

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ivo Pedon

O ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras: uma perspectiva cultural

The teaching of karate through games and plays: a cultural perspective

PIRACICABA

2014

UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Ivo Pedon

O ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras: uma perspectiva cultural

The teaching of karate through games and play: a cultural perspective

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Metodista de Piracicaba UNIMEP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física. Linha de pesquisa: Movimento Humano, Lazer e Educação.

Orientadora: PROFA. DRA. CINTHIA LOPES DA SILVA

Piracicaba / SP

2014

Ficha Catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNIMEP

Pedon, Ivo

P371e O ensino do Karatê por meio de jogos e brincadeiras: uma perspectiva cultural. / Ivo Pedon. – Piracicaba, SP: [s.n.], 2014.
89f.; il.

Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências da Saúde / Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Universidade Metodista de Piracicaba, 2014.

Orientador: Dra. Cinthia Lopes da Silva

Bibliotecária: Luciene Cristina Correa Ferreira CRB-8/ 8235

Ivo Pedon

O ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras: uma perspectiva cultural

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Metodista de Piracicaba UNIMEP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física. Linha de pesquisa: Movimento Humano, Lazer e Educação.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Cinthia Lopes da Silva

Faculdade de Ciências da Saúde – UNIMEP

Profa. Dra Gisele Schwartz

Universidade Estadual Paulista - UNESP Rio Claro

Profa. Dra. Ida Carneiro Martins

Faculdade de Ciências da Saúde Educação Física – UNINOVE

Faculdade de Ciências Humanas – UNIMEP

Banca Suplente

Rogério Cruz de Oliveira
Professor da Universidade Federal de São Paulo - UNIFESP

Prof. Dr. Guanís de Barros Vilela Junior
Faculdade de Ciências da Saúde – UNIMEP

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho àqueles que acreditaram em mim, minha família e amigos, que me apoiaram de alguma maneira.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus pelas oportunidades; a minha família e amigos pelo apoio e confiança;

Tenho que agradecer a todos meus amigos de mestrado, que sempre estiveram ao meu lado após noites não dormidas, por causa das eternas 8 horas de viagens de ônibus, todas quartas-feiras, me dando força e confortando, ajudando a lutar contra o sono.

Agradeço ainda minha amada noiva Marianne, que esteve ao meu lado com muito carinho, amor e dedicação.

E agradeço a minha orientadora, Cinthia, pela paciência e dedicação, ao dizer que sempre serviu de inspiração e que acreditou em mim e em meu trabalho.

Agradeço a professora Tita, pelas contribuições que fez ao meu trabalho, me ajudando a construí-lo.

Agradeço também ao professor Guanis, pela ajuda e conselhos quanto a nunca desistir do mestrado.

Agradeço, ainda, ao UniSalesiano de Araçatuba pelo grande ajuda e confiança em meu trabalho e aprimoramento profissional.

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo: 1) descrever e analisar uma prática pedagógica baseada em um referencial cultural, com uma proposta no ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras, na qual as atividades lúdicas é predominante; 2) identificar e analisar o significado das aulas de karatê para os praticantes. O karatê é considerado pelas suas federações como uma arte marcial tradicional da cultura oriental, criada há séculos no Japão. É entendido, por muitos, como uma prática esportiva que possui uma estrutura que se assemelha, muitas vezes, apenas, à prática competitiva (federações, ligas e torneios), e outras vezes, como reflexo de seu arcabouço cultural, de estrutura hierarquizada, com utilização da língua originária e padrões tradicionais de saudação. Neste contexto, os elementos esportivos e culturais fazem parte das modalidades que geralmente são denominadas de artes marciais no Brasil. Atualmente temos uma prática de karatê voltada às competições, sendo as aulas descritas como sessões de treinamento esportivo em busca de um alto nível de desempenho técnico. O processo de ensino-aprendizagem tradicional, treinamento com repetições excessivas de golpes e movimentos específicos do karatê, buscando o resultado e a performance a todo custo, atualmente, tornou-se um fator de desmotivação e uma barreira para a continuidade dos alunos iniciantes, pois, o ensinamento repetitivo do movimento abstrai a criatividade do aluno na realização dos golpes. Diante disso, pretende-se buscar, nesta pesquisa, fundamentos teóricos no sentido de rever essa forma tradicional de ensino e aprendizagem do karatê, de modo a priorizar os jogos e as brincadeiras como estratégias de aprendizado, com predomínio do elemento lúdico. O lúdico é entendido, não em si mesmo ou de forma isolada nessa ou naquela atividade (brinquedo, festa, jogo, brincadeira etc.), mas como um componente da cultura historicamente situada, é a cultura não somente como um produto, mas como um processo e desse modo, verificamos que o lúdico também pode ser visto a partir da dupla perspectiva: como produto e como processo, como conteúdo e como forma. Como procedimentos metodológicos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e de campo utilizando a técnica da entrevista semi-estruturada para coleta de dados, observação participante e o diário de campo. Registramos no diário de campo as aulas realizadas em uma escola de karatê particular do município de Valparaíso, com a participação de 14 alunos, caracterizando um estudo qualitativo. Como principais resultados a maioria dos alunos acham a prática do karatê legal e divertida, ao se fazer os golpes e lutas por intermédio da brincadeira. Três alunos responderam que almejam chegar a faixa preta. O ensino do karatê, fundamentado nos estudos do lazer e do lúdico, viabilizou aos sujeitos o acesso a uma prática inovadora na realização do karatê, construindo um aprendizado, a partir dos jogos e brincadeiras, aumentando a participação dos alunos nas aulas, seu aprendizado diante do conteúdo proposto do karatê e o interesse em querer aprender sobre os golpes, *katas*, bases e movimentos.

Palavras chave: Atividades de lazer, ensino, karatê, jogos e brincadeiras e cultura.

ABSTRACT

The present work has as objective : 1) Describe and analyze a pedagogical practice based on a cultural reference that has as proposed teaching karate through games and plays, where the play is predominant ; 2) Identify and analyze the meanings of karate lessons for practitioners. The karate is considered by its associations as a traditional martial art of oriental culture, created centuries ago in Japan karate is understood by many as a sports practice that has a structure that resembles, often only to competitive practice (federations, leagues and tournaments), and other times, as a reflection of their cultural framework , the hierarchical structure , use of native language and traditional patterns of greeting. In this context , the sports and cultural elements are part of the modalities that are commonly referred martial arts in Brazil. Currently we have practice karate directed the competitions, with the classes described as sports training sessions in pursuit of a high level of technical performance. The traditional process of teaching-learning, training with excessive repetitions of blows and special moves of karate, searching result and performance at all costs, nowadays, has become a demotivating factor and a barrier to the continuity of beginner students, the teaching repetitive motion of abstract creativity of the student in achieving the blows. Therefore, we intend to pursue this research theoretical foundations to revise this traditional way of teaching and learning karate, so prioritize the games and play as a learning strategy with a predominance of playfulness . The playfulness is understood, not in himself or stand alone in this or that activity (toy, party, play, joke etc), but as a component of culture historically situated, is the culture not only as a product but as a process and thus we find that the play can also be seen from the dual perspective: as a product and process, such as content and form. The methodological procedures, conducted a literature search and field using the technique of semi - structured interviews for data collection, participant observation and field diary. Write in the field daily classes held in a private school karate Valparaíso, with the participation of 14 students, featuring a qualitative study. The main results most students find the practice of karate cool and fun, to do the hits and fights through scams and frolic. Three students responded that aims to reach black belt. The teaching of karate, based on studies of leisure and recreational, enabled the subjects access to an innovative practice in performing karate, building a learning from games and activities, increasing student participation in class, their learning on the proposed content of karate and interest in wanting to learn about scams, *katas*, bases and movements.

Keywords : Leisure activities , education , karate , sports and games and culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	21
Figura 2.....	22
Figura 3.....	23
Figura 4.....	54
Figura 5.....	58
Figura 6.....	61
Figura 7.....	64
Figura 8.....	67
Figura 9.....	70

TABELAS

Tabela 1.....	17
Tabela 2.....	25
Tabela 3.....	72

Sumário

1. Introdução	13
2. O ensino do karatê a partir de uma perspectiva cultural	16
2.1 Considerações sobre a origem do karatê	16
2.2 O estilo Shotokan	18
2.3 O problema da técnica reduzida à ideia de eficiência	26
2.4 O referencial cultural como base para o ensino do karatê	31
2.5 Lúdico, Lazer e Jogo: elementos para o ensino do karatê	34
3. Percurso metodológico	44
4. O ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras	49
5. As entrevistas com os alunos de karatê	72
6. Considerações finais	81
7. Referências	85

1. Introdução

Como praticante de karatê há mais de 24 vinte anos, graduado faixa preta, atleta vencedor de dez campeonatos regionais, três estaduais e um vice campeonato brasileiro, representante das seleções paulista e brasileira de karatê, foi possível notar que as aulas de karatê eram transmitidas de por meio de pedagogia tradicional pelo professor (*sensei*), todos os movimentos e golpes eram para ser executados da maneira que o professor mandasse, sem ter a liberdade de contribuir nas aulas, ou se, por acaso fosse mudado o conteúdo programático do (*sensei*) ele colocava os alunos de castigo, mandando fazer agachamentos, apoios ou abdominais. Com o início do mestrado em Educação Física, foi possível verificar que este panorama de treinamento poderia ser modificado, e alguns questionamentos sobre o ensino do karatê foram o ponto inicial da pesquisa. Posteriormente nas aulas do mestrado da Professora Cinthia e do professor Marcellino aprendemos sobre os estudos do lazer, verificamos que o lúdico pode estar presente em qualquer espaço, então pensamos em modificar a prática do karatê, construindo uma prática pedagógica pautada especificamente nos jogos e brincadeiras.

O processo de ensino-aprendizagem tradicional, treinamento com repetições excessivas de golpes e movimentos específicos do karatê, buscando o resultado e a desempenho a todo custo, atualmente, tornou-se um fator de desmotivação e uma barreira para a continuidade dos alunos iniciantes, o ensinamento repetitivo do movimento abstrai a criatividade do aluno na realização dos golpes. Diante deste contexto, pretende-se buscar fundamentos teóricos para que se torne mais flexível a iniciação à modalidade, possibilitando aos alunos o acesso ao karatê sem a imposição de um padrão ortodoxo da arte marcial, e priorizando os jogos e as brincadeiras como estratégia de aprendizado. Vale destacar que não pretendemos mudar a filosofia e a estrutura do karatê, mas adaptá-lo a um aprendizado que seja eficaz¹ e que possibilite a interação da criança com o meio, respeitando sua tradição, ensinando o autocontrole nos movimentos corporais e emocionais, incentivando à criatividade e a reflexão. Daolio (2000), explica que a utilização da técnica e do treinamento de forma

¹É justamente essa característica que separa o ser humano dos outros animais. Enquanto esses últimos apenas reproduzem movimentos, podendo até realizá-los com certa eficiência, os humanos, além da busca da perfeição, continuamente atribuem significados culturais às suas ações, variando as formas de execução, transformando-as, criticando-as e executando-as com objetivos os mais variados possíveis. (DAOLIO, 2002, p.102).

rígida acaba atrasando o aprendizado do aluno e, embora alguns possam conseguir executar os movimentos com aprimoramento, outros podem ter dificuldades no aprendizado, o que poderá gerar frustrações e levar à desistência da prática da modalidade.

Este trabalho tem como objetivos: 1) descrever e analisar uma prática pedagógica baseada em um referencial cultural, que tem como proposta o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras, em que o lúdico é predominante; 2) identificar e analisar os significados do karatê para os praticantes dessas aulas.

O fato de propor a inclusão de jogos e brincadeiras na aprendizagem do karatê nos remete à necessidade de refletir sobre o brincar, sua importância e a sua vinculação com as atividades lúdicas, transformando o treinamento tradicional do karatê em brincadeiras, para que estas despertem maior interesse aos participantes da prática. Podemos considerar o jogo, o brincar e o divertimento como parte do processo de humanização.

O desenvolvimento da criança está pautado em sua relação com o ambiente em que vive e, quanto maior for à possibilidade de interagir com este por meio de atividades lúdicas, maior será o seu desenvolvimento. A criança necessita vivenciar as manifestações características de sua faixa etária, respeitando-se cada etapa e aprendendo conforme seu tempo e seu desenvolvimento. De acordo com uma abordagem cultural, o aprendizado precede e potencializa o desenvolvimento da criança, sem apressá-la precocemente, para que futuramente, não se torne um adulto propenso a dificuldades, com pouca convivência ou participação social.

A pesquisa será dividida da seguinte maneira: inicialmente, construímos o capítulo o ensino do karatê a partir de uma perspectiva cultural, em que apresentamos os referenciais teóricos que foram base para pensar o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras. Em seguida, iremos apresentar o percurso metodológico e os resultados referentes à pesquisa de campo e sua respectiva análise. Foi parte da pesquisa de campo o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras e a realização de entrevistas com os alunos. Os alunos construíram em conjunto jogos e brincadeiras adaptadas à prática do karatê, substituindo os treinamentos tradicionais por uma prática pedagógica que tinham um significado cultural para eles, a partir de suas vivências e experiências das brincadeiras, em que puderam criar novas formas e regras, o interesse em participar das aulas foi notório. Nas entrevistas com os alunos observamos o interesse deles nas atividades propostas, criando uma prática pedagógica do ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras, assim, os alunos puderam opinar sobre os jogos e brincadeiras, que tinham significados para aquele grupo de

praticante, de karatê, transformando-os em um ensino da prática do karatê eminentemente lúdico. Por fim, apresentamos algumas considerações finais acerca do tema investigado.

2. O ensino do karatê a partir de uma perspectiva cultural

Para fazermos uma análise do karatê baseada numa perspectiva cultural, nos reportamos ao termo de cultura utilizada por Daolio (2007), esse autor entende que o ser humano em uma sociedade deve ser tratado em suas manifestações culturais e relacionais, pautados nos ensinamentos, historicamente definidas como jogo, esporte, dança, luta e ginástica, todos esses, dependentes de uma dinâmica cultural específica de um dado contexto, pesquisando seus costumes, conhecimentos adquiridos nas atividades e as formas como os executam.

Com base na perspectiva cultural, podemos interpretar os contextos sociais e a cultura de nossos praticantes de karatê, partindo do conhecimento do aluno, como principal ferramenta de que o sujeito dispõe para lidar com a realidade que o cerca, compreendendo sua relação com a sociedade à sua volta, e atribuindo significados à prática do karatê.

Tendo como base desse trabalho a perspectiva cultural, devemos ter o conhecimento sobre a história do karatê e seus precursores, estilos e seus principais golpes. Para que, assim, possamos transmitir o conhecimento dos ensinamentos do karatê a partir dos jogos e brincadeiras.

2.1 Considerações sobre a origem do karatê

Segundo Martins (2010), o karatê teve origem na China e, posteriormente, na Índia há, aproximadamente, 700 anos. Sua origem adveio do monge budista Bodhi Dharma, fundador do estilo Shorinji Kempo ou Kung Fu Shaolin.

O mesmo autor nos esclarece que o karatê era uma arte marcial antes praticada secretamente na ilha de Okinawa, localizada no sul do Japão, por pessoas comuns, que estavam proibidas de portar armas e, por isso, se defendiam de mãos vazias, fazendo uso destas em conjunto com os pés, e cotovelos. De acordo com Martins (2010), a palavra karatê simbolizava “mãos vazias” e o fundador do karatê moderno, o mestre Gichin Funakoshi, adotou esta palavra para substituir a denominação Okinawa-te, permanecendo o nome karatê até os dias atuais. O mestre Gichin Funakoshi fomentou um sentido espiritual e filosófico ao karatê, agregando a sílaba “do”, que significa caminho, ficando conhecido como karatê-do, vereda espiritual, tendo como significado último, caminho das mãos vazias. O karatê-do de Funakoshi, adotou uma roupa para todos da cor branca e o sistema de faixas e graduações,

denominadas kjus, sendo as faixas coloridas de branca até a marrom, chegando à faixa preta o primeiro grau acima (MARTINS, 2010).

Vianna (1996), em estudos sobre as artes marciais, pondera que, por ser uma arte muito antiga, não há como definir sua origem precisamente, no entanto, acredita-se que ela sejam, originária, da Índia, por volta de dois mil anos atrás. Existem indícios que apontam que neste período tenha surgido a primeira forma de luta organizada, chamada de Vejramushti.

A seguir, é apresentado uma tabela demonstrativa dos principais estilos de karatê: tabela construída nos conteúdos dos livros, dissertações e teses dos autores: Martins (2010), Nakayama (1977, 1978, 2012), e Federação Paulista de Karatê (1974).

Tabela 1- Os estilos, precursores, período de criação e características do karatê.

Estilo	Precursor	Período	Característica
Shotokan	Gichin Funakoshi	1868	<i>Yoko Gueri</i> (sokuto) [chute lateral do lado do pé], <i>Mawashi Geri</i> [Chute circular], <i>Ushiro Geri</i> , [chute quatro volta], <i>Ura Mawashi Geri</i> [Chute de dentro para fora] , <i>Kihon</i> . [princípios fundamentais do treinamento do karatê.]
Wado-Ryu	Hironori Orsuka	1934	o estudo da distância (<i>maai</i>), do tempo de ação (<i>irimi</i>) e da esquiva (<i>taisabaki</i>), o <i>kensei</i> (finta) e o <i>taisabaque</i> (esquiva) são arduamente trabalhados de modo que o oponente se exponha ao contra-ataque sem chance de defesa.
Goju Ryu	Chojun Miyagui	1988	Rigidez, força, flexível e suave.
Shito Ryu	Kenwa Mabuni	1934	Velocidade, agilidade, força e contração muscular
Shorin-ryu	Sokon Matsumura	1800	Criado diversos katas, Naihanchi (depois dividido em três partes).

O estilo Shotokan, estilo foco desta pesquisa, tem sua origem nos ensinamentos do mestre Funakoshi, considerado o pai do karatê moderno, que foi o responsável pela introdução desta modalidade no Japão em 1922, por meio de uma apresentação. O nome Shotokan era um edifício de madeira, a primeira escola de Gichin Funakoshi (FEDERAÇÃO PAULISTA DE KARATÊ, 1974).

2.2 O estilo Shotokan

As características do estilo Shotokan foram aprimoradas pelos filhos de Funakoshi, que incluíram inúmeras técnicas, como *Mawashi Gueri* (Chute Circular), *Ushiro Gueri* (chute de estocada para trás), e outras variações que diferenciam de outros estilos. Suas técnicas básicas são passadas por meio do *Kihon*, que são os fundamentos dos golpes e defesas. É fundamental que o mesmo seja treinado para fortalecimento de velocidade e força nos seus golpes, para que se possa executar um bom *Kata* (movimentos imaginários para a luta) e subsequente o *Kumite* (luta).

Segundo Nakayama (1977), o karatê era conhecido inicialmente como karatê-jutsu, e o mestre Funakoshi, por volta de 1929, defendeu a mudança deste nome para karatê-do, proporcionando, não apenas a mudança do nome, mas também, uma transformação na forma e no conteúdo das técnicas de Okinawa, transformando-o em uma nova arte marcial japonesa. O autor relata que esta mudança foi árdua para os especialistas de artes marciais de Okinawa, que queriam saber o motivo desta alteração, sendo que, em 1935, o karatê-do se tornou oficial. Aproximadamente dois anos depois, várias associações se filiaram à Associação Japonesa de Artes Marciais e uma filial da associação foi fundada em Okinawa (NAKAYAMA, 1977).

Nakayama (1977) relata que o mestre Funakoshi, em seu novo método aperfeiçoou o treinamento do karatê, pois, anteriormente, os praticantes só aprimoravam o *kata*, e Funakoshi dividiu os treinamentos em três partes: fundamentos, *Kata* e *Kumite*. Todos os seus praticantes se dedicavam à prática de *kumite* com grande entusiasmo, assim, acontecendo uma grande evolução no *Kumite* preordenado pelos treinamentos de *jiyu ippon kumite* prático e o *jiyu kumite*, em que não era proibido o agarramento.

O aprendizado do karatê se dá por meio de movimentos e golpes que possuem denominação em japonês, como *kata*, *kumite*, *kihon*, sendo que cada movimento tem um nome e uma finalidade específica, que irá trabalhar determinada parte do corpo de modo a propiciar o aperfeiçoamento dos movimentos, transformando a luta também em arte. Segundo Nakayama (1977), o objetivo do karatê não é encontrar o vencedor, mas sim o caráter, por meio do treinamento, para que o karateca consiga superar seus desafios. O karatê é uma arte de defesa pessoal das mãos vazias, na qual braços e pernas são treinados para igualar o uso de armas reais. Nos treinamentos do karatê os alunos aprendem a dominar todos os movimentos do corpo, como flexões, saltos e o balanço, adquirindo uma habilidade de controle corporal

em sua movimentação. As técnicas são bem controladas e precisas, para que os movimentos de braços e pernas fiquem espontâneos no treinamento ou em um combate.

O *Kata* (apresentação dos golpes), de acordo com Nakayama (1977), são movimentos de bloqueio, soco, golpe e chute, sendo técnicas fundamentais do karatê combinados na apresentação dos movimentos. É aperfeiçoado desde os tempos antigos pelos mestres da época por meio de treinamentos e experiências. Os *Katas* podem ser divididos em dois grupos, sendo 1 referente ao movimento mais simples, que exibem grandeza, compostura e dignidade. Nas execuções desse *Kata*, o karateca pode desenvolver seu físico, fortalecer seus ossos e musculatura. No outro grupo, os movimentos são apropriado para aquisição de movimentos ágeis. Na execução de cada *Kata*, os movimentos de pernas sempre são acompanhados por uma linha de atuação chamada *Embusen*².

Mesmo sendo uma luta imaginária, o praticante tem que pensar em seus adversários aparecendo pelas quatro direções ou pelas oito direções, com a possibilidade de mudar a linha de atuação. Os *Katas* têm os elementos para exercitar todo o corpo, podendo ser praticados individualmente ou em grupo, e todos podem seguir este caminho conforme sua capacitação ou treinamento, independente de idade.

