



**UNIVERSIDADE ESTADUAL VALE DO ACARAÚ – UVA
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CAUCAIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE LUTA
NA APRENDIZAGEM DO KARATÊ-DÔ**

CARLOS ROBERTO PANTOJA DE SOUZA

CAUCAIA

2008

CARLOS ROBERTO PANTOJA DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE LUTA
NA APRENDIZAGEM DO KARATÊ-DÔ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú, sob a orientação da Professora Francisca Maria Damasceno Góis.

CAUCAIA

2008

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Francisco Arlís e Maria de Fátima, por me oferecerem a oportunidade de estudar;

A minha noiva, Adriana Oliveira, que ao longo do curso foi minha companheira, levando a mim a auto estima nos momentos que me sentia sem coragem a prosseguir;

Aos meus irmãos, Sandra e Alex. E a Livia Mara, quem eu considero minha irmã mais nova, pela paciência e companherismo;

À orientadora Francisca Maria Damasceno, pela atenção e assistência. E ao Professor Doutor Marcelo B. B. Miranda, que muito me ajudou na construção desse projeto;

Aos Professores Flávio Wirtzbirki, Heraldo Simões e Neurismar Araújo, por servirem de inspiração, por acreditarem no meu potencial, por proporcionarem a oportunidade de crescimento intelectual e pelo incentivo a progredir no mundo acadêmico;

Aos amigos, Raphael Moreira, Francisco José Freire e Joana Virgília, pela amizade, apoio e troca de conhecimentos que foram importantes no decorrer dessa longa caminhada;

E a todos que direta ou indiretamente me ajudaram e aos que acreditaram em mim.

“Educação é o processo que visa a explicitar as possibilidades do indivíduo, em extraditar em relação com o meio, tendo em vista capacita-lo no mesmo, com conhecimento, eficiência, criatividade e responsabilidade, com vistas primeiras ao atendimento de necessidades e aspirações individuais e coletivas, e vistas últimas à continuidade de esforços das gerações à permanente atualização dos indivíduos e instituições, ao desenvolvimento social e a constante elevação espiritual do homem.”

Imídeo Nérice

RESUMO

Esta pesquisa foi elaborada através de estudo de caso e de levantamento bibliográfico, onde se procurou estudar o que autores de diversas áreas ressaltam em seus trabalhos, sobre a importância do lúdico no universo da formação humana, com a implantação da prática de jogos, de brincadeiras e de lutas lúdicas em assistência às aulas de karatê infantil. Com o objetivo geral de verificar se essas atividades lúdicas auxiliam no aprendizado do karatê. Como objetivo específico de analisar se essa metodologia contribui para o melhor desenvolvimento dos fatores motores, cognitivos e afetivo-sociais, servindo como fator de motivação para crianças de 05 a 08 anos. A pesquisa foi realizada através de grupos de controle, formados por 20 crianças, 2 grupos de 10 crianças de 05 a 08 anos, alunos de Karatê dos Colégios La Salette, Pequeno Construtor, Luiza Martins e da turma para crianças da academia Biophysik. A metodologia foi realizada por um período de 2 meses, onde em um grupo se utilizou jogos, brincadeiras e lutas lúdicas e no outro a metodologia tradicional, somente com a utilização das repetições das técnicas do Karatê. Avaliou-se através da análise dos resultados adquiridos conforme os critérios do protocolo da bateria psicomotora (BPM), pela observação e comparação dos grupos em pontos importantes do Karatê como o KIHON (fundamentos), o KATA (FORMA) e no KUMITE (luta), pontos que são analisados nos exames de faixas (mudança de graduação). Os resultados mostraram que o grupo lúdico teve um melhor desenvolvimento com relação ao KUMITÊ, o grupo tradicional com relação ao KATA e que houve uma igualdade nos resultados finais dos dois grupos no KIHON. Também foi observado que o grupo lúdico se mostrou mais motivado e assíduo que o grupo tradicional. Concluindo-se então que a metodologia mais apropriada para crianças de 05 a 08 anos é a fusão das duas metodologias, sendo assim, aulas lúdicas, com momentos tradicionais, implantando-se aos poucos a filosofia e a técnica do Karatê-Dô.

