

# A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO ENSINO DO JUDÔ PARA CRIANÇAS

SCHNEIDER, Jonathan<sup>1</sup>  
SCHNEIDER, Pauline<sup>2</sup>  
JESUS, David Tompson de<sup>3</sup>  
HOLDEFER, Carlos Alberto<sup>4</sup>

## RESUMO

O judô, esporte oriundo da cultura japonesa, desde a sua criação em 1882 pelo Mestre Jigoro Kano, sempre teve um forte viés educacional. Por ter suas origens no Japão Feudal, trouxe em suas raízes a austeridade militar e a veneração do Dojô (local onde se pratica o judô) como um local sagrado de aprendizagem. Estes fatores acompanham ainda hoje muitas academias e escolas de judô que impõe o aprendizado tecnicista e autoritário. Vendo na ludicidade, uma ferramenta de ensino que além de ser prazerosa, é essencial para a formação de pessoas críticas e criativas, o presente estudo busca repensar o judô, utilizando o lúdico como um meio facilitador na aprendizagem deste esporte. Neste trabalho é possível olhar para além do horizonte, para além dos tatames de competição e atletas de alto rendimento, e ver uma nova forma de ensino do judô. Este, tendo como um dos seus pilares, profissionais com uma boa formação, pode contar com a ludicidade como uma ferramenta nas aulas de judô, não só agregando e facilitando o ensino, mas também promovendo a inclusão e permanência de seus praticantes.

**Palavras-chave:** Judô. Ludicidade. Crianças.

## 1. INTRODUÇÃO

O judô desde sua criação pelo Mestre Jigoro Kano em 1882 sempre teve um viés educacional forte, oriundo da cultura japonesa. Alguns professores de judô ainda acreditam no ensino do judô de forma “tecnicista”, apenas pela demonstração e repetição de movimentos específicos do judô tradicional. Além disso primam por uma disciplina rígida, influenciada pela cultura autoritária do Japão feudal, privando assim a liberdade da criança de refletir e criar. Quando se trata de crianças, tão importante quanto o desenvolvimento físico motor, é também o psicossocial e psicológico, onde o lúdico deve estar presente, como fator motivador e de inclusão para que

---

<sup>1</sup> Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. Bacharelado em Educação Física. RU: 1788068

<sup>2</sup> Aluna do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. Bacharelado em Educação Física. RU: 1900166

<sup>3</sup> Professor Coordenador no Centro Universitário Internacional UNINTER.

<sup>4</sup> Professor Orientador no Centro Universitário Internacional UNINTER

permaneçam em uma atividade como o judô, que por si só já agrega valores como honestidade, humildade, solidariedade e respeito. Já dizia Grilo (2002, p.96):

O lúdico é um importante fator para o desenvolvimento biopsicossocial da criança. A palavra lúdica se origina do latim *ludus* que significa brincar ensina que o que caracteriza o lúdico "é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivência em seus atos". A ludicidade como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que faz com prazer pode estar presente em diferentes situações de nossas vidas.

Buscando unir o que há de bom neste esporte com uma metodologia de ensino adequada para crianças, buscamos saber aqui qual a importância da ludicidade como ferramenta no ensino do judô para crianças?

Justifica-se a escolha desse tema pelo interesse acadêmico em relação a importância deste estudo para todos os profissionais da educação física que atuam como professores de judô em escolas, clubes e academias. Estes trabalhando diretamente com crianças, mostrando a importância da ludicidade como um método a motivar a continuidade dos pequenos judocas nos treinamentos e tornando mais eficiente a aprendizagem dos movimentos do judô, facilitando assim o desenvolvimento motor dentro da realidade das crianças. Conforme Mednick (1983, p.21) "Se não há aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade parece ser uma boa estratégia no auxílio da aprendizagem".

Com o presente estudo vamos analisar a importância da ludicidade no ensino do judô para as crianças, verificando como uma metodologia lúdica pode ser facilitadora no processo educativo nas aulas de judô. Queremos propor repensar a visão do judô, para que não seja associado somente a competições, alto rendimento ou a um ensino autoritário visando apenas a imposição de regras.

Baseado em pesquisas bibliográficas, este artigo teve como influência diversos artigos, livros e publicações sobre o assunto envolvido (A importância da ludicidade como ferramenta no ensino do judô para crianças), listando artigos e livros de diversos anos para obtenção de dados e referências para uma melhor apresentação deste artigo.