Nakayama (1977) cita os exercícios formais que o karateca pode aprender no treinamento dos *Katas*, possibilitando ao praticante enfrentar situações de perigo. Assim, os *Katas* são caracterizados da seguinte forma:

1. para cada *Kata*, o número de movimento é fixado (vinte, quarenta, etc.), Eles têm que ser executados na ordem correta.

2. o primeiro e o último movimento têm que ser executados no mesmo ponto da linha de atuação, a linha de atuação tem formas variadas, dependendo do *kata*, como linha reta, na forma de T da letra I, na forma de um asterisco (*) e assim por diante;

3. existem *Katas* que precisam ser aprendidos e outros que são opcionais. Os primeiros são os cinco *katas*³ *Heian* e os três *Katas* Tekki. Os últimos são *Bassai*, *Kanku*,

² Embusen é a referência que se faz no Karatê na execução do *Kata*, trata-se do caminho que o Karateca faz quando executa o *Kata*. Como via de regra, o *Kata* termina exatamente no mesmo ponto onde se inicia (NAKAYAMA, 1977).

³ Os *Katas* são apresentações de golpes em que um Karatêca apresenta ao examinador para mudar de graduação, conforme o nível de aprendizado e experiência; estes níveis de graduação são distinguidos por cores de faixa, existindo os *Katas* das faixas, branca, amarela, vermelha, laranja, verde e roxa, que são conhecidos pela denominação de *Heian* (NAKAYAMA, 1977).

Empi, Hangetsu, Jitte, Gankaku e Jion. Outros são: *Meikyo, Chinte, Nijushiho, Gojushiho, Hyakuhachiho, Sanchin, Tensho, Unso, Sochin, Seienchin*⁴;

4. Para executar dinamicamente um *Kata*, três regras devem ser lembradas e observadas: 1. O uso correto da força, 2. A velocidade do movimento, rápido ou lento, e 3. A expansão e contração do corpo. A beleza, a força e o ritmo do *Kata* dependem desses três fatores.

5. No início e no término do *Kata*, a pessoa faz uma inclinação. Isso faz parte do *Kata*. Ao fazer sucessivos exercícios de *Kata*, deve-se inclinar no começo e no término do último *Kata* (NAKAYAMA, 1977, p. 94).

O *shiai kumite* (luta), de acordo com Nakayama (1977), faz parte do *Kata*. No *Kata*, se aprende as técnicas de ataque e defesa e movimentos corporais, sendo que nesta forma de prática, o adversário é apenas imaginário. No *Kumite*, duas pessoas se enfrentam para demonstrar suas técnicas, podendo assim utilizar os movimentos do *Kata* como uma forma de disputa. Em Okinawa (Japão), o karatê baseava-se no treinamento mental do *Kata*. Depois de sua introdução no Japão, o karatê se tornou popular entre os jovens, influenciados pelas artes marciais japonesas. O *Kumite* básico, da época de 1920, foi estudado e aprimorado, sendo desenvolvido assim o *Jiyu kumite* (luta livre).

Nos dias atuais, o *Kumite* é treinado no dia a dia, Nakayama (1977) nos conta do desenvolvimento desta arte, e que existem três tipos de *Kumite*: *Kumite básico, Ippon Kumite e Jiyu Kumite*. O *Kumite* básico é composto pelas técnicas básicas e o nível de habilidade de cada karateca. O *Ippon Kumite*, são técnicas para desenvolver os golpes de ataque e defesa no treinamento dos movimentos corporais, chamado como *maai* (distanciamento). No *jiyu Kumite* não há uma ordem das técnicas, são destinados os golpes, socos, chutes, rigorosamente controlados ao adversário, e o karateca treinado consegue ter total controle sobre seus golpes independentemente da técnica executada.

O *Kime* é um ataque explosivo, que utiliza uma força máxima do praticante chamada também de *ikken hissatsu*, que significa matar com um golpe, Nakayama (1977) relata que é incorreto utilizar uma técnica de matar no karatê. Os atletas aplicam essa técnica utilizando o *makiwara* (madeira posta para que o karateca aplique socos).

⁴ Os *Katas* superiores tem seu grau de dificuldade maior e são caracterizados *Katas* da faixa preta, que é o nível mais alto de graduação (NAKAYAMA, 1977).

Nakayama (1977) denomina de “armas naturais”, as várias partes do corpo que podem ser utilizadas como arma, sendo que, toda parte que possa ser utilizada como defesa e ataque é considerada uma arma, e é isto que diferencia o karatê das outras artes marciais. O autor pontua que o chute, é tão importante no karatê quanto o uso das mãos, mas o chute tem mais potência do que o soco. Para obter um bom chute temos que ter um bom equilíbrio. Na execução do chute o karatêka tem que colocar seu peso todo na perna que esta sendo executado o movimento e a utilização do quadril é fundamental. O autor nos ensina sobre o comprimento do arco do pé, a velocidade e a força móvel do joelho para determinar a força do chute (NAKAYAMA,1977).

Nakayama (1977) relata que, o que diferencia o karatê de outras artes marciais são suas técnicas defensivas. No karatê, existem várias defesas para chutes e estas fazem uso das pernas e dos pés, bem como, das mãos e dos braços. Todos os bloqueios têm que ser feitos como forma de antecipação (previsão) do movimento do adversário.

A seguir, ilustramos, a partir de desenhos, os nomes dos principais golpes e de das bases utilizadas no *karatê shotokan*, de acordo com Nakayama (2012).

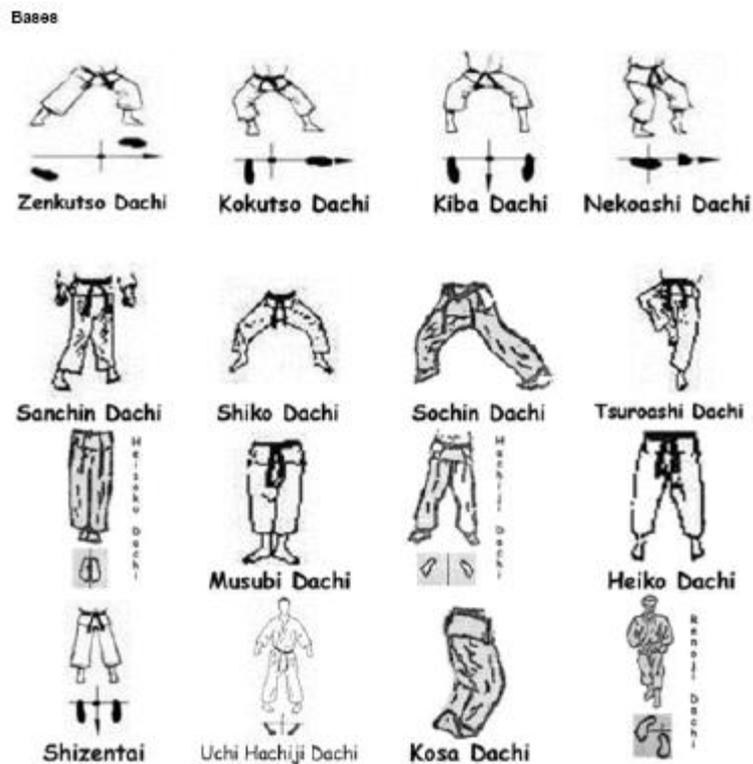
Principais golpes de braços: *Te waza* é o termo pelo qual são conhecidas, no karatê, as técnicas de mãos e braços. Mas, em que pese referir a mãos, o conjunto de técnicas é de amplo espectro sem, contudo, ter a abrangência e o significado que é dado no karatê, que se refere a um kata específico. A ser considerada em sentido amplo, *te waza* abrange, desde as técnicas contundentes de defesa, até as de projeções e imobilização.

Figura1. Principais golpes de braços utilizados no karatê.



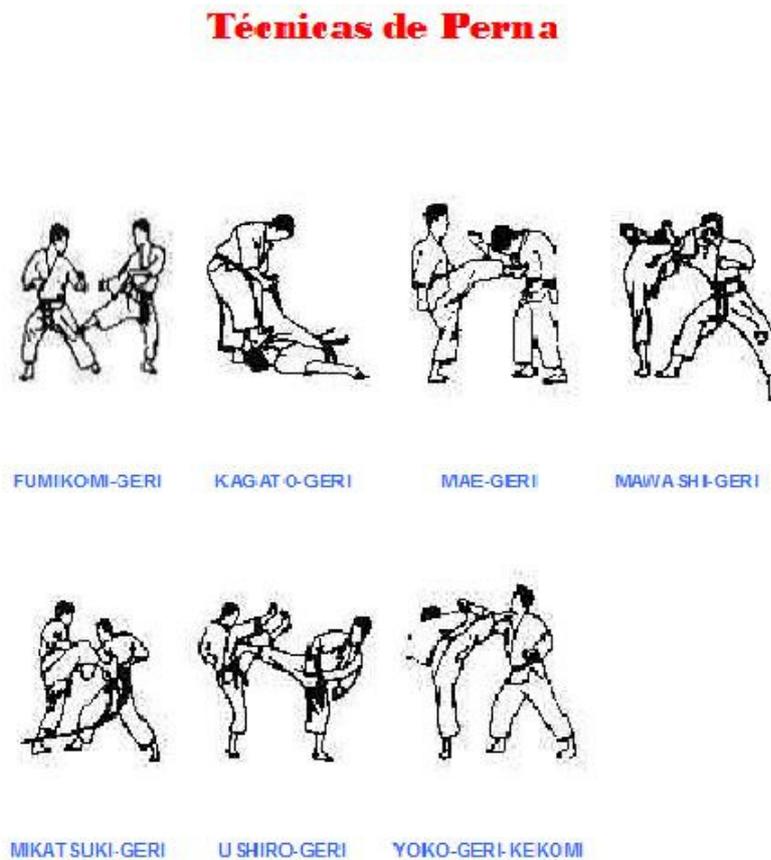
Principais bases: *Tachi waza*, Técnicas de base/pernas, ou *tachikata*, é o termo com o qual, no karatê, se designa o estudo sobre o modo como posicionar pés e pernas em relação ao tronco, haja vista que, tão importante quanto um golpe, é estar bem plantado ao solo, pois nenhum golpe será forte o suficiente se o lutador não estiver estável. O karatê tem uma disciplina de estudo que se ocupa com as bases ou posições.

Figura 2. Principais bases utilizadas no ensino do karatê.



Golpes utilizando as pernas: *Geri* é o termo pelo qual são designadas as técnicas contundentes aplicadas com pés e pernas, no karatê. Em verdade, o termo *geri* não se refere a chutes exclusivamente, nem tampouco a ataques; melhor seria traduzi-lo como "pancada com o pé", haja vista que os chutes podem ser usados tanto atacando quanto defendendo o que realmente acontece com quaisquer técnicas.

Figura 3. Principais golpes de chutes utilizados no karatê.



A fim de esclarecer como o praticante de karatê muda de faixa, exemplificamos os movimentos para a graduação de faixa, esclarecendo que existem exames de todas as faixas do karatê da branca, amarela, vermelha, laranja, verde, roxa, marrom e preta, depois que o praticante de karatê atinge sua faixa preta ele passa por novos exames, agora, de *Dan*, do primeiro podendo chegar até o décimo (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATÊ SHOTOKAN, 2012). Os exames de faixa até a graduação roxa, os praticantes de karatê fazem os katas chamados Heian, nas faixas marrom e preta são executados os katas superiores.

Para que os alunos mudem de faixa no karatê é preciso saber que, mesmo por meio de jogos e brincadeiras, tem que aprender e fazer os movimentos específicos do karatê,

no exame de graduação, pois o mesmo pode um dia mudar o local de sua prática, e encontrar outra filosofia de ensino. Os exames de faixa são divididos em três fases; a primeira é o *kihon*, depois o *Kata*, e por último o *Kumite*. Exemplificaremos como são fundamentadas estas fases nos exames de graduação do karatê.

Kihon: o objetivo do karatê é se defender de quem ataca e propor paz aos dois lados, mostrando um coração puro e sem maldade; digo eu que aquele que usa da arte para o mal o consumirá, sendo assim, o melhor karateca é aquele que evita a luta, pois, só assim, ele chegará a entender e aprender o karatê-do. Um *kihon* pode ser movimentos em sequência rápida ou lenta, ele serve para sentir a força e a leveza e demonstrar sabedoria, por meio de seus movimentos serão analisados seus objetivos, tais como humildade e respeito. Os fundamentos técnicos do karatê são passados aos alunos pelos treinamentos de *kihon*, porém, no início, tais princípios eram repassados por intermédio dos *katas*. É no *kihon* que o praticante irá desenvolver todo o seu potencial para a arte marcial, bem como, preparar o seu corpo para as agruras que virão com o passar dos anos de treino. É também no *kihon* que o praticante desenvolve o espírito de karatê, pois este é o momento onde os princípios do *dojo-kun* (academia) são postos à prova real e o corpo irá padecer, caso o espírito seja fraco, ou o desejo de ser karateca não seja verdadeiro. Em cada exame de faixa é feito um *kihon* diferente, os alunos ficam posicionados em frente ao professor que dá o comando e o aluno faz a base e os golpes pedidos pelo mesmo, quando maior a faixa, maior o grau de dificuldade do *kihon*, assim, ele vai se tornando do mais simples até o mais complexo, nos exames de graduações.

Kata: é uma sequência de técnicas de ataque e defesa, proporcionando ao praticante o aprendizado mais aprofundado da arte e, simultaneamente, experiência de luta. Antes do advento do karatê moderno e da criação de métodos mais básicos e simplificados de transmissão do conhecimento, a arte marcial era ensinada somente pela prática ostensiva de *kata*. O *kata* possui outras facetas além do treinamento físico. Cada forma possui, também, um componente psicológico, pois prepara o karateca para um combate real, além de um componente filosófico, que busca transmitir valores e pensamentos críticos, para avaliar as situações serenamente, situações essas não limitadas a embates físicos. Cada faixa tem o seu *kata* próprio, então, quando o praticante de karatê for fazer o seu exame de graduação, tem que fazer o *kata* específico da sua faixa.

Kumite: originalmente, o treino com lutas não fazia parte do aprendizado do karatê, pois os mestres tradicionais sempre consideraram os golpes como potencialmente letais.

Contudo, com o advento do karatê moderno, o *Kumite* foi, de forma paulatina, sendo incorporado aos treinamentos, como meio de aplicação prática das técnicas estudadas diante de um adversário real. Seu objetivo é demonstrar a efetividade, tanto das técnicas de ataque, como de defesa, os pontos importantes a se observar no trabalho do *Kumite* são: distância, velocidade, reação, antecipação, controle e correta aplicação de ataque e defesa. Os quais permitem desenvolver a tática e a estratégia.

Para melhor esclarecimento uma tabela com as faixas do karatê Shotokan (FPK, 1970) é apresentado a seguir.

Tabela. 2: Cores das faixas e a classe dos kyus, do karatê Shotokan.

FAIXA BRANCA	INICIANTE
FAIXA AMARELA	6º KYU
FAIXA VERMELHA	5º KYU
FAIXA LARANJA	4º KYU
FAIXA VERDE	3º KYU
FAIXA ROXA	2º KYU
FAIXA MARROM	1º KYU
FAIXA PRETA	1º DAN

Todos os movimentos no exame de faixa devem estar sincronizados entre a base, os golpes e a postura, para que o aluno obtenha melhor nota e consiga alcançar a próxima graduação.

De acordo com Lopes (2008), as influências da modernidade, da esportivização, as transformações sociais em conjunto ao processo civilizatório, são responsáveis pela modernidade do karatê e do ensino desta prática corporal nos últimos anos. O processo de esportivização das práticas corporais passou a ter uma relevância maior, sendo o esporte marcado por um processo de transformação dos seus sentidos e significados assumidos na modernidade.

Daolio (2000) entende que a cultura corporal de movimento deve ser utilizada por todos os alunos, pois ocorre frequentemente de apenas os melhores praticantes apreciarem a modalidade, ficando, muitas vezes, acomodados somente nos fundamentos técnicos para alcançar um melhor rendimento, repudiando o treinamento lúdico esportivo, desconsiderando-o e reproduzindo esta visão às gerações subsequentes. O autor explica que a utilização da técnica e do treinamento de forma rígida acaba atrasando o aprendizado do aluno e, embora

alguns possam conseguir executar os movimentos com perfeição, outros podem ter dificuldades no aprendizado, gerando frustrações e levando à desistência da prática da modalidade.

Lopes (2008) cita o contexto de desenvolvimento do karatê no Japão e sua cultura. No Japão, os valores praticados pelos mestres no *dojo* (local de treinamento) são preservados até hoje pela tradição e suas crenças, havendo, pelos mestres, uma resistência às mudanças. O autor nos revela que o karatê se transforma assimilando valores da cultura ocidental do esporte moderno, e perpassa por um processo de esvaziamento dos valores tradicionais japoneses produzidos pelos samurais, o *bushidô*⁵.

O ensinamento histórico do karatê, transmitido pelos mestres em cada estilo, enfatizava um modo de treinamento diferente, porém todos de forma muito rígida e seu aperfeiçoamento realizado por meio de repetições, até que o movimento alcançasse o modo correto. Iremos entender, no próximo subcapítulo, que este tipo de aprimoramento ou treinamento pode ter suas variações no ensino.

2.3 O problema da técnica reduzida à ideia de eficiência.

Neste capítulo, iremos utilizar os autores Mauss, Daolio, Silva e Damiani, de modo a compreendermos as técnicas corporais, partindo da dimensão cultural.

Daolio (2000) cita, em seu trabalho, os princípios básicos para entendermos como transformar o treinamento tradicional em uma ação pedagógica que não enfatize a técnica - em seu sentido restrito de uma só forma de execução. Desse modo, a ação pedagógica seria baseada, inicialmente, no conceito de cultura corporal, considerando qualquer movimento que advém de sua sociedade para ser analisado, no sentido de rever o treinamento somente como busca de resultado, considerando os gestos e sua eficácia simbólica.

Podemos estudar os principais gestos técnicos específicos da modalidade de karatê, para os repensarmos em uma ação transformadora da técnica e para praticarmos estes gestos em suas especificidades técnicas e culturais. Para entendermos o sujeito temos que saber como ele realiza certo tipo de movimento, para transformá-lo em um aprendizado a partir de seus conhecimentos técnicos e culturais, fazendo, assim, com que o aluno pratique o

⁵*Bushido* significa literalmente "caminho do guerreiro". Era um código de honra não-escrito e um modo de vida para os samurais.

karatê, com brincadeiras que fazem sentido, tanto para o crescimento pessoal, como para sua prática.

Concordamos com Daolio (1994), sobre as expressões corporais que têm a característica da cultura onde o indivíduo está inserido, não se resumindo à especificação de movimentos e técnicas corporais, mesmo acontecendo posteriormente uma comparação com outras culturas. O mesmo autor nos explica sobre as vantagens da abordagem da pedagogia do ser humano para o desenvolvimento do aluno de uma forma crítica, onde o praticante de karatê conhecerá o seu limite, e saberá fazer sua escolha, a forma que está praticando determinada prática e o porquê de realizar este ou aquele movimento. Os alunos que praticam o esporte do modo cooperativo, uns ajudando os outros, saberão escolher entre fazer sua prática cooperativa ou esportiva, ensinada por meio de jogos e brincadeiras, ou com o objetivo de ganho em um evento esportivo ou da participação apenas por divertimento, conhecendo novos lugares e amigos, em seus momentos de lazer do seu cotidiano, por meio dos jogos e brincadeiras aprendidos nas aulas de karatê.

Assim, o conjunto de posturas e movimentos corporais representa os valores culturais e seus princípios, de modo que quando se age na sociedade, atua-se também sobre o corpo, pois é na sociedade que ele está inserido. As práticas institucionais que envolvem o corpo humano, assim como a Educação Física, devem ser pensadas no contexto em que se vive, considerando o ser humano como um sujeito de vida social.

Consideramos, assim como Daolio (2004), a Educação Física como componente curricular e a escola como um espaço e tempo para o desenvolvimento da cultura, para garantir ao aluno a compreensão dos conteúdos culturais relacionados à dimensão corporal: jogo, ginástica, esporte, dança, luta entre outros e, a partir da incorporação destes conteúdos, a criança desenvolverá seus processos da aprendizagem. O autor não quer padronizar comportamentos ou metas de ensino, nem propor planejamentos rigorosos, mas sim considerar um ensino diferenciado por meio de processos encontrados no tempo e no espaço, influenciados pelas dinâmicas culturais para atingir todos os alunos.

Pretendemos, a partir desse aporte teórico, ter subsídios teóricos para o ensino do karatê, a partir de jogos e brincadeiras, priorizando o processo de aprendizagem de cada aluno, de acordo com seu tempo e espaço. O aprendizado de um movimento, de um golpe, até chegar a uma técnica específica do karatê, sem exigência de resultados, utilizando etapas para que este aprendizado aconteça e que esteja envolvido na cultura do aluno, para que estes jogos e brincadeiras possam ser continuamente resignificados para quem está praticando o karatê.

O autor Daolio (2000) apresenta diferenças entre a visão de técnica relacionada à eficiência e reprodução biomecânica deixando de lado o entendimento de técnica como eficácia simbólica. Mauss (2003) explicita que todo movimento do corpo é executado em uma técnica corporal, conhecido como a tradição passada de pai para filho e de pessoa para pessoa. O autor nos exemplifica que a tradição de eficácia são as técnicas realizadas no dia a dia, como cozimento de alimentos, em que a pessoa é transmissora e receptora de significados no meio em que vive. Isso só se torna possível porque passa por um processo de eficácia simbólica, dotadas de significados para sua sociedade.

De acordo com Daolio (1994), o humano será sempre influenciado pelos costumes de lugares particulares, não existindo um humano sem cultura. Ele observa a diferença entre os homens e a forma de expressão das sociedades, a partir desta diferenciação entre as pessoas, considerando o corpo como uma construção cultural.

Para Geertz (2012), é a partir da concepção de que o humano possui uma natureza cultural e nas situações sociais específicas é que se chega à ideia de que o que caracteriza o ser humano, é justamente a sua capacidade de singularização, por meio da construção social de diferentes padrões culturais. Tornar-se humano é tornar-se individual e nos tornarmos individuais sob a direção dos padrões culturais, sistemas de significação criados historicamente que nos dão forma, ordem, objetivo e direção às nossas vidas.

