

**IX Congreso de la Asociación Latinoamericana de Estudios Socioculturales del
Deporte (ALESDE)
Deportes, prácticas democráticas y sociedad: nuevas encrucijadas y desafíos en las
tramas regionales**

**Propuesta interaccionista para la enseñanza del Judo: manipulación del espacio, reglas y
materiales**

Proposta Interacionista de ensino do Judô: manipulação do espaço, de regras e materiais

Eje 2: Deporte, educación y enseñanza

Autores/as:

Cássia dos Santos Joaquim

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil, cassiasj80@yahoo.com.br

Leopoldo Katsuki Hirama

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), Brasil, leopoldohirama@ufrb.edu.br

Paulo Cesar Montagner

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil, cesar.montagner@unicamp.br

Resumo:

A pedagogia do esporte está em constante transformação em busca de um ensino-aprendizado significativo, por esta razão, Propostas Interacionistas estão crescendo com suas características de promover o conhecimento através da interação do aluno com o meio e a compreensão que a técnica tem valor se atrelada à tática e às percepções estratégicas. Tendo como grande aliado o jogo ou o oferecimento de situações-problemas, o professor, nesta proposta, pode, através da modificação das regras, espaços e materiais, criar um ambiente com diversos estímulos e, principalmente, do Jogo Possível. Esta pesquisa apresenta dados de pesquisa de doutorado que explorou uma nova abordagem para o ensino do Judô baseada em princípios interacionistas, realizado no Programa de Extensão Universitária "Construindo pelo Esporte" na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Utilizando métodos qualitativos descritivo-exploratórios, a pesquisa envolveu 11 participantes sem experiência prévia na modalidade. Foram implementadas adaptações específicas, como variações na área de luta e

no randori (prática de luta menos resistida), estimulando diferentes estratégias e soluções táticas entre os participantes. Conclui-se que a manipulação consciente do ambiente de aprendizagem é uma ferramenta eficaz para promover um ensino-aprendizagem significativo no Judô, criando um ambiente de "jogo possível" que favorece o desenvolvimento integral dos praticantes, respeitando suas singularidades e promovendo a criatividade tática.

Palavras-chave: Judô – Pedagogia do Esporte – Ensino

Introdução:

Este estudo faz parte de uma pesquisa elaborada para doutoramento aplicada de forma longitudinal com o objetivo geral de 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 (Joaquim, 2023).

O Programa Construindo pelo Esporte foi fundado em 2010 e sempre trabalhou com proposta de ensino do judô pautada na construção do conhecimento através de situações-problemas. É locado no Centro de Formação de Professores (CFP) na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), no município de Amargosa, no interior do Estado.

A nossa pesquisa foi aprovada sob o CAAE 08894919.9.0000.5404, com o número do parecer 3318512, e ocorreu no período de maio de 2019 a março de 2020 com 11 crianças e jovens de nove a 12 anos sem conhecimento prévio do judô.

Esta pesquisa, de cunho qualitativo, foi do tipo propositiva descritiva-exploratória, por propor alternativas e soluções, por ter sido aplicada para promover novas ideias em um tema ainda pouco explorado, e por seu objetivo de levantar opiniões de um grupo (Gil, 2008). Para este estudo, abordamos a característica aplicada da manipulação do ambiente através da modificação de regras, espaço e materiais, e nossa observação foi através das anotações em Diário de Campo e Relatórios de Aula.

A pertinência deste trabalho pauta-se nas tendências atuais do esporte que evidenciam o aluno como participante ativo na construção de seu próprio conhecimento a partir da liberdade na tomada de decisões (Correia, Carvalho, Araujo, Pereira, & Davids, 2019, Garganta, 1995, Phillips, Davids, Araujo & Renshaw, 2014). O professor será aquele que promoverá um ambiente propício para que o aluno explore ao máximo este esporte, estimulando seu protagonismo, por meio da oferta de situações para suas construções (Chow, et al., 2007; Davids, Araujo, Vilar & Renshaw, 2013).

Como o judô é uma modalidade arraigada de aspectos culturais e históricos, na grande maioria dos espaços de fomento, seu ensino e avaliação são baseados no ensino tradicional (Daigo, 2005) seguindo o *go-kyo*. Reconhecido como “cinco séries”, cada uma delas possui oito técnicas de projeção criadas ou adaptadas por Jigoro Kano para o Judô Kodokan, 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* (roupa para a prática do judô), 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.