## 2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste artigo foi a pesquisa bibliográfica. Após definir a problematização do ensino tecnicista do judô pela maioria dos treinadores, e a ausência do lúdico - que é uma poderosa ferramenta já na educação infantil, iniciamos a nossa pesquisa buscando elucidar a causa do ensino austero do judô, destarte, buscando respostas na sua história e trajetória até sua chegada no Brasil. Após concluído a motivação do judô tecnicista, buscamos demonstrar através de pesquisas a importância do lúdico, principalmente na fase infantil e como isso poderia ser conectado ao ensino do judô.

Como descritores de pesquisas, os artigos deveriam conter no seu título um dos seguintes possíveis conjuntos de palavras: Judô/Crianças; Judô/Ludicidade; Judô/Infantil, Criança/Ludicidade ou ainda as seguintes palavras isoladas no título: Jogos, judô, lúdico, infantis, psicologia. Segundo Gil (2008, p.46), "a pesquisa bibliográfica é feita a partir de materiais previamente publicados e que apresentam vinculação com o tema abordado". Ainda, a pesquisa foi realizada através de diversas publicações que abrangem o assunto, sendo então, pesquisa de fonte secundária, que segundo Gil (2008, p.64) "abrangem toda a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo".

Com o intuito de reunir as informações necessárias para a pesquisa, foram utilizados os seguintes fatores de inclusão/exclusão: a) Objetivo da publicação: artigos publicados no Brasil que abordem o tema do judô e a ludicidade; b) Ano de publicação: Artigos publicados entre diversas datas; c) Idioma: artigos publicados no Brasil, em português.

Inicialmente, os artigos foram mapeados seguindo os critérios de inclusão/exclusão, sendo levado em conta tudo o que for pertinente ao Judô e a Ludicidade. Posteriormente, os dados coletados foram analisados de forma descritiva, sendo feito assim uma exploração do tema abordado. Desta forma, foi possível desenvolver um maior estudo sobre a importância da ludicidade como ferramenta no ensino do judô para crianças.

### 3. HISTÓRIA DO JUDÔ

Para entendermos sobre o que é o judô vamos apresentar um pouco a sua história. Em 1853, quando os norte-americanos chegaram ao Japão, obrigaram os japoneses a sair do seu regime feudal. Dominado pelos samurais em nome do imperador, que regia o país há mais de 700 anos. Isso aconteceu para que o Japão entrasse no mercado mundial junto aos outros países, fazendo com que a era dos samurais chegasse ao fim. Em 1860, na mesma época dessa transição, nasce Jigoro Kano. Em 1869 a mãe de Jigoro Kano morre então Kano se muda de cidade e passa a estudar em uma escola onde na maioria das vezes era tratado com descaso. Santos (2014) faz uma citação de Kano (2008), onde afirma que nessa época, Jigoro Kano começa a se interessar pela arte do Ju-Jutsu. Começou a procurar por um mestre que pudesse o ensinar tal arte, porém não obteve muito sucesso. Depois de muita procura, entra para a escola “Coração de Salgueiro”. Em 1879 seu mestre morreu, e Kano herdou todos os seus arquivos. Passou a ser orientado por outro mestre, que também logo veio a falecer, então novamente sem mestre, começou a estudar com muita ênfase todos os arquivos de leitura que possuía. Percebendo que as pessoas não queriam mais aprender uma arte guerreira, advindo da nova cultura em que o Japão estava inserido, decidiu criar seu próprio sistema, um esporte que proporcionava uma nova filosofia, que lhes conferisse uma melhor harmonia entre o corpo e o espírito, e que pudesse integrar os povos com um objetivo maior. (SANTOS, 2014 apud MAÇANEIRO, 2012).

Em 1882, com 22 anos, Jigoro Kano instala seu primeiro dojô<sup>1</sup> elaborando o novo método que educa o físico e forma caráter baseado no Ju-Jutsu. (SANTOS, 2014 apud MAÇANEIRO, 2012). Kano fez uma análise das melhores técnicas, selecionou os golpes mais eficazes e mais racionais, eliminou as práticas perigosas e aperfeiçoou a maneira de cair, criou uma vestimenta especial (judogui), pois o antigo traje provocava ferimentos (SANTOS, 2014).

O ju-jutsu se baseava em uma prática guerreira com intuito da ligeireza do corpo e do espírito, Kano então pensou em outro nome, pois o fundamento era totalmente diferente, baseado na utilização racional da energia humana, o Judô (SANTOS, 2014). A partir daí a prática do judô começa a crescer e se expandir por todo território mundial, e entre 1920 e 1930 devido a imigração Japonesa, a prática chega ao Brasil (NUNES, 2016).