O karatê também possui sua história, formada pela sua tradição originária japonesa, sendo que os mestres do karatê, consideravam o corpo como instrumento para realização dessa prática corporal, de forma rígida. O ensino do karatê era (ou é) realizado por meio de repetições exaustivas de um golpe a ser treinado para a realização de um movimento perfeito. Este modo de treinamento vem sendo transmitido desde a criação do karatê e os mestres vêm utilizando o mesmo método de treinamento através de gerações, mas alguns deles implementaram essa técnica para que ela seja cada vez mais eficiente na prática de tal modalidade. De Abbagnano (2007), concorda com esta afirmação e descreve a técnica como uma prática com base em determinados sistemas de crenças; da cultura na perspectiva do corpo não podem, portanto, modificar esses sistemas e apresentam-se também como não-corrigíveis ou não-modificáveis.

Nesse sentido, podemos falar da questão da cultura na perspectiva do corpo, em que o aluno aprende uma técnica ou um modo de treinamento e repete o mesmo em gerações posteriores, como uma tradição social. Quando o aluno aprende a execução do movimento por repetição ele, possivelmente, transmitirá o mesmo aprendizado para suas gerações posteriores.

Assim, Daolio (1994) explica-nos que, existe uma tradição social que é transmitida de pais para filhos, baseada no processo de imitação.

Se entendermos a técnica apenas como busca do resultado, reduziríamos o ensinamento do sujeito a uma prática corporal, pois devemos entendê-lo como um todo, saber de suas experiências, para refletirmos em uma ação e, assim, transformar a técnica e os gestos, considerando a cultura e o contexto onde o sujeito está inserido. Desse modo, o aluno que realizar uma prática corporal, aprenderá de uma forma crítica, sabendo qual o melhor movimento ou gesto a ser executado, sem o comando do professor que, muitas vezes, mecaniza o movimento, fazendo com que o aluno repita o mesmo por várias vezes, apenas para aprimorar o movimento.

Segundo as autoras Silva e Damiani (2006), atualmente, temos uma prática de karatê voltada às competições, sendo as aulas descritas como sessões de treinamento esportivo em busca de um alto nível de desempenho técnico. Assim, tem-se um conceito definido do esporte atual, considerando o rendimento, por submeter os alunos a repetições, com a finalidade de se atingir o movimento considerável perfeito, seja pelo instrutor ou pelos mestres. Em nosso entendimento, ter essa referência do esporte de rendimento para o ensino do karatê poderá gerar a execução de repetitivos movimentos, ato mecanizado no aprendizado do karatê, inibindo a criatividade de construção de novos golpes pela execução.

Para Mauss (2003), o corpo é, necessariamente uma construção simbólica e cultural, toda sociedade se utiliza de formas para marcar o corpo e seus membros. Assim, é premente a necessidade de se fazer o inventário e a descrição de todos os usos que os humanos, no curso da história e principalmente em todo o mundo, fizeram e continuam a fazer de seus corpos. Dessa forma, o fundamento básico teórico, para Mauss (2003), é que o humano, sempre e em toda parte, soube fazer uso de seu corpo como um produto de suas técnicas e de suas representações. A sociedade fabrica, de acordo com épocas e lugares, estereótipos e modelos de comportamento que se inscrevem no corpo.

A técnica do corpo é o uso que fazemos dele para atingir uma finalidade pré-estabelecida, seja nadar, correr, andar, comer etc. Quando usamos nosso corpo de maneira eficaz, conseguimos realizar aquilo que foi pensado de antemão, dizemos que o corpo nos serviu de instrumento para atingir uma finalidade (MAUSS, 2003).

Apresentamos uma definição de técnica segundo o Dicionário de Filosofia de Abbagnano (2007, p. 939).

Técnica (in tecnic, fr technicjue, ai technik, it. Técnica). O sentido geral desse termo coincide com o sentido geral da arte, compreender qualquer conjunto de regras aptas a dirigir eficazmente uma atividade qualquer. Nesse sentido não se distingue de arte, de ciência, nem de qualquer processo ou operação capaz de produzir um efeito qualquer: seu campo estende-se tanto quanto o de todas as atividades humanas. É preciso, porém, chamar a atenção para o fato de que nesse significado do termo, que é bastante antigo e geral, não se inclui o significado atribuído por Kant, que falou de técnica da natureza para indicar a causalidade dela (Crit. Do Juízo, 72), mas negou que a filosofia – especialmente a filosofia prática pudesse ter uma técnica, porque não pode contar com uma causalidade necessária. O pressuposto deste significado, porém é a redução de T. a procedimento causai, ao passo que esse termo foi entendido (da melhor maneira) como procedimento qualquer, regido por normas e provido de certa eficácia.

Nessa definição de técnica também é ressaltada a questão da eficácia que, por sua vez, está relacionada aos significados. Nesse sentido, a definição é próxima às ideias de Mauss (2003), o qual entende a técnica corporal como sendo um ato eficaz, e isto, não difere do ato mágico, religioso, simbólico. É preciso que seja tradicional e eficaz. É nisso que o humano se distingue, sobretudo dos animais: pela transmissão de suas técnicas e provavelmente por transmissão moral. Mauss (2003) esclarece sobre a ideia de tradicional e eficaz, sendo as primeiras técnicas aprendidas e transmitidas pela educação; e na segunda, eficaz, seja como um efeito prático. Desse modo, usar o primeiro e o mais natural instrumento do humano, o corpo, é antes de qualquer coisa, técnica.

Após analisarmos e compreendermos as manifestações culturais em uma sociedade, poderemos elaborar diferentes formas de práticas do karatê, mantendo suas características e especificidades culturais. Sabendo que cada manifestação corporal é diferente de uma sociedade para outra, podemos entender os movimentos corporais como parte de um todo social e, a partir desta compreensão é que iremos contribuir para transformação da prática do karatê em movimentos baseados no lúdico, sem desconsiderar o contexto social, tornando o aprendizado das técnicas acessível ao praticante iniciante.

Assim, vamos entender o karatê como uma prática corporal fundamentada nas:

Ciências Humanas e Sociais, pela arte, pela filosofia e pelos saberes populares, sem desprezar as Ciências Biológicas, dado que esta dimensão é constituinte fundamental do humano, tomando-se seus indicadores como parte do processo ativo de auto-organização subjacente à vida (SILVA, DAMIANI, 2010, p. 21).

Segundo as autoras Silva e Damiani (2006), as práticas corporais devem ser consideradas, na prática pedagógica, em suas características co-educativas, ensinamentos

pautados em seu aprendizado. Diante do exposto, vemos como possibilidade a construção de uma nova prática pedagógica no karatê, baseada em um referencial cultural.

2.4 O referencial cultural como base para o ensino do karatê

Entendemos o karatê como uma luta, assim como Nakamoto (2005), que nos esclarece sobre o problema atual dos treinamentos prontos realizados por meios de repetições, assim esta prática reduz os gestos técnicos que prioriza os movimentos e não as relações que envolvem o lutador como a imprevisibilidade, a maturidade e a autonomia para conseguir lidar com certas situações que podem ocorrer em um combate. Sendo assim, criando-se movimentos com soluções prontas e golpes mecanizados, prejudica a capacidade criativa e adaptativa dos lutadores, impossibilitando sua adaptabilidade às situações mutáveis, deixando os alunos distantes do contexto da luta.

Não raro as lutas são ensinadas com base em conteúdos técnicos, específicos de cada modalidade, e descontextualizados, desvinculados da inteligência e da dinâmica tática, conduzindo à prática segmentada e mecanicista, que muitas vezes, desconsidera a característica de imprevisibilidade das lutas, sendo transmitidos seus componentes técnicos de forma isolada (NAKAMOTO et al, 2004, p.1250).

Para Nakamoto (2005), é de suma importância considerar a inteligência adaptativa necessária à imprevisibilidade das situações dentro de uma luta. Para tanto, deve-se pensar a luta a partir de uma visão sistêmica, que implica em considerar seus elementos a partir das relações entre eles. Entende-se estes elementos (golpes, chutes, socos) como tendo um significado dentro do contexto de ataque e defesa nos quais fazem parte.

De acordo com Nakamoto (2005), aprender a lutar em uma concepção sistêmica é entender que todas as lutas reproduzem os mesmos tipos de relações, e estas relações não estão somente no ato de lutar, mas se estabelecem durante a aula. Tais relações reapresenta como valores relacionados a igualdade, respeito e autonomia.

O ensino do karatê como uma forma de luta, praticada por meio de jogos e brincadeiras, relacionados aos movimentos sistêmicos, está entrelaçado à Antropologia. Podemos conceber o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras, por meio das relações que se estabelecem entre os alunos no aprendizado da luta, reproduzindo valores sociais.

Daolio (2004) cita que a expressão da dimensão simbólica não interessava para a Educação Física tradicional, pois essa vertente não considerava os movimentos biomecânicos, fisiológicos e o rendimento atlético do ponto de vista de sua eficácia simbólica, mas de sua

eficiência. Os movimentos entendidos como técnicos, considerados até o ano de 1970, deviam ser precisos, corretos, fazendo sempre uma comparação com o desempenho atlético. Se o aluno não realizasse o movimento dessa maneira, era chamado de não técnico, muitas vezes, o movimento era considerado como errado, com a necessidade de ser aprimorado. Esta ideia de eficiência da Educação Física tradicional distanciou os aspectos estéticos, subjetivos, simbólicos, incentivando o pensamento de reprodução do corpo exclusivamente a partir de seu aspecto biológico, desconsiderando a visão de construção da expressão dinâmica de cultura.

Da mesma forma, na origem do karatê não se considerava esta expressão dinâmica da cultura, apenas reduzia o ensinamento do karatê a um ato de repetição mecânica. Para entendermos o karatê como uma luta ou passarmos a ensiná-lo a partir de jogos e brincadeiras, devemos considerar que toda técnica é um ato cultural, e pode ser realizada de maneira diferente de pessoa para pessoa.

Mauss (1974), diferencia cada sociedade, sua origem e sua tradição, passada de pai para filho, por meio de seus costumes e observando que cada sociedade é diferente uma da outra. É partir desta visão que poderemos transformar o modo de ensinar o karatê, construindo um processo didático, a partir do conhecimento da sociedade, de seus costumes.

O karatê é ensinado tradicionalmente por meio da rigidez e da disciplina autoritária, advinda desde a sua origem, onde muitos professores contemporâneos ainda o ensinam do mesmo modo, por meio de uma estrutura pronta, com repetições de movimentos, desconsiderando, muitas vezes o aluno como um ser cultural e suas diferenças na forma como se expressam.

A dimensão da eficácia simbólica, que consideramos como fundamental para a compreensão das expressões corporais, é exemplificada em Daolio (2008), com a construção da finta do futebol, que tem todo seu significado simbólico, além de ser uma técnica, passa pelas dimensões da brincadeira e do prazer na execução sobre um adversário, para fazer um gol, ou dar um passe. Muitas vezes, os técnicos priorizam apenas a prática com esquemas de jogo de uma forma rígida e com o objetivo de obtenção de resultados, excluindo a possibilidade do conceito de eficácia simbólica, obtendo apenas os movimentos biomecânicos como eficientes, que também são dotados de seus significados culturais.

No ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras é necessário pensar nas aulas por meio de uma dimensão cultural simbólica dos praticantes, dar referências para que o aluno crie novas possibilidades de prática, partindo de sua cultura. Desse modo, eles irão

obter um repertório de movimentos que eles mesmos criaram, podendo ser utilizados no karatê ou em seu cotidiano.

A partir desta dimensão da eficácia simbólica é possível compreender o esporte como um fenômeno sociocultural e não apenas um conjunto de técnicas eficientes, denominadas pelos instrutores, que só existem uma maneira de executar o golpe, de maneira que ela seja efetiva em sua realização. Apesar de um mesmo esporte ter regras comuns em várias partes do mundo e ser organizado em federações, pode ser praticado de diferentes formas, a partir de interesses e significados próprios. É por este motivo que a técnica esportiva não deve se distanciar dos significados culturais, das características de seus praticantes, da especificidade do contexto em que se vive.

Corroboramos a expressão de Mauss (2001), quando explica que os gestos esportivos devem ser vistos como “fatos sociais totais” e não por uma perspectiva de reprodução mecânica. Os fatos sociais são técnicos, estéticos, econômicos e morfológicos, e envolvem as dimensões biológica, psicológica e sociológica.

Daolio (2004) acredita na utilização do conceito simbólico e da cultura corporal de movimento na Educação Física, tendo em suas aulas uma diversidade de manifestações corporais, assumindo assim, o princípio da alteridade, de consideração dos outros, partindo de suas diferenças juntamente com a intersubjetividade na ação pedagógica.

Não devemos entender o ato técnico de forma estereotipada e acabada, reduzindo, assim, o movimento humano a uma dimensão mecânica, pois isto seria ignorar os componentes socioantropológicos e psicológicos do ser humano. Mauss (2003) nos chama a atenção para as técnicas do corpo, explicitando-as como a expressão pelas quais os homens, socialmente, de uma forma tradicional, servem-se de seu corpo. O autor relata ainda que as técnicas são inerentes à pessoa humana, pois faz uso desta para realizar desde uma tarefa simples a uma mais complexa, sendo assim uma forma de expressão com o mundo, expressa no ato que realizamos.

O autor entende as técnicas corporais como artefatos culturais constituídos por uma série de atos de ordem fisio-psico-sociológicas, atos estes elaborados não simplesmente pelo indivíduo, mas por toda a sociedade da qual participa, bem como o lugar que nela ocupa. Desse modo, a técnica corporal se constitui de um instrumento indissociável de uma engrenagem simbólica sócio-histórica específica (MAUSS, 2003).

A técnica, no âmbito das práticas corporais, não deve ser vista como um modelo padronizado, mas sim, como algo construído a partir das relações estabelecidas entre os

indivíduos. Assim, a luta ensinada a partir de jogos e brincadeiras pode ser uma maneira dos alunos entenderem os significados das técnicas corporais utilizadas no karatê.

A partir da visão de técnica, em que é considerada sua eficácia e os significados que os alunos atribuem ao corpo e às expressões corporais, estes poderão vivenciar e ter acesso ao conhecimento sobre o karatê, de modo a respeitar as diferenças culturais, expressas no corpo, de cada sujeito. Conhecer a história do aluno e sua sociedade, saber dos seus costumes, suas tradições, para transformar os movimentos do karatê em jogos e brincadeiras, conhecendo seus repertórios de jogos e brincadeira, assim adaptando-os em movimentos do karatê que fazem sentido para essa prática, porém que sejam mais adequados para a região onde está inserido o aluno. Não é construir atividades lúdicas para aplicá-las como receita, mas sim, transformá-las em jogos e brincadeiras que façam sentido para os alunos. Nosso intuito é a partir do conceito de fato social total que se pode pensar no ser humano dentro de uma tríade formada pelos aspectos biológicos, psicológicos e sociológicos, de forma indistinta estabelecendo uma ideia de totalidade do aluno, como cita Daolio (1994). Elaborar novas estratégias de movimentos que estão enraizados na cultura do aluno, entender primeiramente o aluno e suas necessidades, observando-o em um contexto geral, sua sociedade, sua cultura, seus costumes e gestos, assim é possível aprofundar o ensino do karatê por meio do lúdico, de modo que o aluno se familiarize com as brincadeiras e por meio delas será possível introduzir os movimentos do karatê, ensinando aos alunos as técnicas de forma lúdica, transformando as brincadeiras em movimentos, golpes e exercícios específicos do karatê.

2.5 Lúdico, lazer e jogo: elementos para o ensino do karatê

Segundo Huizinga (1980), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Huizinga (2007) considera o jogo como elemento da cultura humana. Aliás, levando essa visão até o seu extremo, ele propõe que o jogo é anterior à cultura, visto que esta pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto os jogos são praticados mesmo por animais. O autor acrescenta: “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo”. De acordo com Geertz

(2012) não é possível esse entendimento, já que a questão simbólica é elemento fundamental para diferenciar os seres humanos dos demais animais.

Consideramos os jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica para ensino do karatê, a luta como instrumento de aprendizagem, dando liberdade para que os alunos façam seus movimentos e golpes com total liberdade, e que criem novas estratégias para utilizarem no momento da luta do karatê.

Relacionando as considerações de Nakamoto (2005) quanto à técnica da luta e as contribuições de Mauss (2003), podemos afirmar que esta, realmente, não pode ser ensinada de uma maneira isolada, pois o ensinamento repetitivo do movimento abstrai a criatividade do aluno na realização dos golpes e já no aprendizado da luta por meio de brincadeiras e jogos, a criança aprende a técnica de uma forma lúdica, tendo maior liberdade para se relacionar e construir novas possibilidades e estratégias para superar desafios.

Segundo Marcellino (2000), vários autores achariam incorreto dizer que o lazer da criança acontece, pois faz parte do processo informal de escolarização, e desse modo ela não se apresenta na divisão de tempo de obrigatoriedade e não obrigatoriedade. Para entendermos o lazer, podemos considerar os seus conteúdos como Dumazedier (1980); interesses físicos: O desejo de exercitar-se fisicamente, de colocar-se em forma, é o denominador comum destas atividades. Interesses práticos ou manuais: Entendem-se como atividades ligadas ao prazer de manipular, explorar e transformar a natureza. Representa-se desde lavar o carro no fim de semana até o crochê, tricô, ou ainda no consertar e desmontar para conserto de novas engenhocas e eletrodomésticos.

Interesses artísticos: O lazer manual é uma fonte de expressão artística, mas não para todos. O artístico ressalta a busca pelo imaginário, do sonho, do encantamento, do belo, do fazer-de-conta. Compreende-se habitualmente na prática e na assistência de todas as formas de cultura.

Interesses intelectuais: Tudo na vida é fonte de conhecimento, de informação, de aprendizagem. A arte informa por encantamento e a ciência (principal fonte de satisfação dos interesses intelectuais do lazer) por desencantamento. Muitos preferem crescer no conhecimento através da leitura elaborada, livro, filmes, etc.

Interesses sociais: Em todas as atividades pode existir um forte conteúdo de sociabilidade, expresso no contato com as pessoas, porém fala-se das atividades desenvolvidas para exprimir o interesse cultural centrado no contato com as pessoas.

Interesses turísticos: Tem como base a busca pela mudança de paisagem, ritmo e estilo de vida. Certamente o turismo é a atividade que mais desperta ansiedade nos indivíduos, o

fascínio de conhecer novos lugares, novas formas de vida, sobretudo no curto espaço de tempo alterar a rotina cotidiana.

O indivíduo pode realizar atividades de lazer em diferentes áreas, como exemplo, ir à academia de karatê, que pode ser considerado dentro da área dos interesses físicosportivos.

De acordo com Marcellino (2002) houve um crescimento nas preocupações com o lazer, após a revolução industrial, e os pensadores do século XIX passaram a enfatizar mais esta questão em suas produções. No Brasil, esta preocupação com o lazer deu-se a partir da urbanização das cidades, sendo que a Europa já tinha esta preocupação muito tempo antes.

Entendemos o conteúdo físicoportivo assim como Marcellino (2000), tratando-se dos passeios, da pesca, da ginástica e todas as atividades em que prevalecem os movimentos ou o exercício físico, como o karatê. Segundo Marcellino (1990), o lazer é definido como a cultura compreendida no seu sentido mais amplo vivenciado (praticado ou fluída) no tempo disponível. O importante como traço definidor, é o caráter desinteressado das vivências. Não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação.

Devemos reconhecer as possibilidades que o lazer oferece para um desenvolvimento social e pessoal, possibilitando contatos, relacionamentos, interação com outros colegas, e não somente levar em conta o divertimento e o descanso proporcionados nesses momentos. Defendendo, desse modo, uma participação mais efetiva nesse campo, devem-se oferecer informações específicas para que ocorra o exercício crítico e criativo no lazer (MARCELLINO, 2011).

Para entendermos o lazer temos que pensar em seu contexto Marcellino (2011), nos explica os três níveis de envolvimento no campo do lazer: elementar, médio e superior. Elementar com o predomínio do conformismo, o médio com o predomínio da criticidade, e o superior com o predomínio da criatividade. Pensando em construir a aula de karatê, por meio de jogos e brincadeiras, é possível pensar em uma forma de ensino com predomínio do lúdico e da criatividade.

Marcellino (2011) entende o lazer considerando também os aspectos tempo e atitude. O indivíduo pode utilizar seu tempo dedicando-se a uma atividade que goste, e considera a atitude, uma ação que dê prazer diante da atividade exercida. O tempo não deve ser considerado no período de trabalho ou nas obrigações familiares, pois esses fatores são de caráter obrigatório, fator que, segundo o autor, descaracteriza o lazer. O lazer como atitude

como conduta pode ser considerado a relação do sujeito com a experiência vivida, toda atividade que o sujeito realiza por satisfação pode ser considerada lazer, excluindo-se as atividades de caráter de obrigação profissional e familiares. Entendemos que nem tudo o que é satisfação é do campo do lazer (prazer).

A necessidade do brincar, do lazer da criança, independe de classe social. Mas que argumentos devem embasá-la? O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que uma atividade gostosa dá prazer e traz felicidade. (MARCELLINO, 2000, p. 37).

De acordo com Marcellino (2009), o lazer tem duplo aspecto educativo: educação para o lazer e pelo lazer. O primeiro, como objeto na perspectiva de chamar a atenção para a importância do lazer na nossa sociedade e dando iniciação ao conteúdo cultural específico (físico–esportivo), mostrando a relação com os demais; e o segundo, como veículo, trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, buscando superação do conformismo, pela crítica e criatividade; e a terceira, como conteúdo e forma, no desenvolvimento das aulas, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

O conceito de brincar e de lúdico se complementam neste artigo com a definição do que é Jogo. A palavra “Jogo” deriva do latim *jocus*: “atividade ou operação que se exerce ou se executa por si mesma, e não pela finalidade a qual tende ou pelo resultado que produz. (DE ABBAGNANO, 2007). O lúdico, segundo Marcellino (2011), é entendido como manifestação humana. O autor buscou sua definição nos dicionários e esclareceu que, mesmo tendo encontrado dezenas de substantivos no rol dos termos relativos ao lúdico, pode-se chegar além da imprecisão, o entendimento do lúdico como manifestação do ser humano. O grande número de palavras não contribui para sua especificação, um dos exemplos que Marcellino nos dá é a palavra brinquedo, com a qual se designa tanto brinquedo quanto a ação do brincar. No campo da filosofia existem vários termos como divertimento e júbilo/ alegria, que são as tentativas de entendimento do jogo que vem demandando dos filósofos. Quando Marcellino (2011) cita Huizinga (2007) em relação à sua definição de lúdico por meio dos jogos (*homo ludens*, *passim*) tem na sua origem o divertimento (prazer, agregado, alegria). Resumidamente, Huizinga (2007) destaca o jogo “como uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual”, assim, o jogador é visto por sua totalidade, uma atividade sem interesse material, sem retornos financeiros onde o jogador tenha uma ordem e certas regras, assim promovendo um encontro social das pessoas, ratificando suas diferenças em relação ao resto do mundo, por meio desta atividade.