PALAVRAS-CHAVE: Karatê-Dô; Lúdico; Crianças.

SUMÁRIO

RESUMO	IV
1. INTRODUÇÃO	6
2. OBJETIVOS	9
2.1. OBJETIVO GERAL	9
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3. METODOLOGIA	10
4. RESULTADOS	13
5. DISCUSSÃO	15
6. CONCLUSÃO	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
ANEXOS	

1. INTRODUÇÃO.

Sabe-se que os jogos e brincadeiras lúdicas trazem à criança inúmeros benefícios, como o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo-social, entre outros. Tendo em vista a importância de não pular etapas no desenvolvimento da criança, não deixando espaço à auto-descoberta e de não prejudicar o desenvolvimento de seus próprios valores, é importante trabalhar a luta de forma lúdica para crianças de 05 a 08 anos. Gradualmente fazendo-se uma ligação às técnicas do karatê de acordo com a maturação e entendimento delas, sem a preocupação de formar atletas, que isso seja uma consequência e não um objetivo. De acordo com Contreras (1999), a criança deve desenvolver seus próprios valores e dirigi-los para a etapa seguinte, onde se escorarão na formação específica, ou seja, deve-se deixar a natureza agir, e ser, portanto, capaz de descobrir as verdadeiras necessidades naturais.

Acredita-se que os jogos e brincadeiras, como fatores motivadores e como elementos recreativos e lúdicos, estimulando fatores psicológicos (auto-estima, confiança, relações, etc.), além dos fatores físicos e sociais, ajudam no processo de aprendizagem do karatê. Como Brougère (1998) explica, os jogos fazem parte da instrução, e ao mesmo tempo em que exercitam a inteligência, promovem o crescimento, boas condições físicas e saúde entre os jovens. Por serem exercícios físicos, tornam-se um meio de introduzir a criança a uma atividade física e pode ser usado para permitir um relaxamento necessário cujo objetivo é propiciar um novo esforço intelectual, ou tornar lúdica a educação corporal e facilitar o aprendizado.

Ferreira (2006) explica que mesmo na disciplina de educação física, desde a educação infantil até o ensino médio, pode-se comprovar que as lutas lúdicas são sucesso em todos os níveis e que para os pequenos, as lutas dos animais (luta do sapo, luta do jacaré, etc.) ou a luta do saci, ajudam na liberação da agressividade das crianças, além de serem trabalhadas todos os fatores psicomotores nestas atividades. Segundo o mesmo autor, as lutas trazem inúmeros benefícios ao usuário, destacando no aspecto motor, a lateralidade, o controle do tônus muscular,

o equilíbrio, a coordenação global, a idéia de tempo e espaço e a noção de corpo; no aspecto cognitivo, a percepção, o raciocínio, a formulação de estratégias e a atenção; no aspecto afetivo social, se observa nos alunos alguns aspectos importantes como a reação a determinadas atitudes, a posturas sociais, a perseverança, o respeito e a determinação, além de favorecer a criança a desenvolver o sentido do tato, extravasar e controlar a agressividade, aumentar a responsabilidade, pois ajuda o aluno a cuidar da integridade física do colega, promove o desenvolvimento das habilidades motoras e condições físicas básicas (força, resistência, velocidade e flexibilidade), a aceitação as normas de grupo e o respeito ao resto dos companheiros.

Piaget (1978) explica que o simbólico emergente no brincar expõe-se à realidade objetiva, mas, enquanto manifestação semiótica, estará a serviço da adaptação aos padrões de racionalidade uma vez que representa um percussor intermediário do pensamento adulto, para o qual tende o desenvolvimento.

