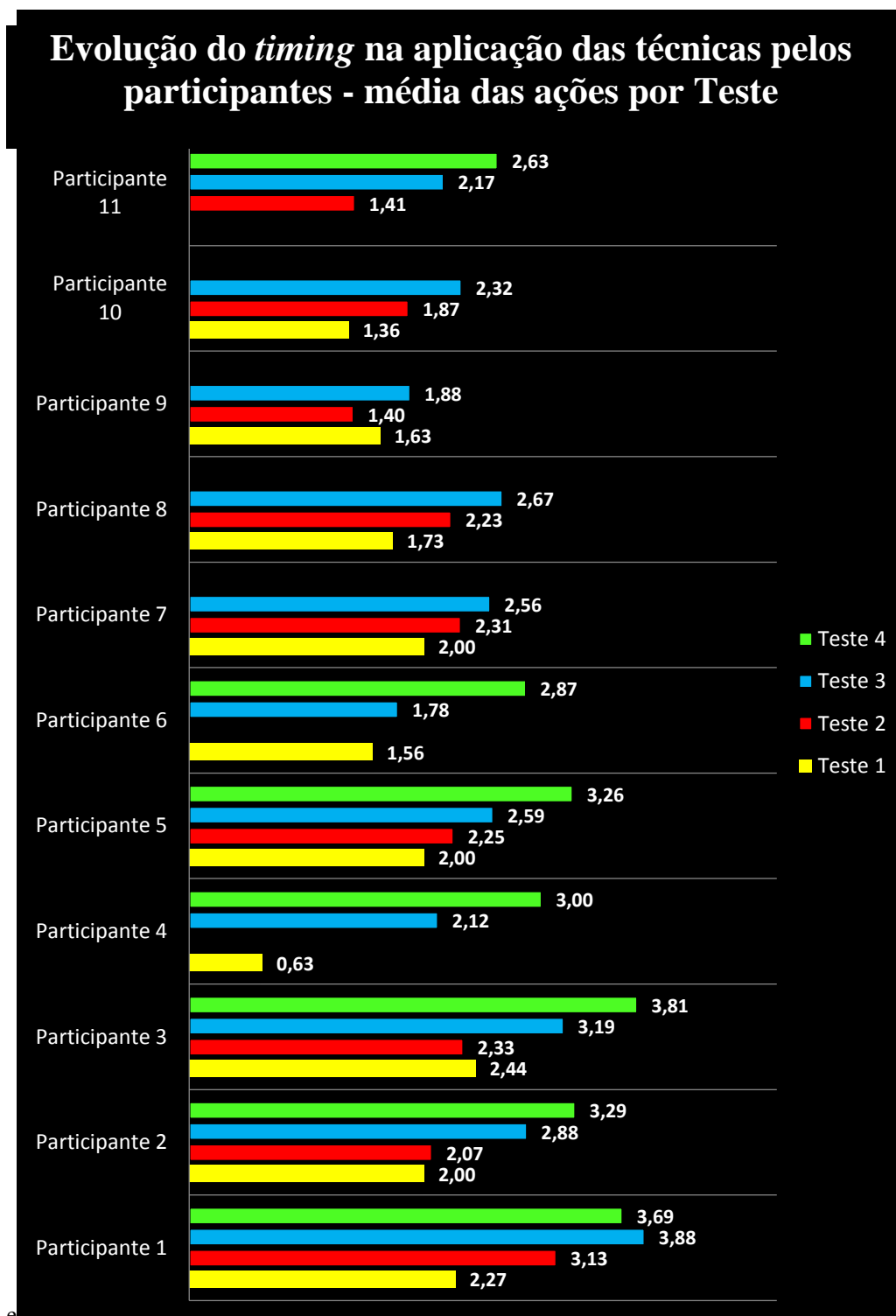
Gráfico 2 – *Timing*

Neste tópico, também é possível perceber que a média geral dos participantes apresentou uma melhora no aproveitamento do *timing* e nas três ações exercidas pelos *ukes*, de puxar, empurrar ou girar o *tori*. Podemos dizer que os participantes migraram de uma situação de muita utilização de força para um melhor entendimento de quando entrar em um golpe.

Apesar da média geral (apresentada no gráfico anterior) ser positiva e apresentar um desenvolvimento linear, individualmente isto não ocorreu com todos os Participantes. O próximo gráfico mostra a média de cada Participante por teste com a mesma escala de valor atribuído de 0 a 5. É perceptível uma queda da média no Teste 4 da Participante 1, no Teste 2 da Participante 3 e no Teste 2 do Participante 9. Compreendemos que este declínio ilustra a livre experimentação dos Participantes em busca de inovação, de ampliação das possibilidades de resolução, que através de

tentativas, erros e acertos, percepções e ajustes, vão construindo suas técnicas e progredindo. Facilitar e dar oportunidade para experimentos são características da metodologia e representa um incentivo ao processo de amadurecimento das construções, ou seja, de tornar a ação motora incerta em algo concreto.

Gráfico 3 – Análise do *timing* por participante e por teste



4.2.1 Descrevendo jogos: aprimorando a compreensão e a percepção dos momentos de vulnerabilidade do *uke* - *timing*

Para estimular esta compreensão, associamos o *timing* a jogos de desequilíbrio e movimentação, sugerindo que identificassem, refletissem e experimentassem estratégias para o aproveitamento de situações geradas pelos ukes:

No jogo de hoje os alunos foram estimulados a fazer com que o *uke* mudasse de direção rapidamente, e, apesar de usarem muita força, entenderam que se cedessem, o colega perdia o equilíbrio, fazendo com que, por um momento bem curto, ficasse mais fácil movê-lo. (Diário de Campo, 06 de agosto de 2019)

O jogo ao qual se relacionava o Diário era o “Tire-me do meu quadrado, se for capaz!”. Em duplas, um ficava dentro de um quadrado do Tatame de 1x1m e o outro tinha que tirá-lo de lá. Houve muito empurrar, puxar, torcer o corpo do colega para um dos lados, mas nada adiantava, porém, alguns alunos começaram a empurrar e, de repente, puxar. Há o emprego da força para a ação inicial, para que o *uke* respondesse com bastante força em direção contrária, mas quando cediam ao colega, o esforço era bem pequeno.

Na conversa final a professora/pesquisadora pediu que verbalizassem as estratégias que construíram e vários alunos relataram que “enganaram” o colega (este enganar era associado ao ceder à força de repente). Em seguida, questionou se sempre dava certo essa estratégia, e eles relataram que não, pois às vezes “davam muito na cara” e o colega percebia e não deixava puxá-lo. Quando a pesquisadora perguntou o que era “dar na cara” a Participante 1 disse que não sabia, mas achava que era demorar para enganar (Relatório de aula 06 de Agosto de 2019).

Os alunos estavam evidentemente falando do *Timing* e este exemplo, do “dar na cara”, nos acompanhou durante outras aulas para evidenciar este momento de desequilíbrio para a aplicação do golpe.

Outro exemplo de jogo foi a “Dança do Judô”. Este jogo simula a brincadeira da dança das cadeiras, ou seja, com uma música de fundo os alunos se movimentavam pelo *dojo* e quando parava o *tori* tinha que derrubar o *uke* o mais rápido possível. O interessante foi o tipo de movimentação exercido conforme o estilo da música: valsa, axé, rock e instrumental mais suave. Nas músicas instrumental e valsa os

alunos deslocavam com os pés mais próximos ao chão, deslizando entre os passos, já no axé e rock saltavam e faziam movimentos mais intensos.

Não imaginava que esta atividade teria esta repercussão. Vimos várias varridas laterais (semelhantes a *de ashi barai*) ou bloqueios (como *sasae tsuri komi ashi*) quando as músicas com estilo rock e axé paravam, já nos estilos valsa e instrumental saíram mais bloqueios de quadril (como *koshi guruma* ou *seoi nage*) ou varridas que necessitam maior aproximação (como *o soto gari* e *o soto guruma*). (Diário de Campo, 26 de setembro de 2019)

A divisão da atividade em *tori* e *uke* foi melhor do que deixar ataque e defesa simultâneos, pois os *toris* sabiam que precisavam agir assim que a música parasse. Por isso, percebemos que eles acompanhavam a movimentação do *uke* ora saltando, ora deslizando os pés, mas estavam com uma atenção muito centrada na movimentação, muitos até ficaram olhando para os pés dos colegas boa parte do tempo. (Relatório de Aula – 26 de setembro de 2019)

O *timing* foi exercitado nesta atividade com variação de movimentação do *uke* e com o caráter de surpresa de quando a música parava. Perceberam, assim como em outras atividades já abordadas, que quanto mais rápido agissem ofensivamente menos preparado o *uke* ficava, tendo mais chance de êxito.

4.3 Eficiência nas técnicas:

Neste tópico, analisamos a eficiência dos participantes na aplicação de golpes, percebendo se coordenou os diferentes segmentos do corpo, tronco, membros superiores e inferiores, se conseguiu empregar velocidade na entrada de uma técnica e se movimentou-se com fluidez. Todas estas ações levam à uma economia no movimento, tornando a técnica escolhida mais eficiente.

Apesar do sucesso depender da adequação do golpe aplicado pelo *tori* à movimentação exercida pelo *uke*, destaca-se para este item a velocidade, a coordenação e a fluidez do próprio participante da pesquisa.



<https://youtu.be/S12NHIQ7Qes>

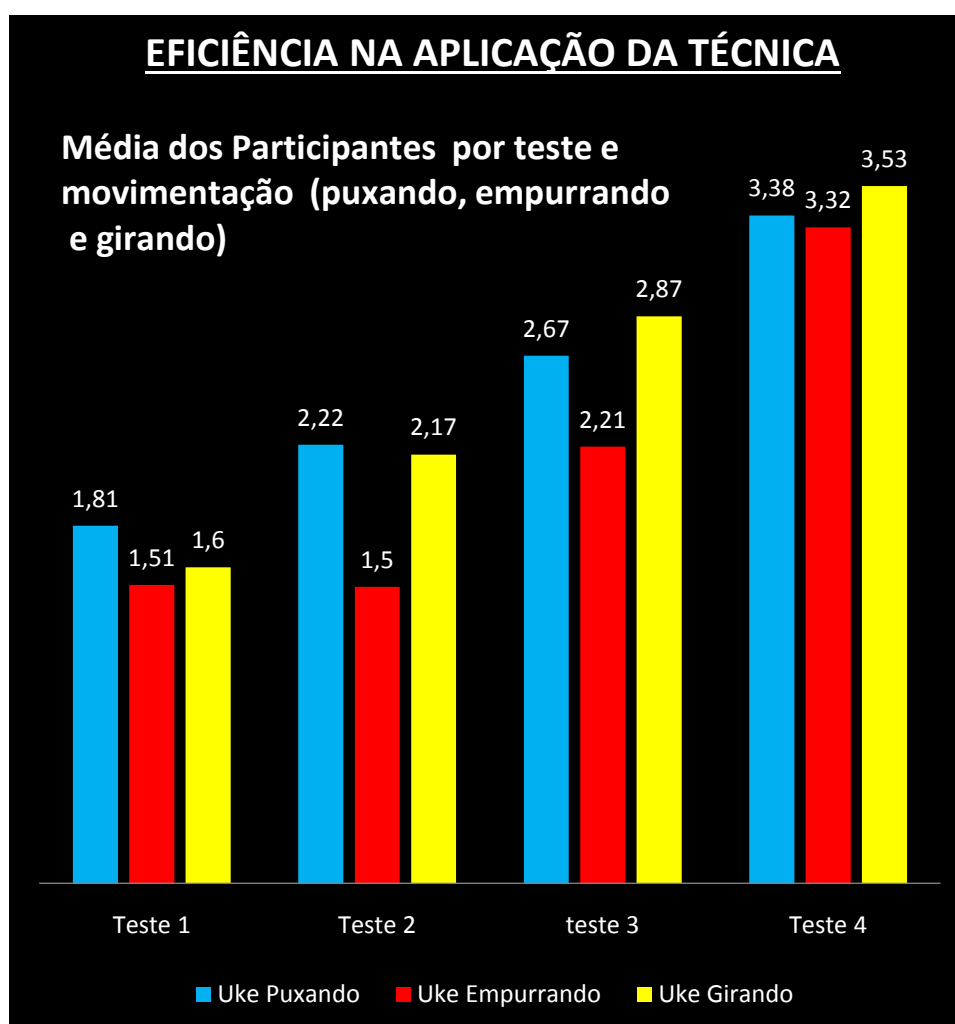


https://youtu.be/nzxd_LLC9mI

Pontuamos a ação numa escala de zero a cinco, sendo zero quando o participante utilizava muita força, era lento, desequilibrava enquanto aplicava o golpe e o colega caía sentado, de frente ou de lado. Já cinco pontos quando realizava um movimento de ataque de forma econômica e veloz, mantendo o equilíbrio, e derrubava o colega de costas no chão.

A seguir evidenciamos a pontuação da média da eficiência do grupo, em cada movimentação, ou seja, quando o *uke* puxava, quando o *uke* empurrava e quando girava.

Gráfico 4 – Eficiência na aplicação da técnica



É perceptível uma oscilação neste tópico no teste 2 no aproveitamento da movimentação de empurrar exercida pelo *uke*. Este resultado não nos surpreendeu, pois a coordenação para a aplicação dos golpes ainda não tinha sido o foco das aulas. Portanto, o entendimento do jogo de forças e as movimentações, combinado à criação

de estratégias/técnicas para derrubar, foram a ênfase nos oito meses de aulas. O refino dos movimentos, as reflexões, experimentações e aplicações de técnicas com mais velocidade, precisão, economia, passariam a ser preocupação maior a partir dessa fase, quando, infelizmente, o projeto foi interrompido por conta da pandemia de COVID-19, mas, mesmo assim, é perceptível no gráfico um aprimoramento da eficiência.

4.3.1 Descrevendo jogos: a eficiência do movimento

O estímulo à eficácia sempre esteve presente em nossas aulas, desde o início, por exemplo, quando nos aprofundamos no Princípio Específico “Derrubar o oponente de costas no chão”. Para além desta primeira compreensão, durante os oito meses, abordamos este item de diversas maneiras, até chegarmos em aspectos mais técnicos, relativos à eficiência, como a velocidade da ação, a relevância de manter-se equilibrado para aplicar uma técnica e a importância da utilização tanto dos membros superiores quanto dos inferiores para projetar o colega.

Está descrito no Relatório de aula de 09 de julho de 2019, que foi explicado aos alunos que as costas são como um “grande alvo” no judô, e que, uma das formas de marcar ponto é fazendo a pessoa tocar as costas no *dojo*. No *randori* promovemos o “Círculo das Quedas” em que os professores e monitores formavam uma grande roda e eram os *toris*. Os alunos lutavam durante 30 segundos com cada responsável e o objetivo deles era encostar as costas dos alunos no chão. Se eles caíssem sentados ou de lado, não valeria o ponto. As estratégias de defesa do início das lutas mudaram completamente até o final, pois os alunos geralmente saltavam para se defender e quando algum professor aplicava um golpe, por exemplo, de varrida, eles perdiam o controle pois não tinham nenhuma parte do corpo em contato com o solo. Ao final, a grande maioria estava fugindo deslocando com os pés mais próximos do chão, e quando recebiam uma varrida de perna caíam já torcendo o próprio corpo para tocar no solo de frente ou de lado.