Marcellino (2011) cita Paulo de Sales de Oliveira, que descreve o brinquedo como objeto, e sua utilização seria marcada, com maior intensidade pelo exercício individual e gratuidade, e o jogo e a brincadeira seriam descritos pela ação coletiva a sua prática, à destreza e ao desejo de vencer a disputa. Segundo Marcellino (2011), não podemos entender o lúdico de uma forma isolada de alguma atividade como em uma brincadeira, jogo, festa, pois é um componente da cultura historicamente situada; a cultura tem duas visões, segundo ele, uma como produto e outra como processo, assim como conteúdo e como forma. Essa visão de cultura se aproxima da que tratamos anteriormente, referente aos significados produzidos pelos seres humanos e sua interpretação, já que esse processo ocorre de maneira dinâmica e não estática, ou seja, é produto e processo. Podemos considerar assim que o lazer é um espaço para a manifestação do lúdico, na sociedade atual, podendo ganhar riscos do consumismo da industrialização (MARCELLINO, 2010).

Para Marcellino (2000), a criança, como produtora de cultura, necessita de espaço para criação; quando ela se torna consumidora se impossibilita dessa criação. Assim, a criança não cria um repertório para o consumo de uma forma crítica e criativa. Desse modo, as atividades lúdicas contribuem na socialização da criança, por meio da brincadeira, possibilitando a vivência de sua faixa etária.

Nesse sentido, consideramos a aprendizagem das técnicas de luta por meio de um processo lúdico com crianças um aspecto fundamental para o seu aprendizado. Marinho (2004) nos ensina que temos que fazer uma reflexão sobre o brincar, termo que se associa à palavra “lúdico”. Assim, se faz necessário vivenciar as atividades em que o sujeito manifeste o lúdico por uma esfera simbólica, que vai além de qualquer interpretação racional de um modo de intencionalidade humana.

Segundo Marcellino (1990), origem etimológica do termo recreação e recrear – que significa recreio, divertimento. Nesta visão, a recreação está ligada ao caráter de recriar algo novo. Uma primeira interpretação de recreação significa divertimento, com finalidades específicas de reprodução e de restabelecimento. Uma segunda visão, defendida pelo autor, é tomada na perspectiva da recriação, que, de qualquer maneira, não deixa de considerar a questão do divertimento.

Nos dias atuais, identificamos o significado de recreação como a reprodução de jogos e brincadeiras. Devido à sua tradição histórica e cultural em nossa sociedade, a recreação continua sendo perpetuada a partir da ênfase em aspectos técnico-operacionais, em detrimento de outros. Há vários modos de compreensão da recreação: alguns autores a

consideram como um conjunto de atividades, outros usam a essência do lúdico, para descrevê-la (MARCELLINO, 1990). Marinho (2004) nos explica a recreação em possibilidade de brincar e cita como exemplos os jogos competitivos, que visam sempre o ganhador e os jogos cooperativos, atividades que trabalham em equipe, respeitando suas diferenças e limitações. De acordo com a autora, para obtermos sucesso nas atividades recreativas devemos seguir alguns critérios como:

- Profissionalismo em todas as circunstâncias (que se entende desde como receber um elogio em público até mesmo como se sair diante de uma falha da organização);
- Conhecimento mínimo necessário sobre a atividade, sua importância, público-alvo objetivos etc.
- Expressão e comunicação: são características desejáveis na pessoa que estiver conduzindo a atividade recreativa; porém, não devem ser confundidas com a caricatura do animador de auditório.
- Criatividade para desenvolver a(s) atividade(s) proposta(s) e, até mesmo, para executar ações que fogem à programação preestabelecida, conseguindo contornar os imprevistos;
- Cooperativismo: capacidade de atuar em equipe, respeitando as diferenças e limitações dos companheiros de trabalho;
- Dedicação: dentro de limites, é preciso estar sempre propondo atender as pessoas.

Marinho (2004) nos explica que, antes de qualquer jogo ou brincadeira, é importante serem esclarecidas as regras da atividade e que elas sejam estabelecidas antes e com consentimento de todos os participantes. Quando as regras forem estabelecidas elas têm que ser cumpridas, ou podem se tornar desestimuladoras para os participantes. Devem incentivar todos a participarem, sendo justos e imparciais, e temos que encerrar a brincadeira antes que ela perca todo seu interesse. Estas são ideias norteadoras trazidas pela autora para a aplicação de atividades de recreação, jogos e brincadeiras educativas, sendo estimuladoras e superadoras. No processo de ensino e aprendizagem a explicação das regras também pode ser trabalhadas, durante o jogo, pois o praticante pode descobrir novas possibilidades de criar novas brincadeiras.

Schwartz (2004) nos esclarece a proposta de focalizar a atividade recreativa de sensibilização, buscando vivenciar os conteúdos culturais, com o resgate do ser humano. A autora relata a importância da busca por elementos e significados para os enredos psicológicos infantil e adulto, buscando a vivência de atividades recreativas de sensibilização, acontecendo por meio de jogos sensitivos. A autora relata, ainda, que, os professores de Educação Física devem levar em consideração o ser humano como um todo, nos níveis biológico, fisiológico, técnico, artístico, pedagógico, político, histórico e lúdico, respeitando cada sujeito e sua faixa etária.

Schwartz (2004) nos exemplifica o que são jogos sensitivos:

Os jogos sensitivos são atividades baseadas na capacidade de interação com o espaço, objeto, imagem, sons e pessoas, para favorecer a expressão criadora, prazerosa e carregada de conteúdo emocional (SCHWARTZ, 2004, p. 200).

A autora relata que a base dos jogos sensitivos está no aspecto lúdico, na transformação de imagens de conteúdos simbólicos particulares de cada participante. A autora faz uma comparação com o mundo imaginário – movimento corporal – criação, fazendo com que assim o praticante amplie seu domínio corporal, seu repertório motor, e faça movimentos espontâneos de forma plena, criativa e lúdica.

Diante do que foi apresentado, temos como pressuposto que o ensino do karatê baseado em jogos e brincadeiras, em que o lúdico é predominante, é uma maneira de proporcionar aos alunos a diversão e o desenvolvimento pessoal, assim como viabilizar aos mesmos o acesso ao conhecimento dessa luta e a construção de valores como companheirismo, solidariedade, coletivo, respeito etc, fazendo um contraponto aos valores predominantes no karatê esportivizado (competição, exclusão e individualismo). O ensinamento do karatê ao se dar a partir de jogos e brincadeiras, poderá transformar a mecanização dos movimentos, com repetições constantes, em uma expressão corporal, considerando a cultura e o conhecimento do aluno, contribuindo para que os movimentos tenham significados em sua execução e despertem maior interesse por parte dos alunos.

Para transformar o karatê em uma técnica pautada em fundamentos lúdicos se faz necessária uma revisão de valores, pois estes se encontram fortemente baseados na esportivização, caracterizando um avanço unilateral dessa arte (SILVA, DAMIANI, 2006).

Para Brougère (1994), a brincadeira é antes de tudo uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma. Assim, a criança se apropria destas experiências criando uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, isso, para cada criança, tem seu peso histórico. A criança apodera-se do universo que lhe rodeia e constrói suas próprias dinâmicas, isso se dá quando a criança toma iniciativa, ou ela domina a atividade proposta, fazendo com que ela demonstre interesse nesta atividade. Assim, a mesma brincadeira pode sofrer alterações; é a liberdade e a tomada de iniciativa de quem brinca sem a qual não existiria a verdadeira brincadeira.

Transformar a prática do karatê em jogos e brincadeiras condizentes a realidade cultural dos alunos é uma tarefa árdua, porém gratificante, que o praticante de karatê esteja estimulado em aprender, e superar os obstáculos propostos nos jogos e brincadeiras.

Consideramos ser possível, nas aulas do karatê, uma mudança do treinamento esportivo para utilização de jogos. O jogo infantil inclui as características: simbolismo, representando a realidade, atitudes e significações; permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntária ou intrinsecamente motivada: incorporar motivos e interesses; regado: sujeito às regras implícitas ou explícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente (KISHIMOTO, 2001). Fazer assim do jogo uma ferramenta de ensino do aprendizado no karatê, por meio dos significados que este aluno tenha naquela determinada sociedade (grupo), tornando uma prática espontânea que tenha sentido, para os praticantes de karatê.

Concordando com Kishimoto (2001), a existência de regras em todos os jogos, como exemplo, os jogos de xadrez, amarelinha, que existem regras condizente com o jogo específico, como na brincadeira do faz de conta, onde a menina passa a ser a mamãe ou a filha. Estas regras são ocultas, que conduzem as brincadeiras, cada jogo acontece no seu tempo e espaço com uma sequência própria da brincadeira.

Para melhor compreensão sobre o jogo temos que nos aprofundar em sua classificação dos jogos e brincadeiras, segundo Kishimoto (2001), a brincadeira tradicional infantil está agregada ao folclore, intrínseca a cultura popular, esta modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo momento de sua história. Esta manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional infantil tem a função de perpetuar a cultura infantil, permitindo que a criança se desenvolva, garantindo a presença do lúdico.

Os tipos de jogos e brincadeiras, Em sua obra "Os jogos e os homens", Caillois (1990), afirmando que este não desenvolve um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura. Nesse sentido, para Caillois o autor omite a descrição e a classificação dos jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades dos seres humanos e exprimissem a mesma atitude psicológica, porém de forma indiferente. Partindo desses pressupostos, o autor elabora nova classificação para os jogos, baseada em quatro categorias analíticas, a saber: o agôn (grupos de jogos sob a forma de competição); o alea (em oposição ao primeiro, são os jogos do acaso, do destino); o mimicry (jogos que dão vazão ao imaginário, a mímica, o disfarce, a ilusão); e o ilinx (jogos associados à busca da vertigem). Kishimoto (2001), nos esclarece que o uso do brinquedo/jogo destinados para os fins pedagógicos tem sua relevância na situação do ensino aprendizado e o desenvolvimento infantil. Ao assumir a função lúdica o brinquedo propicia

prazer e até o desprazer, quando escolhido livremente, na função educativa o brinquedo ensina o sujeito na compreensão do mundo, explorando sua potencialidade e exploração na construção do conhecimento. Porém, o trabalho pedagógico requer o estímulo externo que influencia uma sistematização de conceito em outras situações que não o jogo. Utilizar o lúdico de forma metafórica como um objeto suporte de brincadeira, para estimular a construção do conhecimento.

Brougère (1994) nos ensina sobre a brincadeira de guerra, o autor nos revela que, inegavelmente, a criança se confronta com esta parte da cultura humana. Pode ser chocante dizer que a guerra e a violência são componentes da nossa cultura, não precisando aprofundar muito nos estudos históricos para compreender a contribuição da guerra e da violência em nossa cultura, se olharmos a cultura contemporânea já observamos a violência que está vigente. A brincadeira da criança ao buscar recursos no ambiente que a cerca, só pode se abater desse rico vocabulário da violência (BROUGÈRE 1994). Acontecendo uma confrontação com a cultura, a brincadeira é também confrontação com a violência do mundo, é um encontro com essa violência em nível simbólico. A criança deve entender o significado de tudo, para compreender a questão da violência. Na brincadeira de guerra, pode ser regada como Caillois (1990) nos exemplifica *Agôn*: jogos dominados fundamentalmente por atividades competitivas. Seu campo de atuação tenta criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes no intuito de que o vencedor apareça como o melhor preparado. O *agôn* aparece predominantemente nas competições esportivas.

Para Brougère (1994), a brincadeira de guerra permite-lhe exprimir essa agressividade de modo legítimo e, sobretudo, aceitável pelo seu meio. O autor nos esclarece que nem todo jogo de guerra pressupõe uma agressividade e nem toda brincadeira agressiva é uma brincadeira de guerra. O autor destaca outros tipos de brincadeiras que ela conclui como cultura lúdica, estando marcadas como uma estrutura, nos jogos sociais, nos jogos físicos e até mesmo nos jogos informais, como toda brincadeira, é uma construção cultural. Brougère (1994) nos esclarece sobre a importância da brincadeira como um meio de escapar da vida limitada da criança, de se projetar num universo alternativo excitante, onde a iniciativa é possível, onde a ação escapa das obrigações do cotidiano.

Para Fontana e Cruz (1997), brincar é uma atividade fundamental da criança, pela brincadeira ela fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas e relações. Pela brincadeira, objetos e movimentos são transformadores. As relações sociais em que a criança está inserida são elaboradas, revividas e compreendidas. Em qualquer tipo de brincadeira a

criança consegue se relacionar com seus companheiros e com eles, um movimento partilhado dá sentido às coisas da vida. A brincadeira é coisa séria, longe de ser algo criado livremente pelas crianças sem nenhuma relação com a realidade, traz as marcas da experiência social das crianças, de suas vivências e conhecimento sobre a realidade.

Para Brougère (1994), a criança se apodera da brincadeira de acordo com a educação que recebeu, com as referências que possui, com os desejos que exprime, a brincadeira vai além do brinquedo. O brinquedo orienta parcialmente a brincadeira, porém a criança pode brincar com seu brinquedo de sua forma. A iniciativa lúdica da criança deve corresponder, em outros momentos, a iniciativa educativa do adulto.

Huizinga (1980), argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. Huizinga (1980) define jogo como: uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. A importância dos jogos para o ensino do karatê propondo uma pedagogia diferenciada no aprendizado do karatê, transformando as técnicas do karatê em um jogo para que o praticantes queiram sempre jogar e com isso aprender os golpes do karatê, de uma maneira lúdica.

3. Percurso Metodológico

A metodologia utilizada envolve pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. Na pesquisa bibliográfica, tendo como base as ideias de Severino (2007), sendo aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses e internet. Utilizamos de dados ou de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registradas, realizadas nos sistemas de bibliotecas da UNIMEP, UNICAMP, UNISALESIANO, e nas ferramentas acadêmicas da internet (SciELO, revistas científicas publicadas online), no período de março de 2012 a dezembro de 2013, com as palavras-chave deste estudo, a saber: Atividades de lazer, karatê, Jogos e brinquedos, Cultura.

Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados e o pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes nos textos, por meio de suas diretrizes metodológicas:

- análise textual, por ser a primeira leitura, tem a finalidade de um contato com o todo do texto de uma forma panorâmica, buscando o raciocínio do autor, além de seu estilo e método de escrita;
- análise temática, baseia-se em ouvir, aprender o conteúdo da mensagem sem intervir, fazendo ao texto as perguntas necessárias para fornecerem o conteúdo da mensagem;
- análise interpretativa, busca abordar o texto de forma a interpretá-lo mediante a situação das ideias do autor.
- problematização, visa levantar os problemas que o texto traz para a discussão.
- síntese pessoal, que se baseia na reelaboração da mensagem com base na reflexão pessoal.

A natureza qualitativa, partindo da concepção de Minayo, tem como foco de investigação o “universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”. (MINAYO, 1994, p.21-22).

A pesquisa de campo foi realizada em uma escola particular localizada na cidade de Valparaíso interior de São Paulo, onde o pesquisador ministra aulas de karatê estilo Shotokan, para crianças na faixa etária de 9 a 12 anos de idade, com 14 alunos matriculados na escola há 6 meses ou mais. Tal escolha deve-se ao fato da maior quantidade de alunos se encontrar nesta faixa etária. As turmas geralmente constituem-se em 20 alunos.

As aulas de karatê nessa escola acontecem há cinco anos e as turmas são formadas de acordo com o interesse do aluno em participar da prática do karatê, as aulas não são obrigatórias, então, os alunos têm a opção de praticá-las ou não, assim fazemos a separação dos alunos por níveis de iniciantes que acontece no primeiro horário das 17h30 às 18h30 e os avançados ou que já praticaram o karatê, das 18h30 às 20h, cada período tem uma rotatividade de 20 alunos em cada, totalizando em média 40 alunos praticantes de karatê do colégio, com turmas de ambos os sexos.

Antes de iniciar esta pesquisa foi entregue pessoalmente uma carta de autorização nesta escola onde o pesquisador ministra aula de karatê: a autorização foi aceita pela diretora da escola, posteriormente a isso foi entregue a cada aluno o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, protocolo do CEP número: 104/12, assinado pelo responsável de cada aluno. Depois de autorizado, nos reunimos com os alunos para explicar como seriam as novas aulas de karatê, então tomamos nota de todas as brincadeiras que os alunos conheciam e gostavam, e fizemos uma votação para que escolhessem as brincadeiras, sendo elas: Polícia e Ladrão, Caça – Fantasmas, Esgrima, Cabo de Guerra, Lançamento de Ovo, Badminton e Baleado – queima adaptada.

Para referenciar estes jogos e brincadeiras, pesquisamos nos livros de Marcellino (2002) e (2006). Nas obras desse autor constam outros nomes para as brincadeiras, porém, a forma de brincar era similar, por isso consideramos essas referências.

A pesquisa de campo envolveu: 1) seleção das brincadeiras em conjunto professor e os alunos do karatê, 2) aulas ministradas de karatê, a partir de jogos e brincadeiras, 3) entrevistas com os alunos. Assim englobamos: observações preliminares para descobrir os tipos de jogos e brincadeiras que os alunos conheciam; posteriormente, tivemos uma conversa formal, para escolha das atividades e, finalmente, fizemos a pesquisa das atividades conhecidas nos livros de Marcellino (2002) e (2006). Cada jogo / brincadeira (aula) foi repetida por três vezes cada durante a pesquisa de campo, para melhor assimilação dos alunos.

Foram também utilizados instrumentos complementares de coleta de dados, como entrevistas semi-estruturadas, procedimento considerado por Triviños (1987) como um dos principais meios na pesquisa qualitativa em Ciências Humanas. Essas entrevistas foram baseadas em roteiros semi-estruturados, que permitiram ao informante seguir espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências.

O roteiro de entrevista foi:

1. Histórico sobre a prática de karatê ou de outro tipo de luta;
2. Significados da prática do karatê;
3. As aulas de karatê;
4. O que aprendeu nas aulas de karatê;
5. Implicações para a vida cotidiana;

Para iniciar as entrevistas tivemos como base as perguntas a seguir:

1. Você já praticou karatê ou outro tipo de luta antes de iniciar as aulas aqui na escola?
2. Por que você veio fazer aulas de karatê?
3. O que te chamou a atenção no karatê?
4. Como são as aulas de karatê aqui na escola?
5. O que você aprendeu nas aulas de karatê?
6. Você gostaria de dizer mais alguma coisa?

Deste modo, o presente trabalho trata de uma pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo, baseada nas ideias de Severino (2007), sendo a discussão eminentemente qualitativa.

Como instrumento de trabalho, utilizamos o Diário de Campo, que é um instrumento utilizado pelos investigadores para registrar, anotar os dados recolhidos susceptíveis de serem interpretados. Neste sentido, o diário de campo é uma ferramenta que

permite sistematizar as experiências para posteriormente analisar os resultados, para isso temos como base Zabalza (1994), para estudar a ação e o andamento da aula, por meio dos registros pessoais do professor, que servirão para revelar seu pensamento sobre a atuação na aula, narrando e interpretando acontecimentos.

Zabalza (1994) destaca quatro dimensões que convertem o diário num recurso importante nos estudos sobre o desenvolvimento dos professores: (a) trata-se de um recurso que implica em escrever; (b) um recurso que implica refletir; (c) integra-se o expressivo e o referencial; e (d) tem um caráter nitidamente histórico e longitudinal da narração. A utilização do método de diário de campo de Zabalza (1994) contribuiu para a construção do processo pedagógico no planejamento das aulas de karatê a partir de jogos e brincadeiras, possibilitando a definição dos materiais e recursos a serem utilizados em conjunto com os alunos. As anotações no diário de campo foram utilizadas para os registros na pesquisa.

Zabalza (1994) explica que a narração possibilita a reflexão, pois o fato de escrever sobre a própria prática contribui para o aprendizado do professor, qual, ao narrar sobre sua experiência, a constrói linguisticamente e reconstrói seu nível de discurso prático e da atividade profissional.

Escrevemos nossa própria prática pedagógica, levando em consideração o envolvimento dos alunos, trabalhando em conjunto com o professor, analisando e buscando formas de solucionar novos métodos pedagógicos, descrevendo e dando forma às atividades propostas. De acordo com Severino (2007), numa pesquisa de campo, a coleta de dados quanto ao objeto ou fonte é realizada nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, em seu meio ambiente próprio. Utilizamos a etnografia feita através da descrição densa que está em perceber as particularidades, ou miudezas através das seguintes quatro características: “ela é interpretativa; o que ela interpreta é o fluxo do discurso social e a interpretação envolvida consiste em tentar salvar o ‘dito’ num tal discurso da sua possibilidade de extinguir-se e fixa-lo em formas pesquisáveis ela é microscópica” (GEERTZ, 1989). Esses princípios foram base para a realização da análise de dados da pesquisa de campo.

Para início do estudo, os critérios de inclusão dos alunos na pesquisa foram a faixa etária estipulada anteriormente e a participação nas aulas de karatê estilo Shotokan há pelo menos 6 meses. O período de tempo definido deve-se ao fato de haver maiores possibilidades de pesquisar alunos que tenham uma maior vivência das aulas, podendo melhor responder aos propósitos dessa investigação.