Sabe-se das dificuldades das crianças de 05 a 08 anos em assimilar as técnicas do Karatê, por falta de maturação (aptidão física, psíquica e espiritual), coordenação, atenção ou motivação e entendendo que as lutas não se resumem apenas a modalidades (Karatê, Judô, Capoeira, etc.) e conforme a definição proposta nos PCN's - Educação Física:

“As lutas são disputas em que os oponentes devem ser subjugados, com técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa, caracterizando-se por uma regulamentação específica a fim de punir atitudes de violência e deslealdade. Podem ser citados como exemplo de luta as brincadeiras de cabo de guerra e braço de ferro até as práticas mais complexas da Capoeira, do Judô, e do Karatê”.

(BRASIL, 1998).

Pesquisaram-se autores que ressaltam a importância do lúdico na formação da criança, destacando Góes e Smolka (1997), que afirmam que a atividade lúdica é identificada como espaço privilegiado de emergência de novas formas de entendimento do real, que por sua vez, instaura possibilidades para o desenvolvimento em vários sentidos, onde comentam que Vygotsky considera o

brincar como “Zona de desenvolvimento proximal”, por excelência, na infância, e explica:

“A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação de intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e das motivações voluntárias, tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível do desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, por meio da atividade do brinquedo”.
(Vygotsky, *apud* Góes e Smolka, 1997).

Segundo Vygotsky (1998), a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetivos ou pela situação que afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. Para o mesmo autor (1989), a brincadeira, em seu modo de funcionamento é uma solução de compromisso entre o real e o imaginário, razão pela qual potencializa o desenvolvimento, na medida em que o real é preservado a despeito de ser ressignificado.

Acredita-se que, através das atividades lúdicas, há uma facilitação e motivação do aprendizado do Karatê-Dô. Vê-se então, a necessidade de estudar uma metodologia mais apropriada de ensino do karatê para crianças de 05 a 08 anos, pois, de acordo com Brougère (1998), os jogos comuns das crianças, bem diferentes dos adultos, nada mais são do que manifestações de uma “atividade séria”, sob formas mais leves. Surge assim, uma autonomia de atividade lúdica infantil que permite a emergência de um discurso específico próprio, mas deve ser controlado em uma lógica do artifício pedagógico de modo que permita à criança adquirir conhecimentos relevantes, pois, a criança não é um adulto em miniatura, mas um adulto em germinação.

Sendo preciso que se pense uma especificidade, não podendo ser uma atividade para criança igual a uma para adulto. É necessário desenvolver uma metodologia que, além de promover uma vivência de situações que estimule as capacidades físicas e habilidades psicomotoras presentes nas lutas, seja motivante, estimulante e prazerosa, proporcionando um bem estar e o gosto pelo aprendizado da arte.

2. OBJETIVOS:

2.1. OBJETIVO GERAL:

- Verificar se as atividades lúdicas auxiliam no aprendizado do Karatê-Dô das crianças de 5 a 8 anos.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Comparar a metodologia tradicional com a lúdica, para descobrir qual a melhor metodologia para crianças;
- Desenvolver os jogos e brincadeiras lúdicas de luta;
- Trabalhar jogos e brincadeiras que incentivem os valores do Karatê (respeito, esforço, caráter, razão e a não-violência);
- Promover a conscientização das técnicas básicas do Karatê através do lúdico;
- Incentivar a prática do Karatê-Dô;
- Desenvolver o gosto pelas lutas.

3. METODOLOGIA.

O projeto foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica, dos autores que falam sobre a temática do desenvolvimento da criança através das brincadeiras e jogos lúdicos, utilizando-se livros, artigos, jornais, revistas, internet e demais fontes bibliográficas que serviram como objeto de análise e reflexão crítica e acompanhamento de grupos de controle. Pela utilização dos métodos comparativos abriu-se possibilidade de contrapor vertentes teóricas diferentes que deram condições de reflexão a validades das linhas de pensamento dos autores.