#### 4. A INFLUÊNCIA DA CULTURA JAPONESA NO ENSINO DO JUDÔ NO BRASIL

O judô chegou ao Brasil com os imigrantes japoneses e foi praticado inicialmente nas colônias agrícolas, e aos poucos o público brasileiro foi conhecendo e praticando este novo esporte. Dentre os esportes de luta, o judô foi o primeiro a ter sua própria confederação específica e sendo praticado em todos os segmentos da sociedade com grande apoio das autoridades governamentais da época. Segundo Mesquita (1994) o judô herdou do Jiu-Jitsu uma série de valores e atitudes reforçados pela cultura disciplinadora e fortemente hierárquica do povo japonês e ao chegar ao Brasil trouxe estes traços culturais, atravessou períodos políticos autoritários e recebeu grande apoio das forças armadas onde estes traços autoritários não foram questionados, pelo contrário, foram bem aceitos e incentivados.

Para Mesquita (1994, p. 4) o que se pode observar nas aulas de judô, é uma forma rígida nos padrões disciplinares:

o professor confunde a sua autoridade de educador, que deveria ser uma ponte para o saber, “com autoritarismo, que o coloca no alto de um pedestal onde o seu poder não é questionável. Obrigando assim o aluno a executar exatamente aquilo que lhe é mandado, tolhendo assim a sua liberdade de refletir e criar. Tudo em função do “bom funcionamento das aulas.

Esta observação do autor revela que uma grande parcela de professores não se coloca como facilitadores na obtenção de conhecimento, isto é, buscando situações onde os alunos tenham liberdade de criar, pelo contrário se utilizam excessivamente do estilo de ensino “COMANDO”, que tem como característica básica o estímulo e resposta, onde todas as decisões são tomadas pelo professor, competindo ao aluno apenas realizar, seguir e obedecer, obrigado a executar exatamente aquilo que lhe foi imposto, sem oportunidade de questionamentos.

O papel do professor no ensino de habilidades motoras envolve muitas responsabilidades distintas, estas requerem que o professor seja um planejador de instrução, um apresentador de informação, um avaliador do processo de ensino e acima de tudo um motivador. Se ele contraria estes aspectos e se coloca em um “pedestal”, ficará impossibilitado de exercer sua função de uma forma plena. Em relação ao fato de utilizar-se da ludicidade nas aulas de judô, Duncan (1979, P.13) em seu livro “Judô para Crianças” orienta:

A ginástica de aquecimento pode ser praticada incluindo pequenas brincadeiras e jogos, mas não devemos deixar jamais que o JUDÔ recreativo penetre no espírito do adolescente, a disciplina, humildade, modéstia e respeito aos mestres não devem ser esquecidos jamais.

Esta transcrição parece sintetizar o pensamento e conduta de uma considerável soma de professores de judô, que aparentemente “vestem” a armadura de Samurai, incorporam o “Bushidô?” e ensinam o judô da mesma maneira que se ensinava no século passado, onde a ludicidade não estava em sintonia com o objetivo de formar “lutadores”.

Talvez pelo fato de o judô ter em sua fase pioneira no Brasil um domínio absoluto dos japoneses, esses professores orientais não trouxeram para o Brasil somente a prática do judô, atrelados a ela, vieram seus costumes e tradições culturais. É comum referir-se ao Dojô que na tradução literal significa “local sagrado de aprendizagem”, como um local “santo” ao qual se deve ter verdadeira veneração e respeito. Há alguns professores que exageram em seus pensamentos e acreditam que o Dojô é uma “sala de meditação onde deve-se criar uma atmosfera de seriedade” (GALAN, 1971, p.6). É também o “reduto, o templo sagrado onde praticamos e sempre reverenciamos a imagem do SHIHAN<sup>3</sup>” (GAMA, 1986, p.40); estas citações revelam o clima religioso e sério embutido na prática do judô e assimilado de forma dogmática por gerações de professores até os dias atuais.

## **5. O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O termo lúdico descende do Latim “*ludus*”, que se entende na palavra brincar. O brincar esteve vigente em todas as épocas da humanidade, independentemente de sua classe social ou cultural, mantendo-se assim até hoje. Segundo Teixeira (2012, p.26) “desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda têm seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica”.

O lúdico é um fator importante para aprendizagem das crianças em todos os tipos de modalidades da educação. Assim, a formação de pessoas críticas e criativas as leva a construir seus próprios conhecimentos. Daí a importância desde cedo os alunos desenvolverem atitudes de iniciativa respeitando o já aprendido, explorando-o

e reconstruindo-o. Então, daremos alguns conceitos de diferentes autores sobre a palavra lúdica.