No que tange à participação dos alunos, foram realizados contatos com seus responsáveis para explicação da pesquisa e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, garantindo-se o sigilo da identidade dos participantes da pesquisa. Portanto, quem obteve o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foram os responsáveis pelos participantes da pesquisa (pais ou quem possuía a guarda dos alunos). O contato com os pais foi realizado inicialmente a partir de uma reunião para explicações sobre a pesquisa e o agendamento da reunião foi feito por telefone a partir do cadastro dos alunos fornecido pela escola.

Destaca-se que a coleta dos dados foi realizada semanalmente durante as aulas de karatê e a partir das entrevistas semi-estruturadas. Nos procedimentos para o monitoramento da coleta de dados garantindo a segurança dos alunos, houve o compromisso do pesquisador em respeitar a opinião dos entrevistados, e também o esclarecimento feito aos participantes da pesquisa e a seus responsáveis quanto à liberdade de procurar o comitê de ética para qualquer situação de desconforto ou constrangimento.

Em todas as etapas do estudo, o voluntário teve informações do estudo junto ao responsável pelo desenvolvimento da pesquisa, para eventuais esclarecimentos de dúvidas que surgiram. O foco do trabalho foi analisar uma prática pedagógica baseada em um referencial sociocultural, tendo como proposta o ensino do karatê por meio dos jogos e brincadeiras, com a predominância do lúdico.

Nas aulas de karatê, desenvolvemos todas as brincadeiras citadas repetindo-as três vezes cada, alterando os conteúdos (jogos e brincadeiras) e, passando a ter mais elementos de criatividade para o próximo jogo, sempre depois de realizada a brincadeira, ensinávamos aos alunos os golpes correspondentes daquela brincadeira até finalizarmos a pesquisa. Como exemplo na brincadeira da esgrima, os alunos tinham como objetivo esquivar do seu amigo quando ele fosse atacado com um jornal e, depois de realizada, ensinávamos novas maneiras de esquivas para facilitar a brincadeira e passamos os conteúdos (golpes, *katas*, fundamentos) da prática do karatê. Assim foi feito com todos os jogos e brincadeiras, na prática do karatê, iniciando com uma brincadeira, como pega pega com bola, depois utilizamos uma delas que os alunos escolheram e adaptaram e, por final, ensinamos novos golpes para que eles pudessem incluir em seu repertório, para que conseguissem aprender os golpes do karatê.

A seguir faremos o relato das aulas, seguido da análise das mesmas. Para a análise teremos como base o referencial teórico apresentado nesta pesquisa.

4. O ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras

Inicialmente notamos que as aulas tradicionais de karatê, por meio de movimentos repetitivos desestimulavam os alunos praticantes, pois, em todo início de ano, ao se abrir as inscrições para iniciar a prática de karatê, todas as vagas eram preenchidas, mas, após certo período, os alunos desistiam gradualmente, perdendo o interesse na prática. Desse modo, se fez necessário utilizar novos métodos, buscando estimular a permanência dos alunos nas aulas durante o ano todo, sendo que, para tal, realizamos o primeiro contato junto aos alunos para verificar o que realmente almejavam na prática do karatê. Como a maioria dos alunos eram crianças com idade entre 9 a 12 anos, estes relataram que as aulas com repetições de movimentos era muito cansativas e exaustivas. A partir destas informações, procuramos elaborar algumas estratégias para ensinar o karatê de forma mais atrativa, buscando novos estímulos e minimizando a evasão nas aulas.

Observamos quais brincadeiras tinham um significado para aqueles alunos, buscando informações e verificando quais tipos eles gostavam. Depois, questionamos cada um sobre o jogo ou brincadeira que gostariam nas aulas, realizando anotações e fazendo uma votação entre os alunos, considerando o conhecimento deles sobre os jogos ou brincadeiras, para finalmente escolhermos e adaptarmos nas aulas de karatê. Esta adaptação foi feita com os mesmos alunos que escolheram as atividades, para conseguirmos mantê-los dentro da proposta cultural de ensino da modalidade. Desse modo, iniciou-se a adaptação e transformação destas brincadeiras nas aulas de karatê para estes alunos.

A seguir destacamos 06 aulas montadas por meio de jogos e brincadeiras.

No início de todas as aulas brincávamos de Baleado – queima adaptada. Descrição de acordo com Marcellino (2002, p. 38). Como segue.

Conceito: variante da tradicional queimada, jogada entre duas equipes.

Descrição detalhada: Dispersas em uma quadra poliesportiva, as equipes têm como objetivo queimar todos os componentes da equipe adversária sem que ninguém da própria equipe toque na bola.

Recursos necessários: Uma quadra poliesportiva, ou assemelhado, uma bola de handebol ou assemelhado; dois animadores (professores) para representarem os árbitros do jogo.

Montagem: os animadores convidam as pessoas a participar, explicam e demonstram a atividade. Discutem-se as regras. As equipes são divididas pela quadra.

Funcionamento: o jogo se inicia com a posse de bola para uma das equipes, que tem como objetivo queimar todos os participantes da equipe adversária, encostando a bola no seu corpo, sem que haja arremesso. O participante que estiver de posse da bola não pode se deslocar com ela em mãos. Por isso, o jogo é feito por meio de passes entre parceiros da mesma equipe, de modo a chegar perto dos adversários, para encostar a bola em seus corpos. Conforme são queimadas, as pessoas devem sair do jogo. Caso a bola saia de quadra, ou seja interceptada pela equipe adversária, os participantes de fora retornam, e a atividade recomeça. Após três tentativas de queimar todos os participantes da equipe adversária os papéis no jogo são invertidos.

Possibilidade de utilização: pode ser realizada com diferentes faixas etárias, desde que os participantes dominem a realização do passe da bola.

Pode ser realizada em diversos tipos de espaços, tanto abertos, quanto fechados, como acampamentos de férias e clubes e academias de esportes.

Possibilidade de adaptação: pode ser realizada sem que os participantes retornem ao jogo cada vez que a equipe perde a bola. Na regra de deslocamento dos jogadores, pode ser incluído um drible com a bola antes da realização do passe para outro jogador.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê:**

Utilizamos esta brincadeira no início de todas as aulas, com algumas variações. O aluno corria atrás dos colegas com a bola na mão e, sem arremessar, encostava em qualquer parte do corpo do seu amigo; ao conseguir, o amigo ficava sentado, e ele continuava atrás dos outros, até que todos fossem pegos. Após ele pegar todos os amigos, passava a vez para que o outro fizesse a mesma coisa. Quando havia muitos alunos, delimitávamos um tempo de 1 minuto para que cada aluno pegasse o outro.

Também utilizávamos a queima como brincadeira para defesa: escolhia-se dois alunos, um com o papel de alvo para ser queimado pelos colegas, e outro como seu defensor; este último deveria proteger o amigo alvo de ser queimado com a bola pelos demais, e para isso, utilizava as defesas do karatê. Se o alvo fosse queimado, invertia-se o papel e ele se tornava o novo alvo e o outro, o defensor. A brincadeira durava em torno de 30 minutos e era uma ótima estratégia para ensinar o karatê.

Análise da aula

Esta brincadeira era a mais pedida no início das aulas. Foi possível observar que os alunos, na maioria das vezes, procuravam estratégias para dificultar que o amigo conseguisse pegar todos os companheiros. Por exemplo: em uma fila indiana, quando o pegador encostava nos outros alunos, eles saíam correndo um para cada lado, tentando enganar o pegador, notamos também que alguns se esforçavam mais quando a brincadeira era realizada com contagem do tempo, anotando os tempos de todos, e, no final, ganhava quem tinha pego todos os colegas com menos tempo; alguns alunos adotaram estratégias diferentes, pegavam primeiro os companheiros mais lentos, e depois corriam atrás dos mais rápidos, outros faziam o processo inverso, corriam atrás do mais rápido para pegar os mais lentos no final, e alguns utilizavam a estratégia de quem estivesse mais perto, sendo que cada um montava sua própria estratégia para tentar superar o outro amigo.

Sempre utilizamos o baleado no início das aulas, porém as estratégias de como vencer a brincadeira era elaborada pelos alunos, alguns utilizavam estratégias semelhantes mas cada um tinha sua maneira de brincar. Os alunos criavam novas estratégias para vencer no jogo, cada um de sua maneira tentava superar o amigo, para ser o mais rápido.

Os alunos aprendiam a prática do karatê sabendo o essencial para conseguir participar dos jogos e brincadeiras, tendo uma base teórica tanto nos fundamentos básicos do karatê como nas brincadeiras que escolheram, para que assim, déssemos início à prática pedagógica descrita nesse trabalho.

1ª Aula

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos a brincadeira de polícia e ladrão (MARCELLINO, 2006, p. 107), de acordo com a descrição a seguir.

- Brincadeira de polícia e ladrão. Retirada do livro de Marcellino (2006, p. 107).

Conceito: Atividade para pequenas multidões. Adaptação da brincadeira tradicional de polícia e ladrão, variação do jogo de pegador e de esconder, em que uma equipe procura a outra pelo espaço de jogo, a fim de prender seus integrantes.

Descrição Detalhada: Com os participantes divididos em duas equipes – a polícia e a dos ladrões – a atividade é desenvolvida com a busca, pelos policiais, dos ladrões escondidos pelo espaço de jogo.

Recursos necessários: espaço aberto, amplo.

Montagem: os participantes são reunidos pelos animadores, que explicam a atividade e dividem os grupos entre policiais e ladrões, ao grupo de ladrão é dado o tempo de cinco minutos para se esconder pelo local do jogo.

Funcionamento: Ao sinal do professor, o jogo tem início. O grupo de policiais tem a função de achar e prender, em um determinado tempo previamente combinado, todos os ladrões. A equipe de ladrões deve dificultar ao máximo essa ação, fugindo quando possível. Nesse momento, a atividade é desenvolvida como um jogo de pegador, ou seja, quando um fugitivo é pego, ao toque do pegador, ele deve parar e ser levado até a área inicial de jogo. Nessa área os ladrões capturados devem fazer uma corrente, de mãos dadas. Se um dos ladrões não capturados tocar em alguém da corrente, os presos serão soltos e novamente poderão fugir. Finalizando o jogo, invertem-se os papéis. Vence a equipe que capturar o maior número de ladrões ao final de cada tempo ou equipe que capturar todos os ladrões em menor tempo de jogo.

Possibilidades de utilização (ocasiões, ambientes): esta atividade pode ser realizada em diferentes espaços de lazer, no período diurno ou noturno. Não há limite de faixa etária, desde que os participantes tenham capacidade de deslocamento pelo espaço, devendo, portanto, o jogo ser adaptado à idade dos jogadores. Se a atividade for desenvolvida com adolescente, recomenda-se que ela se desenrole no período noturno, com todas as luzes apagadas, potencializando, se, exacerbar, algumas características do jogo discutidas por Caillois (1990) que tanto atraem essa faixa etária, como a competição e a vertigem. Recomenda-se que a atividade seja realizada com grupos de pessoas de faixa etária e capacidade física semelhantes.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê:**

Para a brincadeira polícia e ladrão adaptada à aula de karatê, mantivemos as mesmas regras em que um grupo é a polícia e o outro o ladrão, porém, adaptamos de modo que, quando o ladrão fosse pego na prisão, o aluno de karatê deveria fazer um *kata* (Apresentação de golpe de qualquer faixa de graduação). Por exemplo, se ele (a) fosse pego

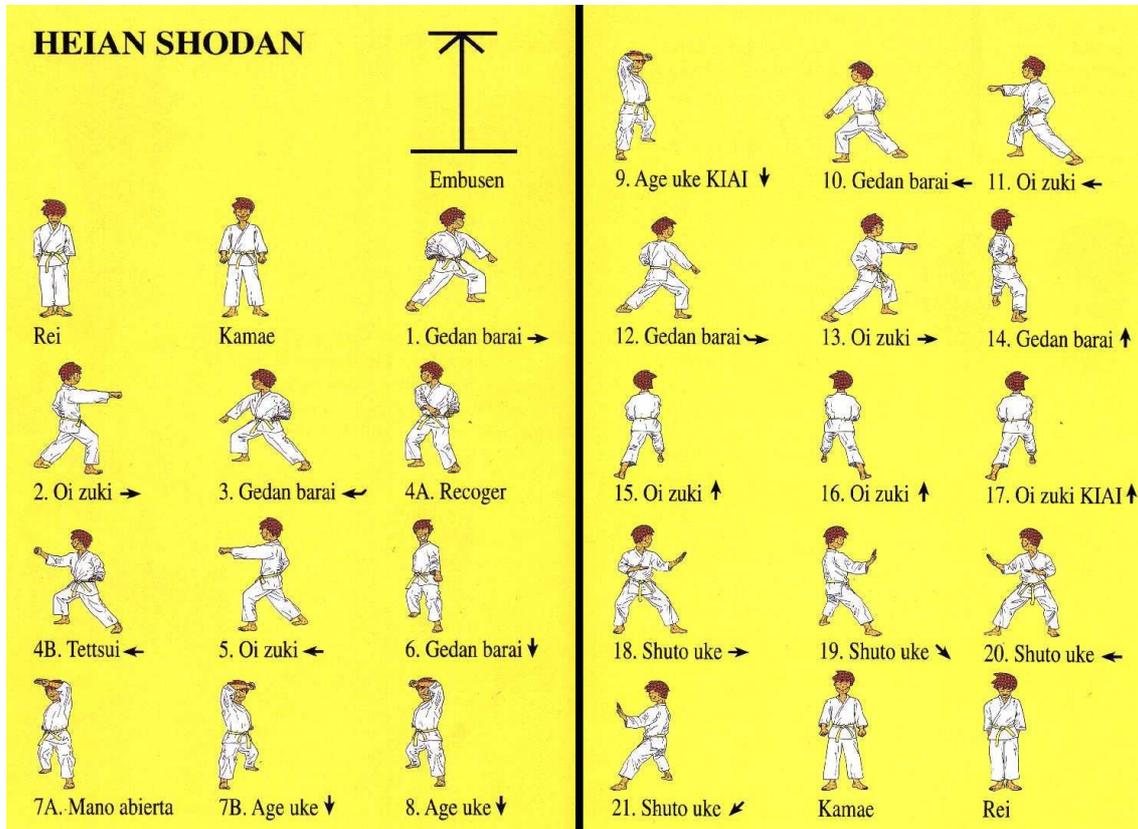
uma vez, faria o *kata* de sua faixa, se fosse pego 2 vezes, deveria executar o *kata* de sua faixa e mais um outro *kata*. Somente após estas execuções é que poderia sair da prisão. No caso do aluno ainda não saber executar o *kata*, o professor ou um aluno mais graduado ficaria na prisão ensinando-o, até que ele pudesse aprender e conseguisse realizar o movimento de forma correta, para depois, retornar ao jogo.

Notamos que os alunos começaram a fazer o *kata* fora das aulas de karatê, para que no momento da brincadeira pudessem executar o *kata* e voltassem a brincar o mais rápido possível. Esta foi uma forma de estimular o aluno a aprender o *kata*, elemento fundamental no karatê, possibilitado por meio do brincar.

A brincadeira era realizada pela contagem do cronômetro, com um tempo de 20 minutos para cada equipe ser o ladrão e depois a polícia, totalizando 40 minutos. Após a brincadeira, foi dado um tempo para que os alunos tomassem água e, no retorno, foi ensinado um novo *kata* para ser incluído nos repertórios deles, incentivando o aprendizado e o treino para os exames de mudança de faixa e para a brincadeira, de modo que conseguissem executar corretamente os movimentos e também se satisfizessem com os exercícios.

A seguir, ilustramos o *kata* de nome *Heian Shodan*, obrigatório para a faixa branca.

Figura 4. Execução do *heian shodan*, *kata* da faixa branca.



Foi possível observar que, após os alunos começarem a brincar de polícia e ladrão, houve um maior interesse para executarem o kata, pois permaneceram praticando-o em outros momentos, como em casa, ou no intervalo da escola, conforme relatos dos pais e profissionais da escola. O professor também pôde observar mudanças, ao chegar antes das aulas e encontrar os alunos praticando o *kata*. Ao final da aula, demos a informação do que seria realizado no próximo encontro, para que eles pudessem se preparar para o jogo e a brincadeira. A brincadeira polícia e ladrão foi feita em três oportunidades, e observamos que os alunos que tinham dificuldade na execução do *kata*, aprenderam o mesmo.

Análise da aula

Iniciamos com a brincadeira de pega-pega em equipe, adaptando-a com a brincadeira polícia e ladrão, descrita por Marcellino (2006), sendo a mesma brincadeira,

porém com nome diferente. Deste modo, obtivemos um referencial teórico sobre a brincadeira e, na execução dela, notamos que os alunos exigiam muito de suas equipes para conseguir prender os ladrões; na primeira aula, executamos a brincadeira como eles estavam acostumados a brincar, então, observamos que alguns praticantes foram arranhados e outros ficaram com a camisa rasgada, para tanto, mudamos um pouco a regra, sendo que, no lugar de pegar o ladrão à força, eles deveriam bater três vezes em suas costas e, assim, estaria preso. Quando presos, faziam a apresentação do kata para serem soltos.

Após esta adaptação, os alunos começaram a se defender dos tapas nas costas (praticando também a defesa), e quando eram pegos, realizavam a apresentação do kata e, desta forma, a brincadeira foi realizada nas três aulas, tendo uma aceitação evidente dos alunos. Esta brincadeira era muito pedida nas aulas e como o professor informava qual seria a brincadeira da próxima aula, os alunos se concentravam com a mesma equipe para ensinarem os katas aos outros que não haviam ainda aprendido. Ao término de cada brincadeira, os alunos iam se hidratar e iniciávamos com o kata das outras faixas, para incluírem em seu repertório.

O kata é ensinado para que o aluno consiga aperfeiçoar seus golpes, é uma luta imaginária e considerado requisito básico para mudança de faixa. O ensinamento, segundo Funakoshi: apud Martins (2010). “No início seus movimentos são artificiais, mas com a evolução tornam-se naturais”.

Brougère (1994) comenta que a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma. Assim, a criança se apropria criando uma significação. A brincadeira é a entrada da cultura, isso, para cada criança, tem seu peso histórico. A criança apodera-se do universo que lhe rodeia e constrói suas próprias dinâmicas, isso se dá quando a criança toma iniciativa, ou ela domina a atividade proposta, fazendo com que ela demonstre interesse nesta atividade. Assim, a mesma brincadeira pode sofrer alterações; é a liberdade e a tomada de iniciativa de quem brinca sem a qual não existiria a verdadeira brincadeira.

2ª Aula

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos a brincadeira de Caça-Fantasmas. Descrito de acordo com Marcellino (2006, p. 29), conforme a descrição a seguir.

Conceito: atividade do tipo caça ao tesouro, em que os participantes conquistam seus prêmios ao localizar e aprisionar todos os fantasmas existentes no jogo.

Descrição detalhada: Uma equipe de caça-fantasmas foi convocada, pelo gerente de um famoso hotel, para localizar e aprisionar vários fantasmas que estão rondando as instalações do local: tendo em mãos um guia fantasmagórico e um encapsulador de fantasmas, os jogadores têm como tarefa prender os fantasmas para ganhar um prêmio. Recursos necessários, espaço amplo, três cartolinas brancas, tesoura, fita crepe, Caixa de sapatos ou similar, Folhas de papel sulfite, grampeador, Caneta hidrográfica.

Montagem: os Animadores (professores) devem confeccionar antecipadamente o guia fantasmagórico (com desenhos de fantasmas de diferentes categorias e seus poderes, os respectivos cartazes fantasmas e o encapsulador de fantasmas utilizando a caixa de sapatos). Os cartazes são espalhados pelas instalações do local antes de a brincadeira começar. A organização do grupo e as regras de funcionamento são determinadas junto com as crianças. Cada participante escolhe o objeto que será seu escudo contra os fantasmas, que, em situações de medo, poderá ser acionado para espantá-los. Um dos animadores deve desempenhar o papel de gerente do hotel.

Funcionamento: convidar o público a participar, explicando o funcionamento do jogo. Distribuir os objetos e orientar os participantes sobre sua finalidade. Todos os jogadores saem em busca dos fantasmas, seguindo as informações do guia fantasmagórico, e, ao encontrá-lo, devem aprisioná-los no encapsulador de fantasmas. Depois de reunirem todos os fantasmas, os participantes recebem o prêmio com o gerente do hotel.

Possibilidades de utilização (ocasiões, ambientes): esta atividade foi estruturada para o público infantil, em especial, com propósito de trabalhar a questão coletiva a questão do medo. É recomendado que um animador acompanhe o grupo durante a atividade. Sugere-se que o número de fantasmas corresponda ao número de participantes, para que cada jogador possa ficar com um ao término da atividade.

Possibilidades e necessidades da adaptação: com crianças maiores, é possível retirar os fantasmas do papel, tendo como apoio um número maior de animadores, ou alguns dos participantes. Dependendo do número de participantes, é possível formar grupos, desde que haja animadores suficientes para o acompanhamento.

Outras observações: evitar expor negativamente a questão do medo. Deve-se procurar transmitir para as crianças a confiança em grupo, diferenciando o que é realidade e o que está na brincadeira.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê**:

Para a adaptação nas aulas de karatê, a atividade ocorre como descrito acima, mudando-se apenas o foco da captura do fantasma para execução de movimentos que o fantasma manda (descrito no cartaz), espalhamos desenhos de fantasmas executando um movimento de karatê, o grupo que encontrasse este cartaz deveria realizar o número de repetições do movimento descrito para ganhar um cartão verde; foram espalhados vários cartazes na escola, com diferentes movimentos específicos do karatê; por exemplo, vinte chutes de MAE-GERI cada perna (chute frontal), e colocamos um aluno mais graduado para observar se o grupo executaria o movimento corretamente; caso conseguissem, ganhariam um cartão verde e, se não passassem, ficariam sem cartão e iriam para o próximo cartaz, que poderia estar escrito “fazer o *kata* da faixa vermelha” (terceira faixa) e, se os iniciantes ainda não tivessem aprendido este *kata*, teriam que copiar do aluno que sabia fazê-lo para que ganhassem o cartão, sendo que cada cartaz tem um movimento ou golpe diferenciado.