Depois invertemos, os alunos ficaram em roda e tornaram-se *toris* e os professores e monitores os *ukes*. Eles começaram a se aproximar mais para aplicar o golpe, e, muitas vezes, caíam por cima dos responsáveis no ímpeto de colocar as costas deles no chão coordenando braços e pernas simultaneamente. A partir daí foi-se construindo o que era um golpe eficiente.

Outro exemplo ocorreu com o passar dos Testes aplicados como avaliação da pesquisa de campo. Alguns *ukes* acabaram sendo mais acionados pelos professores para ajudar na aplicação, como é o caso da Participante 3, pois ela compreendeu como era um golpe eficaz, e passou a cair apenas em aplicações eficientes, em que aproveitavam sua movimentação e realizavam um conjunto de ações de braço, pernas e/ou quadril. Esta consciência da ação adequada do *uke*, foi estimulada por meio de orientação constante sobre aspectos descritos pelo sensei Kano como não travar os cotovelos, não abaixar o tronco e nem impedir a aproximação do oponente.

Desta forma, a Participante 3 exigia que os *toris* fossem eficientes, não caindo em qualquer ação e, muito menos, cedendo apenas à força na aplicação de uma técnica, o que, ao contrário do que se pode imaginar inicialmente, auxiliou seus colegas no desempenho, visto a oferta de problemas situacionais mais avançados e, conseqüentemente, a necessidade de resoluções também mais contundentes.

4.4 Técnicas criadas:

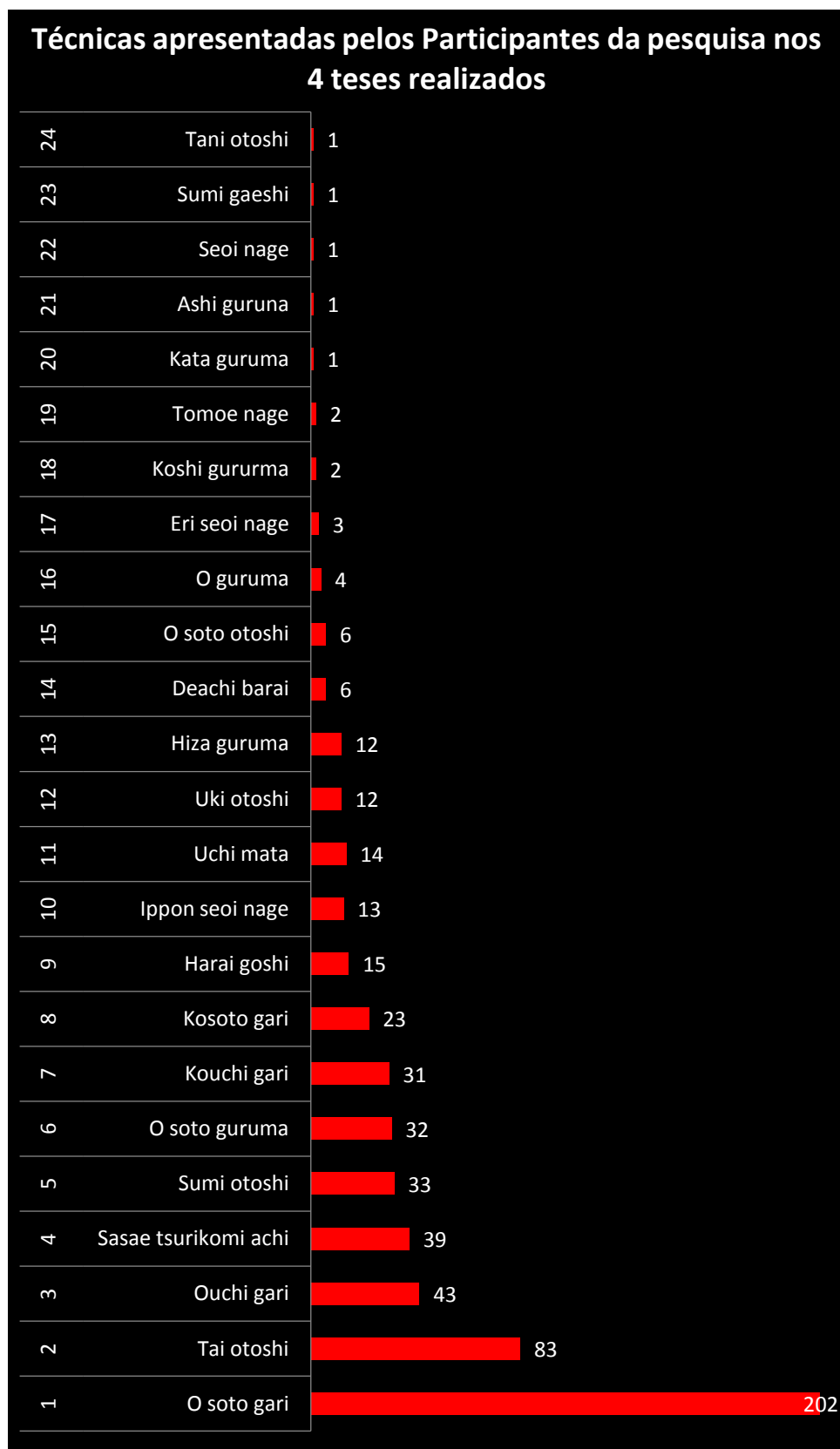
Este tópico não é o mais importante desta tese, pois muito mais do que a identificação de uma técnica, a proposta de ensino se preocupa com a eficácia, a compreensão e a qualidade do movimento apresentado por cada Participante, porém decidimos apresentá-lo como resultado para que os leitores vislumbrem que os Participantes, mesmo com apenas oito meses de aula e sem nenhum conhecimento prévio do judô, construíram técnicas próximas às formais, quando não idênticas.

Nos quatro testes conseguimos fazer aproximações de suas ações com 22 golpes tradicionais do judô e houve mais três que não identificamos, totalizando 25 técnicas.

A razão de realizar esta nomeação tem o intuito de perceber a variação das técnicas criadas, mas que, também pode indicar a sabedoria/conhecimento envolvido nas técnicas tradicionais do judô e a forma intuitiva que sua essência traz.

O gráfico a seguir demonstra estas ações:

Gráfico 5 – Técnicas apresentadas nos 4 testes realizados



Os participantes apresentaram sete ações próximas de golpes de *te-waza*, ou golpe de mão/braço (*seoi-nage*, *uki-otoshi*, *tai-otoshi*, *sumi-otoshi*, *ippon seoi nage*, *eri seoi nage*, *kata guruma*); duas ações de *koshi-waza*, ou golpe de quadril (*harai-goshi*, *koshi-guruma*); 12 técnicas de *ashi waza* ou técnica de perna (*o-soto-gari*; *o-uchi-gari*; *ko-soto-gari*; *ko-uchi-gari*; *uchi-mata*; *ashi-guruma*; *o-guruma*; *o-soto-guruma*; *o-soto-otoshi*; *hiza-guruma*; *sasae-tsurikomi-ashi*, *de ashi barai*); e duas técnicas próximas a golpes de sacrifício, *sutemi-waza* (um de *ma-sutemi-waza*, ou golpe que o *tori* se joga de costas no chão para projetar o oponente, o *sumi-gaeshi* e o *tomoe nage*, e outro de *yoko-sutemi-waza*, ou, sacrifício lateral, o *tani-otoshi*).

Houve três golpes não identificados sendo que se pudéssemos alocá-los em algum grupo, dois deles seriam de perna e um de braço/mão.

Neste tópico não é nossa intenção qualificar os golpes criados, mas apresentar o que os participantes criaram livremente através da proposta e dos jogos com situações problema. É importante ressaltar que eles não foram induzidos a assistir vídeos de judô ou promovemos qualquer estímulo para pesquisarem, só oferecemos a liberdade para a criação conforme as situações problemas que surgiam.

Foi perceptível, com o passar das aulas, e também é possível analisar através dos gráficos, que golpes de perna são mais naturais no processo de criação, já para os golpes de quadril foi necessário dedicar atividades de criação específica para eles, que só foram se consolidando como técnicas dos participantes com a progressão dos meses.

Concluímos que a proposta a partir da compreensão da dinâmica das forças envolvidas na luta, resolução de problemas e criação de estratégias, alcançaram resultados avaliados como satisfatórios nos itens:

1- Grande número de técnicas criadas para um grupo de oito meses de prática;

2- Em sua maioria, as ações criadas se assemelharam às técnicas formais registradas no judô, sendo possível refletir que é provável que este tenha sido o processo de origem do Judô e que os alunos puderam reviver.

Finalmente, frisamos que as técnicas criadas pelos participantes foram, em sua maioria, aplicadas em situações coerentes, ou seja, nesta proposta, foi exigido

resoluções criativas dos alunos, e estas, por sua semelhanças com as técnicas formais, reforçam a tese da dinâmica intuitiva na geração dos golpes de projeção.

4.4.1 Descrevendo jogos: Técnicas criadas

Um exemplo de atividade que proporcionou criações foi descrita no relatório de aula do dia 24 de setembro de 2019. Um jogo de construção em duplas, que não foi competitivo, em que os participantes tiveram oportunidades de experimentar de forma calma, cautelosa e com muita discussão entre os pares, ideias que surgiam conforme as metas estabelecidas pela professora.

Colocamos colchões mais macios espalhados pelo *dojo*. Duas duplas ficavam em um mesmo espaço e revezavam a vez de aplicar o golpe. O objetivo era encontrar formas diferentes de projetar o colega ao colchão, sendo que o *tori* iniciava de frente para o colchão e o *uke* atrás dele. No diário de campo, a pesquisadora relatou:

Os alunos mais acostumados com golpes de perna, tiveram dificuldades no início. Alguns até reclamaram que era impossível. Como vi que metade da turma não estava entendendo pedi para que as duplas ■ e ■ demonstrassem o que tinham criado. Vendo a ação deles, alguns compreenderam como poderiam agir e, a partir daquele exemplo, criaram outros. Já houve duplas que ficaram imitando o gesto e eu pedi para que variassem, alterando a forma de segurar no kimono, ou como posicionar a perna, ou mesmo, como se colocar em relação ao *uke* e o colchão. (Relatório de Aula – 24 de setembro de 2019).

Depois ampliamos, solicitando que ambos iniciassem um de frente para o outro e distantes uns 3 metros do colchão. O *uke* empurraria o *tori* (que estava com o colchão às suas costas), e ambos deslocavam-se caminhando, ou de forma mais lenta ou mais rápida dependendo da imposição de velocidade do *uke*, e, quando chegassem ao colchão, o *tori* deveria projetar o colega para cair.

Desta vez frisamos para todos a importância de experimentar formas diferentes de segurar o *judogui* (roupa do judô) do colega e de se posicionar. Depois de um tempo pedimos para algumas duplas verbalizarem o golpe criado e demonstrar. Na sequência era oferecido um tempo para que toda turma tentasse reproduzir. Neste dia os

alunos criaram e treinaram o *seoi-nage*, *tai-otoshi*, *uki-otoshi* e o *sasae-tsurikomi-ashi* todos criados e apresentados por eles, sem nenhum planejamento prévio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por objetivo principal apresentar uma nova proposta de ensino de judô fundamentada em características de abordagens interacionistas e discutir as respostas dos participantes após oito meses de pesquisa, desde a sua implementação até o encerramento repentino por conta da pandemia de COVID-19. As crianças participantes não haviam tido sequer vivência com esta arte, seja na escola ou fora dela, e, em conversa informal, algumas demonstraram não saber do que se tratava, associando-a ao karatê ou mesmo a um momento para brincar.

Por ser uma proposta de ensino do judô, a evolução em todos os critérios pode parecer óbvia. No entanto, é importante frisar que os avanços foram conquistados a partir da aplicação rigorosa da metodologia aqui destacada, ou seja, a partir de estímulos aos participantes para a compreensão da dinâmica da luta, a resolução de problemas, criação de estratégias, com ausência de diretividade, exemplos, demonstrações e técnicas pré-determinadas. Por esta razão, podemos afirmar que o aprendizado foi significativo e iniciantes no judô elaboraram e edificaram um repertório técnico-tático através da proposta interacionista.

Alguns aspectos relevantes a serem apontados foram:

- Todos os participantes demonstraram, que compreenderam como ler a movimentação do *uke* e utilizá-la para uma aplicação de golpe mais eficaz com esforço reduzido (Seiryoku Zenyo);
- Igualmente percebemos que o aproveitamento do *timing* também foi aprimorado, assim como a utilização mais coordenada dos segmentos (membros superiores, inferiores e/ou quadril), a velocidade da aplicação da ação, a fluidez dos gestos e o aproveitamento da força do oponente contra ele mesmo.

Porém, para além destes aspectos, outros nos chamaram a atenção, algo que só foi possível perceber pelo tempo de aplicação.

Mesmo sem conhecimento prévio e vivenciando o processo de ensino e aprendizagem do todo (jogo/luta) para as partes (construção das técnicas de forma particular), os golpes apresentados pelos participantes, baseados no aproveitamento da movimentação oferecida pelos *ukes*, assemelharam-se às técnicas formais criadas e/ou organizadas por Jigoro Kano no método de ensino Kodokan, demonstrando como as ações desta arte são movimentos coerentes, dinâmicos e intuitivos. O *kusushi* tão salientado por *Sensei* Kano esteve presente em quase a totalidade das ações de construção implantadas em aulas, e foi através deste desequilíbrio e sua percepção que os participantes construíram seus gestos.

Percebemos também que facilitar e dar oportunidade à construção de golpes pelas experiências, promoveu a vivência de diversas técnicas mesmo com pouco tempo de prática, demonstrando que a autonomia dos participantes estava sendo desenvolvida e as tomadas de decisões, conforme as situações problemas que surgiam, estavam presentes durante o processo de ensino-aprendizagem.

Vale salientar que com o decorrer da implantação da pesquisa de campo percebemos de que a movimentação de empurrar oferecida pelo *uke* foi notoriamente aquela que os participantes mais tiveram dificuldades para apresentar soluções, ficando claro nos primeiros testes e momentos da aula uma utilização de força contra força. Esta ocorrência nos fez realizar ajustes no planejamento das ações pontuais da aula. Para instigar a compreensão, precisou haver um maior investimento por parte dos professores em ações para que respostas fossem construídas. Por esta razão, os golpes que fazem parte do *koshi-waza*, ou técnicas de quadril, e que eram muito pertinentes para a movimentação do *uke* empurrando, logo, foram os que mais demoraram a aparecer nas aulas.

Podemos afirmar aqui que a ênfase na construção da técnica a partir das situações se mostrou efetiva, visto o avanço no desenvolvimento, o que indica que a repetição das técnicas formais de forma exaustiva pode ser substituída, ao menos nessa fase de iniciação.

Uma percepção que destacamos foi a construção do que é ser um **bom uke**. O bom *uke* é aquele que: coopera com o oponente; movimenta-se com fluidez; se defende através da movimentação e não da força e; não cai por qualquer ação do *tori*, só naquelas que a técnica foi bem aplicada. Com a constante orientação do que é ser um

bom *uke* nos testes ou nos diversos jogos e atividades vivenciados, favorecemos o surgimento de diversos alunos e participantes conscientes de como e o quanto cooperar para promover estímulos ao *tori*.