Para Roza (2010), o lúdico é uma forma divertida de aprender, com ele, as crianças desenvolvem uma atividade com objetivo predeterminado pelo professor, que pode usar brincadeiras, jogos e outros. Segundo HUIZINGA apud SILVA, 1971:

O lúdico tem caráter abrangente. A origem da palavra é grega – *ludus* – que significa brincar. O jogo está vinculado ao divertimento (prazer e alegria) e independe da cultura, da época e da classe social, as atividades lúdicas fazem parte da vida da criança, pois o jogo está presente na formação do pensamento, na descoberta de si, do outro e dos objetos que a rodeia.

Segundo Grilo (2002, p.96):

O lúdico é um importante fator para o desenvolvimento biopsicossocial da criança. A palavra lúdica se origina do latim *ludus* que significa brincar ensina que o que caracteriza o lúdico "é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos". A ludicidade como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que faz com prazer pode estar presente em diferentes situações de nossas vidas.

“O lúdico é o estado de espírito que leva a pessoa a se divertir de maneira espontânea, indicando ações prazerosas, com equilíbrio dos mundos interiores e exteriores”. (PIMENTEL apud SILVA, 2010, p. 27).

Assim o lúdico se expressa com vigor no jogo, ou ainda, atravessa toda a compreensão de jogo, sendo um caminho para que possamos perceber potencialidade da dimensão humana da inventividade. Então a intencionalidade do jogo não se inscreve em uma lógica linear, mas a partir de uma racionalidade sensível, em que o lúdico é sua natureza ontológica e epistêmica.

Logo, o lúdico envolve o desenvolvimento das múltiplas aprendizagens como cognitivas, motora, sócio afetiva, sendo estas as principais.

É importante o vínculo criado entre aluno e professor, onde ambos possam trocar aprendizagens, tornando o ambiente de aprendizagem mais prazeroso e duradouro, neste processo a criança recebe influência psicológica e desenvolve seus aspectos: cognitivo, motor e emocional influenciada pelo professor.

Assim Santos (2001, p. 34) afirma que:

Para alguns educadores a educação é falha, rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repressão e da massificação. Por outro lado, são unânimes também em considerar a ludicidade como uma estratégia viável que se adapta a novas exigências da educação.

Para Roza (2010):

O professor utiliza o lúdico para construir uma interatividade, relacionando o homem com o ambiente em que vive, ou seja, não se pode rotular o lúdico como um jogo ou apenas divertimento, porém, pode ser uma atividade divertida, que exige entrega total do ser humano, unindo essa entrega corpo e mente com um objetivo definido. Uma verdadeira ferramenta para o professor. A única explicação de o lúdico ser fundamental no desenvolvimento da criança é exatamente o aprender como uma forma divertida, e não imposta ou obrigatória. A criança, brincando e jogando, apresenta desenvolvimento físico, motor, social, emocional e, também, cognitivo.

Segundo Sheridan (1971): “O brincar é tão necessário para o desenvolvimento de uma criança como o ar e como os exercícios, que ajuda na construção de sua personalidade e de seu intelecto”.

Segundo Miranda (1983 apud GROSSO, 2003):

O brincar para a criança é coisa séria, aquele que os proíbe, proíbe os meios de desenvolvimento físico, superiormente fornecido. A atividade dos jogos para os quais os instintos nos impelem é essencial ao bem-estar do corpo, a construção da personalidade e ao conhecimento do mundo externo e interno. Portanto é de suma importância a criação de espaços onde as crianças possam se relacionar, aprender, criar e principalmente brincar.

Segundo Mednick (1983, p. 21): “Se não há aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade parece ser uma boa estratégia no auxílio da aprendizagem”

De acordo com Pinto (1997, p. 336): “Não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer”.

Diante destas informações, entende-se que o lúdico é caracterizado em toda ação ou momento que leve a criança a expor, fantasiar e libertar o que sente naquele determinado espaço de tempo. Sabendo que as brincadeiras podem acontecer por diferentes maneiras, mas com os mesmos objetivos, é importante ressaltar a relevância dos jogos e das brincadeiras enquanto ferramentas facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem. Assim, as atividades lúdicas se fazem presentes

e acrescentam um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, permitindo que sua criatividade aflore.

## 6. O LÚDICO NO ENSINO DO JUDÔ

Deve-se utilizar bastante do lúdico em todo o aprendizado infantil, pois através dele as crianças podem se desenvolver melhor, tanto fisicamente quanto intelectualmente, porém as atividades lúdicas devem ser trabalhadas de maneira correta para melhor desenvolvimento, tal como cita Cartaxo (2013, p.24): “o professor deve definir sua atuação, os jogos e brincadeiras que vai utilizar, a partir da faixa etária de seus alunos, além disso, a faixa etária ainda é capaz de desenvolver a área social a criança de forma mais rápida”.

