

ANÁLISE DA VARIEDADE DE GOLPES DE PROJEÇÃO CRIADOS POR INICIANTES DE JUDÔ EM PROPOSTA INTERACIONISTA DE ENSINO DE JUDÔ

Cássia dos Santos JOAQUIM, Leopoldo Katsuki HIRAMA, Gustavo Yuji Uchida RODRIGUES, Paulo Cesar MONTAGNER

Faculdade de Educação Física – UNICAMP, Campinas, São Paulo, Brasil
Centro de Formação de Professores- CFP/UFRB- Amargosa, Bahia, Brasil

e-mail: cassiasj80@yahoo.com.br

Introdução: O judô é uma modalidade que, tradicionalmente, é ensinada através da repetição de gestos técnicos, porém vertentes diferenciadas de ensino pela proposição de jogos e situações-problemas vem crescendo em modalidades coletivas e individuais. O Programa de Extensão Universitária Construindo pelo Esporte oferece aulas de judô para crianças e jovens da cidade de Amargosa, Bahia, e sua metodologia de ensino é fundamentada em propostas interacionistas baseando-se nas situações que levam à construção de formas de resolução da dinâmica da luta, especificamente, derrubar seu oponente. Este estudo faz parte da coleta de dados de uma pesquisa de doutoramento (CAAE 08894919.9.0000.5404) que analisa o Nage Waza. **Objetivos:** Analisar a variedade de golpes apresentados por crianças e jovens de 6 a 12 anos em aulas oferecidas por Programa de Extensão Universitária. **Metodologia:** A pesquisa de cunho qualitativo, analisou a variedade de técnicas apresentadas às situações-problemas quando o oponente está puxando, empurrando, ou girando. Nesta atividade, um dos alunos exerce uma das ações citadas e somente o outro procura derrubá-lo, sendo incentivado a procurar aproveitar e se adequar ao movimento exercido. As criações apresentadas foram analisadas buscando semelhanças com técnicas formais do judô evidenciando a variedade das ações, no entanto, é importante destacar que na proposta de ensino não se realizou nenhum tipo de menção ou vivência das técnicas tradicionais. **Resultados:** Foram analisados os vídeos de 37 crianças e jovens que apresentaram 15 técnicas variadas. 28 participantes aplicaram golpe semelhante ao O soto gari ao menos uma vez. A segunda técnica mais aplicada foi semelhante ao Osoto guruma com 20 participantes. Outras técnicas aproximadas apresentadas foram Ko soto gari (17 alunos), Uuchi gari (13 alunos), Kouchi gari (09 alunos), Tai otoshi (7 alunos), Harai goshi (05 alunos), Sasae tsuri-komi ashi e Seoi nage (4 alunos), Ippon seoi nage (2 alunos) e Koshi guruma, Tomoe nage, O goshi, O guruma e Kushiki Taoshi (01 aluno). **Conclusões:** Mesmo sem ser o foco da metodologia de ensino, as técnicas criadas por Jigoro Kano estão presentes nos treinos através das construções dos próprios participantes do projeto. Percebemos que através dos estímulos de jogos e situações-problemas, os alunos com apenas 4 meses de judô e sem experiência prévia com a modalidade, criaram variadas formas de ação, sendo muito semelhantes a golpes de Nage Waza formais indicando que a proposta interacionista obteve sucesso nesta primeira fase do ensino.

Palavras chaves: Judô, Pedagogia do Esporte