Por esta razão, nossa proposta de ensino é baseada no Interacionismo, que é a base das abordagens humanistas, cognitivistas, sócio-culturais e ecológicas. Esta abordagem defende que o conhecimento é construído pelo aluno em sua interação com o meio, compreendendo que cada um tem seu tempo e forma de apreender, vislumbrando para além do aprimoramento técnico (Mizukami, 2019, Scaglia, Reverdito & Galatti, 2014).

Propostas pedagógicas que utilizam-se de jogos para seu ensino desenvolvem uma inteligência para tal e promovem alunos mais preparados para as situações de imprevisibilidade inerentes à modalidade a qual está vinculada, desde que estruturadas pedagogicamente e com intencionalidade (Galatti, et al., 2017). Desenvolver esta inteligência requer do indivíduo uma constante leitura do ambiente e do oponente para estabelecer estratégias, uma análise tática correta das situações que surgem e com ações técnicas adequadas para a resolução dos problemas (Garganta, 1995, Galatti, et al., 2017, Bettega, Machado, Scaglia, Marques Filho, & Galatti, 2015).

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 uma adaptação de Terrisse (1991, citado por Gomes, 2014) de como o ensino pode ser gerido pensando-se na imprevisibilidade associada diretamente à cooperação e à oposição. Como se a cooperação e a oposição ocupassem lados extremos de polos, que o professor regula conforme as necessidades do grupo ou aluno, tornando uma atividade mais cooperativa e previsível ou mais opositiva e imprevisível.

A luta é uma ação de muita complexidade em que os praticantes precisam se concentrar em diversos aspectos ao mesmo tempo, e sua característica de ataque e defesa simultâneo demanda uma atenção ampliada, pois seu grau de imprevisibilidade é maior. 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: “[...] o bom desempenho técnico está atrelado a um bom entendimento tático do jogo” (Galatti, et al., 2017, p.642).

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). Adaptação e modificação de regras, materiais e espaço (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 (Paes, 2006, Souza & Oslin, 2008), 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) podendo aumentar o nível dos desafios propostos.

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, Oslin & Griffin, 2005, Souza & Oslin, 2008, Thorpe, 2001), podendo promover circunstâncias próximas ao jogo formal, sendo mais propícia, posteriormente, uma transferência de habilidades de um ambiente para outro (Chow, et al., 2007, Pill, 2016).

Porém, 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 (Scaglia, Reverdito, Leonardo & Lizana, 2013). 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 (Scaglia, Reverdito & Galatti, 2014), promovendo uma diversidade de estímulos para a construção de seu repertório tático e técnico.

Exemplificando adaptações no judô

As adaptações para o judô necessitaram atenção para que a dinâmica da luta não seja prejudicada, mas, por vezes, limitando-se a variabilidade para melhor explorar algumas situações intencionais. Um exemplo de adaptação de espaço foi alterar a forma da área de luta, desenhando com giz no tatame áreas ora mais compridas 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), e, também a aplicação de golpes coerentes.

Por exemplo, na área retangular, percebemos golpes de *ashi-waza* ou de perna que projeta-se o oponente para trás; golpes de *te-waza* ou de braço e de *koshi-waza* ou de quadril que projetam o oponente por cima do tronco ou de alguma parte do corpo de quem aplica. Já na área circular, foram realizados golpes diversos que condiziam com uma movimentação lateral ou com giro, utilizando todos os grupos de técnicas da modalidade.

Outro exemplo foi a adaptação no Randori (luta menos resistida) onde se varia a determinação de formas de pegadas, de movimentação ou de possibilidades de ataque e contra-ataque, oferecendo problemas comuns da situação de luta, mas em ambiente onde cada aluno possa avaliar, planejar e buscar diferentes respostas conforme o constrangimento indicado. Uma proposta utilizada foi a de não ser permitida a utilização do contra-golpe, estimulando o ataque de forma mais livre (sem receio de receber uma reversão) de seu oponente, promovendo a reflexão de como se defender da situação do golpe.

Reflexões Finais / Conclusões

A manipulação de regras, espaço e materiais no ensino de uma luta é uma grande aliada do professor que poderá criar um ambiente de estímulos diversos e, principalmente, de Jogo Possível. Por esta razão, acreditamos que a proposta interacionista é como uma teia em que tudo está conectado. A promoção do jogo e suas características (imprevisibilidade, dualidade), além de favorecer o aprendizado respeitando o aluno, clamam por diálogo e por professores abertos e que aceitem não ser o centro do grupo e do processo de aprendizagem dos 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.

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, Ferreira, Silva, & Paes, 2008, Galatti, et al., 2017), planejar e pensar a aula em cada detalhe (regras do jogo, espaço e materiais que serão utilizados) faz parte da construção de um caminho cada vez mais pensado para o ensino com significado e respeito.