Um bom planejamento é de fundamental importância para o professor, principalmente quando se trata de crianças, pois elas são como um diamante a ser lapidado. Assim, preconiza Roza (2010, p.77):

“Este planejamento tem como parâmetro a psicologia do desenvolvimento, ou seja, está direcionado às especificidades da criança, e a intenção maior é que sejam determinados objetivos a partir dos quais serão organizadas atividades que estimulem as crianças naquelas áreas consideradas importantes: físico-motora, afetiva, social e cognitiva. Por exemplo: estimular a criatividade e, a motivação, o fazer, o descobrir e a curiosidade”.

A atividade lúdica como já dito, é de fundamental importância para qualquer atividade e no Judô também se faz necessária, principalmente no judô infantil, onde se tem a maior parte do desenvolvimento motor da criança. Podem-se executar diversos exercícios para desenvolver melhor as aulas, sendo que, como cita Roza (2010, p.83-84):

O judô se torna mais atrativo e acolhedor quando é permitido à criança sua livre participação e desenvolvimento de sua criatividade, além do mais, o professor também é livre para trazer novos conteúdos às suas aulas, podendo utilizar a variabilidade como grande trunfo.

Diversas atividades podem ser utilizadas para o desenvolvimento de uma aula de judô lúdica, assim como: Exercícios de imitação de animais (cachorro, canguru, sapo...), brincadeiras infantis e principalmente jogos cooperativos que promovem divertimento, trabalho em equipe e socialização dos alunos. Pois através do lúdico se

consegue uma melhor participação do judoca no decorrer da aula, tornando-a mais prazerosa e dinâmica.

A utilização do lúdico para os fundamentos iniciais do judô (amortecimentos de quedas, os princípios filosóficos, equilíbrio, noção de espaço e tempo, solidariedade, golpes iniciais, etc.) são características centrais em um processo de iniciação que leve em conta a autonomia do sujeito. Assim, toda a atividade que estiver ao alcance das crianças e adolescentes, de forma adequada e progressiva, torna possível a adequação de escolhas dentro do esporte. O desenvolvimento de metodologia de ensino na iniciação esportiva é um processo que envolve mais do que o ensino-aprendizagem de gestos motores, isto é, envolve uma pedagogia esportiva, ainda pouco explorada pela pesquisa e intervenção profissional.

Conforme Feijó citado por Grosso (2003): O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, e que "... caracteriza-se por ser espontânea, funcional e satisfatória, onde nem todo lúdico é esporte, mas todo esporte deve ser integrado no lúdico". Por isso crianças e adolescentes não chegam limitados e sem condições de aprender, na verdade são os professores que devem dispor de conhecimento adequado para poder criar oportunidades de aprendizagem para todos os alunos. Tradicionalmente, o ensino tem sido baseado na pura repetição (ou imitação) de movimentos, limitando a possibilidade de escolhas que são sementes do desenvolvimento da autonomia e inteligência no jogo. Nesse formato, muitos professores erraram ao assumir, como certos, padrões únicos de movimento, modelos ideais de execução de técnicas esportivas, principalmente no judô. Para Sadi (2005, p. 53):

É necessário entender que o diferente não é errado, mas uma nova forma de buscar objetivos e resultados. Na iniciação esportiva, deve-se levar em consideração tais requisitos, observando e registrando o processo pedagógico. A utilização de técnicas corporais para a solução de problemas de jogo ("estratégicos", "motores" "sociais") são características centrais em um processo de iniciação que leve em conta a autonomia do sujeito. Assim, toda a atividade que estiver ao alcance das crianças e adolescentes, de forma adequada e progressiva, torna possível a adequação de escolhas dentro o esporte. O que é simples para alguns pode ser complexo para outros, portanto, na medida do possível, a aprendizagem deve levar em conta o sujeito. Isto parece óbvio, não é? Então pensemos juntos: Você lembra de alguma situação específica na qual tenha possibilitado com que a escolha final – do que fazer, do como fazer, tenha sido de seus alunos? Pois é nesse momento que estamos praticando a inclusão e o desenvolvimento da compreensão por parte dos alunos de que é possível criar e participar.

De forma geral, os educadores estão sempre acertando e errando ao mesmo tempo. À primeira vista, parece que o ensino aprendizagem é um processo fácil, mas quando analisamos os condicionantes implicados, vemos que uma série de dificuldades se apresenta. Hoje em dia o elevado número de informações e conhecimentos de variadas fontes permitem questionar a existência da figura do professor.

Quando começamos a falar de esportes individuais podemos logo lembrar de jogos individuais, jogos nos quais as crianças dependem somente delas próprias para que a atividade aconteça.