A pesquisa foi realizada nas aulas de Karatê-Dô dos colégios La Salette, Pequeno Construtor e Luíza Martins, e para completar o número de alunos, foi pesquisada também na turma para crianças da academia Biophysik. Foi analisada a metodologia nas crianças de 05 a 08 anos, pois, são nestas, que se encontram as maiores dificuldades no aprendizado das técnicas do Karatê.

Foram usados os conhecimentos bibliográficos do que os autores falam e aplicados nas aulas de Karatê-Dô. Como instrumento de coleta foi feita a observação de grupos de controle, onde foram escolhidos 05 alunos de cada uma das 4 (quatro) turmas, e dividindo-os em dois grupos de 10 alunos, dos quais no grupo 01, foram usados jogos e brincadeiras lúdicas nas aulas como a luta do saci, onde os alunos em duplas, em um pé tentando desequilibrar o outro; esgrima, onde os alunos tentam encostar com a mão a barriga do outro, defendendo e atacando apenas com uma mão; pisar o pé, onde tentam pisar o pé do outro; pegar nos ombros, onde tentam tocar no ombro do outro, defendendo e atacando com ambas as mãos, entre outros (anexos). No grupo 02 foi usada a metodologia tradicional, mais tecnicista, através das repetições dos fundamentos, técnicas e de exercícios físicos.

Como análise, foi observado o desenvolvimento e nível de dificuldade no aprendizado, através de alguns pontos importantes do karatê, o KIHON

(fundamentos), o KATA (forma) e o KUMITÊ (luta), no período de abril a junho de 2007.

1. KIHON (fundamentos): que são os fundamentos, onde se procura aperfeiçoar as bases (posturas de pernas), defesas, socos e chutes através da repetição de movimentos, para o desenvolvimento da coordenação intra e intermuscular, e que, como Nakayama (2003) explica, é no KIHON onde se observa se o aluno consegue atingir o KIMÊ (finalização), que é a contração de força máxima no momento do impacto, também é observada a rapidez nos deslocamentos e a movimentação em base com o movimento de quadril, essencial a um movimento bem feito.
2. KATA (forma): em relação aos grupos, como são todos faixa branca, ou seja, iniciantes, será aplicado o 1º KATA (HEIAN SHODAN), de acordo com Nakayama (2003), o KATA é uma luta imaginária contra dois ou mais adversários, vindo das quatro direções, onde simula movimentos que são exercícios formais e movimentos estilizados, executados numa seqüência pré-determinada de ataques e defesas, representativos de um estilo de Karatê, no KATA são observados o uso correto da força, velocidade do movimento (lento ou rápido, suave ou forte), ritmo, expansão e contração do corpo, beleza, equilíbrio, grau de estabilidade e a ordem dos movimentos de cada parte do corpo.
3. KUMITÊ (luta): É onde serão mostrados todos os fatores do KIHON e do KATA de uma forma mais dinâmica, pois o aluno estará em constante movimentação, onde serão observados a noção de ataque, defesa e contra-ataque, noção de distância, de tempo e espaço, agilidade, atenção, reflexo e a rapidez de raciocínio, a contração e descontração da força, técnicas de braço (defesas e socos) e de pernas (chutes e varreduras).

Para se chegar a um resultado objetivo, foi elaborada uma tabela com os mesmos critérios da abordagem psiconeurológica da observação psicomotora, com base na bateria psicomotora (BPM), que segundo Fonseca (1995), a BPM é um conjunto de situações ou tarefas que procuram analisar dinamicamente o perfil psicomotor da criança.

Segundo o mesmo autor, a observação psicomotora quebra regras das observações neurológicas clássicas, uma vez que centra numa interação entre o observador e o observado, e a BPM procura avaliar dinamicamente o potencial humano de aprendizagem que cada criança transporta consigo como característica intrínseca. Não se trata de uma avaliação convencional, mas sim dinâmica, visando à possibilidade de modificar a capacidade psicomotora manifestada e evidenciada pela criança.