Dividimos os alunos numa média de 5 por grupo, e espalhamos cerca de 10 cartazes com a figura de um fantasma executando o movimento, ou escrevemos o movimento do lado do mesmo e, nesta etapa, o aluno mais graduado se posicionou ao lado dos cartazes, observando se todos os movimentos seriam executados corretamente; caso fossem satisfatórios, o grupo ganharia um passe (cartão da cor verde), vencendo o grupo que conquistasse o maior número de cartões.

Nesta atividade, escrevemos vários movimentos do karatê, de modo que o aluno fizesse o movimento como teste da brincadeira. Observamos que os alunos treinaram os golpes e movimentos, principalmente procurando saber os nomes dos mesmos, para que, no momento da brincadeira, conseguissem finalizar o mais rápido possível; cada grupo teve um tempo de 20 minutos para executar o teste e, se não concluíssem neste tempo, perderiam a brincadeira, o grupo que conseguissem executar o teste no tempo previsto ganhava, de acordo com o número de cartões verdes, se houvesse empate, o critério utilizado seria de quem fez em menos tempo as tarefas.

A seguir demonstramos por meio de uma figura os nomes de alguns movimentos do karatê incluídos na brincadeira.

Figura 5. Golpes ensinados no karatê shotokan.



Após realizar a brincadeira, ensinamos novos golpes e movimentos de defesa, com golpes de braços e pernas. Nesse sentido, observamos que o interesse por aprender novos golpes aumentou e a curiosidade de buscar informações sobre os movimentos também, pois os alunos têm buscado na internet sobre o karatê, para aprender os novos golpes que serão incluídos na próxima brincadeira de caça ao fantasma. Encontramos vários livros e impressões com figuras de golpes do karatê e observamos os alunos ensinando ao seu grupo estes golpes, para conseguirem executar corretamente na hora de brincar. Esta brincadeira foi realizada três vezes e sempre com a mesma equipe, assim quando relatamos que a próxima aula seria a brincadeira do caça fantasma os alunos se reuniam antes para colher informações por meio de pesquisas e assim, passavam seus conhecimentos dos fundamentos e katas.

A cultura lúdica é ainda composta de esquemas que possibilitam iniciar a brincadeira e distanciá-la da realidade cotidiana. Todos estes procedimentos, referências e esquemas de regras que o indivíduo conhece, ou seja, suas experiências são individualizadas e particularizadas. Desse modo, concebe-se a cultura lúdica não como um bloco monótono e sim um conjunto vivo e diversificado em constante mudança e sempre com novos significados em função dos hábitos lúdicos, diz Brougère (2002). Estimular os praticantes do karatê a fazer o *kata*, ou buscar aprofundamentos para os golpes do karatê, foi o esperado nesta brincadeira, os alunos mostraram interesses nos fundamentos, buscaram informação, por meio de livros e internet, e executaram os movimentos do seu modo.

Análise da aula

Descreveremos a próxima brincadeira, chamada “siga o mestre”, que foi sugerida pelos alunos e adaptada do livro de Marcellino (2006), como caça fantasma. Essas são brincadeiras similares, contudo, no lugar dos alunos reproduzirem o que o mestre mandasse, eles faziam o que o cartaz descrevia, e se bem executado pela equipe, ganhavam um cartão.

Observamos que as equipes cumpriam os seus objetivos, apresentando pouca dificuldade por alguns alunos, na realização dos movimentos propostos. No entanto, quando isto ocorria, os membros da equipe ajudavam quem tinha dificuldade de fazer o movimento. Esta brincadeira foi desenvolvida por três vezes utilizando-se os golpes, os katas ou os fundamentos descritos diferentes da brincadeira anterior. Foi possível notar a formação de um vínculo entre os grupos, pois, quando informávamos que a próxima brincadeira seria o caça fantasma, eles combinavam de não faltar, ou se reuniam para procurar os nomes dos golpes do karatê na internet, combinando estratégias para tentar superar as outras equipes. Terminando a brincadeira, os alunos tomavam água, e no retorno passávamos novos golpes de karatê. Segundo o mestre Funakoshi: “O Karate é como água quente. Se não receber calor constantemente torna-se água fria”.

Este comentário corrobora o de Brougère (1994), quando esclarece sobre a importância da brincadeira como um meio de escapar da vida limitada da criança, de se projetar num universo alternativo excitante, onde a iniciativa é possível, onde a ação escapa das obrigações do cotidiano.

Assim, temos como base as ideias de Fontana e Cruz (1997), quando relatam que brincar é uma atividade fundamental da criança, pois, pela brincadeira ela fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas e relações. As relações sociais em que a criança está inserida são elaboradas, revividas e compreendidas. Em qualquer tipo de brincadeira, a criança consegue se relacionar com seus companheiro e, com eles, um movimento partilhado dá sentido às coisas da vida.

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos a brincadeira de Esgrima. Descrito de acordo com Marcellino (2006, p. 37), de acordo com a descrição a seguir.

Conceito: jogo de agilidade e destreza, que resgata elementos da prática corporal denominada esgrima.

Descrição detalhada: após a construção de espadas com jornal, os participantes se enfrentam em duplas tendo como objetivo acertar os alvos preestabelecidos e marcar pontos.

Recursos necessários: Espaço amplo, jornal, cola branca, balde com água, bexigas, barbantes, animador (professor).

Montagem: o Animador (professor) deve disponibilizar o material para a confecção das espadas, orientar os participantes sobre o funcionamento do jogo e solicitar a formação das duplas. É recomendado que as regras sejam discutidas coletivamente.

Funcionamento: os participantes são convidados a construir a espada, conforme o desejado. A seguir, todos recebem um copo plástico e uma bexiga presa em um pedaço grande de barbante. O copo deve ser preenchido com água e ficar apoiado na palma de uma das mãos do participante. A bexiga pode ser amarrada nos braços, nas pernas ou no tronco da pessoa. As duplas iniciam o duelo ao sinal do animador e têm por objetivo acertar a bexiga ou derrubar o a água do copo adversário. Ao mesmo tempo em que ataca o adversário, cada participante deve proteger seus objetos.

Possibilidades de utilização: pode ser utilizada em diferentes equipamentos de lazer, como espaço aberto ou fechado, conforme o número de participantes. É possível realizá-la com várias faixas etárias, mas recomenda-se que as duplas sejam formadas com faixas etárias aproximadas.

Possibilidades de adaptação: a atividade pode ser desenvolvida molhando as pontas das espadas de tinta, e para tanto é importante sugerir aos participantes o uso de camisetas mais velhinhas. Outra possibilidade é realizar a atividade em roda, tendo dois duelistas por roda.

Experiências já desenvolvidas: realizada pela primeira vez em programação de lazer em escola e, posteriormente, utilizada em clubes e em brinquedotecas.

Outras observações: é interessante aproveitar a proposta para abordar a diferença entre três elementos – a briga, a luta e as artes marciais - discutindo as regras que vão validar o jogo. É importante alertar os participantes quanto ao uso do barbante

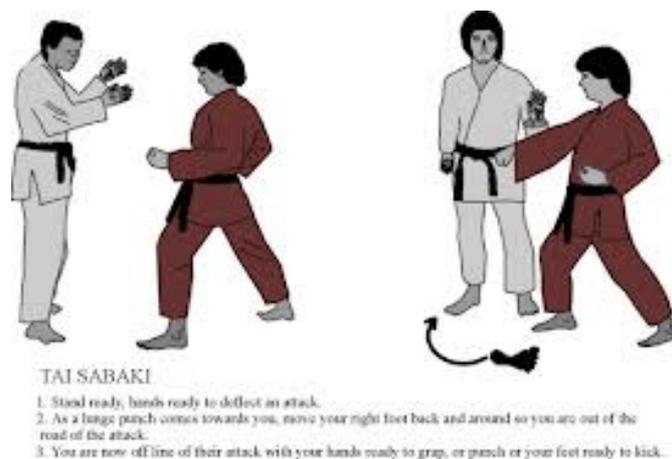
amarrado no copo, evitando que se machuquem. O ideal é que haja uma mangueira próxima ao local da atividade para repor a água no copo.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê**:

A brincadeira de esgrima no karatê foi utilizada com algumas variações, sendo que a confecção da espada de jornal continuou a mesma, porém, apenas um aluno ficava com a espada e o outro tinha que fazer a esquiva ou a defesa; ou seja, quando o seu parceiro atacasse, o praticante de karatê tinha que se esquivar lateralmente, podendo sair pela esquerda ou pela direita; este movimento se chama *tai sabaki*, e é treinado para que os lutadores possam se esquivar dos golpes antes que eles o atinjam.

Nesta brincadeira, os alunos que acertaram a espada confeccionada no companheiro, ganham um ponto; o tempo da atividade foi de 5 minutos, fazendo-se a contagem dos pontos, invertendo-se posteriormente quem estava com a espada e quem estava se esquivando; o ganhador foi aquele que somou mais pontos. Além do exercício de esquiva, as atividades também eram utilizadas como defesa, conforme executadas pelos alunos no karatê, ao invés de se esquivarem o aluno utiliza golpes de defesa na espada.

Figura 6. Demonstração da esquiva utilizada no karatê shotokan.



A brincadeira desafiava os alunos a superarem seus movimentos de esquiva e defesa. Após um breve descanso, foram ensinadas novas formas de esquivas e defesas, e notamos que o interesse por aprender novas esquivas se tornou evidente e a aprendizagem de novos golpes também.

Análise da aula

Na terceira aula os alunos escolheram a brincadeira da esquiva com bolas, que foi adaptada com a brincadeira esgrima com jornais, descrita por Marcellino (2006). A execução da brincadeira continuou a mesma, mas no lugar de jogarmos a bola, utilizamos os jornais como espadas para fazermos os movimentos. Houve ótima participação dos alunos na confecção das espadas de jornal, sendo intensificada sua criatividade, alguns fizeram espadas enormes pensando tirar vantagem dos colegas, outros modernizaram sua espada fazendo uma empunhadura mais sofisticada, outros ainda, construíram a espada e um guarda mão.

No primeiro dia dessa prática, alguns alunos acertaram de raspão os olhos de seu companheiro, então, combinamos de não atacar com a espada diretamente no rosto, apenas na parte do tronco. Algumas espadas não resistiram aos 5 minutos estipulados, precisando ser arrumadas ou refeitas. Houve alunos que reclamaram que a espada não havia acertado, o que contabilizava ponto para o companheiro de aula, desse modo, ficou combinado de na próxima brincadeira da esgrima, eles virem com uma camiseta velha, pois utilizaríamos tinta na ponta das espadas, de modo a melhor contabilizar a pontuação. Dessa forma, os alunos vieram melhor preparados para a aula, com suas espadas prontas, alguns inclusive, trouxeram duas espadas, caso uma delas não resistisse ao tempo da brincadeira.

A atividade correu muito bem e a estratégia de contabilizar a pontuação por meio da marca de tinta foi aceita por todos. Quase todas as espadas de jornal não resistiram, mas a adesão à brincadeira foi grande. Feita a atividade, os alunos tinham um tempo para beberem água e voltaram para aprender novas maneiras de se esquivarem.

Na prática do karatê é fundamental que o praticante tenha uma boa esquiva para não receber golpes diretamente. De acordo com os ensinamentos de Funakoshi: “Não pense em vencer, pense em não ser vencido”.

Não devemos entender o ato técnico de forma estereotipada e acabada, reduzindo assim, o movimento humano a uma dimensão mecânica, pois, isto seria ignorar os componentes socioantropológicos e psicológicos do homem. Mauss (2003) nos chama a atenção para as técnicas do corpo, explicitando-as como a expressão pelas quais os homens, socialmente, de uma forma tradicional, servem-se de seu corpo. O autor relata ainda que as

técnicas são inerentes à pessoa humana, pois faz uso desta para realizar desde uma tarefa simples a uma mais complexa, sendo assim uma forma de expressão com o mundo, expressa no ato que realizamos.

No que se refere ao ensino da Educação Física e de seus conteúdos, concordamos com Daolio (2004), de que esta é vista como componente curricular e a escola como um espaço e tempo para o desenvolvimento da cultura, para garantir ao aluno a compreensão dos conteúdos culturais relacionados à dimensão corporal: jogo, ginástica, esporte, dança, luta entre outros, e a partir da incorporação destes conteúdos a criança desenvolverá seus processos da aprendizagem. O autor não quer padronizar comportamentos ou metas de ensino, nem planejamentos rigorosos, mas sim considerar um ensino diferenciado por meio de processos, encontrados no tempo e no espaço, influenciados pelas dinâmicas culturais para atingir todos os alunos.

4ª Aula

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos brincadeira de Cabo de guerra. Descrição de acordo com Marcellino (2006, p. 119), de acordo com a descrição a seguir.

Conceito: disputa de força por meio de corda.

Descrição detalhada: duas equipes, uma contra outra, seguram a mesma corda, cada uma fazendo força para o seu lado, tentando fazer com que a marca feita na corda passe a linha demarcada.

Recursos necessários (instalações, materiais, humanos):

Espaço aberto, uma corda grande, um animador (professor).

Montagem: seguindo critério escolhido pelos próprios participantes, o animador faz a divisão das equipes e pede que elas se posicionem uma de cada lado da linha demarcatória, segurando a mesma corda. O solo deve ter uma demarcação que divide o meio da corda, dividindo também as duas equipes. A corda também deverá ter uma marcação de cada lado das equipes, próximas à direção da marca do solo.

Funcionamento: Após a montagem, o animador dá o sinal e cada uma das equipes tenta puxar a corda com força para seu lado; vence aquela que conseguir transpor a marcação da corda para seu campo.

Possibilidades de utilização (ocasiões, ambientes etc.): acampamentos, encontros.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê**:

A atividade de cabo de guerra adaptada para o karatê foi mantida em sua forma tradicional de medida de força, porém com algumas adaptações. Os alunos foram divididos em 2 equipes de tamanhos equivalentes para não terem vantagem para nenhum dos lados, e no início da brincadeira pedimos para que ficassem na forma de base do karatê; como exemplo, anexamos a seguir uma figura com os nomes das bases, e os participantes faziam o nome da base escolhida e, quando escolhíamos uma base como *kiba-dachi*, todos os alunos ficavam em “*kiba-dachi*” (posição em que a criança parece estar sentada em um cavalo) e, assim, faziam a brincadeira. Foi observado que nos treinamentos tradicionais, os alunos reclamavam muito do desconforto que estas bases proporcionavam. Após passarmos a incluir na aula essa brincadeira, eles aderiram muito mais e aprenderam os nomes das bases sem precisarmos demonstrar como ela era configurada, estimulando os alunos a lembrarem da sua posição. Quando era dado o comando para início da atividade, caso alguém de um dos lados distorcessem a base, a equipe toda perdia e mudávamos as equipes de lado, trocando o tipo de posição, até que todas as crianças brincassem e aprendessem os nomes das bases.

Figura 7. Principais bases utilizadas no karatê shotokan.



Finalizando a atividade, foi realizado o ensinamento de novas modalidades de base. Foi possível observar que houve um aumento no interesse de aprender o movimento e o nome da base, tanto para os alunos mais novos como para os que praticam há mais tempo.

Análise da aula

Outra brincadeira escolhida pelos alunos foi a de Cabo de Guerra, muito utilizada em gincanas escolares entre pais e filhos, também descrita no livro do Marcellino (2006). Escolhida esta brincadeira pelos alunos, pensamos numa maneira de praticar os movimentos das bases do karatê, adaptando-a nos movimentos das bases puxando uma corda.

A prática das bases do karatê é muito dolorosa, por ser necessário ficar com as pernas muito tempo flexionadas ou semi flexionadas. Quando iniciamos a brincadeira de cabo de guerra, os alunos que tinham facilidade de ficar na base determinada tiveram vantagem sobre os que não tinham tanta facilidade, pois se alguém não ficasse na posição correta, a equipe era desclassificada. Na primeira vez que brincaram, as equipes ficaram insatisfeitas umas com as outras, no entanto, já na segunda vez, o rendimento dos alunos que não conseguiam fazer aquela determinada base mudou. Questionado sobre o motivo desta mudança, a resposta obtida é que treinaram em casa. Na terceira vez em que foi realizada a brincadeira, os alunos já estavam sabendo os nomes das principais bases, e notamos que a equipe perdedora tinha uma desvantagem física, no entanto, as bases executadas estavam todas corretas. Ao final da brincadeira, eram realizadas as correções das bases e ensinadas novas. A base é tida como algo fundamental no karatê, pois se assemelha a um alicerce de uma casa, cada vez mais forte o alicerce menos perigo da casa desmoronar, assim é a base do karatê. Se ela é firme o perigo de queda é pequeno, se ela é superficial a queda é provável. Vale destacar um dos vinte ensinamentos de Funakoshi: “Estudar, praticar e aperfeiçoar-se sempre”.

Para Brougère (1994), a brincadeira de guerra permite-lhe exprimir essa agressividade de modo legítimo e, sobretudo, aceitável pelo seu meio. O autor nos esclarece que nem todo jogo de guerra pressupõe uma agressividade e nem toda brincadeira agressiva é uma brincadeira de guerra. O autor destaca outros tipos de brincadeiras que ele conclui como cultura lúdica, estando marcadas como uma estrutura, nos jogos sociais, nos jogos físicos, e até mesmo nos jogos informais, como toda brincadeira, é uma construção cultural.

5^a Aula –

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos a brincadeira Atividade Lançamento de Ovo. Descrição de acordo com Marcellino (2006, p. 134), de acordo com a descrição a seguir.

Conceito: brincadeira que tem por objetivo salvar o ovo.

Descrição detalhada: formam-se duplas, um de frente para o outro, em uma distância determinada pelo animador (professor).

Cada dupla com um ovo cru, tentará lançá-lo e ir aumentando a distância entre si, sem derrubá-lo.

Recursos necessários (instalações, materiais, humanos), espaço aberto: pode ser gramado, campo ou quadra, ovos de acordo com o número de participantes, um animador (professor),

Montagem: o animador poderá fazer a divisão das duplas, de acordo com o critério dos participantes e o número de pessoas que forem participar do jogo. Dividem-se as duplas e indicam-se os participantes por números 1 e 2; feita a divisão, o animador pede que todos os números 1 se posicionem de frente para os números 2, a uma distância aproximada de três metros, formando duas fileiras (todos devem estar alinhados). O animador deve se posicionar de uma maneira que lhe possibilite ver a distância entre todas as duplas. Ele explica, então o funcionamento da brincadeira.

Funcionamento: após a montagem, o animador (professor) entrega um ovo para cada um dos participantes nomeados como número 1 da dupla. Dado o sinal, o participante 1 lança o ovo para o correspondente número 2, que está a sua frente, e este tenta agarrar o ovo, sem deixá-lo cair no chão. O participante 2 lança o ovo de volta para o 1. O animador pede para todos darem um passo para trás, aumentando, assim, a distância entre eles; dado o sinal, o participante 1 lança novamente o ovo para o 2, que pode quebrar; se quebrar, a dupla sai do jogo. O animador deve estar atento às distâncias entre os componentes das duplas, que devem ser iguais, em todos os momentos dos lançamentos. E os ovos devem ser lançados todos ao mesmo tempo, de acordo com o sinal do animador. Ganha a dupla que conseguir a maior distância sem quebrar o ovo.

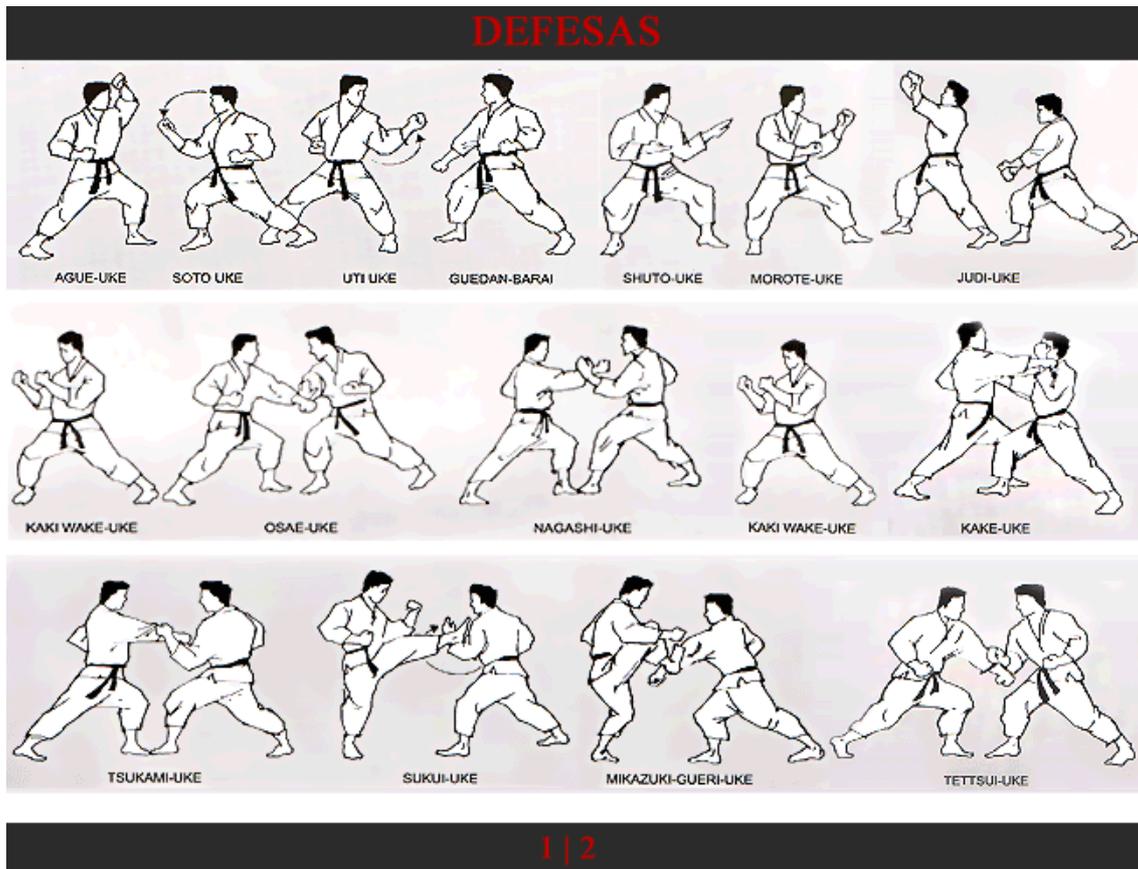
Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê:**

Nas aulas de karatê, a brincadeira foi adaptada trocando o ovo por bolinhas de tênis (a funcionária da limpeza sugeriu depois de ver os ovos quebrados na quadra); a atividade seguiu conforme descrito anteriormente, as duas equipes ficavam posicionadas de frente uma para a outra a certa distância. Primeiramente, como aquecimento, um aluno jogava a bolinha para o outro lado, e o adversário agarrava-a sem deixar cair no chão. Depois que eles se adaptaram com o tempo da bolinha foi iniciado o treino de defesa com as mesmas.