Pela necessidade de envolvimento com o ambiente em que vivem, as crianças buscam suas realizações, criam relações de conhecimento com seu meio que talvez não imaginemos, e é neste momento que o ensino deve deixar o “certo e o errado” de lado e oportunizar a aprendizagem do “poder fazer”, do “ser permitido criar”. No ensino do judô isso poderá ocorrer no Dojô dando ênfase ao desenvolvimento da formação humana. Para Robert (1976, p. 14)

No judô, a criança aprende a conhecer-se, a discernir os seus defeitos e as suas qualidades. Aprende, sobretudo a disciplina e gosto pelo esforço. Aprende a estimar os companheiros, a progredir com eles; encontra um escape para a sua energia, a sua turbulência e a sua agressividade. Fora do dojô, a criança torna-se menos nervosa, menos agressiva.

Quem educa deve deixar criar, deixar errar, entender que isso faz parte de um longo processo de aprendizagem e que é possível participar e ter escolhas dentro e fora do mundo de jogos e esporte. Isso não significa o ensino espontâneo que prevê o educador como simples mediador passivo. A educação esportiva por parte de quem ensina deve ser ativa, estimuladora, problematizadora, deve conduzir a novos conhecimentos, deve continuamente avaliar e contribuir para a organização coletiva dos estudantes.

É importante ao profissional que trabalhe com crianças atentar para os períodos de desenvolvimento humano segundo Piaget<sup>4</sup>, conhecendo as características comuns de uma determinada faixa etária com a qual se pretenda atuar, objetivando assim o desenvolvimento de um trabalho consciente, funcional e satisfatório. Deveria também o professor observar os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais de seus alunos, respeitando sempre a individualidade de cada um e, principalmente atentando

para o fato de que a criança não é um adulto em miniatura e conseqüentemente não deverá ser exigido dela um comportamento além de suas capacidades. É comum o “professor/técnico” na ânsia de obter “resultados satisfatórios” exigir uma performance exagerada de seus alunos, não atentando para os direitos da criança no esporte, esquecendo-se que acima de tudo vem o questionamento sobre a sua função de educador, que é propiciar o que na realidade a criança está buscando, isto é, praticar um desporto que lhe traga benefícios físicos, mentais, sociais e principalmente alegria.

Várias citações foram transcritas no decorrer deste trabalho de diferentes autores, onde relatam a importância da ludicidade, da motivação para a aprendizagem:

“O normal da criança é, e sempre foi brincar” (TEIXEIRA,1970);

“O brincar para a criança e coisa séria, é como a criança constrói a si mesma”. (VELASCO, 1996);

“Precisamos de ambas as coisas, aprendizagem e motivação para o desempenho de uma tarefa” (MEDNICK, 1983);

“Não há aprendizado sem a atividade intelectual e prazer... Não há aprendizagem sem o lúdico... Por que não se servir do jogo, em suas múltiplas utilidades, para facilitar a aquisição de novos símbolos, de novos conhecimentos? ” (RIZZO PINTO,1997).

A análise destas frases nos instiga a pesquisar sobre o uso da ludicidade como estratégia de ensino nas aulas de judô para crianças. É notória a popularidade do judô como desporto e como atividade educacional, também é notório que a utilização do lúdico como estratégia de ensino é eficiente e altamente recomendado principalmente no trabalho com crianças. Porque não unir o judô ao lúdico?

De acordo com Feijó (1992) “nem todo lúdico é esporte, mas todo esporte deve ser integrado do lúdico”, segundo o mesmo autor o esporte antes de ser competitivo é cooperação e visa o benefício de todos, incluindo-se aqueles com poucas habilidades. Esta afirmação reforça uma característica do esporte, que é a inclusão de todos que buscam praticar uma atividade física de maneira segura, prazerosa independentemente de buscar resultados competitivos.

No processo de ensino do judô o professor deve proporcionar aos alunos uma consciência-crítica corporal nas atividades que eles estão fazendo, desenvolvendo nas crianças noções de espaço, tempo, equilíbrio, cognição, movimentos, lateralidade e possibilitando que o lúdico através de brincadeiras possa facilitar essa

aprendizagem ajudando na interação e integração dos judocas. Conforme Grosso (2002, p.1)

E refletindo se essas aulas tecnicistas não poderiam ser realizadas em um contexto que respeite a realidade social da criança, o desenvolvimento humano e os limites de seus alunos e desenvolva no judoca a formação de um cidadão crítico, criativo e solidário, pois, esse é o princípio básico que judô proporciona aos seus praticantes. E buscando no componente lúdico como uma ferramenta facilitadora e de contribuição nesse ensino aprendizagem do judô. Em relação ao objetivo prioritário de proporcionar aos praticantes de judô um desenvolvimento globalizado e não apenas físico técnico, transformando-os não em grandes campeões, e sim em verdadeiros homens.