Em decorrência dessa conscientização, foi notória a aparição de sequências de golpes sem serem pré-estipuladas. O fato de não manter os braços rígidos e estendidos, nem o tronco abaixado e, muito menos, resistir com força a um golpe aplicado (conforme orienta Jigoro Kano), permitiu que os *toris* pudessem se aproximar para realizar uma técnica e investir em uma nova ação quando o *uke*



<https://youtu.be/auPp1DBzmBs>

escapava com uma movimentação. Os bons *ukes* possibilitaram sutis aberturas de janelas de oportunidade, promovendo a experimentação de ações complexas como a combinação de golpes. Portanto, esse desenvolvimento, além de representar suporte essencial para o avanço nas estratégias de ataque também contribuiu com evolução de cada participante na própria compreensão da luta.

Para finalizar, firmamos que a qualidade na resolução de problemas avançou no período da pesquisa com alunos iniciantes no judô. Porém nos perguntamos se tal desenvolvimento continua em outras fases do aprendizado.

O ineditismo desta pesquisa está neste acompanhamento longitudinal, algo que não encontramos na literatura. Outras propostas como esta e em outras fases, são pertinentes para perceber como o ensino através de abordagens interacionistas podem promover a formação de atletas autônomos, criativos e, sem deixar de lado, com uma grande compreensão técnico-tático.

Referências Bibliográficas

ARANHA, M. L. A. **Filosofia da educação**. São Paulo: Moderna, 2006.

ASSIS, O. Z. M. A posição epistemológica de Jean Piaget. In: ASSIS, O. Z. M.; ASSIS, M. C. **PROEPRE: fundamentos teóricos da educação infantil**. Campinas: Gráfica FE; IDB, 2010.

AVELAR, B.; FIGUEIREDO, A. La Iniciación a los Deportes de Combate: Interpretación de la Estructura del Fenómeno Lúdico Luctatorio. **Revista de Artes Marciales Asiáticas**, v. 4, n. 3, p.44-57, 2009

BALBINO, H. F. **Jogos esportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte**. 2001. 142f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP, 2001.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 4. ed. Lisboa: Edições 70, 2010.

BARTLETT, R. *et al.* Movement Systems As Dynamical Systems: The Functional Role Of Variability And Its Implications For Sports Medicine. **Sports Medicine**, v. 33, n. 4, p. 245–260, 2003.

BAYER, C. **O ensino dos desportos colectivos**. 1^a ed. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BECKER, F. Modelos Pedagógicos e Modelos Epistemológicos. Porto Alegre: **Educação e Realidade**, v. 19, n.1, p. 89-96, jan./jun. 1994.

BECKER, F. Vygotsky versus Piaget - ou sociointeracionismo e educação. In: R. L. L. BARBOSA (org.), **Formação de educadores: desafios e perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. 69-81.

BETTEGA, O. B., *et al.* Formação de jogadores de futebol: princípios e pressupostos para composição de uma proposta pedagógica. **Movimento**, v. 21, n. 3, p.791-801, 2015. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88087>

BETHERS, B. R.; CARACENA, J. GARCÍA, G. **Jujutsu No Kigen**: escrito por Jigoro Kano em 1888. EE. UU: BLURB, 2019.

BIANCO, M. A. Capacidades cognitivas nas modalidades esportivas coletivas. In: ROSE JÚNIOR, D. **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006. p. 24 a 39.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRACHT, V. **Educação Física e aprendizagem social**. 2ª Ed. Porto Alegre: Magister, 1997.

BRYMER, E.; DAVIDS, K. Experiential learning as a constraint-led process: Anecological dynamics perspective. **Journal of Adventure Education and Outdoor Learning**, v. 14, n. 2, p. 103–117, 2014.

BUNKER, D.; THORPE, R. A model for the teaching of games in secondary schools. **Bulletin of physical education**, v. 18, 1982.

CARACENA, J. A.; DISLA, R. E. **Judo Kyohon**: tradução de Masterpiece e escrito por Jigoro Kano em 1931. Trad. João Camacho, Selmar Menezes, Pablo Gimenes. EUA: BLURB, 2021.

CAVAZANI, R. N. *et al.* O Técnico de Judô: Um Estudo Comparativo Após 10 Anos da Regulamentação da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 21, n. 3, p. 105–117, 2013.

CAVAZANI, R. N. *et al.*. PEDAGOGIA DO ESPORTE: tornando o jogo possível no judô infantil. Florianópolis: **Motrivivência**, v. 28, p. 177-190, 2016.

CAVAZANI, R. N.; CESANA, J. **Paralelos entre a iniciação competitiva precoce e a formação de técnicos de judô**. São Paulo: Malorgia Studios, 2019.

CAZETTO, F. F. *et al.* O jogo como meio, o ' tecnicismo ' de cara nova : o caso do judô. **EFdeportes**, v. 92, n. January, 2006.

CBJ. **Explicação detalhada das regras de arbitragem do judô – FIJ**. Tradução livre CBJ. 2020.
https://cbj.com.br/public/uploads/documentos/arquivo_cbj_120340200320.pdf

CHIMINAZZO, J. G. C.; BELLI, T. (Orgs.). **Esportes de Raquete**. Santana de Parnaíba – SP: Manole, 2021.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. 2a ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

CHOW, J. Y. *et al.* The role of non linear pedagogy in physical education. **Review of Educational Research**, v. 77, n. 3, p. 251–278, 2007.

CHOW, J. Y. *et al.* **Non linear pedagogy in skill acquisition: an introduction**. 1^a edição ed. Londres/ Nova York: [s.n.].

CORREIA, V. *et al.* Principles of non linear pedagogy in sport practice. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 24, n. 2, p. 117–132, 2019.

COSTA, R. R. **Aprender a jogar jogando: o modelo do teaching games for understanding**. Educação física escolar e pedagogia do esporte em perspectiva. Taubaté: Cabral, 2010. p. 143-162.

DAIGO, T. **Kodokan Judo: throwing techniques**. Tokyo: Kodansha International, 2005.

DAOLIO, J.; VELOZO, E. L. A técnica esportiva como construção cultural: implicações para a pedagogia do esporte. **Pensar a Prática**, v. 11, n.1, p.9-16, jan./jul. 2008.

DAVIDS, K. *et al.* Anecological dynamics approach to skill acquisition: Implications for development of talent in sport. **Talent Development and Excellence**, v. 5, n. 1, p. 21–34, 2013.

DEL VECCHIO, F. B.; FRANCHINI, E. Princípios pedagógicos e metodológicos no ensino das lutas. Em: FRANCHINI, E.; DEL VECCHIO, F. B. (Eds.). **Ensino das lutas: reflexões e propostas de programas**. São Paulo: Scortecci, 2012. p. 291.

DEMARTINI, Z. B, F. Infância, Pesquisa e Relatos Orais, In: FARIA, A. L. G.; DEMARTINI, Z. B, F; PRADO, P. D. **Por uma cultura da infância: metodologias de pesquisa com crianças**. 2a ed. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 1 a 18.

DRIGO, A. J. **O judô; do modelo artesanal ao modelo científico: um estudo sobre as lutas, formação profissional e a construção do Habitus**. 2007. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2007. <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000428267>>

DRIGO, A. J. Lutas e escolas de ofício: analisando o judô brasileiro. **Motriz. Revista de Educação Física**, v. 15, n. 2, p. 396–406, 2009.

DRIGO, A. J. *et al.* Artes marciais, formação profissional e escolas de ofício: Análise documental do judô brasileiro. **Motricidade**. v. 7, n. 4. p. 49-62, 2011.

DUCKER, L. C. B. **Em busca da formação de indivíduos autônomos nas aulas de educação física**. Campinas: Autores Associados, 2004.

FERREIRA, H. B.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R.. Pedagogia do esporte: considerações pedagógicas e metodológicas no processo de ensino-aprendizagem do basquetebol. In: PAES, Roberto Rodrigues; BALBINO, Hermes Ferreira. **Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 123 a 136.

FERREIRA, H. B. **Pedagogia do Esporte: identificação, discussão e aplicação de procedimentos pedagógicos no processo de ensino-vivência e aprendizagem da modalidade basquetebol**. 2009. 259f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) –

Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2009.

FERREIRA, F. D. C.; LISE, R. S.; CAPRARO, A. M. **Fontes para a história dos esportes de combate**. In: PIMENTA, T; DRIGO, A. J. (Orgs) Contribuição das ciências humanas nas artes marciais: formação profissional, história e sociologia. São Paulo: Oficina do Livro, 2016.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

FRANCHINI, E. **Judô: desempenho competitivo**. 2ª edição ed. [s.l.] Manole, 2010.

FRANCHINI, E.; DEL VECCHIO, F. B. Estudos em modalidades esportivas de combate: estado da arte. **Rev. bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v.25, p.67- 81, dez. 2011. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092011000500008>

FRANCHINI, E. *et al.* Technical variation in a sample of high level judo players. **Perceptual and Motor Skills**, n. 106, p. 859–869, 2008.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, J. B. Esporte educacional. In: BARBIERI, C. A. S. (Org.) **Esporte educacional**: uma proposta renovada. Recife: Universidade Federal de Pernambuco/ UPE-ESEF/MEE/INDESP, 1996.

FREIRE, J. B. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do futebol**. Campinas: Autores Associados, 2003.

FREIRE, J. B. Estudo um: Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 3 a 26.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 58^a edição ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

FURLEY, P.; MEMMERT, D.; HELLER, C. The dark side of visual awareness in sport: Inattentive blindness in a real-world basketball task. **Attention, Perception, & Psychophysics**. v.72, n.5, p.1327-1337, 2010. doi:10.3758/APP.72.5.1327

GALATTI, L. R. *et al.* Pedagogia do esporte: procedimentos pedagógicos aplicados aos jogos esportivos coletivos. **Revista Conexões**, Campinas, v. 6, n. especial, p. 404-415, 2008.

GALATTI, L. R. *et al.* Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista da Educação Física**, v. 25, n. 1, p. 153–162, 2014.

GALATTI, L. R. *et al.* O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático técnicos. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 3, jul./set. 2017. doi:10.5216/rpp.v20i3.39593

GALATTI, L. R. *et al.* Nonlinear Pedagogy and the implications for teaching and training in table tennis. **Motriz: Revista de Educação Física** v.25, Issue 1, 2019. <https://doi.org/10.1590/S1980-6574201900010015>

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Ed.). **O ensino dos jogos desportivos coletivos**. Lisboa: Universidade do Porto, 1995. p. 11 a 25.

GARGANTA, J. *et al.* Fundamentos e práticas para o ensino e treino do futebol. In: TAVARES, F. (Ed.). **Jogos desportivos coletivos: ensinar a jogar**. Porto-PT: Editora FADEUP, 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, M. S. P. **Procedimentos Pedagógicos para o Ensino das Lutas: contextos e possibilidades**. 2008. 139f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2008.

GOMES, M. S. P. O ensino do saber lutar na universidade: estudo da didática clínica nas lutas e esportes de combate. 2014. 205 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2014.

GOMES, M. S. P. *et al.* Ensino das lutas: Dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, v. 16, n. 2, p. 207–227, 2010.

GOMES, M. S. P.; SCARAZZATO, J.; FABIANI, D. J. F. As aulas de educação física como espaço de ensino-aprendizagem das lutas: uma experiência docente. **Cadernos de Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.129898 . Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/129898>.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 2007, n. 3, p. 401–421, 2007.

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. **Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. 1ª edição ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

GRIFFIN, L. L.; MITCHELL, S.; OSLIN, J. **Teaching sport concepts and skills: a tactical games approach**. Champaign - IL: Human Kinetics, 1997.

GRIFFIN, L. L.; PATTON, K. Two decades of Teaching Games for Understanding: Looking at the past, present and future. Em: **Teaching Games for Understanding: theory, research, and practice**. Champaign: Human Kinetics Publishers, 2005. p. 1–18.

HIRAMA, L. K. **Valores que o esporte ensina: intervenções pedagógicas para a formação da personalidade moral**. 2018. 231 f. Tese (Doutorado em Educação Física). Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2018.

HIRAMA, L. K.; JOAQUIM, C. S.; COSTA, R. R.; MONTAGNER, P. C. Propostas Interacionistas em pedagogia do esporte: aproximações e características. **Conexões**:

Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 12, n. 4, p. 51-68, out./dez. 2014.

HRISTOVSKI, R.; DAVIDS, K.; ARAÚJO, D. Affordance-controlled bifurcations of action patterns in martial arts. **Nonlinear Dynamics, Psychology, and Life Sciences**, v. 10, n. 4, p. 409–444, 2006.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA . **Censo Brasileiro de 2022**. Bahia: IBGE, 2022. Acesso em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ba/amargosa/panorama>

J.A.C.F. **Jigoro Kano**: escritos ineditos Del fundador del judo. EE. UU: BLURB, 2017.

JOAQUIM, C. S. **Jogos de conto**: o conto e o jogo como possibilidade de ensino, vivência e aprendizagem da filosofia do judô. 2017. 167 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

KAMII, C. **Desvendando a aritmética**: Implicações da teoria de Piaget. Campinas, SP: Papyrus. 1995.

KANO, J. **Judô Kodokan**. São Paulo: Cultrix, 2008a.

KANO, J. **Energia mental e física: escritos do fundador do judô**. 1ª edição ed. [s.l.] Pensamento, 2008b.

KANO, J. **Judô Kyohon**: os ensinamentos fundamentais do judô. Trad. Luiz Pavani. Santa Maria, RS: Master Esportes, 2020.

KOMAR, J. *et al.* Effect of Analogy Instructions with an Internal Focus on Learning a Complex Motor Skill. **Journal of Applied Sport Psychology**, v. 26, n. 1, p. 17–32, 2014.

KOZUB, F. M.; KOZUB, M. L. Teaching Combative Sports through Tactics. **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, v. 75, n. 8, p. 16–21, 2004.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz rev. educ. fís. (Impr.)**, p. 236–246, 2009.

MEMMERT, D.; ROCA, A. **Tactical creativity and decision making in sport**. In: WILLIAMS, A. M.; JACKSON, R. (Ed.) *Anticipation and Decision Making in Sport*. 2019. p. 203-214.

MENDONÇA, S. **Filosofia, Saúde e Arte Marcial**: a dimensão individual e interna da luta. In: ANTUNES, M. M.; IWANAGA, C. C. (org.). *Aspectos Multidisciplinares das Artes Marciais*. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2013. p. 101-115

MESQUITA, I.; GRAÇA, A.. Modelo de ensino dos jogos desportivos. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. S. (Ed.). **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara Koogan, 2016. p. 269-283.

MIARKA, B. *et al.* Discriminant analysis of technical-tactical actions in high-level judo athletes. **International Journal of Performance Analysis in Sport**, v. 16, n. 1, p. 30–39, 2016.

MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L.; GRIFFIN, L. L. **Teaching sports concepts and skills**: A tactical games approach (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics, 2005.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino**: as abordagens do processo. Reimpr. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 2019.

MONTEL, D. Pedagogia do judô sob a perspectiva do esporte educacional. In: FRANCHINI, E.; DEL VECCHIO, F. B. (Orgs.). **Ensino de lutas**: reflexões e propostas de programas. São Paulo: Scortecci Editora, 2012. p. 74 a 90.

MORATO, M. P. **Futebol para cegos (futebol de cinco) no Brasil**: leitura do jogo e estratégias tático-técnicas. 2007. 202f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP. 2007.

OSLIN, J.; MITCHELL, S.A.; GRIFFIN, L.L. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. **Journal of Teaching in Physical Education**, 1998,17,231-243, Human Kinetics Publishers, Wc.