Referências Bibliográficas

Avelar, B. & Figueiredo, A. (2009). 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.

- Bayer, C. (1994). *O ensino dos desportos colectivos*. 1ª ed. Lisboa: Dinalivro.
- Bettega, O. B., Machado, J. C. B. P., Scaglia, A. J. Marques Filho, C. V. & Galatti, L. R. (2015). Formação de jogadores de futebol: princípios e pressupostos para composição de uma proposta pedagógica. *Movimento*, v. 21, n. 3, p.791-801. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88087>
- Chow, J. Y., Davids, K., Button, C., Shuttleworth, R., Renshaw, I. & Araujo, D. (2007). The role of non linear pedagogy in physical education. *Review of Educational Research*, v. 77, n. 3, p. 251–278.
- Correia, V., Carvalho, J., Araujo, D., Pereira, E. & Davids, K. (2019). Principles of non linear pedagogy in sport practice. *Physical Education and Sport Pedagogy*, v. 24, n. 2, p. 117–132.
- Costa, R. R. (2010). Aprender a jogar jogando: o modelo do teaching games for understanding. Em: *Educação física escolar e pedagogia do esporte em perspectiva*. Taubaté: Cabral, p. 143-162.
- Daigo, T. (2005). *Kodokan Judo: throwing techniques*. Tokyo: Kodansha International.
- Davids, K., Araujo, D., Vilar, L. & Renshaw, I. (2013). An ecological dynamics approach to skill acquisition: Implications for development of talent in sport. *Talent Development and Excellence*, v. 5, n. 1, p. 21–34.
- Galatti, L. R., Ferreira, H. B., Silva, Y. P. G. & Paes, R. R. (2008). Pedagogia do esporte: procedimentos pedagógicos aplicados aos jogos esportivos coletivos. *Revista Conexões*, Campinas, v. 6, n. especial, p. 404-415.
- Galatti, L. R., Bettega, O. B., Paes, R. R., Reverdito, R. S., Seoane, A. M. & Scaglia, A. J. (2017). O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático técnicos. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 20, n. 3, jul./set. doi:10.5216/rpp.v20i3.39593
- Garganta, J. (1995). Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. Em: Graça, A. & Oliveira, J. (Ed.). *O ensino dos jogos desportivos coletivos*. Lisboa: Universidade do Porto. p. 11 a 25.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas.
- Gomes, M. S. P. (2014). *O ensino do saber lutar na universidade: estudo da didática clínica nas lutas e esportes de combate*. (Tese Doutorado em Educação Física). Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP.
- Joaquim, C. S. (2023) Proposta interacionista do ensino do judô: avaliação de intervenção longitudinal. (Tese Doutorado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas,

Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/17010>.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L. & Griffin, L. L. (2005). *Teaching sports concepts and skills: A tactical games approach* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

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

Paes, R. R. (2002). A pedagogia do esporte e os jogos coletivos. Em: Rose Júnior, D. *Esporte e atividade física na infância e adolescência*. São Paulo: Artmed, p. 89-98.

Paes, R. R. (2006). Pedagogia do Esporte: especialização esportiva precoce. Em: Tani, G., Bento, J. O. & Petersen, R. D. S. (Org.). *Pedagogia do Esporte*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p.219-226.

Paes, R. R. & Balbino, H. F. (2005). *Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas*. Campinas: Guanabara Koogan.

Phillips, E., Davids. K., Araujo, D. & Renshaw, I. (2014). Talent development and expertise in sport. Em: Davids, K., Hristovski, R. & Araújo, D. (Eds.). *Complex Systems in Sport*. 1ª edição ed. Londres/ Nova York: Routledge, p. 241–260.

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

Scaglia, A. J., Reverdito, R., Leonardo, L. & Lizana, C. J. R. (2013) O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo de organizacional sistêmico. August 2013. *Movimento*, 19(4):227, Agosto. DOI:[10.22456/1982-8918.37893](https://doi.org/10.22456/1982-8918.37893)

Scaglia, A. J., Reverdito, R. S. & Galatti, L. R. (2014). 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, p. 45 a 86.

Souza, A. & Oslin, J. (2008). A Player-Centered Approach to Coaching. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79:6, 24-30. DOI: 10.1080/07303084.2008.10598195

Thorpe, R. (2001). Rod Thorpe on teaching games for understanding. Em: Kidman, L. *Developing decision makers: An empowerment approach to coaching*. Christchurch, New Zealand: Innovative, p. 22 a 36.