Como para o karatê é necessário o desenvolvimento dos fatores psicomotores: tonicidade, equilibração, lateralização, noção de corpo, estruturação espaço-temporal, praxia global e fina, foi usado o mesmo protocolo, com suas cotações, seguindo os critérios do KIHON (fundamentos), do KATA (forma) e do KUMITÊ (luta), onde o nível de realização é medido numericamente da seguinte forma:

- Cotação 1 ponto: Realização imperfeita, incompleta, inadequada e descoordenada (muito fraca e fraca; disfunções evidentes e óbvias, dificuldades de aprendizagem significativas);
- Cotação 2 pontos: Realização fraca com dificuldade de controle e sinais desviantes (fraco, insatisfatório; disfunções ligeiras, dificuldades de aprendizagem);
- Cotação 3 pontos: Realização completa, adequada e controlada (bom; disfunções indiscerníveis, sem dificuldades de aprendizagem);
- Cotação 4 pontos: Realização perfeita, precisa, econômica e com facilidades de controle (excelente, ótimo; facilidade de aprendizagem).

Foi usada a tabela da bateria psicomotora (BPM) destinada ao estudo do aprendizado do Karatê-Dô (Anexo) para avaliar todos os alunos, somando-se então o total de pontos obtido pelos 10 alunos de cada grupo e dividindo pelo número de alunos (10 alunos por grupo) para se ter a média de pontos de cada grupo. Por essa média tirou-se a porcentagem, onde a cotação máxima é de 28 pontos (4 pontos x 7 fatores), sendo então 28 igual a 100%. Comparou-se então a avaliação feita no início da pesquisa em abril com outra avaliação feita em junho, analisando assim, qual grupo teve os melhores resultados.

4. RESULTADOS

Analisou-se, o desenvolvimento e o aprendizado das técnicas do karatê, através do protocolo da bateria psicomotora (BPM) aplicado ao KIHON (fundamentos), o KATA (forma) e o KUMITÊ (luta), em seus pontos importantes, e comparando os grupos de controle, onde no grupo 01 foram usados os jogos e brincadeiras lúdicas no auxílio das aulas e no grupo 02 a metodologia tradicional.

1. KIHON (fundamentos): Houve uma igualdade no desenvolvimento e no aprendizado de ambos os grupos, onde na primeira avaliação o grupo 01 obteve média total de pontos de 8,7 (31% da cotação máxima) e o grupo 02 de 8,6 (30,7% da cotação máxima). Na segunda avaliação, o grupo 01 obteve média de 15,4 (55%) e o grupo 02 obteve 15,8 (56,4%) (fig.01), tendo o grupo 01 uma melhora de 24%, e o grupo 02 de 25,7%, havendo uma diferença de apenas 1,7% entre os dois grupos.