O'CONNOR, D.; LARKIN, P.; WILLIAMS, A. M. What learning environments help improve decision-making? **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 22, n. 6, p. 647–660, 2 nov. 2017.

OLIVIO JÚNIOR, J. A.; DRIGO, A. J. **Pedagogia Complexa do Judô**: um manual para treinadores de equipes de base. Coleção Kimono de Ouro – Vol. 1. Leme – SP: Mundo Jurídico, 2015.

PAES, R. R. **A pedagogia do esporte e os jogos coletivos**. In: ROSE JR. Esporte e atividade física na infância e adolescência. São Paulo: Artmed, 2002. p. 89-98.

PAES, R. R.. Pedagogia do Esporte: especialização esportiva precoce. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. S. (Org.). Pedagogia do Esporte. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006, p.219-226.

PAES, R. R.; BALBINO, H. F. **Pedagogia do esporte**: contextos e perspectivas. Campinas: Guanabara Koogan, 2005.

PAES, R. R.; MONTAGNER, P. C.; BALBINO, H. F. **Pedagogia do esporte**: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009.

PEREIRA, M. P. V. DE C. *et al.* Lutas na escola: sistematização do conteúdo por meio da rede dos jogos de lutas. **Conexões**, v. 15, n. 3, p. 338–348, 2017.

PEREIRA, M. P. V. DE C. P. *et al.* **A contribuição da pedagogia do jogo para o ensino das lutas na educação física escolar**. 2015.

PEREIRA, M. D. Brincando com a água: a aprendizagem da natação. In: NISTAPICCOLO, V. L. (Org.). **Pedagogia dos Esportes**. Campinas: Papirus, 1999. Coleção: Corpo e Motricidade. p. 35-54.

PHILLIPS, E. *et al.* Talent development and expertise in sport. Em: DAVIDS, K. *et al.* (Eds.). **Complex Systems in Sport**. 1ª edição ed. Londres/ Nova York: Routledge, 2014. p. 241–260.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo, SP: Summus, 1994.

PIERANTOZZI, E.; CALMET, M.; FRANCHINI, E. Successful transitions to newaza in a sample of high level judo competition. **Proceedings Book**, n. February 2018, p. 20–24, 2017. RENSHAW, I. *et al.* Why the Constraints-Led Approach is not Teaching Games for Understanding: a clarification. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 21, n. 5, p. 459–480, 2 set. 2016.

PILL, S. **Game Sense Coaching**: Developing Thinking Players. In: DRUMMOND, M.; PILL, S. (Ed.). In: *Advances in Australian Football: A sociological and applied science exploration of the game*. Austrália: ACHPER (Australian Council for Health, Physical Education and Recreation), 2016. p. 42-49.

PUIG, J. M. **A Construção da Personalidade Moral**. Educação. São Paulo: Ática, 1998.

RENSHAW, I.; CHOW, J. Y. A constraint-led approach to sport and physical education pedagogy. **Physical Education and Sport Pedagogy**, v. 24, n. 2, p. 103–116, 2019.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos. **Motriz**, Rio Claro, v. 13, n. 1, p. 51-63, jan./mar. 2007.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do esporte**: jogos coletivos de invasão. São Paulo: Phorte, 2009.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Motriz**, v. 15, n. 3, p. 600–610, 2009.

ROSA, S. S. **Construtivismo e mudança**. São Paulo: Cortez, 1994.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 26, n. 2, p. 283–300, 2012.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. **O ensino das lutas na escola: possibilidades para a educação física**. 1ª edição ed. Porto Alegre: Penso, 2015a.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. Análise da Prática Pedagógica das Lutas em Contextos Não Formais de Ensino. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 23, n. 1, p. 12–23, 2015b.

RUGIU, A. S. **Nostalgia do Mestre Artesão**. 1ª edição ed. Campinas-SP: Autores Associados, 1998.

SANTANA, W. C. DE. **A gênese da técnica situacional**. Disponível em: <<https://pedagogiadofutsal.com.br/pedagogia-do-treino/a-genese-da-tecnica-situacional/>>. 2005.

SCAGLIA, A. Jogo: um sistema complexo. In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005a. p.37 a 70.

SCAGLIA, A. O futebol e as brincadeiras de bola: todos semelhantes, todos diferentes. In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005b. p. 115 a 138.

SCAGLIA, A. J. *et al.* O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 04, p. 227-249, out./dez. 2013. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/37893>

SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S.. Perspectivas pedagógicas do Esporte no século XXI. In: PICCOLO, V. L. N.; MOREIRA, W. W. (Orgs.). **Educação Física e Esporte no século XXI**. Campinas: Papyrus, 2016. p. 43 a 72.

SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S.; GALATTI, L. R.. A contribuição da Pedagogia do Esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, A.; NASCIMENTO, J. V.; OLIVEIRA, A. A. B. (Orgs.). **Legados do Esporte Brasileiro**. Santa Catarina: Editora UDESC, 2014. p. 45 a 86.

SEIFERT, L. Intentions, Perceptions and Actions Constrain Functional Intra- and Inter-Individual Variability in the Acquisition of Expertise in Individual Sports. **The Open Sports Sciences Journal**, v. 5, n. 1, p. 68–75, 2012.

SIEDENTOP, D. What is Sport Education and How Does it Work?. **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, 69:4, 18-20, 1998. DOI:10.1080/07303084.1998.10605528

SILVA, L. H. DA; TAVARES JUNIOR, A. C.; DRIGO, A. J. Produção científica no judô: da academia às academias. **Conexões**, v. 6, p. 665–667, 2008.

SKINNER, B. F. **Comportamento Verbal**. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1978.

SOUZA, A.; OSLIN, J. A Player-Centered Approach to Coaching. In: **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, 79:6, 24-30, 2008. DOI: 10.1080/07303084.2008.10598195

STEVENS, J. **Três mestres do Budo: Kano (Judô), Funakoshi (Karatê), Ueshiba (Aikido)**. Trad. Luiz Carlos Cintra. São Paulo: Cultrix, 2007.

TALLIR, I. *et. al.* Validation of video-based instruments for the assessment of game in handball and soccer. In: LIGHT, R.; SWABEY, K.; BROOKER, R. (Eds.). **Proceedings of the 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education For Understanding**. 11 – 14 December 2003. University of Melbourne, Melbourne, Australia, p. 108-113.

THORPE, R.. **Rod Thorpe on teaching games for understanding**. In: KIDMAN, Lynn. *Developing decision makers: An empowerment approach to coaching*. Christchurch, New Zealand: Innovative, 2001. p. 22 a 36.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação.** Maringá : Eduem, 2010.

TUBINO, M. J. G.; GARRIDO, F.; TUBINO, F. **Dicionário enciclopédico Tubino do esporte.** Rio de Janeiro: SENAC, 2006.

WATSON, B. N. **Memórias de Jigoro Kano: o início da história do Judô.** São Paulo: Cultrix, 2011.

WERNER, P.; THORPE, R.; BUNKER, D. **Teaching games for understanding: Evolution of a model.** In Journal of Physical Education, Recreation & Dance, v. 67, no. 1, 1996.p. 28 a 33

APENDICE 1 - GLOSSÁRIO

<i>Ashi-waza</i> -----	Técnica com a predominância da ação da perna, como os golpes de varrida e bloqueio com os pés.
<i>Dojo</i> -----	Local onde se pratica (treina) o judô que tem como tradução literal: local de iluminação.
<i>Go-Kyu</i> -----	Cinco séries com oito técnicas, totalizando 40 técnicas de projeção, que foram criadas ou adaptadas por Jigoro Kano quando propôs o Judô Kodokan
<i>Ippon</i> -----	Pontuação no judô. Equivale a um ponto – maior pontuação que pode ser atingida em uma luta.
<i>Jita Kyoie</i> -----	Uma das Máximas do Judô Kodokan com a tradução livre de prosperidade e benefício mútuo, que nos orienta a pensar em nossas ações como algo que se estenderá para a sociedade, ou seja, o que eu fizer repercutirá no outro, e vice e versa.
<i>Judogui</i> -----	Roupa para a prática do judô. Também conhecido no Brasil por Kimono.
<i>Jujutsu</i> -----	Arte marcial com diversas escolas de estilos diferentes da qual deriva o Judô Kodokan. O termo pode ser traduzido livremente como “el arte de obtener la victoria mediante el arte de ceder con suavidad” (Escrito de Jigoro Kano - BETHERS; CARACENA; MUÑOZ , 2019, p.7).
<i>Kata ou Kati</i> -----	Também chamado como forma, é uma sequência coreografada de movimentos de ataque e defesa. No judô o <i>Kata</i> é realizado em dupla sendo que o avaliado é o <i>tori</i> , ou seja, quem aplica o golpe. Claro que um bom companheiro (<i>uke</i>) auxiliará, e muito, no desenvolvimento do <i>kata</i> , mas o foco é a qualidade das técnicas apresentadas pelo <i>tori</i> visto que está em um ambiente bem controlado e de total cooperação.
<i>Kito jujutsu</i> -----	Estilo de <i>jujutsu</i> com ênfase em técnicas de arremesso.
<i>Koshi-waza</i> -----	Técnica com a predominância da ação de quadril, como os golpes que o oponente perde o contato com o solo por estar apoiado nas costas de quem está desenvolvendo a ação.
<i>Kusushi</i> -----	Desequilíbrio.

<i>Randori</i> -----	Treino livre de luta que, por suas características, se diferencia do <i>shiai</i> .
<i>Seiryoku Zenyo</i> -----	Uma das Máximas do Judô Kodokan com a tradução livre de máxima eficiência com mínimo esforço.
<i>Senpai</i> -----	Aluno mais experiente de uma academia ou grupo de judô. Ele é responsável por auxiliar o <i>Sensei</i> durante o treino, podendo desde ministrar parte do treino, ou mesmo, o treino inteiro a pedido do <i>Sensei</i> , como ajudar os alunos menos graduados em um movimento, ou mesmo, caindo durante os treinos de aplicação de golpes (<i>uchikomi</i>).
<i>Sensei</i> -----	Professor / Professora.
<i>Shiai</i> -----	Luta que ocorre no <i>shiai</i> jo.
<i>Shiai</i> jo-----	Local de competição que segue as regras institucionais do esporte judô.
<i>Sutemi-waza</i> -----	Técnica que, para aplicá-la, precisa se jogar ao solo, chamados de golpes de sacrifício.
<i>Tenjin Shinyo jujutsu</i> --	Estilo de <i>jujutsu</i> com ênfase em luta de solo através de técnicas de estrangulamento e imobilizações.
<i>Te-waza</i> -----	Técnica com a predominância da ação dos braços ou mãos, como a família dos golpes de <i>seoi nage</i> .
<i>Tori</i> -----	Quem aplica o golpe.
<i>Uchikomi</i> -----	Treino de repetição da aproximação e do início (ou, como chamamos no judô, da entrada) de um determinado golpe.
<i>Uke</i> -----	Quem sofre o golpe.
<i>Ukemi</i> -----	Movimento de queda no judô.
<i>Waza-ari</i> -----	Pontuação no judô. Equivale a meio ponto ou seja, dois <i>Waza-ari</i> é um <i>Ippon</i> .

APÊNDICE 2 - LINK VÍDEOS – PARTICIPANTES DA PESQUISA


Participante	Link do vídeo de teste completo	QR CODE
1	https://youtu.be/rHFzpcm6Zvo	
2	https://youtu.be/m5HCQOeSWrI	
3	https://youtu.be/KmBeSR2b28k	
4	https://youtu.be/p49esLe6-e8	

5	https://youtu.be/pLjgfGplOa4	
6	https://youtu.be/SouuZVUWQTg	
7	https://youtu.be/V-L_ch7wNIA	
8	https://youtu.be/SDtoaOuFxEk	

9	https://youtu.be/ug8S7ctbTtk	
10	https://youtu.be/O5JPUsBuC18	
11	https://youtu.be/kXCEtetH5DA	

APÊNDICE 3 - LINK VÍDEOS – RESULTADOS DA PESQUISA

Tema	Link do vídeo de teste completo	QR CODE
Orientação para a avaliação do aproveitamento da movimentação do uke	https://youtu.be/EYWI_BI9lg4	
Orientação para a avaliação do <i>timing</i>	https://youtu.be/FrVxdfdV-ng	
Avaliação do desenvolvimento da eficiência – Exemplo 1	https://youtu.be/SI2NHIQ7Qes	
Avaliação do desenvolvimento da eficiência – Exemplo 2	https://youtu.be/nzxd_LLC9mI	

Combinação de golpes	https://youtu.be/auPp1DBzmBs	
----------------------	---	---

APÊNDICE 4 – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Proposta Interacionista do ensino do Judô: avaliação de intervenção longitudinal

Pesquisador: CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 08894919.9.0000.5404

Instituição Proponente: Faculdade de Educação Física

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.318.512

Apresentação do Projeto:

Introdução: O Judô que conhecemos tem seu marco de criação em 1882, ano em que Jigoro Kano fundou o Instituto Kodokan, onde pode colocar em prática todos seus estudos e reflexões para a caracterização desta arte marcial baseada em técnicas de diversos estilos de ju jutsu, religiões orientais e moralidades (WATSON, 2011). Por este histórico de construção, diversos rituais e tradições fazem parte de sua composição, criando uma identidade do judoca, e por isso mesmo, devem ser garantidos, mesmo após mais de um século. Porém, manter a tradição não significa reproduzir os métodos de ensino e treinamento que foram sistematizados em seu princípio, ainda mais de uma cultura tão diferente da nossa. Não estamos também querendo afirmar que a forma tradicional de ensinar esteja errada, pelo contrário, podemos dizer que o judô tem um histórico de sucesso por ser uma modalidade esportiva bem difundida. Em 2005, estimava-se que eram 200.000 praticantes filiados no Brasil (FRANCHINI; DORNELLES, 2005), fora aqueles que não mantinham vínculos com confederações, como os judocas de academias em cidades pequenas ou mesmo os adultos que praticam como forma de atividade física para promoção da saúde. Do período deste estudo até a atualidade o país obteve resultados expressivos na modalidade, como duas campeãs olímpicas e cinco campeões mundiais, ocasionando um natural aumento na popularidade e na prática do judô. No entanto, entendemos que Jigoro Kano foi um inovador que revolucionou quando sistematizou o ensino centrado na preocupação com a segurança do judoca durante sua prática, e mais ainda, com a intenção de promover a formação humana, criando uma