Exemplos: a equipe 1 jogou a bola, e a equipe 2 só podia defender com o golpe *Ague-uke* (defesa do rosto); os alunos que não conseguiram executar o movimento da defesa perderam pontos, mas não saíram da brincadeira e uma equipe foi jogando para a outra até que todos fizeram as defesas solicitadas. Para os alunos iniciantes foi demonstrado como eram feitos os movimentos de defesa juntamente com o seu nome em japonês, e para os alunos com mais tempo de prática, apenas mencionamos o nome da defesa.

Seguem algumas ilustrações de defesas do karatê shotokan.

Figura 8. Principais defesas utilizadas no karatê shotokan.



É possível notar que eles estão se aprofundando cada vez mais e procurando descobrir novas defesas para utilizar nas brincadeiras. Depois da brincadeira foram ensinadas novas defesas, esclarecendo possíveis dúvidas nos nomes ou nas formas de executar.

Análise da aula

Na brincadeira lançamento de ovo, descrita também por Marcellino (2006), realizamos uma atividade similar escolhidas pelos alunos, que era de acertar o alvo com bolinhas. Para a primeira aula dessa brincadeira, solicitamos que cada aluno trouxesse dois ovos de casa, porém não houve muito sucesso, pois os ovos quebraram durante a defesa dos alunos, permanecendo a grande maioria no chão, e aqueles que foram acertados com o ovo, foram embora com um cheiro desagradável, além de que tivemos que limpar tudo no final. Desse modo, substituímos os ovos por bolinhas de tênis, ou as bolinhas da piscina de bolinha da escola. O karateca tinha que segurar a bolinha quando o outro amigo em frente a ele jogasse. Houve dificuldades por parte de alguns membros, porém, com o tempo, foi-se aperfeiçoando e todos cumpriram a primeira etapa conforme o proposto; depois, tinham que se defender das bolinhas. Por exemplo, era pedido para quem estava arremessando as bolinhas jogá-las na cabeça do outro que estava defendendo, e quem estava na defesa tinha que utilizar um golpe de karatê, como o “*ague-uke*” (defesa do rosto), depois uma defesa de peito e assim sucessivamente, com todas as defesas. Alguns alunos tiveram dificuldade por medo de serem atingidos pelas bolinhas, e o professor demonstrava como era possível defender-se, e aos poucos foram conquistando maior confiança na realização da brincadeira. Alguns eram atingidos diretamente pelas bolinhas, já outros, usaram também a esquivada aprendida para desviar das bolinhas, mas a proposta era defender com o golpe.

Foi possível observar que os alunos conquistaram confiança na utilização de sua defesa e pediam para que outros colegas de treino acertassem socos, de modo a testá-la. A defesa no karatê é fundamental, pois o aluno que possui uma defesa sólida, dificilmente levará um golpe diretamente. Podemos dizer conforme os ensinamentos de Funakoshi: “No karatê não existe atitude ofensiva”.

De acordo com Fontana e Cruz (1997), a brincadeira se faz presente na vida da criança em variadas situações e sob as mais diversas formas. Muitas também são as concepções sobre o seu lugar e sua importância na prática pedagógica. Os autores ensinam

uma concepção sobre a prática pedagógica, em que brincando a criança aprende, que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam a brincadeira e procuram evitar uma distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos podem ser introduzidos como recursos didáticos, importantes, baseando-se na brincadeira. Assim, uma brincadeira qualquer pode transformar-se em outra, sem regras nem limitações. Essa possibilidade de livre transformação de significado dos objetos explica-se pelo predomínio da atividade e a sua assimilação feita pela criança. Considerando estas características de jogos e brincadeiras é que adotamos a prática pedagógica, de modo a tornar a aula de karatê lúdica.

6ª Aula

Iniciamos a aula com a brincadeira baleado – queima adaptada, baseada em Marcellino (2002, p. 38). Em seguida, realizamos o jogo: Badminton. Descrição de acordo com Marcellino (2006, p. 157), de acordo com a descrição a seguir.

Conceito: atividade físico- esportiva.

Descrição detalhada: os participantes praticarão um esporte olímpico pouco reconhecido no país. Trata-se de um jogo de raquete e peteca, que pode ser praticado em duplas ou individualmente, ambos os sexos.

Recursos necessários: Espaço amplo, fechado, com piso adequado para a prática do jogo, paquetes de badminton, peteca de badminton, animador sociocultural (professor)

Montagem: delimitar a quadra, posicionar a rede no centro e dividir as equipes.

Funcionamento: o animador (professor) será um orientador das regras do jogo; portanto, é de uma importância que ele tenha ao menos um contato mínimo com o esporte ou até mesmo com suas regras básicas, para que não aconteçam desentendimentos durante as partidas.

Possibilidades de utilização: esta atividade é ideal para dias em que as condições de tempo estejam desfavoráveis às atividades ao ar livre. Jogo que promove a integração e a cooperação dependendo o número de participantes.

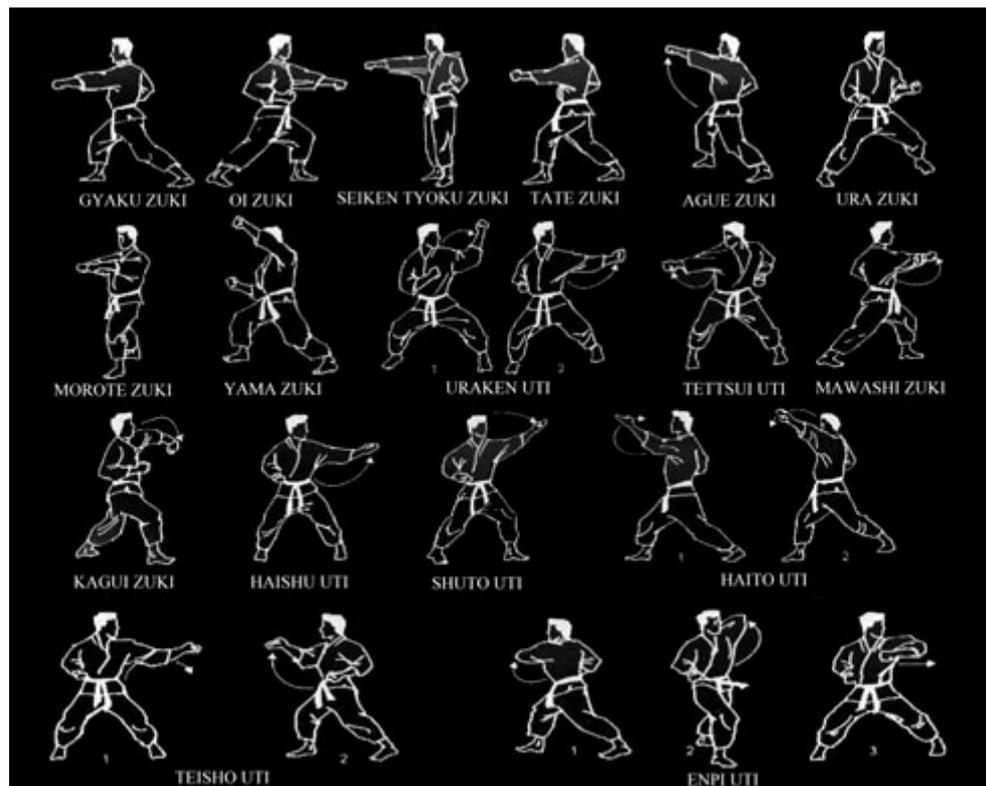
Possibilidades necessidades de adaptação: em vez de colocar os participantes um contra o outro, pode se incentivá-los a jogar um com o outro tendo como objetivo não deixar a peteca cair no chão durante o maior tempo possível.

Possibilidades de adaptação na **Prática do karatê**:

Para a prática do karatê, foi adaptado no jogo de peteca à maneira da recepção. No jogo, ao invés de usarmos a raquete para rebater, utilizamos os golpes de karatê; quando a peteca vinha em direção ao aluno, este deveria rebater e dizer o nome do golpe que utilizou para bater na peteca. Exemplo: o aluno chutava a peteca com um chute frontal chamado “*Mae Gueri*” e dizia o nome do golpe. Caso a peteca passasse para o outro lado e o aluno não acertasse o nome do golpe, ele perdia o ponto; para que o ponto fosse válido, ele deveria acertar a peteca e o nome do movimento. Durante a partida era delimitado que o aluno utilizasse o mesmo tipo de golpe apenas por três vezes, de modo que podiam utilizar o maior número possível de variações.

Ilustramos a seguir alguns golpes que os alunos podem utilizar no jogo.

Figura 9. Golpes utilizados no karate shotokan.



A atividade durou em média 30 minutos e após um breve descanso foram ensinados novos movimentos, e tiradas as dúvidas sobre se o golpe apresentado existe no karatê ou não.

Análise da aula

O último jogo escolhido foi a peteca, ideia advinda da brincadeira dos próprios alunos, que em um dia de aula, um deles levou uma peteca comum e eles começaram a brincar batendo na peteca, utilizando os golpes de karatê. Foi um momento de descontração e quando sugerimos uma brincadeira ou um jogo, lembraram da peteca, e a incluímos como parte da prática do karatê. Este jogo foi descrito no livro do Marcellino (2006) com o nome de Badminton, que significa jogo de peteca, e o adaptamos de modo que os praticantes batiam na peteca com os golpes do karatê. Nas primeiras tentativas alguns alunos apresentaram dificuldades, não conseguindo assimilar a batida na peteca com o nome do golpe, contudo, na segunda vez que realizamos a brincadeira houve uma melhora significativa, e as equipes relataram que estavam treinando juntas para conseguirem jogar melhor. Foram aprendidos os principais golpes de braços descritos na figura 9.

Ao final do jogo de peteca, os alunos bebiam água e ensinávamos novos golpes de braços para que eles pudessem incluir em seu repertório, e utilizar na próxima vez. Segundo os ensinamentos do próprio Funakoshi: “O karatê dará frutos quando associado à vida cotidiana”.

Ressaltamos que, todos os jogos e brincadeiras propostos foram executados com sucesso, os alunos gostaram dessa prática pedagógica em que se utilizou o componente lúdico, mesmo nos ensinamentos de uma arte marcial. Considerando os princípios tradicionais e filosóficos do karatê, foi possível, por meio dos jogos e brincadeiras, proporcionar momentos de descontração e ao mesmo tempo levar os alunos a executarem os golpes sem a rigidez que encontramos nos treinamentos mais tradicionais.

Podemos relacionar estes aspectos, ao que Daolio (1994) comenta sobre as expressões corporais que têm a característica da cultura onde o indivíduo está inserido, não se resumindo à especificação de movimentos e técnicas corporais, mesmo acontecendo posteriormente uma comparação com outras culturas. O autor relata sobre as vantagens da abordagem da pedagogia do ser humano para o desenvolvimento do aluno de uma forma crítica, onde o aluno conhecerá o seu limite e saberá fazer sua escolha e a forma que está praticando determinada prática e o porquê de realizar este ou aquele movimento. Os alunos que praticam o esporte do modo cooperativo, uns ajudando os outros, saberão escolher entre fazer da sua prática cooperativa ou esportiva, ensinada por meio de jogos e brincadeiras, ou com o objetivo de ganho em um evento esportivo ou da participação apenas por divertimento,

conhecendo novos lugares e amigos, em seus momentos de lazer do seu cotidiano por meio dos jogos e brincadeiras aprendidos nas aulas de karatê.

Retomamos também Nakamoto (2005), quando menciona que aprender a lutar em uma concepção sistêmica é entender que todas as lutas reproduzem os mesmos tipos de relações, e estas relações não estão somente no ato de lutar, mas se estabelecem durante a aula. Tais relações como valores relacionados a igualdade, respeito e autonomia.

5 - As entrevistas com os alunos de karatê:

A pesquisa foi realizada a partir de entrevista semi-estruturada, no colégio onde o pesquisador ministra aulas, com o objetivo de compreender o aprendizado do karatê por meio de jogos e brincadeiras. Para tanto, foram levantadas questões a respeito da faixa etária, tempo de prática de karatê, faixa de graduação, o gosto pela prática de karatê, se já praticou algum tipo de luta, o porquê de fazer aula de karatê no colégio, o que mais chamou a atenção nas aulas de karatê, como são as aulas de karatê no colégio, o que aprendeu na prática do karatê e comentários.

Para manter o sigilo com relação ao nome dos participantes da pesquisa, iremos atribuir letras para a identificação dos mesmos, de acordo com o quadro a seguir (identificação, idade, gênero, graduação de faixa), de acordo com a Tabela 3, a seguir:

Identificação	Idade	Gênero	Graduação de faixa
A	12	Masculino	Vermelha
B	12	Masculino	Branca
C	09	Masculino	Amarela
D	09	Masculino	Branca
E	10	Masculino	Branca
F	10	Masculino	Branca
G	12	Masculino	Vermelha
H	13	Masculino	Branca
I	12	Feminino	Branca

J	12	Feminino	Branca
L	11	Masculino	Branca
M	13	Masculino	Branca
N	11	Masculino	Branca
O	13	Masculino	Branca

Os resultados obtidos são apresentados a seguir. De acordo com a pesquisa, o número de praticantes de karatê que participaram da pesquisa foi de 14 alunos, a faixa etária dos praticantes foi de 9 a 13 anos. Cabe destacar que, os alunos de 13 anos completaram esta idade nestes seis meses que a prática do karatê foi transformada em jogos e brincadeiras.

Para entendermos melhor essa faixa etária, citamos Marcellino (2000), que nos aponta que a criança, como produtora de cultura, necessita de espaço para criação, quando ela se torna consumidora se impossibilita dessa criação, assim, a criança não cria um repertório para o consumo de uma forma crítica e criativa. Desse modo, as atividades lúdicas contribuem na socialização da criança, por meio da brincadeira, possibilitando a vivência de sua faixa etária.

Trabalhando com os alunos da prática do karatê de uma forma crítica e criativa, primeiramente não chegamos com um repertório de atividades baseado em jogos e brincadeiras prontas, fizemos a construção desta atividade em parceria com os alunos e juntos elaboramos os repertórios de jogos e brincadeiras, condizente à realidade deles, levando em conta suas vivências, para que as atividades tivessem significado para eles no momento de brincar e jogar.

Em relação ao tempo de prática do karatê, obtivemos como resultado que 50% dos alunos (7) praticam karatê há mais de 6 meses, 29% dos alunos (4) praticam o karatê acima de 2 anos, e 21% deles (3) praticam há mais de um ano. Os alunos B, E, H, J, L, M, N praticam o karatê há mais de seis meses, os alunos C, F, I, praticam o karatê há mais de um ano e os alunos A, D, G, O, praticam o karatê por mais de 2 anos.

Notamos que, quando o karatê passou a ser adaptado por meio de jogos e brincadeiras a quantidade de praticantes aumentou. Nesse sentido, retomamos a discussão das autoras Silva e Damiani (2006), que nos explicam sobre o karatê tradicional, sendo que, atualmente, temos uma prática de karatê voltada às competições, sendo as aulas descritas como sessões de treinamento esportivo em busca de um alto nível de desempenho técnico.

Assim, tem-se um conceito definido do esporte atual, considerando o rendimento, dos alunos a repetição com a finalidade de se atingir o movimento considerado perfeito, seja pelo instrutor ou pelos mestres.

Quanto à faixa de graduação dos alunos, 79 % deles (11) são faixas brancas, que é a faixa de iniciação do karatê, nos dando uma margem dos alunos que entraram há menos tempo; 7% que corresponde a 1 aluno, possui a graduação da faixa amarela (posterior a faixa branca), e 14% dos alunos (2), possuem a faixa vermelha. Os alunos faixas brancas são B, D, E, F, H, I, J, L, M, N, O, os alunos de faixa amarela C, e os alunos faixas vermelhas, A, G.

No que se refere a haver praticado karatê ou outro tipo de luta anteriormente, obtivemos um percentual de 71% dos alunos (10), que nunca praticaram nenhum tipo de luta (arte marcial), e 29% dos alunos (4) que já tiveram contato com alguma luta. Os alunos que nunca praticaram lutas foram: A, C, E, F, G, H, I, J, M, O, os alunos B e L, já praticaram judô, o aluno D já praticou boxe e Muai-tay, o aluno N, praticou karatê com outro professor.

Este questionamento foi levantado para conhecer se o aluno possuía algum outro conhecimento de luta, e como foi sua experiência, como era praticada, e a forma de ensino pelos outros professores (sensei).

Para exemplificar, um dos alunos que já praticou judô, relatou durante as aulas de karatê, que este é mais legal, pois os golpes são executados durante as brincadeiras, e no judô eram realizados de outra forma.

Podemos retomar o entendimento de luta de Nakamoto (2005), que nos esclarece que o problema atual dos treinamentos prontos, realizados por meios de repetições pré-definidas ensinadas de maneira repetitiva, reduz a prática os gestos técnicos que prioriza os movimentos e não as relações que envolvem o lutador como a imprevisibilidade, a maturidade e a autonomia para conseguir lidar com certas situações que podem ocorrer em um combate. Sendo assim, criando-se movimento com soluções prontas e golpes mecanizados, prejudica-se a capacidade criativa e adaptativa dos lutadores, impossibilitando sua adaptabilidade às situações mutáveis, deixando os alunos distantes do contexto da luta.

Perguntamos por que o aluno foi fazer aula de karatê na escola, e seus significados da prática do karatê.

Como exemplo, seguem os depoimentos de dois alunos sobre o gosto pela prática do karatê:

“porque achei legal, e nunca fiz uma luta que é diferente, porque o professor dá brincadeira e eu gosto de brincar de pega senta” (Aluno B).

“porque a minha mãe falou para eu fazer, e eu vim e vi que era muito legal” (Aluna I).

Os que responderam que gostam do karatê ou acham as aulas legais e divertidas, foram os Alunos A, B, D, G, H, I, J, M, N. Outros alunos responderam que entraram na aula de karatê com o objetivo de se defender A, C, E, F, L. O Aluno A, respondeu que o significado do karatê, para ele, era se defender e que ele gosta muito desta prática. O Aluno C respondeu que o significado do karatê, para ele, era para melhorar sua auto estima, se defender e encontrar novos amigos. O Aluno O respondeu que queria aprender como se luta.

Assim como Kishimoto (2001) consideramos ser possível, nas aulas do karatê, uma mudança do treinamento esportivo para utilização de jogos. O jogo infantil inclui as características: simbolismo, representando a realidade e atitudes significativas; permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntária ou intrinsecamente motivada: incorporar motivos e interesses; regado: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente.

No ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras é necessário pensar nas aulas por meio de uma dimensão cultural simbólica dos praticantes, dar referências para que o aluno crie novas possibilidades de prática, partindo de sua cultura. Desse modo, eles irão obter um repertório de movimentos que eles mesmos criaram, podendo ser utilizados no karatê ou em seu cotidiano. Ao questionarmos sobre o que chamou a atenção do aluno nas aulas do karatê, separamos as respostas por similaridade. Categoria 1: golpes e lutas; Categoria 2: golpes e lutas, com jogos e brincadeiras; e Categoria 3: outros.

As respostas obtidas foram: 57% dos alunos (8) relataram que são os golpes e lutas com jogos e brincadeiras, 29% deles (4) mencionaram que o que mais chamou a atenção foram os golpes e lutas e 14% correspondente a (2) apresentaram outras respostas.

Os alunos A, B, C, E, F, H, I, L responderam que nas aulas de karatê aprenderam os golpes e lutas junto com os jogos e brincadeiras, os alunos J, M, D, O relataram que só aprenderam golpes e lutas e os alunos N, G responderam:

“o negócio em japonês que você fala (os nomes dos golpes), os números em japonês” (Aluno G).

“O *sensei* (professor) qualificado estou aprendendo a me defender” (Aluno N).

Em relação a estas duas últimas respostas dos alunos, vale destacar que, mesmo as aulas sendo baseadas em jogos e brincadeiras, mantemos os termos, nomes e a filosofia do karatê, enfatizando o respeito com os amigos, a cooperação e todos os nomes dos movimentos, defesas, bases, socos são ensinada em japonês, mantendo-se o respeito à filosofia e cultura japonesa. As brincadeiras são para dinamizar, flexibilizar e incentivar o aprendizado de forma diferenciada, respeitando-se o contexto do aluno, contudo a filosofia do karatê não é distorcida no momento de ensinar.

Verificamos que, após as aulas serem aplicadas por meio de jogos e brincadeiras, os alunos começaram a se ajudar, como exemplo, podemos citar a brincadeira de polícia e ladrão, em que a equipe já vem formada e preparada desde a aula anterior. Eles ensinam o kata (apresentação de golpes) aos alunos iniciantes da sua equipe, para que, quando eles forem pegos consigam sair da prisão, favorecendo sua equipe.

Exemplos:

“o que me chamou a atenção são os amigos que entraram e brincam comigo, eu emagreci um pouco, fazendo as brincadeiras de corrida”. (Aluno C).

“me chamou a atenção o treinamento, as conversas, nós fazemos brincadeiras e treinamos ao mesmo tempo”. (Aluno H).

Podemos relacionar estes dados ao comentário de Fontana e Cruz (1997), quando mencionam que as relações sociais em que a criança está inserida são elaboradas, revividas e compreendidas. Por meio de qualquer tipo de brincadeira a criança consegue se relacionar com seus companheiros e, com eles, um movimento partilhado dá sentido às coisas da vida.