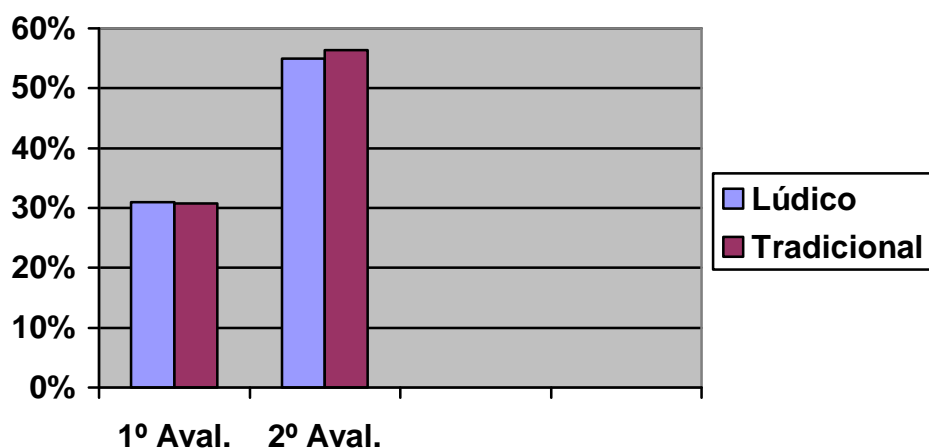


Fig. 01- Resultados das avaliações do KIHON

2. KATA (forma): Na primeira avaliação o grupo 01 obteve média total de pontos de 7,5 (26,7% da cotação máxima) e o grupo 02, média de 7,9 (28,2% da cotação máxima). Na segunda avaliação o grupo 01 obteve a média de 15,6 (55,7%), o grupo 02 de 17,8 (63,5%) (fig. 02), tendo o grupo 01 uma melhora de 29% e o grupo 02 de 35,3%, mostrando então uma melhor evolução do grupo 02 de 6,3% sobre o grupo 01.

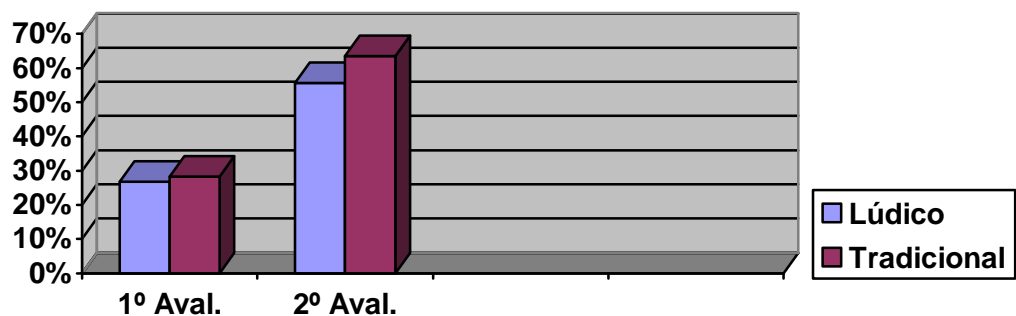


Fig. 02- Resultado das avaliações do KATA

3. KUMITÊ (luta): Na primeira avaliação, o grupo 01 obteve a média total de pontos de 9,2 (32,8% da cotação máxima) e o grupo 02 obteve a média de 9,5 (33,9% da cotação máxima). Na segunda avaliação, o grupo 01 obteve média de 17 (60,7%) e o grupo 02 de 15,4 (55%) (fig. 03), tendo o grupo 01 uma melhora de 27,9% e o grupo 02 de 21,1%, mostrando uma melhor evolução do grupo 01 de 6,8% sobre o grupo 02.

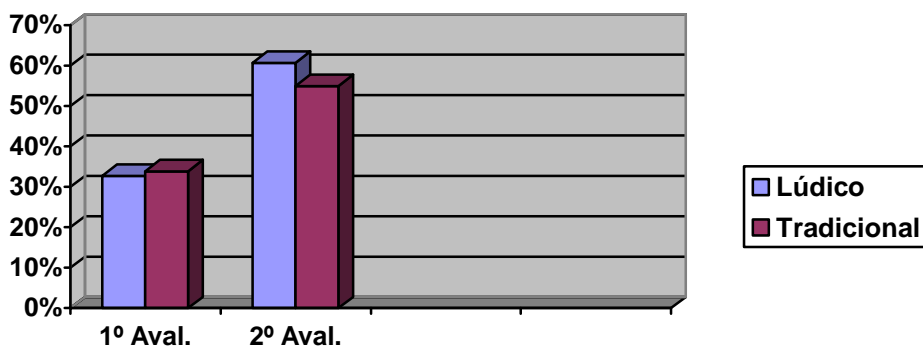


Fig. 03 - Resultados das avaliações do KUMITÊ

5. DISCUSSÃO.

Embora o tempo de aplicação do projeto tenha sido pouco (2 meses), pois nos lugares onde o projeto foi aplicado, só tinham aulas duas vezes por semana, foi percebido uma diferenciação no aprendizado e desenvolvimento dos dois grupos, mas acredita-se que seja necessário um tempo maior para se ter resultados mais concretos.