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126

Bairro: Barão Geraldo

CEP: 13.083-887

UF: SP

Município: CAMPINAS

Telefone: (19)3521-8936

Fax: (19)3521-7187

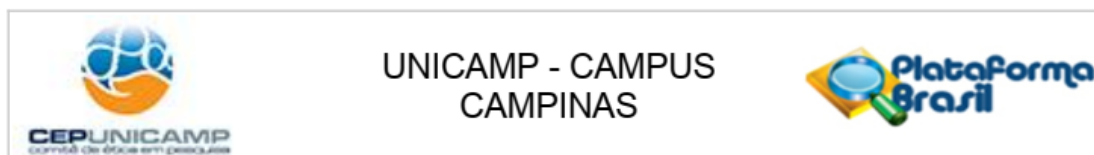
E-mail: cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

escola de imersão para que seus alunos pudessem viver de forma integral a dedicação a essa arte, seja estudando de forma eficiente, dedicando-se aos treinamentos, assistindo palestras sobre ética e moral, ou mesmo, sendo um colaborador para a manutenção do bom funcionamento do Instituto Kodokan (WATSON, 2011). É importante pensarmos na dificuldade de uma sistematização como esta ser vivenciada nos dias de hoje, pois estamos em outra cultura e em outra época, bem diferente daquela conhecida por Jigoro Kano, e outro agravante, é que estamos longe de reproduzir a mesma intensidade que os alunos eram comprometidos. Se os judocas profissionais não vivem o judô 24 horas de seu dia, quem dirá aqueles em iniciação e aperfeiçoamento, o que leva a pensar sobre a possibilidade de novas propostas de ensino que lentamente estão surgindo. Doravante, é inegável que vivemos uma evolução tecnológica em todas as áreas de conhecimento, e o judô segue a mesma conjectura, quando reconhecemos que este avanço atingiu desde os materiais como tatames e quimonos, até aspectos da preparação física dos atletas, recuperação e prevenção de lesões decorrentes da modalidade, materiais de treinos como filmagens e scaults, dentre outros. Percebemos que este desenvolvimento tecnológico é acompanhado também pela busca por tornar o ensino de variadas modalidades esportivas mais significativas, e estas propostas inovadoras (SCAGLIA; REVERDITO 2016) vem sendo difundidas como interacionistas, aparecendo como uma possibilidade diferente da tradicional. No entanto, as principais pesquisas atuais estão centradas principalmente nos esportes coletivos (BIANCO, 2006; FERREIRA; GALATTI; PAES, 2005; GARGANTA, 1995; MESQUITA; GRAÇA, 2016; REVERDITO; SCAGLIA, 2009; SCAGLIA, REVERDITO; LEONARDO; LIZANA, 2013; SIEDENTOP, 1998; SOUZA; OSLIN, 2008), já o judô conta com algumas poucas publicações (CAVAZANI et. al., 2016; MONTEL, 2012; FFJ, 2008; OLIVIO JUNIOR; DRIGO, 2015). Se as propostas existentes desde a década de 80 (WERNER; THORPE; BUNKER, 1996; GRIFFIN, 1996; OSLIN, 1996; OSLIN; MITCHELL; GRIFFIN, 1998; TURNER, 1996) ainda se apresentam timidamente no Brasil nos espaços de formação esportiva, especialmente nas modalidades coletivas, no judô novas proposições de ensino são muito raras. Porém, é importante salientar que essa pesquisa não desconsidera todo o conhecimento produzido pelos senseis, respeita toda a produção histórica promovida até então, e não nega as dinâmicas e tradições enraizadas em sua prática. Não é intensão a criação de um novo judô, mas a busca por uma forma diferenciada de ensinar mais acessível e significativa para seus praticantes, por isso, a base teórica deste estudo será pautada em eixos norteadores que se inter-relacionam constituindo o que chamamos de ensino do judô pela compreensão. Baseado no referencial teórico de ensino através de propostas interacionistas do esporte (FREIRE, 1989; FREIRE, 2003; FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2011; SCAGLIA, 2013) e nas experiências anteriores da pesquisadora na prática docente

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

no ensino do judô para crianças e jovens, formulou-se previamente uma proposta de ensino base, que será neste estudo criteriosamente sistematizada para posterior aplicação, acompanhamento e avaliação longitudinal em um projeto de extensão universitária, realizado na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), no Centro de Formação de Professores (CFP), na cidade de Amargosa – BA, em turmas de judô de crianças e jovens de 6 a 14 anos. Esse projeto é liderado por dois coordenadores/professores que são docentes da Faculdade de Educação Física, e conta com mais 12 discentes graduandos na equipe, além da professora doutoranda em Educação Física que é a pesquisadora principal deste estudo. Em linhas gerais, a proposta formulada seguirá as seguintes características: - A proposta será centrada no aluno, considerando suas potencialidades, limitações e anseios; - Fazer com que o aluno compreenda a dinâmica da modalidade de forma gradativa, apropriando-se de sua complexidade; - A compreensão será estimulada principalmente por situações problemas oferecidas ao aluno; - O diálogo será o princípio básico que permeará as relações multidirecionais, ou seja, professora e alunos, alunos e alunos, e alunos e professora, com oferecimento de abertura para questionamentos, sugestões, críticas e reflexões; - Adaptação de regras, espaço e materiais será uma constante, visando a diversificação de estímulos, de problemas a serem oferecidos, porém, sem se distanciar da dinâmica básica da luta; - O ensino será baseado na dinâmica da luta, através de jogos, e não a partir das partes (técnicas), como é feito tradicionalmente.

Hipótese: 1 - A hipótese desta pesquisa é que ensinar o judô através de proposta interacionista, oferecerá variedade de estímulos promovendo a compreensão e a significação da prática, a qual será descrita com minuciosidade no estudo; 2 - Acredita-se que será perceptível a coerência e eficiência técnico/tática nas ações realizadas pelos alunos do projeto de extensão universitária estudado, mediante os jogos com situações-problemas na dinâmica da luta.

Metodologia Proposta: Nesta pesquisa o viés qualitativo é o foco, pois o método de ensino do judô proposto por este estudo será analisado dentro de sua rede complexa de relações, e o meio e o sujeito dialogarão, como as características das pesquisas de fenômenos humanos (CHIZOTTI, 2008). Será empregado um leque de instrumentos para coleta e diversos olhares para a análise dos dados reunidos, sejam em entrevistas, nos diário de campo, nas filmagens, nos relatórios de aula e eventos, compreendendo a complexidade e a subjetividade por estarmos lidando com humanos no tema abordado, e buscando a fidedignidade por reconhecer que não existe um padrão único e que o caminho que tomará a pesquisa dependerá das concepções, objetivos e

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

valores de quem a está guiando (CHIZOTTI, 2008). Esta pesquisa será realizada através da observação participante pois a pesquisadora será uma das docentes do projeto extensionista de judô, orientando os planejamentos, contribuindo significativamente com a capacitação de novos discentes graduandos da universidade que atuarão futuramente como professores, mediando as reuniões pedagógicas, além de, no início, ser a professora referência das turmas. Segundo Minayo (2000) a observação participante pode ser considerada um método em si mesmo no qual o observador tem como finalidade realizar uma investigação científica, ficando face a face com os observados colhendo dados no seu cenário cultural. Assim o observador ao mesmo tempo que modifica o contexto que está inserido, é modificado por ele. Heinemann (2008) ressalta que na pesquisa com esporte, o emprego da observação participativa para levantar informações em um ambiente muito interativo e de desenvolvimento dinâmico, próprio do cenário esportivo. Outro fator que deve ser ressaltado é que o foco da pesquisa será nas crianças e jovens que participarão das aulas de judô, e, apesar do método ser delimitado sem nenhum tipo de diferenciação, as técnicas serão descritas visando estes participantes. Demartini (2005, p. 2) se posiciona declarando que: [...] a importância cada vez maior, em nossos dias, de aprender a ouvir as crianças e os jovens. Estou pensando no agravamento dos problemas que os tem atingido, da violência que sobre eles recai e também na que, crescentemente, por eles têm sido gerada e como nós, educadores e cientistas sociais, não estamos conseguindo entender ou, principalmente, não estamos conseguindo dialogar com crianças e jovens – até que ponto estamos escutando suas vozes, muitas vezes caladas? Para a autora, toda criança é capaz de construir uma memória, algum tipo de identidade com o outro que convive, por isso as pesquisas com esse público sempre devem levar em consideração o ambiente, o grupo com o qual se relaciona e mesmo a criança sozinha, pois existem: “[...] as crianças que falam, mas também temos processos de socialização que levam a não falar [...]”. É importante apreender esses diferentes contextos e também aprender a trabalhar com aquilo que é dito e com aquilo que não é dito [...]” (DEMARTINI, 2005, p. 8). Nosso olhar será voltado para o desenvolvimento dos participantes durante um ano e meio, ou seja, 18 meses, quanto aos aspectos atrelados à proposta de ensino, percebendo coerência e eficiência às respostas aos problemas apresentados durante as aulas ou em eventos. Visto a singularidade dos participantes da pesquisa serem crianças e jovens e com sustentação qualitativa, a observação deste indivíduo em seu ambiente social se faz pertinente, e, para isso, a utilização de diversos instrumentos para coleta e registro de dados: - De forma direta: diário de campo com dados de natureza descritiva, entrevistas e rodas de conversa pontuais com os participantes do projeto; - De forma indireta acessando os documentos arquivados como relatórios, entrevistas, vídeos e

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

fotos.

Metodologia de Análise de Dados: Os dados coletados serão analisados através de: - Análise dos diários, entrevistas e relatórios de aula: Os Diários de Campo, as entrevistas e as rodas de conversa serão transcritas ao final de cada semestre e somadas às informações contidas nos relatórios de aula, os quais serão tratados seguindo as fases propostas por Bardin (2010). Primeiramente será feita a organização da análise, em que será sistematizado os dados recolhidos e selecionados os documentos que serão observados, formulando hipóteses e objetivos. Será elaborado os temas e indicadores que fundamentarão as nossas considerações. Posteriormente, será a fase de codificação, quando haverá a criação de unidades de registro norteadas pelos temas que surgirão devido relevância na pesquisa. Os temas são definidos por Bardin (2010, p. 135) como: “[...] unidade de registro para estudar motivações de opiniões, de atitudes de valores, de crenças, de tendências, etc.”. A fase seguinte será de categorização de classificação dos temas agrupando-os por proximidade e a criação de categorias, para seguir para a fase final, de inferência, em que serão interpretados os dados tratados. Para Bardin (2010, p.44): “A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou, eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não).”, como uma interpretação controlada metodologicamente dos conteúdos coletados. - Triangulação dos dados: Flick (2009, p. 154) define o método de triangulação como uma: “Combinação de diferentes métodos, teorias, dados e/ou pesquisadores no estudo de um tema”, ou seja, serão agregadas diversas respostas e inferências dos participantes da pesquisa, com intuito de olhar para os resultados dentro de sua complexidade e não como uma resposta estanque, enriquecendo os dados de análise.

Critério de Inclusão: A participação na pesquisa seguirá apenas 2 critérios: - Ser aluno do projeto de extensão universitária Construindo pelo Esporte - Aceitar voluntariamente participar da pesquisa.

Critério de Exclusão: Não aceitar voluntariamente participar da pesquisa.

Desfecho Primário: Avaliar a viabilidade da proposta de ensino de judô baseada em princípios interacionistas através das respostas oferecidas às situações problemas da luta em pé.

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

Desfecho Secundário: Avaliar o desenvolvimento do desempenho dos alunos levando em consideração a coerência, a execução e a eficiência de suas ações. Construir e consolidar proposta de ensino de judô por método diferenciado tendo o aluno como centro do processo.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário: Apresentar nova proposta de ensino do Judô baseado em princípios interacionistas e avaliar as respostas alcançadas por meio da implantação do método em projeto de extensão.

Objetivo Secundário: - Avaliar longitudinalmente o desenvolvimento da compreensão dos alunos pela dinâmica da luta em pé;- Avaliar longitudinalmente o desenvolvimento do desempenho prático específico do judô considerando a relação entre coerência das técnicas de projeção conforme a situação, a execução e a eficiência da resposta do aluno.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Segundo informações dos pesquisadores, por ser aulas esportivas e com entrevistas coletivas e individuais, os riscos que a pesquisa pode proporcionar são: De origem psicológica/intelectual/emocional: - Possibilidade de constrangimento ao participar de uma entrevista ou roda de conversa; - Desconforto e/ou vergonha e/ou medo em alguma atividade da aula; - Indisposição decorrente da aula ou de uma entrevista; - Quebra de sigilo e anonimato. E de ordem física/orgânica: - Machucados / Lesões; - Dores / Desconforto Local; - Hematomas. Por isso nenhum participante será obrigado a colaborar com a pesquisa e poderá desistir das atividades, entrevistas e rodas de conversa a qualquer momento sem prejuízo. Toda aula será planejada e estruturada prezando a segurança dos participantes. A pesquisadora responsável, ao perceber qualquer possibilidade de risco ou dano significativos ao participante da pesquisa, comunicará o sistema CEP/CONEP imediatamente, e avaliará, a necessidade de suspender ou alterar/adequar o estudo. Caso algum participante se sinta lesado, a pesquisadora proporcionará assistência imediata e responsabiliza-se pela assistência integral caso o dano seja decorrente do estudo. A pesquisadora entrará em contato com o sistema CEP/CONEP a qualquer fase da pesquisa para informar os fatos relevantes que alterem o curso normal dos estudos. Entre os benefícios, cita-se como Benefício direto: participar de um projeto de ensino de judô, podendo aprender de forma profunda esta modalidade, dentro de sua complexidade. Como Benefício indireto coloca-se: contribuir para a construção, delimitação e consolidação de uma proposta diferenciada de ensino

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

de Judô, baseado em método interacionista.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Este protocolo se refere ao Projeto de Pesquisa intitulado "Proposta Interacionista do ensino do Judô: avaliação de intervenção longitudinal", cujo Pesquisador responsável é a doutoranda Cássia dos Santos Joaquim, tratando-se de sua pesquisa de doutorado, orientada pelo Prof. Dr. Paulo Cesar Montagner. A pesquisa foi enquadrada na "Grande Área 7. Ciências Humanas", e tem por objetivo apresentar nova proposta de ensino do Judô baseado em princípios interacionistas e avaliar as respostas alcançadas por meio da implantação do método em projeto de extensão. Segundo as Informações Básicas do Projeto, a pesquisa tem orçamento estimado em R\$ 380,00 (trezentos e oitenta reais), custeado por financiamento próprio. O cronograma apresentado contempla início da coleta de dados para junho de 2019. Serão abordados no total 74 participantes, entre alunos e professores de um projeto de extensão universitária realizado na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), no Centro de Formação de Professores (CFP), na cidade de Amargosa – BA, em turmas de judô de crianças e jovens.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Nesta nova versão do protocolo de pesquisa, todos os documentos de apresentação obrigatória foram incluídos e considerados adequados, a saber: Folha de Rosto Para Pesquisa Envolvendo Seres Humanos; Comprovação do vínculo com a Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Currículo do pesquisador principal e demais colaboradores; Projeto de Pesquisa; Orçamento financeiro e fontes de financiamento; Cronograma; Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; Termo de Assentimento Livre e Esclarecido; Autorização para coleta de dados.

Recomendações:

Sugere-se revisão do espaçamento entre os itens dos TCLE (tanto para responsáveis como para docentes) para verificar se é possível manter o documento com 4 páginas.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

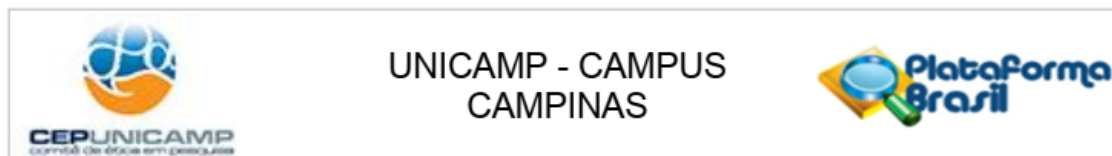
Todas as pendências éticas apontadas no parecer anterior foram devidamente respondidas e solucionadas.

Considerações Finais a critério do CEP:

- O participante da pesquisa deve receber uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, na íntegra, por ele assinado (quando aplicável).