A prática do judô pode despertar poderes na criança que despertam a motricidade, fazê-lo aprender o domínio do corpo, fazer cair suas resistências e suas inibições mais ainda quando o aprendizado é ligado ao divertimento. Segundo Freire (1991) “O jogo é considerado o principal conteúdo estratégia do ensino, pois, quando joga ou brinca, a criança aprende”. De acordo com Hokino (2003, p. 1)

Pelo treinamento em ataques e defesas, educa-se o corpo e o espírito, tornando a essência espiritual do judô uma parte de seu próprio ser. Assim todos os valores que o judoca aprende em seus treinamentos como, por exemplo, a humildade e a perseverança devem ser praticadas nos atos do dia-a-dia. A disciplina, respeito, educação, desenvolvimento da força física e técnica, são as cinco regras básicas que o judoca deve seguir.

No entanto, o espírito do Judô deve animar o judoca em todas as circunstâncias da vida e devemos lutar com todas as nossas forças para resgatar os valores sociais que o Judô possui, pois, uma metodologia que enfatiza a ludicidade é o caminho para resgatar esses valores de forma dinâmica. E adequando à uma educação esportiva pode promover cidadania e ética na formação humana capaz de mudar relações egoístas. Isso pode ser conseguido pelo desenvolvimento de processos inteligentes do judô dentro da iniciação esportiva. Cabe ressaltar o vasto campo de experiências pedagógicas a ser trilhado por quem deseja efetivamente ensinar um esporte de qualidade.

O professor de judô deveria questionar-se quanto à sua postura e conduta em relação ao objetivo prioritário de proporcionar aos praticantes de judô um desenvolvimento globalizado e não apenas físico-técnico. Com essa atitude o professor estará realizando plenamente o papel de um verdadeiro educador, que objetiva através do seu conhecimento a promoção na melhoria da qualidade de vida

dos nossos semelhantes, atentando principalmente para o fato de que uma criança não é um pequeno adulto e muito menos uma máquina que deve ser ajustada para obter resultados desportivos, ela é um ser humano que está em plena formação e que possui sentimentos, anseios e vontades, portanto requer muita atenção, dedicação, carinho e respeito para que se tornem no futuro seres humanos verdadeiramente humanos isto é, seres conscientes de seus direitos e deveres e que utilizem todo o conhecimento e experiências adquiridas ao longo dos anos de convivência com o judô na contribuição para a perpetuação de um mundo melhor.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tendo em vista o aperfeiçoamento dos esportes em nossa sociedade, sempre dispondo de ferramentas que possam agregar facilitadores no processo de ensino e inclusão, ao analisar em específico o judô, vimos a necessidade de uma nova visão deste esporte. Uma nova perspectiva de ensino, onde os professores possam além de aumentar o repertório das aulas, dispondo de novas formas de cativar e despertar habilidades psicomotoras, os praticantes também possam aprender de forma prazerosa e ainda se tornarem pessoas ativas e criativas. Dentro desse contexto apresentamos o seguinte problema: "a importância da ludicidade como ferramenta de ensino nas aulas de judô".

Essa pesquisa buscou primeiramente analisar os fatores históricos do judô, buscando em suas origens entender o porquê de tantos professores ainda ensinarem o judô de forma tecnicista e com ampla cobrança de uma disciplina austera. Como o judô sendo um esporte oriundo da cultura japonesa que naquela época beirava o feudalismo japonês, trouxe em suas raízes essa forma de ensino, e ao chegar ao Brasil por ter iniciado em muitas academias militares se manteve como uma forma de complemento da educação, sendo bem aceito pelos profissionais. Em contrapartida a esse cenário, analisamos as vantagens da ludicidade em vários aspectos, inicialmente entendendo que o lúdico faz parte do desenvolvimento humano, e é essencial para toda criança. Na educação já vem sendo utilizado há muito tempo. Nas pesquisas específicas sobre a "ludicidade vs judô", foi possível notar a grande vantagem que o lúdico pode trazer aos judocas, ampliando o repertório de técnicas para ensino das quedas e golpes de forma mais prazerosa, inclusiva e ampliando a capacidade da

criança de enxergar aquele seu espaço como um local de criação e o descobrimento de sua pessoa como participante de um grupo social, se tornando mais ativa.