Inicialmente no decorrer da pesquisa, foi percebido um desenvolvimento e aprendizagem mais rápidos no grupo 02, que tinha a metodologia tradicional, em quase todos os pontos analisados do KIHON (fundamentos), do KATA (forma) e do KUMITÊ (luta), pois através das repetições, os alunos fixavam as técnicas mais rapidamente, mas com o passar do tempo, elas pareciam estar desmotivadas, e houve uma diminuição do rendimento em alguns pontos analisados.

No grupo 01, que foram usados jogos e brincadeiras de lutas lúdicas, notou-se um desenvolvimento mais lento e uma aprendizagem mais demorada das técnicas do Karatê, mais foi notado que esse desenvolvimento e aprendizagem foram progressivos.

Embora no grupo 02 ter sido observado um aprendizado mais rápido, no grupo 01 observou-se um aprendizado constante, então, no momento da avaliação, através da análise dos resultados, notou-se uma igualdade no desenvolvimento e no aprendizado do KIHON (fundamentos) de ambos os grupos, do KIMÊ (finalização), que é a contração de força máxima no momento do impacto, da velocidade nos deslocamentos e movimentação em base com o movimento de quadril, apesar de o grupo 02 ter mostrado uma melhora de 1,7% maior que o grupo 01, não se teve uma melhora significativa de um dos grupos sobre o outro.

Concorda-se com Brougère (1998), quando fala que o meio de garantir a liberdade e autonomia do movimento será deixar a criança mesmo inventar seus próprios jogos; na mesma medida em que a imitação enfraquece, a criação revigora

a força autônoma, explicando assim, o melhor desenvolvimento no KUMITÊ (luta) pelo grupo 01 em relação ao grupo 02. Notou-se no grupo 01, uma melhora significativamente visível no resultado da BPM, onde nas aulas esse grupo mostrou um melhor desempenho na agilidade, reflexo, noção de distância, de tempo e espaço, rapidez de raciocínio, a concentração e descontração da força, noção de ataque, defesa, chegando a utilizar o contra-ataque, fintas e estratégias de luta, pontos difíceis de serem assimilados nessa faixa etária, mostrando uma maior autonomia em relação ao grupo 02.

O inverso aconteceu no KATA (forma), foi observado que o grupo 02 teve um desenvolvimento melhor em alguns pontos analisados, o uso correto da força, velocidade do movimento (lento ou rápido, suave ou forte), noção de tempo, ritmo do KATA, controle de respiração, expansão e contração do corpo, equilíbrio, grau de estabilidade e a ordem dos movimentos de cada parte do corpo, onde se fixou e tornou os movimentos mais harmônicos e automatizados através do grande número repetições, desenvolvendo-se assim, mais o grupo 02 em relação ao grupo 01, que também teve uma maior dificuldade em aprender o HEIAN SHODAN (1º KATA).

Um outro fator de grande importância a ser observado, foi o grau de motivação dos alunos, onde se notou claramente que, no grupo onde foram implantadas as atividades lúdicas, as crianças mostravam-se mais alegres e faziam as atividades com prazer, do começo ao final da aula, e que, a maioria dos alunos faltou pouquíssima, alguns a nenhuma aula nos dois meses de aplicação da metodologia, diferente do grupo 02, onde alguns alunos faltavam com frequência, chegando, em alguns dias a ter apenas dois ou três alunos do grupo de controle, ou em alguns momentos se mostravam desmotivados, prejudicando assim o aprendizado desses, explicando-se assim a diminuição do rendimento nos resultados após ter sido observado um desenvolvimento rápido no início.

É importante ressaltar que se notou, mesmo nos alunos com idade acima de 8 anos que participaram dessas aulas, lúdicas ou tradicionais, que o desenvolvimento foi semelhante aos dos grupos analisados, onde os da metodologia tradicional tiveram melhor rendimento no KATA e os da lúdica, no KUMITÊ, e que sofreram influência pelo fator motivação.