- O participante da pesquisa tem a liberdade de recusar-se a participar ou de retirar seu

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
 Bairro: Barão Geraldo CEP: 13.083-887
 UF: SP Município: CAMPINAS
 Telefone: (19)3521-8936 Fax: (19)3521-7187 E-mail: cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado (quando aplicável).

- O pesquisador deve desenvolver a pesquisa conforme delineada no protocolo aprovado. Se o pesquisador considerar a descontinuação do estudo, esta deve ser justificada e somente ser realizada após análise das razões da descontinuidade pelo CEP que o aprovou. O pesquisador deve aguardar o parecer do CEP quanto à descontinuação, exceto quando perceber risco ou dano não previsto ao participante ou quando constatar a superioridade de uma estratégia diagnóstica ou terapêutica oferecida a um dos grupos da pesquisa, isto é, somente em caso de necessidade de ação imediata com intuito de proteger os participantes.

- O CEP deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo. É papel do pesquisador assegurar medidas imediatas adequadas frente a evento adverso grave ocorrido (mesmo que tenha sido em outro centro) e enviar notificação ao CEP e à Agência Nacional de Vigilância Sanitária – ANVISA – junto com seu posicionamento.

- Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas ao CEP de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas justificativas e aguardando a aprovação do CEP para continuidade da pesquisa. Em caso de projetos do Grupo I ou II apresentados anteriormente à ANVISA, o pesquisador ou patrocinador deve enviá-las também à mesma, junto com o parecer aprovatório do CEP, para serem juntadas ao protocolo inicial.

- Relatórios parciais e final devem ser apresentados ao CEP, inicialmente seis meses após a data deste parecer de aprovação e ao término do estudo.

- Lembramos que segundo a Resolução 466/2012, item XI.2 letra e, “cabe ao pesquisador apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela CONEP a qualquer momento”.

- O pesquisador deve manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa.

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
Bairro: Barão Geraldo **CEP:** 13.083-887
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3521-8936 **Fax:** (19)3521-7187 **E-mail:** cep@fcm.unicamp.br



Continuação do Parecer: 3.318.512

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1262434.pdf	27/04/2019 01:59:23		Aceito
Outros	CartaRespostaParecerConsubiado CEP3229505.pdf	27/04/2019 01:58:35	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TermoAssentimentoCriancaDoutorado.pdf	27/04/2019 01:57:09	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEDiscentesDocentesConstruindoPel oEsporte.pdf	27/04/2019 01:54:06	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEResponsaveisDoutoradoRevisado.pdf	27/04/2019 01:51:56	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoComiteDeEticaDoutoradoRevisado.pdf	27/04/2019 01:51:37	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	AutorizacaoColetaDadosDoutorado.pdf	20/02/2019 11:37:06	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
Outros	AtestadoMatricula.pdf	20/02/2019 10:55:39	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
Outros	CartaParaPermissaoParaAcessoAosDocumentosDoProjeto.pdf	10/02/2019 17:47:35	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRostoAssinada.pdf	10/02/2019 17:32:43	CASSIA DOS SANTOS JOAQUIM	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CAMPINAS, 10 de Maio de 2019

Assinado por:
Renata Maria dos Santos Celeghini
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126
 Bairro: Barão Geraldo CEP: 13.083-887
 UF: SP Município: CAMPINAS
 Telefone: (19)3521-8936 Fax: (19)3521-7187 E-mail: cep@fcm.unicamp.br

APÊNDICE 5

TCLE para docentes e discentes do Programa de Extensão Construindo pelo Esporte

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
(Para docentes e discentes do Projeto de extensão Construindo pelo Esporte)

PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ: AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL

Pesquisadora responsável: Cássia dos Santos Joaquim

Orientador: Prof. Dr. Paulo Cesar Montagner

Número do CAAE: 08894919.9.0000.5404

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa “proposta interacionista do ensino do judô: avaliação de intervenção longitudinal” que propõem-se estudar a metodologia de ensino do judô baseada em princípios interacionista promovida pelo projeto de extensão universitária Construindo pelo Esporte do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Este documento, denominado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar seus direitos como participante e é elaborado em duas vias, uma que ficará em sua posse e outra com a pesquisadora responsável.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assinar o documento, você poderá esclarecê-las com a pesquisadora.

É importante salientar que com esse documento o(a) senhor(a) tem a liberdade para interromper sua participação a qualquer momento e não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo.

Justificativa e objetivos:

O judô é uma arte marcial conhecida por sua filosofia e valores, e apesar de ter sido criado há cerca de 130 anos, estes aspectos ainda estão presentes nas rotinas de aula, em geral, promovidas de forma tradicional.

Por outro lado, surgem novas propostas de ensino de esporte cujas características fundamentais são: considerar as potencialidades, limitações e anseios de cada aluno; fazer o aluno compreender a modalidade de forma gradativa através de jogos com problemas a serem resolvidos; oferecer diversos estímulos; e ter o diálogo como o princípio básico das relações.

Desta forma, o objetivo desta pesquisa é realizar um Estudo de Caso da metodologia proposta pelo projeto de extensão universitária Construindo pelo Esporte que preza pelas características descritas anteriormente.

Procedimentos:

Caso aceitem colaborar, o estudo acontecerá nas aulas de judô durante 18 meses, sendo necessário apenas ministrar e participar normalmente das atividades do projeto de extensão que ocorrerão a partir de junho de 2019 na cidade de Amargosa-BA. A pesquisadora fará anotações constantes em um diário e o convidará em alguns dias para uma entrevista aberta.

Além disso, assinando este termo, o(a) senhor(a) permite acesso e divulgação dos vídeos, fotos e gravações em que podemos ouvir sua voz que fazem parte do arquivo do projeto de extensão Construindo pelo Esporte, podendo publicá-lo em aulas, congressos, eventos científicos, palestras ou periódicos científicos, por tempo indeterminado. Entretanto, havendo dados que podem gerar constrangimentos ou confidenciais, só os divulgaremos de maneira que o senhor(a) não possa ser identificado(a).

Observações:

A roda de conversa e as entrevistas poderão ocorrer a qualquer momento desta pesquisa, antes, durante ou após uma aula. Elas serão registradas através de gravador de voz ou vídeo e posteriormente transcritas.

As gravações de áudio serão armazenadas no formato digital somente até a finalização da pesquisa e posteriormente deletadas permanentemente.

As entrevistas conversas e rodas de conversa serão abertas, seguindo roteiro conforme as necessidades surgidas durante a aplicação das aulas, podendo ser realizada a qualquer momento no prazo de 18 meses.

As imagens e vídeos serão todas oriundas do arquivo do projeto de extensão universitária não sendo permitido à pesquisadora a utilização de fotos de um arquivo próprio.

Desconfortos e riscos:

O senhor(a) **não** deve participar deste estudo se não se sentir confortável em conceder uma entrevista, ou não se sinta bem com a observação direta das aulas que ministrar ou acompanhar. É importante ressaltar que **não** há risco previsível direto à sua saúde física e psicológica durante o desenvolvimento da pesquisa.

Benefícios:

Os benefícios em participar desta pesquisa podem ser 2:

- Benefício direto: Os envolvidos poderão vivenciar proposta de judô diferenciada, podendo aprender de forma profunda esta modalidade, dentro de sua complexidade.
- Benefício indireto: Contribuir para a divulgação de uma proposta diferenciada de ensino de Judô, baseado em método interacionista.

Acompanhamento e assistência:

Durante o desenvolvimento da pesquisa de campo, qual seja a realização das rodas de conversa e/ou das entrevistas, a pesquisadora o acompanhará, dando assistência às necessidades relacionadas à pesquisa.

Caso, durante a entrevista sinta algum desconforto físico e necessite de auxílio médico, a pesquisadora acionará o serviço de emergência público municipal. Durante e após o término deste estudo, a pesquisadora estará disponível, por meio dos contatos apresentados, para esclarecer qualquer dúvida bem como apresentar os resultados ao término da pesquisa.

Sigilo e privacidade:

O senhor(a) tem a garantia de que sua identidade será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. Na divulgação dos resultados desse estudo os nomes não serão citados.

Ressarcimento:

Como nenhum participante terá gastos durante a pesquisa, também não será ressarcido.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com os pesquisadores Cássia dos Santos Joaquim e Paulo Cesar Montagner na Faculdade de Educação Física (FEF-UNICAMP): Avenida Érico Veríssimo, 701, CEP:13083-851, Campinas – SP; telefones (19) 98945-6048 e (19) 3701-6685; e-mail: cassiasj80@yahoo.com.br e cesar.montagner@fef.unicamp.br

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNICAMP: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126, CEP 13083-887, Campinas – SP; telefone (19) 3521-8936; fax (19) 3521-7187; e-mail: cep@fcm.unicamp.br

Consentimento livre e esclarecido:

Após ter sido esclarecido sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, concordo em participar da pesquisa intitulada “proposta interacionista do ensino do judô: avaliação de intervenção longitudinal”.

Nome legível: _____

Função:

() Discente do projeto de extensão Construindo pelo Esporte.

() Docente do curso de Educação Física do Centro de Formação de Professores da Universidade Estadual do Recôncavo da Bahia – coordenador do projeto de extensão universitária Construindo pelo Esporte.

Data: _____ de _____ de 2019

(Assinatura do responsável LEGAL)

Responsabilidade do Pesquisador:

Asseguo ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguo, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Assinatura da pesquisadora

Data: _____ de _____ de 2019

APÊNDICE 6

Termo de Assentimento

Termo de Assentimento (Para os participantes da pesquisa)

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ: AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL, que será realizada pela pesquisadora Cássia dos Santos Joaquim.

A pesquisadora já explicou aos seus pais ou responsáveis sobre a pesquisa e eles autorizaram a sua participação, caso você queira ser voluntário. Além de você, outras crianças e jovens da sua turma também participarão desta pesquisa.

Você não precisa participar se não quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

Objetivos

Esta pesquisa vai estudar a forma como o projeto Construindo pelo Esporte ensina o judô e perceber como vocês responderão às aulas, não existindo uma maneira certa ou errada de se fazer.

Métodos

Para conseguir descrever como o projeto ensina judô, a pesquisadora irá conversar com você e sua turma utilizando algum aparelho gravador de voz, além de fazer anotações da aula em um diário. Isso tudo será feito durante as aulas de judô mesmo.

Benefícios

Você não ganhará nenhum valor em dinheiro ao aceitar participar da pesquisa. Apenas poderá participar das aulas de judô e saber como anda seu desenvolvimento.

Riscos

A pesquisadora prevê que não há risco em participar da pesquisa, mas caso você não se sinta bem em dar uma entrevista ou participar das conversas em roda ao final da aula, pode se recusar a participar.

Caso aconteça algo ou você precise falar com a pesquisadora você pode telefonar para: (19) 98945-6048 ou mandar um e-mail para: cassiasj80@yahoo.com.br.

É importante ressaltar que o seu nome não será divulgado, e as fotos e vídeos, caso não se sinta bem em a pesquisadora os divulgar podemos ou alterar a imagem com um programa de computador para que ninguém consiga te identificar, ou mesmo se negar a me deixar usá-lo e eu não utilizarei. Todas as suas falas serão anotadas, mas não terá seu nome as identificando.

Quando a pesquisa terminar, os resultados serão publicados e você e sua família terão acesso ao texto escrito.

Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar. Estarei sempre à disposição.

Pesquisadora Cássia dos Santos Joaquim
Doutoranda da Faculdade de Educação Física da
Universidade Estadual de Campinas

Eu, _____ aceito participar da pesquisa PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ: AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL.

Entendi que para participar da pesquisa só preciso frequentar as aulas. Caso não me sinta bem em dar entrevistas ou participar de alguma atividade, eu posso me negar.

A pesquisadora tirou minhas dúvidas e conversou com os meus responsáveis legais.

Recebi uma cópia deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

Amargosa, ____/____/_____

Assinatura da criança

Assinatura da pesquisadora

APÊNDICE 7

TCLE para pais ou responsáveis dos participantes

1

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
(Para pais ou responsáveis por alunos participantes)

PROPOSTA INTERACIONISTA DO ENSINO DO JUDÔ: AVALIAÇÃO DE INTERVENÇÃO LONGITUDINAL

Pesquisadora responsável: Cássia dos Santos Joaquim
Orientador: Prof. Dr. Paulo Cesar Montagner
Número do CAAE: 08894919.9.0000.5404

Seu/sua filho(a) está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa “proposta interacionista do ensino do judô: avaliação de intervenção longitudinal” que propõem-se estudar a metodologia de ensino do judô baseada em princípios interacionista promovida pelo projeto de extensão universitária Construindo pelo Esporte do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Este documento, denominado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar os direitos dele(a) como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com o responsável legal e outra com a pesquisadora responsável.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assinar o documento, você poderá esclarecê-las com a pesquisadora. Se preferir, pode levar para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de permitir a participação da criança e/ou do jovem na pesquisa. É importante salientar que com esse documento o(a) senhor(a) tem a liberdade para interromper a participação de seu/sua filho(a) a qualquer momento e não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo.

Justificativa e objetivos:

O judô é uma arte marcial conhecida por sua filosofia e valores, e apesar de ter sido criado há cerca de 130 anos, estes aspectos ainda estão presentes nas rotinas de aula, em geral, promovidas de forma tradicional.

Por outro lado, surgem novas propostas de ensino de esporte cujas características fundamentais são: considerar as potencialidades, limitações e anseios de cada aluno; fazer o aluno compreender a modalidade de forma gradativa através de jogos com problemas a serem resolvidos; oferecer diversos estímulos; e ter o diálogo como o princípio básico das relações.

Desta forma, o objetivo desta pesquisa é apresentar uma nova proposta de ensino do Judô baseado em princípios interacionistas e avaliar as respostas alcançadas por meio da implantação do método em projeto de extensão universitária.

Rubrica do Pesquisador

Rubrica do sujeito de pesquisa

Procedimentos:

Caso aceitem colaborar, o estudo acontecerá nas aulas de judô durante 18 meses, cabendo às crianças e jovens apenas participar normalmente das atividades que ocorrerão a partir de junho de 2019 na cidade de Amargosa-BA. A pesquisadora ministrará as aulas, fará anotações constantes em um diário e convidará os participantes em alguns dias para dar depoimentos coletivos ou individuais em entrevistas.

Além disso, assinando este termo, o responsável estende à pesquisadora o acesso e divulgação dos vídeos, fotos e gravações em que pode ouvir a voz de seu/sua filho(a) que fazem parte do arquivo do projeto de extensão Construindo pelo Esporte, podendo publicá-los em aulas, congressos, eventos científicos, palestras ou periódicos científicos, por tempo indeterminado. Entretanto, havendo dados que podem gerar constrangimentos ou confidenciais, só os divulgaremos de maneira que a criança ou jovem não possa ser identificado.

Observações:

A roda de conversa e as entrevistas poderão ocorrer a qualquer momento desta pesquisa, antes, durante ou após uma aula. Elas serão registradas através de gravador de voz ou vídeo e posteriormente transcritas.

As gravações de áudio serão armazenadas no formato digital somente até a finalização da pesquisa e posteriormente deletadas permanentemente.

As entrevistas conversas e rodas de conversa serão abertas, seguindo roteiro conforme as necessidades surgidas durante a aplicação das aulas, podendo ser realizada a qualquer momento no prazo de 18 meses.