Para explicar o jogo e a brincadeira, iremos citar Marinho (2004), quando explica que antes de qualquer jogo ou brincadeira, é importante serem esclarecidas as regras da atividade, e que elas sejam estabelecidas, antes e com consentimento de todos os participantes. Quando as regras forem estabelecidas elas têm que ser cumpridas ou podem se tornar desestimuladoras para os participantes. Devem incentivar todos a participarem, sendo justos e imparciais, e temos que encerrar a brincadeira antes que ela perca todo seu interesse. Estas são ideias norteadoras trazidas pela autora para a aplicação de atividades de recreação, jogos e brincadeiras educativas, sendo estimuladoras e superadoras.

Na sequência, foi questionado sobre a opinião dos alunos, sobre como são as aulas de karatê na escola, separando as respostas em duas categorias: “legais e divertidas”, e “fazemos exercícios específicos do karatê”. Sendo que 93% dos alunos (13), responderam que as aulas eram legais e divertidas, que brincavam; e apenas 7%, correspondente a (1) aluno, respondeu que fazem exercícios específicos do karatê, como golpes e katas.

Os alunos que responderam que as aulas eram legais e divertidas foram: A, B, C, D, E, F, G, H, I, L, M, N, O.

“aulas cansativas, a gente corre faz exercícios, faz flexão, abdominal, treina soco e chute” (Aluno J).

Percebemos que, quando os alunos falam que as aulas são legais e divertidas eles estão se referindo aos jogos e brincadeiras realizadas na prática do karatê, pois quando brincamos utilizando os golpes e movimentos do karatê, eles participam com entusiasmo, e quando termina a brincadeira e eles vão realizar os golpes para incluírem em seu repertório, muitas vezes, perdem a vontade e acabam fazendo apenas por fazer.

Na prática os alunos queriam participar de todas as aulas, eles chegavam mais cedo, e participavam dos dois horários alguns alunos ficavam exaustos, por participar de todas as brincadeiras.

“as aulas do karatê são cansativas, porém luto, brinco e treino bastante” (Aluno G).

Segundo Fontana e Cruz (1997), brincar é uma atividade fundamental da criança, pela brincadeira ela fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas e relações. Pela brincadeira, objetos e movimentos são transformadores. A brincadeira é coisa séria, a situação imaginária, longe de ser algo criado livremente pelas crianças sem nenhuma relação com a realidade, traz as marcas da experiência social das crianças, de suas vivências e conhecimento sobre a realidade.

Outra questão referia-se ao que o aluno havia aprendido nas aulas de karatê, sendo que, do total de alunos (14), 14% dos alunos (2) responderam que aprenderam a brincar, jogar e treinar; e 65% deles (9) relataram que aprenderam sobre a filosofia do karatê, com, os nomes em japonês, sobre respeito e o lema do karatê; e 21% dos alunos responderam ter aprendido brincar, jogar e treinar em conjunto da filosofia do karatê.

Os alunos A, F, responderam que aprenderam a brincar, jogar e treinar, nas aulas de karatê. Os alunos, E, G, H, I, J, L, M, N, O, responderam ter aprendido a filosofia do karatê, a respeitar os outros, ter compromisso, treinar forte, aprender os golpes e chutes, os nomes dos golpes etc.

Os alunos B, C, D, responderam ter aprendido as duas maneiras.

“aprendi, que fazendo bastantes brincadeiras vou ficar mais magro” (Aluno F).

Brougère (1994) descreve que a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma. Assim a criança se apropria criando uma significação. A brincadeira é a entrada da cultura, isto está em cada um em seu peso histórico. A criança apodera-se do universo que lhe rodeia e constrói suas próprias dinâmicas, isso se dá quando a criança toma iniciativa, ou ela domina a atividade proposta, fazendo com que ela demonstre interesse nesta atividade. Assim mesmo a brincadeira pode sofrer alterações, é a liberdade e a tomada de iniciativa de quem brinca sem a qual não existiria a verdadeira brincadeira.

Os tipos de jogos e brincadeiras, segundo Kishimoto (2001), nos esclarece que o uso do brinquedo/jogo destinados para os fins pedagógicos tem sua relevância na situação do

ensino aprendizado e o desenvolvimento infantil. Ao assumir a função lúdica: o brinquedo propicia prazer e até o desprazer quando escolhido livremente, a função educativa: o brinquedo ensina o sujeito na compreensão do mundo, explorando sua potencialidade e exploração na construção do conhecimento, uma modificação interna, típica do lúdico, porém o trabalho pedagógico requer o estímulo externo que influencia uma sistematização de conceito em outras situações que não o jogo. Utilizar o lúdico de forma metafórica como um objeto suporte de brincadeira, para estimular a construção do conhecimento.

Ao final da entrevista foi perguntado se o aluno gostaria de dizer mais alguma coisa, obtendo 71% deles (10) respondeu que não, e 21% dos participantes (3) disseram que almejam chegar à faixa preta, 7% dos participantes (1) respondeu diferente.

“nestas aulas aprende muito, porque tenho um professor legal que ensina direito, certo” (Aluno E).

Alguns alunos mencionaram que almejavam conquistar a faixa preta, como o professor deles, outros ganhar medalhas e troféus.

“o karatê é muito legal, gosto muito e quero chegar à faixa preta” (Aluno A).

Nas aulas de karatê, o jogo tem o objetivo de contribuir para o interesse do aluno na sua prática. O karatê foi ensinado por décadas de maneira tradicional, na maioria das vezes, por movimentos mecanizados (repetitivos), aprender os golpes e movimentos de forma lúdica incentiva e motiva ao aluno a querer praticar mais, sem obrigações ou cobrança, apenas para que ele faça o que goste.

Para Brougère (1994), a brincadeira tem seu início quando a criança imita as pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe. A criança entra progressivamente na brincadeira do adulto, de quem ela é inicialmente o brinquedo, o espectador ativo e depois, o real parceiro. A brincadeira só é possível se os seres que a ela se dedicam forem capazes de um certo grau de comunicação ou seja, se forem capazes de trocar sinais para veicularem a mensagem, isto é, uma brincadeira. A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas aí tornam-se outras. Um espaço à margem da vida comum, que obedece regras criadas pela circunstância.

Fontana e Cruz (1997) comentam que a brincadeira se faz presente na vida da criança em variadas situações e sob as mais diversas formas e muitas são as concepções sobre o seu lugar e sua importância na prática pedagógica. Considerando estas características de jogos e brincadeiras é que adotamos uma nova prática pedagógica, de modo que a aula de karatê se tornasse lúdica.

As autoras explicam que, brincando, a criança aprende, que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam a brincadeira e procuram evitar uma distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Neste caso, os jogos podem ser introduzidos como recursos didáticos, importantes, baseando-se na brincadeira. Para Fontana e Cruz (1997), uma brincadeira qualquer pode transformar-se em outra, sem regras nem limitações. Essa possibilidade de livre transformação de significado dos objetos explica-se pelo predomínio da atividade e a sua assimilação feita pela criança.

Segundo Kishimoto (2001), a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

6. Considerações Finais

Esta pesquisa se propôs a descrever e analisar uma prática pedagógica em um referencial cultural, que tem como pressuposto o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras. Procuramos também pesquisar qualitativamente sobre o ensino do karatê, a cultura, o lazer, o lúdico, as práticas pedagógicas, os jogos e as brincadeiras, buscando o que se tem produzido no meio acadêmico sobre estes assuntos para, a partir daí, discutirmos o ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras: uma perspectiva cultural.

Enfatizamos que, tradicionalmente, o ensino do karatê é praticado de forma mecanizada, ou seja, por séries de repetições de golpes, sendo que a academia (*dojo*) busca, muitas vezes, o resultado e desempenho a todo custo. Diante desta situação os alunos iniciantes desta prática que não conseguem acompanhar os seus companheiros na execução dos movimentos, ficam desmotivados e, muitas vezes, não querem voltar a fazer o karatê devido a estas circunstâncias. Outro ponto é o seguimento ortodoxo da arte marcial, suas regras e filosofia, em que o aluno deve ser submisso ao professor, devendo realizar todos os golpes e movimentos destinados a ele, sem objeções, pois o professor pode colocá-lo de castigo, ou, até mesmo, o excluir de alguma atividade.

Vale destacar que, na escola onde foi realizada a pesquisa, a prática do karatê era realizada de forma tradicional, sendo que os alunos iniciavam o ano letivo fazendo este tipo de prática por busca de resultados, depois saíam e comentavam que a prática do karatê era muito exaustiva. Para encontrar uma solução em relação às desistências dos alunos, reunimos e conversamos com eles para entender o que almejavam no karatê e a resposta encontrada foi “divertimento”, e deste modo adotamos os jogos e as brincadeiras como conteúdo central das aulas.

Descobrimos uma nova prática pedagógica, utilizando jogos e brincadeiras como norteadores das aulas de karatê. Para transformarmos o ensino do karatê tradicional, em um ensino por meio de jogos e brincadeiras, primeiramente observamos os tipos de jogos e brincadeiras que os alunos mais gostavam, pois, antes de iniciar as aulas de karatê eles sempre brincavam, ou de pega - pega⁶, pega - pega corrente⁷, garrafa envenenada⁸, voleibol⁹ ou

⁶ O Pega-Pega: é uma brincadeira infantil muito conhecida. Pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores e possui inúmeras variantes. De modo geral, o jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores e os que devem evitar ser apanhados. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador dependendo do modo da brincadeira. Um jogador pego, deve se dirigir ao pique do adversário, onde ficará até ser

futebol¹⁰, e depois da observação, nos reunimos com eles e relacionamos os seus preferidos jogos e brincadeiras, identificando também o motivo da escolha, que, segundo informaram, eram estas atividades que aprenderam com os pais e gostavam de brincar nas aulas de Educação Física ou no intervalo da escola. Deste modo, pudemos conhecer os significados dos jogos e brincadeiras para aquele grupo em especial.

A partir deste levantamento, iniciamos a transformação da prática karatê tradicional em uma prática de karatê lúdica, considerando o lúdico de uma dupla perspectiva, como produto e como processo, como conteúdo e como forma. Sobre o conteúdo dos jogos e brincadeiras, que eles tenham um real significado para os alunos, adaptando-os ao seu convívio e à forma de ensino, modificando algumas regras no caso dos jogos, e em relação às brincadeiras, deixarem que façam e descubram novas possibilidades, na execução de um golpe ou movimento, em uma sequência entre defesas, braços e pernas, para que possam criar seus repertórios de golpes, executando os movimentos brincando. Dessa forma, aprofundamos o estudo desta prática de ensino, por meio do lazer em seus aspectos educativos e de desenvolvimento social e pessoal, possibilitando contatos, relacionamentos, interação com outros colegas. Para proporcionar uma participação mais efetiva nesse campo, devem-se oferecer informações específicas para que ocorra o exercício crítico e criativo do lazer.

libertado por um seu companheiro de equipe. Para tanto, basta que um toque a mão do outro. Os jogadores capturados, costumam fazer uma "corrente", na qual um segura a mão do outro e se o primeiro for tocado, toda a "corrente" está livre.

⁷ Pega-Pega corrente: O grupo escolhe o pegador. Os demais participantes se espalham e correm, e o pegador corre atrás. Quem for pego deve dar a mão para o pegador. Juntos, eles correm atrás dos outros participantes. Assim, quando todos do grupo forem pegos, eles formarão uma corrente de pessoas.

⁸ Garrafa envenenada: o grupo escolhe um aluno para pegar. O aluno escolhido deverá pegar os demais, todos que forem pegos deverão ficar parados com as pernas afastadas, para retornar para a atividade um colega deverá passar por debaixo de suas pernas. Após um tempo troca-se o pegador.

⁹ Voleibol: Seu objetivo, é não deixar a bola cair no chão, respeitando-se as regras do jogo, qual time atingir os 25 pontos primeiro ganha. Pode dar três toques na bola, e passar para o outro lado da quadra, para assim ser contabilizado o ponto.

¹⁰ Futebol de salão (também referido pelo acrônimo futsal) é o futebol adaptado para prática em uma quadra esportiva por times de apenas 5 jogadores. As equipes, tal como no futebol, têm como objetivo colocar a bola na meta adversária, definida por dois postes verticais limitados pela altura por uma trave horizontal. Quando tal objetivo é alcançado, diz-se que um gol foi marcado, e um ponto é adicionado à equipe que o atingiu. O goleiro, último jogador responsável por evitar o gol, é o único autorizado a segurar a bola com as mãos. A partida é ganha pela equipe que marcar o maior número de gols em 40 minutos divididos em dois tempos.

Lembrando que, adotando os exercícios de forma crítica e criativa, estabelecemos regras para as atividades em conjunto com todos os alunos, adaptamos e exemplificamos o porquê da atividade, o que ela ajudaria na prática do karatê e pensamos em outras formas de descobrir novas possibilidades de criar brincadeiras. Utilizamos a representação para construção das atividades com o propósito de se trabalhar o acesso ao conhecimento da prática do karatê e introduzir neste aprendizado o companheirismo, a solidariedade, o coletivo, o respeito relacionado a cada atividade, de modo que os alunos tenham total conhecimento da mesma e estejam familiarizados com suas regras.

Enfatizamos que, para utilizar a brincadeira em um contexto social e cultural, é preciso efetivamente romper o mito da brincadeira natural, pois a criança está inserida em um contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto é cultura. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social, deste modo se aprende a brincar, e ela não é inata. Sendo assim, consideramos a brincadeira como uma conduta livre, que o facilita o estudo, o jogo torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos da prática do karatê, estimulando o seu aprendizado por meio de brincadeiras.

Adotamos a entrevista semi-estruturada para 14 alunos com idade de 09 a 12 anos, que praticam o karatê há mais de 06 meses para avaliar se a nossa proposta de ensino do karatê por meio de jogos e brincadeiras. Nos principais resultados da pesquisa, descobrimos que 71% dos alunos não tiveram contato com outra luta antes de iniciar o karatê no colégio e um desses alunos relataram que fazer karatê é muito legal, porque brincamos, estendendo o pensamento que todas as aulas de karatê são dadas por meio de jogos e brincadeiras. Verificamos que 63% dos alunos acham as aulas de karatê legais e divertidas, quando questionamos sobre o significado desta prática para eles.

Ao questionarmos sobre o que chamou a atenção do aluno nas aulas do karatê, 57% dos alunos responderam que são os golpes e lutas misturadas com jogos e brincadeiras, acontecendo um processo de construção onde fizemos todos juntos professor e alunos, para que a brincadeira escolhida por eles não perdesse seu significado cultural.

Quando questionamos sobre a opinião dos alunos, como são as aulas de karatê na escola, 93% dos alunos responderam legais e divertidas, tendo como base que esta transformação dos conteúdos tradicionais do karatê em jogos e brincadeiras obteve resultado. Ao final da entrevista foi perguntado se o aluno gostaria de dizer mais alguma coisa, 3 alunos responderam que almejam chegar a faixa preta.

Outra questão levantada é em relação a pouca produtividade acadêmica sobre o lazer e a prática do karatê, sendo encontrados autores que falam do esporte no lazer, outros da atividade lúdica no esporte de rendimento, mas a transformação da prática do karatê, no elemento lúdico, tendo como foco principal os jogos e as brincadeiras, conforme desenvolvida neste trabalho é escassa no mundo acadêmico. Consideramos a relevância deste trabalho, pois poderá contribuir para o desenvolvimento de novas técnicas e de uma nova metodologia de ensino que utilize estratégias lúdicas no ensino do karatê, de forma que, possa se tornar mais atrativo e interessante às crianças de diversas faixas etárias, e incentivar o meio acadêmico a desenvolver novas possibilidades de aprendizagem e pesquisas na área do lazer como metodologia de trabalho

Esperamos, com este trabalho, ter contribuído para criação de novas práticas pedagógicas não só no karatê, em outras artes marciais, que possa ser uma reflexão de como construir uma nova prática pedagógica, com interação e comprometimento dos professores e alunos por meio, de jogos e brincadeiras.

7. Referências.

BRUYNE, P.; HERNAN, J.; SCHOUTHEETE, M. **Dinâmica da Pesquisa em Ciências Sociais**, 5ª Ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1991.

BROUGERE, G. R.: **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1994.

CARVALHO, Y. M. e RÚBIO, K.: **Educação Física e Ciências Humanas**, Editora. Hucitec, São Paulo 2001.apud. Magnani.

CAILLOIS, R.: **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CBK, Confederação Brasileira de Karatê.: **karatê Do**. São Paulo, SP: 2010. Disponível em: <http://www.karatedobrasil.org.br/>>. Acesso em: 20 Ago. 2012.

CBKS, **Confederação Brasileira de Karatê Shotokan**.: Rio de Janeiro, RJ 2012. Disponível em <http://www.cbks.com.br/>. Acesso em 12 de janeiro de 2013.

De Marco, A.: **Educação Física cultura e sociedade**. 3ª ed. Campinas/SP, Papirus. 2010.

DAOLIO, J.: **Da Cultura Do Corpo**, Campinas SP, Papirus 1994.

_____. **Educação Física e o Conceito de Cultura**, Campinas SP Autores e Associados 2004.

_____. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer, **8º Congresso de Educação Física e Ciência do Desporto dos Países de Língua Portuguesa**, dezembro de 2000, Lisboa Portugal.

_____. Ensino de Lutas: fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer, **Anais do 3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física-UNIMEP** - (CD-ROM), 06/2004.

_____. **Educação Física e o conceito de cultura**. 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

DAOLIO, J.; Velozo, E. L.: **A Técnica Esportiva como Construção Cultural: Implicações para a Pedagogia do Esporte**, *PENSAR A PRÁTICA* 11/1: 9-16, jan./jul. 2008.

DE ABBAGNANO: **Dicionário de Filosofia**, N.; Editora Mestre Jou (2007)

DUMAZEDIER, J.: **Valores e conteúdos culturais do Lazer**. São Paulo: SESC. 1980.

FONTANA, R.; CRUZ, M.N.: **Psicologia e Trabalho Pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FPK, **Federação Paulista de Karatê**. São Paulo, SP 1974. Disponível em: <http://www.fpk.com.br/> . Acesso em 20 de Jan. 2013.

GEERTZ, C.: **A interpretação das Culturas**. Zahar. Rio de Janeiro, 1973

_____. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

_____. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

_____. **O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis: Vozes, 1997.

HUIZINGA, J.: **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 1980.

_____. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T.: **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5a ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LOPES, Y, Marcio e Silva.: **A ação-reflexão-ação dos saberes docentes dos mestres de karatê: construindo indicadores para a transformação da prática pedagógica,** 22 de novembro de 2008, 145 folhas, dissertação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2008.

MAGNANI, J. G. C.: **Antropologia e Educação Física.** In: CARVALHO, M. C.; RUBIO, Katia. (org) **Educação Física e Ciências Humanas.** São Paulo Hucitec, 2001.

MARCELLINO, N. C.: **Pedagogia da Animação.** Campinas SP: Papyrus, 1990.

_____. **Lazer e educação.** 6. ed. Campinas SP: Papyrus, 2000.

_____. **Estudos do lazer: uma introdução.** 3. ed. Campinas SP: Autores Associados, 2002.

_____. **Lazer e humanização.** 6. ed. Campinas SP: Papyrus, 2002.

_____. **Repertório de atividades de recreação e lazer.** 3 ed. Campinas SP: Papyrus, 2002.

_____. **Lazer e Educação.** 11. ed. Campinas: Papyrus, 2004.

_____. **Lazer e Educação Física.** In: De Marco, A. (org.) **Educação Física: Cultura e Sociedade,** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

_____. **Lazer e recreação repertório de atividades por fases da vida.** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

_____. **Lazer e cultura: algumas aproximações.** In: MARCELLINO, N. C. (org.). **Lazer e cultura.** Campinas: Editora Alínea, 2007.

_____. **Lazer e Educação.** Campinas, SP. Papyrus, 2010.

_____. **Pedagogia da Animação**. Campinas, SP. PAPIRUS, 2011.

_____. **Estudos do lazer uma introdução**. 5ª Ed. Campinas: Papyrus, 2012.

MARINHO, A.: Atividades recreativas e ecoturismo: a natureza como parceira no brincar. In: SCHWARTZ, Gisele. M. (Org.). **Atividades recreativas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004.

MARTINS, J. C.; Kanashiro, C.: Bujutsu; Budô, fight, Sport: the way of Karatê-do, **Motriz: rev. educ. fis. (Online) vol.16 no.3 Rio Claro July/Sept. 2010**, <http://dx.doi.org/10.5016/1980-6574.2010v16n3p638>

MAUSS, M.: **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: EPU 1974.

_____. **Ensaio de sociologia**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

_____. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MINAYO, M. C. S.: **Pesquisa Social**. 21ª ed. Vozes, Petrópolis RJ, 1993.

NAKAMOTO, H. O.; AMARAL, S. C. F.: **A Luta como Prática de Lazer**. In: IX Seminário Lazer em Debate, 2008, São Paulo. Anais do IX Seminário O Lazer em Debate. São Paulo: USP, 2008.

_____. **Ensino da luta para uma concepção sistêmica**. In: XIV congresso brasileiro de ciências do esporte, ESEF/UFGS – Porto Alegre-RS 2005.

NAKAYAMA. M.: **O melhor do Karatê**, Cultrix, São Paulo, SP 1977.

_____. **O melhor do karatê – fundamentos**. v. 2, Cultrix, São Paulo, SP 1978.

_____. **O Melhor do karatê: visão abrangente**. São Paulo: Cultrix, 2012.

SEVERINO, A. J.: **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, C. L. d. S; Tatyane P.: **Lazer e Educação Física**, Campinas SP, Papirus, 2012.

SILVA, A. M; DAMIANI, I. R.: **Práticas Corporais**. Vol. 1, Florianópolis: Ciências e arte, 2005.

_____. **Práticas Corporais**. Vol. 4, Florianópolis: Ciências e arte, 2006.

SCHWARTZ, G. M.: (Org.). **Atividades recreativas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004.

TRIVIÑOS, A. N. S.: **Introdução a pesquisa qualitativa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANNA, J. A.: **Valores tradicionais do Karatê**: Uma aproximação histórica e interpretativa, O LATINA IN RODRIGUES, M. A. A. et al (org.). Coletânea do IV Encontro Nacional de História do Esporte, Lazer e Educação Física. Belo Horizonte: UFMG / EEF, 1996: 552-60.

VYGOTSKY, L. S.: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZABALZA, M. A.: **Diários de aula**: contributo para o estudo dos dilemas práticos dos professores. Porto: Porto Editora, 1994.