Vendo como ainda temos muitos profissionais que talvez desconheçam a ludicidade como ferramenta de ensino, acreditamos que poderia ser mais explorado e divulgado novos estudos científicos para que abranja toda a comunidade de profissionais ligados à área do ensino, em específico da Educação Física. Outrossim, acreditamos que a ludicidade se mostrando efetiva nos treinamentos de judô, possa contribuir em outros esportes que trabalham com crianças.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, R. V. et al. **Ludicidade no Judô**. 2005. Artigo. 6f. (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal de Goiás, 2005. Disponível em: [https://projetos.extras.ufg.br/conpeex/2005/porta\\_arquivos/prolicen/RafaelVieiradeAraujo\\_LudicidadenoJud%C3%B4\\_26.pdf](https://projetos.extras.ufg.br/conpeex/2005/porta_arquivos/prolicen/RafaelVieiradeAraujo_LudicidadenoJud%C3%B4_26.pdf). Acesso em: 02 fev. 2022.
- CAMPOS, M. G. **Benefícios do judô na educação infantil**. 2017. 16f. Artigo (Graduação em Educação Física) – Faculdade Capixaba de Nova Venécia, 2017. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/57708443/tcc-judo-na-educacao-infantil>. Acesso em: 25 jan. 2022.
- CARTAXO, C. A. **Jogos de combate**. 2º ed. 2013, Vozes.
- DUNCAN, O. **Judô para crianças**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1979.
- GAMA, R. J. **Manual de iniciação do judô**. Rio de Janeiro: Palestra, 1986.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: Ed. Shape, 1992.
- FREIRE, J. B. F. **O Jogo: Entre o Riso e o Choro**. São Paulo, Autores Associados, 1991.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6º ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GRILO, Ana Paula Santiago, ET AL. **O lúdico na formação do professor**. Salvador – BA, 2002.
- GROSSO, Francisco. **A ludicidade como estratégia de ensino nas aulas de judô para crianças**. 2002. 15f. Artigo. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://judobrasilemacao.blogspot.com/2012/11/a-ludicidade-como-estrategia-de-ensino.html>. Acesso em: 20 jan. 2022.
- HOKINO, M. H; CASAL, M. M. V. **A aprendizagem do judô e os níveis de raiva e agressividade**. 2003. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd31/raiva.htm>. Acesso em: 02 fev. 2022.
- HUIZINGA, J. L. H. **O jogo como elemento da Cultura**. São Paulo: VSP, 1971.
- LEITE, C. **O Judô e o lúdico no processo ensino-aprendizagem de crianças de 4 a 6 anos no ambiente escolar**. 2013. 10f. Artigo. (Graduação Educação Física) - Faculdade Católica São Tomás de Aquino – FACESTA, 2013. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/10341/14/13.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2022.
- MARCÍLIO, A. **Influência da prática do judô nos aspectos comportamentais e sociais em crianças de 8 a 13 anos**. 2018. 65f. Artigo (Graduação em Educação

Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2018. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/93090546/influencia-da-pratica-do-judo-nos-aspectos-comportamentais-e>. Acesso em: 25 jan. 2022.

MELO, J. P.; DIAS, J. C. N. S. N. **Do jogo e do lúdico no ensino da educação física escolar**. Belo Horizonte, março de 2010.

MESQUITA, C. W. **Identificação de incidências autoritárias existentes na prática do Judô e utilizadas pelo professor**. Dissertação de Mestrado: UFRJ, 1994.

MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis**. 8. ed. Belo Horizonte, ed Itatiaia, 1983.

NUNES, A. V. **História do Judô: A introdução do Judô no Brasil**. 2016. Disponível em: <[http://www.cbj.com.br/historia\\_do\\_judo/](http://www.cbj.com.br/historia_do_judo/)>. Acesso em: 26 jan. 2022.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PINTO, J. R. **Corpo Movimento e Educação – o desafio da criança e adolescente deficientes sociais**. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

ROCHA, G. G. et al. **Análise pedagógica das vantagens da prática judoista na escola para crianças do primeiro ao quinto ano**. 16f. Artigo. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.org/articles/201102244.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2022.

ROZA, A. F. C. **Judô infantil: uma brincadeira séria!** São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SADI, R. S. **Projeto de Pesquisa: Pedagogia do Esporte: Descobrimos novos caminhos**. 2005. (Curso Graduação Educação Física), Universidade Federal de Goiás. 2005.

SANTOS, S. G. **Judô: Buscando o caminho suave**. Florianópolis: Duplic Gráfica e Editora, 2014. 140 p.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

SHERIDAN, M. D. **Brincadeiras espontâneas na primeira infância**. 2. ed. São Paulo: Brasil, 1971.

SILVA, T.A.C; GONÇALVES, K.G.F. **Manual de lazer e recreação: o mundo ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

TEIXEIRA, M. S. **Recreação para todos – Manual Teórico-prático**. 2º ed. São Paulo, OBELISCO, 1970.

VELASCO, C. G. **Brincar – o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996. 96.