As imagens e vídeos serão todas oriundas do arquivo do projeto de extensão universitária não sendo permitido à pesquisadora a utilização de imagens providas de um arquivo próprio.

Caso o participante sinta algum desconforto antes ou durante qualquer atividade de aula, ele terá a liberdade em não participar.

Desconfortos e riscos:

A criança ou o jovem **não** deve participar deste estudo se não se sentir confortável, porém poderá participar das aulas, das rodas de conversa e de qualquer outra atividade promovida pelo projeto de extensão sem oneração. A única atividade que diferenciará quem declarar aceite são as entrevistas, as quais os não participantes desta pesquisa não serão convocados. A pesquisadora se compromete em omitir qualquer imagem e fala direta das crianças ou jovens não participantes na transcrição para a tese ou qualquer outro meio científico.

Temos consciência que, por ser uma pesquisa com aulas esportivas e com entrevistas coletivas e individuais, há riscos previsíveis como constrangimento, desconforto, indisposição, machucados, lesões e hematomas, por isso nenhum participante será obrigado a colaborar com a pesquisa e poderá desistir das atividades, entrevistas e rodas de conversa a qualquer momento sem prejuízo.

Rubrica do Pesquisador

Rubrica do sujeito de pesquisa

Toda aula será planejada e estruturada prezando a segurança dos participantes.

A pesquisadora responsável, ao perceber qualquer possibilidade de risco ou dano significativos ao participante da pesquisa, comunicará o sistema CEP/CONEP imediatamente, e avaliará, a necessidade de suspender ou alterar/adequar o estudo.

Caso algum participante se sinta lesado, a pesquisadora proporcionará assistência imediata e responsabiliza-se pela assistência integral caso o dano seja decorrente do estudo.

A pesquisadora entrará em contato com o sistema CEP/CONEP a qualquer fase da pesquisa para informar os fatos relevantes que alterem o curso normal dos estudos.

Benefícios:

Benefícios para a população estudada e a sociedade:

Benefício direto: participar de um projeto de ensino de judô, podendo aprender de forma profunda esta modalidade, dentro de sua complexidade.

Benefício indireto: contribuir para a construção, delimitação e consolidação de uma proposta diferenciada de ensino de Judô, baseado em método interacionista.

Acompanhamento e assistência:

Durante o desenvolvimento da pesquisa de campo, qual seja a realização das atividades de aula, das rodas de conversa e/ou das entrevistas, a pesquisadora acompanhará os participantes, dando assistência às necessidades relacionadas à pesquisa.

Caso, em qualquer momento da aplicação deste estudo, a criança ou o jovem sinta algum desconforto físico, por interpretá-lo extenso ou em momento impertinente, ou mesmo qualquer outro motivo, poderá desistir ou negar-se a continuar sem represália ou agravo à sua participação no projeto e na pesquisa. Caso necessite de auxílio médico, a pesquisadora acionará o serviço de emergência público municipal SAMU 192 ou a emergência do hospital municipal de Amargosa pelo telefone (75) 3634-3573. Durante e após o término deste estudo, a pesquisadora estará disponível, por meio dos contatos apresentados, para esclarecer qualquer dúvida bem como apresentar os resultados ao término da pesquisa.

Sigilo e privacidade:

A criança e o jovem têm a garantia de que sua identidade será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. Na divulgação dos resultados desse estudo os nomes não serão citados.

Rubrica do Pesquisador

Rubrica do sujeito de pesquisa

Ressarcimento:

Como nenhum participante terá gastos durante a pesquisa, também não será ressarcido.

Indenização:

Caso o participante da pesquisa sofra algum dano decorrente deste estudo, terá direito à indenização por parte da pesquisadora prevista no Código Civil (Lei 10.406 de 2002).

Contato:

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com os pesquisadores Cássia dos Santos Joaquim e Paulo Cesar Montagner na Faculdade de Educação Física (FEF-UNICAMP): Avenida Érico Veríssimo, 701, CEP:13083-851, Campinas – SP; telefones (19) 98945-6048 e (19) 3701-6685; e-mail: cassiasj80@yahoo.com.br e cesar.montagner@fef.unicamp.br

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNICAMP: Rua Tessália Vieira de Camargo, 126, CEP 13083-887, Campinas – SP; telefone (19) 3521-8936; fax (19) 3521-7187; e-mail: cep@fcm.unicamp.br

Consentimento livre e esclarecido:

Após ter sido esclarecido sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, autorizo a participação da criança/do jovem _____

Nome do(a) responsável legal: _____

Data: _____ de _____ de 2019

(Assinatura do responsável LEGAL)

Responsabilidade do Pesquisador:

Asseguro ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguo, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.


Assinatura da pesquisadora

Data: _____ de _____ de 2019

ANEXO 1

Exemplos de Relatório de Aula e Diário de Campo - 1

1

	Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB Projeto Construindo pelo Esporte
---	---

PLANO DE AULA

Professora: Cássia dos Santos Joaquim	DATA: 11 e 13/06/2019	Aula Nº 10 e 11
Relatoras: Cássia e discente		1º semestre de 2019
Turma: 3a e 5a feira no CFP		
TEMA: Torneio “O judoca do dia - como ser um bom tori e uke”		
RECURSOS MATERIAIS:		
Judogui Dojo Papel sulfite Canetões Plinto Colchão		
PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS:		
Roda de conversa Vivência Prática		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> - Estimular movimentos variados para que construam formas de cair, e, principalmente, cair sem se machucar; - Estimular movimentos variados que promovam a compreensão corporal de como devem se posicionar durante uma projeção; - Estimular movimentos variados que promovam a compreensão corporal de como deve derrubar o oponente prezando por sua segurança; - Promover a vivência de jogos com regras reduzidas para que tenham menos influências do meio e possam ter mais tranquilidade para a construção de estratégias. 		

Sequência da aula

Aula 10	<ul style="list-style-type: none"> - Ritual de início: Cumprimentos tradicionais - Atividade 1: O obstáculo Organizar um plinto de espuma seguido de um colchão.
----------------	--

- 1 – Subir no plinto, saltar e cair com rolamento
- 2 – Apoiar as mãos no plinto e cair em pé no colchão
- 3 – Apoiar as mãos no plinto, cair em pé e deixar o corpo rolar, amortecendo no colchão
- 4 – Subir no plinto e saltar girando
- 5 – Subir no plinto, saltar girando, aterrissar em pé e deixar o corpo cair

- Atividade 2: Sequência de quedas

Dividiremos a turma em grupos. Um grupo por vez, durante 2 minutos, fará a atividade.

Os professores se posicionarão em círculo no Dojo. Os alunos, ao comando vão até um professor que terá 10 segundos para derrubá-lo. Se ele cair deverá cuidar para que caia da forma correta, não bloqueando o corpo. Ao final dos 10 segundos troca e vai para outro professor até o término dos 2 minutos.

- Atividade 3: Sumô em pé

Desenhar um círculo de 3 metros de diâmetro no Dojo. Dois alunos iniciarão a luta no centro do espaço delimitado e com a pegada tradicional de gola e manga que não pode ser solta durante a luta. O objetivo é fazer com que o oponente pise para fora do espaço delimitado com os dois pés. Quem marcar 3 pontos primeiro vence a luta.

- Roda de conversa final:

Quais estratégias criaram para retirar o oponente do espaço delimitado?

- Ritual Final:

Cumprimentos finais

Aula 11

- Ritual de início:

Cumprimentos tradicionais

Todas as atividades terão como tema: O grande concurso

Realizaremos neste dia diversos desafios e pontuaremos ao final de cada atividade como um grande torneio. A pontuação será individual e seguirá o critério: 1 ponto por participar, 2 pontos por fazer parte da atividade bem, 3 pontos por se destacar.

Criaremos uma tabela e ao final da aula verificaremos os destaques.

- Atividade 1: As quedas

Em duplas e com quedas ao mesmo tempo:

- 1- Realizar a pegada gola e manga e deixar o corpo desequilibrado para trás, preso apenas pela pegada - ao sinal da professora soltam, deixando o corpo rolar e caindo ao mesmo tempo;
- 2- A mesma coisa, porém com pegada nas mangas;
- 3- A mesma coisa, porém com apenas uma das mãos dadas;
- 4- A mesma coisa, porém com a outra mão.

Obs: Os mais receosos podem flexionar mais os joelhos e aproximar o quadril do dojo, e os que estão mais familiarizados instigaremos a soltar a pegada com o corpo mais estendido, porém, sempre prezando em não colocar as mãos ou cotovelos para bloquear a queda e deixando o queixo colado no peito.

- Atividade 2: Fila das projeções

Dividiremos a turma em dois grupos. Um aluno por vez, durante 40 segundos, terá que derrubar um por vez de seu grupo, iniciando sempre com a pegada tradicional. Veremos ao final quem conseguiu derrubar mais vezes de forma cuidadosa e eficiente seus colegas.

Nesta atividade queremos que os alunos busquem velocidade, entrando nos golpes com rapidez, porém sem perder a atenção na segurança e bem estar do colega.

- Atividade 3: Fila das quedas

Nos mesmos grupos da atividade anterior, um aluno fica ao centro e todos os demais ao seu redor, como uma grande roda. Um por um, se posicionará junto com quem está ao meio para derrubá-lo. Isso durante 30 segundos.

Escolheremos o aluno que melhor fez as quedas, sem apoiar o braço no momento de cair e fazendo uma bolinha com o corpo.

- Atividade 4: As ruas do combate

Organizaremos duplas em que um será o Tori e o outro Uke. Estaremos analisando apenas os Toris neste momento. Organizaremos ruas que serão faixas no Dojo em que terão que se deslocar ora pra frente e ora para trás. Terão 30 segundos para o trajeto. Os Toris deverão derrubar o máximo de vezes possível e os ukes não deverão oferecer resistência, sem travar os cotovelos e abaixar o tronco, porém cuidando para que não caia por qualquer coisa, apenas mediante boa entrada de golpe.

- Roda de conversa final:

Pontuação final e análise dois vencedores os quais exaltaremos seus pontos positivos. Importante salientar os motivos de serem escolhidos e quais as ações bem realizadas dos demais que os ajudaram a ter mais pontos.

- Ritual Final:

Cumprimento final

Relatório de observação

Impressão geral da aula

A aula de 3a feira foi boa, apesar de alguns alunos ainda serem desafios para gente, por faltarem muito e não respeitarem as regras. Mas a maioria já compreende o andamento da aula e nos auxiliam.

Já a aula de 5a feira foi excelente. Percebemos como aulas com formato de torneio sempre motivam os alunos e sua temática faz com que compreendam quais os nossos objetivos de forma clara, e esta não foi diferente.

Houve momentos de bastante entusiasmo, e, mesmo um competindo com o outro individualmente, não sentimos nenhum aluno tentando prejudicar seus colegas para que pudesse ter mais êxito. Atingimos os objetivos da aula e percebemos que facilitamos a construção de um espaço para vivenciarmos, criar e recriar estratégias de ataque e como ser um bom uke (tanto não caindo a qualquer ação do tori e quanto tendo um bom posicionamento ao sofrer uma projeção).

Impressões referentes às atividades

Na aula de 3a feira iniciamos com a atividade ginástica de saltar e aterrissar de formas variadas. O programado era só aterrissar no colchão, mas decidimos, quase ao final, tirar o colchão e possibilitar que caíssem direto no dojo, pedindo velocidade nas ações para que o corpo chegasse ao chão com um movimento um pouco mais próximo do que ocorre após uma projeção. Decidimos isso pela desenvoltura deles no colchão, demonstrando que compreendem como devem deixar o corpo rolar, precisando agora apenas perder o medo do contato com o solo.

Já na luta com os professores, que não podiam cair, melhoraram nas estratégias de não ficar saltando para escapar, pois fica muito fácil passar uma rasteira. Estão mais soltos se movimentando porém jogando o quadril para trás.

O Sumô em pé foi a atividade mais legal do dia. Alguns alunos acabaram realizando golpes de braço para levar o colega para fora (próximo a um uki otoshi ou sumi otoshi), mas a grande maioria fez bastante jogo de movimentação.

Quando perguntamos ao final sobre suas estratégias eles comentaram que faziam força para um lado até o colega realizar força oposta, e de repente, cediam para o outro, demonstrando a intenção de desequilibrar o colega.

Já na aula de 5a feira, a primeira atividade iniciou de forma lenta, então começamos a dar comandos mais rápidos para cair e levantar. Ao final resolvemos colocar números nas quedas para que pudessem repeti-las mesmo depois de terem vivenciado outra.

A queda 1 era segurando gola e manga, a 2 manga e manga, a 3 segurando mão direita com mão direita e a 4 mão esquerda com mão esquerda. Então, dizíamos um número para se prepararem e logo em seguida: cai. No começo percebemos que estavam agachando mais para ficar mais próximos do solo, mas com o tempo estavam soltando as mãos do alto. Destaques foram Participante 1 e 3.

Já na segunda atividade (Fila das projeções) os ukes iniciaram caindo antes mesmo de sofrer um golpe. Conversamos com eles se estavam fazendo isso de propósito e eles disseram que não. Conversamos sobre como poderiam ser melhores ukes e eles falaram da importância de entrar um golpe e chegamos neste acordo, que precisavam fazer um golpe bem feito e grande para que o uke não tivesse chance de escapar. As quedas começaram a sair mais fortes, mas nem tanto, pois ainda a entrada dos toris estava lenta apesar de fazerem com pressa a troca de um colega para outro. Os destaques foram os Participantes 2 e 4, porém no início eram os menos cuidadosos com os colegas.

Na terceira atividade, Fila das Quedas, os alunos tiveram a oportunidade de realizar diversas quedas seguidas e resultante de golpes diferentes com colegas diferentes. Foi interessante perceber a melhora da primeira para a última queda. Alguns alunos demoraram para levantar pois sabiam que iriam cair novamente, mas enfatizamos o cuidado o tempo todo. Foi intenso porém curto o tempo de execução. Foi uma boa atividade para treinar diversas quedas. Os destaques, novamente, foram Participante 1 e 3.

Na última atividade, da rua de combate, os alunos conseguiram utilizar bem o deslocamento do uke para realizar a projeção. Mais o movimento de puxar do que o de empurrar, mas é bacana ver o quanto estão compreendendo a movimentação.

Impressões referentes à participação dos alunos

Os alunos Participantes 2 e 4 foram excelentes na aula de 3a feira, principalmente nas atividades que fizeram juntos. No sumô em pé foi super equilibrado e eles fizeram movimentos bem explosivos, foi bonito de ver. Já no torneio de 5a feira acho que foram os que menos oscilaram as ações, não se destacaram, mas também fizeram muito bem todas as atividades, são meninos empenhados.

Já a Participantes 3 já realiza quedas muito boas, e, acredito, que por esta razão, se permite cair mais, fazendo com que seja excelente uke.

O Participante 7 só caiu mesmo nas atividades ginásticas ou que era específico para isso, nas demais, que necessitava uma colaboração, quase não caiu com alguém o derrubando, talvez pelo peso e estatura maior que da maioria. Tivemos que conversar com a turma sobre como poderiam ter mais êxito e eles comentaram que tinham que entrar muito forte para conseguir derrubá-lo.

Chegamos num acordo que, realmente, precisam entrar mais forte, mas que o Participante 7 também precisa ajudar, afinal, estão no judô há pouco tempo e a colaboração é importante.

A participante 1 travou bastante no jogo que os professores derrubaram os alunos e, na 5a feira, começou a primeira atividade travando novamente, mas depois que conversamos com ela, ela mudou radicalmente, foi até surpreendente, tanto que ganhou como destaque.

O Participante 9 não teve muito cuidado com os colegas, tive que chamá-lo de lado um pouco para tentar explicar que precisa colaborar. O Participante 10 teve uma melhora significativa nas quedas, em comparação com os outros dias, não sei se pela motivação de ser um torneio e estar sendo avaliado.

Contribuições para a prática docente (este espaço deve ser preenchido por um discente)

A maior recompensa no caminhar docente é ver a modificação nas crianças no dia-a-dia. Fico feliz em perceber o quanto eles estão aprendendo e o quanto parecem nos ouvir quando conversamos com eles.

Estimulação de valores morais – aproximação professor/aluno (este espaço deve ser preenchido por um discente)

Em momentos na roda de conversa a pró Cássia parabeniza os alunos por seus esforços, salienta a necessidade de atenção nos seus próprios atos e traz uma fala que aborda o quanto é desagradável, criticar a ação dos colegas, pelas suas dificuldades, cada um tem um jeito próprio e cada um apresenta suas experiências.

Reflexão

- Qual a melhor forma de aterrissar após um salto com giro?
- Como deixo meu corpo rolar caso me desequilibre?
- Como desequilibro meu oponente?
- Como posiciono meu corpo para manter-me com uma boa base de equilíbrio?
- Como é possível derrubar com segurança?
- Como é possível cair com segurança?

Diário de Campo – 11 e 13 de junho de 2019

Aulas 10 e 11

Nesta semana os alunos caíram muito bem, até aqueles menos cuidadosos e aqueles que têm mais medo, conseguiram ter uma boa melhora em suas ações.

Apesar de haver momentos que a ênfase estava no tori, o que mais observamos foram os ukes, no intuito de construir esse cair sem se machucar, ou cair em segurança, para perder o medo deste contato com o solo.


Foram aulas interessantes as dessa semana, pois os alunos acabaram caindo de diversas formas, principalmente porque temos na turma meninos e meninas, além de diferentes estaturas e pesos, e na 5ª feira, como estavam envolvidos pela competição, se deixaram cair muito mais.

Na 3ª feira os alunos realizaram golpes de mão como sumi otoshi e uki otoshi, já na 5ª feira, a maioria dos golpes realizados por eles foram os de perna ou varrida como osoto gari e ouchi gari mas saíram também um tomoe nague, variações de seoi e cerca de uns 3 koshi guruma. As quedas partindo das varridas foram mais bem executadas, acredito que seja pelo sentimento desta queda para trás que estão familiarizados, já as demais eles ficaram mais travados e receosos. É importante pensarmos como estimular este cair para frente (realizando zempo) e para os lados (yoko ukemi) para que se soltem cada vez mais.

ANEXO 2

Exemplos de Relatório de Aula e Diário de Campo - 2

1

	Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB Projeto Construindo pelo Esporte
---	---

PLANO DE AULA		
Professora: Cássia dos Santos Joaquim Relatores: Discente e Pró Cássia	DATA: 03 e 05/09/2019	Aulas Nº 26 e 27 2º semestre de 2019
Turma: 3a e 5a feira no CFP		
TEMA: Observando a movimentação do meu oponente		
RECURSOS MATERIAIS: Judogui Dojo Giz Colchões Colchonetes Bancos suecos Plintos Arcos Fitas		
PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS METODOLÓGICOS: Roda de conversa Vivência Prática		
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> - Promover atividades de ukemis e quedas variadas para que possam construir um repertório para que deixem o movimento fluir cada vez mais, sem bloqueá-lo; - Promover atividades de deslocamento e projeção para realizarem as ações percebendo a movimentação do colega; - Oferecer jogos com ataque e defesa simultâneos para que os alunos construam e se adaptem a focar em diversos objetivos ao mesmo tempo; - Instigar a entrada de golpes conforme a situação oferecida, sem planejamento prévio, para que os alunos adaptem-se a oferecer uma resposta conforme o problema que surgiu naquele momento. 		

Sequência da aula**Aula 26****- Ritual de início:**

Cumprimentos tradicionais

- Atividade 1: Todos contra todos

Esta atividade, todos lutam com todos conforme a regra, podendo tentar desequilibrar o outro e ser desequilibrado. Quem não conseguir manter-se na regra sai da brincadeira, até o momento que ficar apenas um que será o vencedor. Variações:

- 1 – Todos apenas com um pé – se colocar o outro pé no chão sai da rodada (realizar 3 rodadas)
- 2 – Todos em 4 ou 6 apoios – tem que manter pelo menos uma mão em contato com o solo. Se tirar as duas sai da rodada (realizar 3 rodadas)
- 3 – Todos de caranguejo – tem que manter o bumbum sem encostar no chão e a barriga para cima. Se encostar o bumbum no chão e/ou virar com a barriga para baixo sai da rodada (realizar 3 rodadas)

- Atividade 2: Quedas com auxílio dos professores

Dividiremos os alunos com os professores.

Realizaremos dois tipos de quedas:

- 1 – Para trás: os professores segurarão na ponta da manga do judogui do aluno que projetará seu corpo para trás como se estivesse sentado em um cadeira. O professor soltará a manga do aluno que deverá deixar seu corpo cair sem travar o movimento (podemos sugerir para baterem a mão no chão assim que caírem);
- 2 – Para os lados: os professores segurarão na faixa e em uma das pernas dos alunos. Os alunos apoiarão o peso na perna de trás e deixarão a perna que está mais à frente apenas apoiada. O professor puxará a perna do aluno lateralmente cruzando a frente de seu corpo, e o aluno deverá deixar seu corpo cair lateralmente, sem travar o movimento.
- 3 – Zempo partindo de cima das costas dos professores

- Atividade 3: Randori dos diversos círculos

Desenharemos no Dojo diversos círculos e em cada um ficará um professor. A luta durará 2 minutos. A dupla escolherá quem será o uke e o tori. O Tori terá 1 minuto para deslocar pelo Dojo e toda vez que chegar dentro de um dos círculos o professor que estiver nele contará até 3 e o Tori deverá derrubar seu colega. Caso não consiga derrubar até o final do tempo, deverá ir até outro círculo. Ao final de 1 minuto troca-se quem foi Tori e Uke.

- Ritual Final:

Cumprimentos finais

Aula 27**- Ritual de início:**

Cumprimentos tradicionais

- Atividade 1: Siga o mestre

Espalharemos diversos colchões, plintos, bancos, arcos, colchonetes, fitas altas pelo dojo e os organizaremos em quartetos, sendo que dois serão os mestres e dois os seguidores. As duas pessoas da dupla devem transpor os obstáculos juntas. Após um tempo troca a dupla mestra.

É necessário tomar cuidado pois haverá diversos grupos fazendo atividade no espaço ao mesmo tempo, provavelmente 4 quartetos.

- Atividade 2: Sai do meu quadrado

Em duplas dentro de um quadrado de 1x1m do tatame, o objetivo é tentar tirar o outro, ao mesmo tempo que se defende para não ser tirado do quadrado. Nesta luta só poderão utilizar os braços.

- Atividade 3: Randori dos diversos círculos

Desenharemos no Dojo diversos círculos e em cada um ficará um professor. A luta durará 2 minutos. A dupla escolherá quem será o uke e o tori. O Tori terá 1 minuto para deslocar pelo Dojo e toda vez que chegar dentro de um dos círculos o professor que estiver nele contará até 3 e o Tori deverá derrubar seu colega. Caso não consiga derrubar até o final do tempo, deverá ir até outro círculo. Ao final de 1 minuto troca-se quem foi Tori e Uke.

- Ritual Final:

Cumprimentos finais

Relatório de observação**Impressão geral da aula**

Em ambas as aulas conseguimos contemplar os objetivos e os alunos se mostraram motivados. A vivência do randori dos diversos círculos na 3a feira e a repetição na 5a feira foi bem bacana, pois não precisamos ficar explicando as regras novamente e eles aproveitaram estratégias criadas em um dia para implementar no outro.

Impressões referentes às atividades

Na aula 26 o jogo Todos contra Todos nós professores entramos para brincar, o que foi bem legal, em alguns momentos os alunos se juntavam para ganhar da gente e demonstraram uma excelente comunicação, pois iam auxiliando um ao outro enquanto atacavam.

Já as quedas com auxílio dos professores saíram boas e estão ficando cada vez mais fáceis. O que ajudou bastante na variação foi intensificar a ação puxando mais forte ou fazendo movimentos mais explosivos.

O Randori dos diversos círculos foi bem bacana, percebemos estratégias sutis nos alunos de kusushi buscando desequilibrar o colega ou ludibriando-o, fazendo que ia para um círculo e, de repente, ia para o outro em sentido oposto.

O fato de repetir esta luta na 5a feira também foi importante, pois percebemos que reproduziram (e muitos vezes adaptaram) algumas ações um dos outros, mostrando-se atentos ao que os colegas fazem, mas mais do que isso, evidenciando que compreenderam como foram as estratégias, a ponto de conseguir repeti-las ou transformá-las.

O siga o mestre foi bem legal. Pelo fato de os termos colocado em duplas saiu projeções, quedas, um carregar o outro, um puxar o outro, se equilibrarem juntos, ou seja, movimentos presentes no judô.

O jogo sai do meu quadrado foi elaborado por nós professores, pois alguns alunos estão usando pouco os braços na aplicação de golpes, fazendo movimentos curtos e pouco explosivos. O jogo promoveu gestos amplos de puxar, empurrar e, principalmente, girar e torcer. Pedimos para, no jogo dos círculos, que se lembrassem das ações dos braços, e percebemos uma melhora na compreensão de como os braços são segmentos importantes na eficácia da técnica.

Impressões referentes à participação dos alunos

Percebemos, nestas duas aulas, uma ampliação na compreensão de dois aspectos, a importância dos braços e o ludibriar como estratégia para a entrada de um golpe. Ações muito pertinentes no judô para ter sucesso.

Alunos como Participante 1, 3, 9 e 11 que já usam bastante os braços, tiveram mais sucesso no jogo sai do meu quadrado, mas aqueles que são o oposto, que usam pouco os braços, como os Participantes 4, 5, 6 e 8 melhoraram bastante sua ação, eles mesmo notaram. O Participante 2 relatou que a pegada do Participante 4 estava muito forte e que foi difícil lutar com ele.

Neste jogo ocorreu algo interessante com o Participante 7. Ele foi muito inteligente e aproveitou de sua estatura e peso para garantir que ninguém o tirasse do quadrado, deitando de barriga para cima e ficando passivo, porém quando alguém se aproximava ele agarrava em seu kimono e tentava arremessá-lo para fora. Com o tempo todos os alunos perceberam e as lutas com ele passaram a terminar empatadas, mesmo com aqueles bem menores. Nós professores dissemos que as lutas com empate seriam definidas pela competitividade, fazendo uma associação com a regra do judô de ter que ser combativo para não sofrer um shido. Ele começou a perder as lutas e levou um tempo para tentar algo novo. Conversamos depois, ao final da aula, da importância de mudar de estratégias e não ficar resolvendo os problemas de uma só forma, pois depois de um tempo todos percebem como agimos e a chance de ter sucesso se reduz. O usamos como exemplo ressaltando como ele foi inteligente em sua estratégia inicial e que ele fez outras tentativas até o final do jogo, que foram sem sucesso, mas foram importantes. Frisamos que, para nós, o notável foi como ele agiu, pensando e experimentando ações novas. Conversamos como o novo pode ser difícil, mas pode nos surpreender de forma positiva, por isso que é para sempre inovarem.

No randori dos diversos círculos, o destaque vai para o Participante 11, por sua facilidade em ajustar sua corrida para levar o colega para onde quer. Conversamos com ele após o jogo da terça sobre as estratégias que criou e como foi bacana vê-lo se movimentando tanto. Questionamos se ele gostou de lutar assim ou se teve mais dificuldade, pois no randori livre ele fica mais parado. Ele disse que gostou da luta e que houve vários momentos que ele teve facilidade em levar o colega para o círculo, então lhes sugerimos que arriscasse ser mais combativo assim também nos randoris. Vamos ver como agirá nas próximas oportunidades.

A Participante 8 se divertiu muito no siga o mestre. Ela foi quem mais teve ideias diferentes sobre equilibrar, rastejar, rolar e carregar os colegas, e acabou sendo copiada pelos colegas, o que achamos bem legal, pois foram diversos estímulos diferentes neste início de aula.

Contribuições para a prática docente

Valorizar as respostas dos alunos é algo que precisamos fazer sempre, independente do sucesso ou não, pois é difícil a gente se arriscar, então se tentou algo novo já mostra que no mínimo é corajoso.

Estimulação de valores morais – aproximação professor/aluno.

Conversas individuais e coletivas fazem parte do nosso projeto. É o momento de mostrar aos alunos como pensamos, o que valorizamos e o que esperamos deles. Elogiar as ações, independente do resultado é excelente para que os alunos se sintam mais à vontade para serem criativos.

Reflexão

- Qual a movimentação do meu colega?
- Como posso usar essa movimentação para ter êxito na luta?

Diário de Campo – 03 e 05 de setembro de 2009

Aulas 26 e 27

Gosto das sutilezas que implementamos no projeto e que tudo tem a ver com a nossa proposta de ensino, conseqüentemente com minha pesquisa.

Gosto das conversas valorizando as tentativas e me admiro com o jeito que nos olham quando os elogiamos. Penso sobre o ensino e como, muitas vezes, valorizamos o final e não o percurso.

Nestas aulas foi nítida a pluralidade de alunos que temos, e talvez todos estejam no projeto pelo ambiente criado. Temos a [REDACTED] (Participante 8) que adora brincar e se destacou no siga o mestre. Ela criou tantas coisas, e o mais legal, foi copiada. Ela assumiu a dupla e acabou sendo mestra sozinha praticamente. Adorei-a carregando a dupla em suas costas e tentando rastejar segurando em seus pés. Sua dupla, mesmo mais velha, aceitou a situação, talvez por ver [REDACTED] tão empolgada sugerindo jeitos diferentes. [REDACTED] não é a mais empolgada para lutar, mas hoje foi a mais criativa na brincadeira.

Temos o [REDACTED] (Participante 7) que sabe o tamanho que tem e usa a seu favor mas sem perder o cuidado com os outros. Temos tido que fazer algumas lutas com ele para que seja mais desafiado, e ele não demonstra ter receio de lutar conosco. [REDACTED] inventou um golpe no jogo 'sai do meu quadrado', quando já estava deitado, que foi interessante, pena que não filmei na hora. Quando o colega tenta o empurrar na lateral do seu corpo, ele aproveita para segurar as duas mangas, levanta os braços e arremessa para o sentido que estava fazendo a força, passando por cima dele, usando o tronco como alavanca e realizando meio giro. A primeira tentativa deu super certo, pois o menino não estava esperando, mas depois foi decaindo até não conseguir mais. O legal é que ele ficava passivo, deitado relaxado, parece que só esperando o momento certo.

Temos a [REDACTED] (Participante 1) que é forte, explosiva e competitiva, e a [REDACTED] (Participante 3) que se coloca para o grupo, sempre pronta para ajudar.

Por esta razão que oferecer diversos tipos de jogos pode ser uma ótima alternativa, pois criamos um ambiente de respeito e que, em cada um deles, alguém diferente pode se destacar.