Acontecendo o que Rousseau (*apud* Brougère, 1998) explica, que o jogo é justificado essencialmente por seus atrativos, ou seja, tem caráter motivador por si só e é considerado como o meio de expressão das qualidades espontâneas ou naturais da criança, pois, não haverá ligação entre o interesse espontâneo da criança e o aprendizado que se espera dela, se a atividade não for motivante.

6. CONCLUSÃO.

Conclui-se então que o objetivo desse projeto foi alcançado, onde se procurou verificar se há um melhor desenvolvimento no aprendizado do Karatê-Dô, em crianças de 05 a 08 anos, com o auxílio de atividades lúdicas e estudar qual a metodologia mais apropriada para essa faixa etária.

Ao final da pesquisa verificou-se que no sentido de desenvolver autonomia e de motivação, além de outros fatores, o ideal é a utilização de jogos e de brincadeiras lúdicas no auxílio das aulas de Karatê, pois nessa faixa etária o importante não é a técnica e sim o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo-social, assim como as habilidades motoras e condições físicas básicas (força, resistência, velocidade e flexibilidade), mas dependendo do objetivo (no KATA, por exemplo), o mais apropriado, é a utilização da metodologia tradicional.

Verificou-se também que o “fator motivação” foi de grande importância e teve influência direta nos resultados, onde nos alunos do grupo tradicional tiveram um rápido desenvolvimento no início, mas com o passar do tempo se mostraram desmotivados e o rendimento diminuiu, o que não aconteceu no grupo lúdico, que continuou motivado durante os 2 meses de pesquisa.

Conclui-se então que para crianças de 05 a 08 anos (e até para as mais velhas) é necessário que haja uma variação entre as duas metodologias, fazendo-se aulas com o lúdico, mas com momentos tradicionais, implantando-se aos poucos as técnicas e filosofia do Karatê-Dô, que é uma luta japonesa que prega o respeito, autocontrole, esforço, caráter e a razão, assim como a tradição e algumas cerimônias orientais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.
- CONTRERAS, Juan M. **Como trabalhar em grupo**. São Paulo, Paulus, 1999.
- FERREIRA, Heraldo S. **Lutas aplicadas à Educação Física Escolar**. Fortaleza, Apostila da disciplina de lutas da Universidade Vale do Acaraú, 2006.
- FONSECA, Vítor de. **Manual de observação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1995.
- GOES, Maria. C. R. e SMOLKA, Ana. L. B. **A significação nos espaços educacionais: interação social e subjetivação**. São Paulo, Papirus, 1997.
- NAKAYAMA, Masatoshi. **O Melhor do Karatê – Vol. 1**. São Paulo, Cultrix, 2003.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Jahar, 1978.
- VYGOTSKY, L. A. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fonte, 1989.
- _____. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo, Martins Fonte, 1998.

ANEXOS

ANEXO I

BATERIA PSICOMOTORA (BPM)
DESTINADA AO ESTUDO DO APRENDIZADO DO KARATÊ-DÔ

GRUPO: _____

DATA: ___/___/___

1. KIHON (Fundamentos)

KIMÊ (finalização)	4	3	2	1
Rapidez de deslocamento	4	3	2	1
Movimentação em base	4	3	2	1
Postura de corpo	4	3	2	1
Movimento de quadril	4	3	2	1
Técnicas de braço (socos e defesas)	4	3	2	1
Técnicas de perna (chutes)	4	3	2	1

TOTAL DE PONTOS: _____

2. KATA (Forma)

Uso correto da força	4	3	2	1
Velocidade dos movimentos (lento ou rápido, suave ou forte)	4	3	2	1
Ritmo	4	3	2	1
Expansão e contração do corpo	4	3	2	1
Equilíbrio e estabilidade	4	3	2	1
Ordem dos movimentos total e de cada parte do corpo	4	3	2	1
Entendimento dos movimentos	4	3	2	1

TOTAL DE PONTOS: _____

3. KUMITÊ (Luta)

Noção de ataque, defesa e contra-ataque.	4	3	2	1
Noção de distância, de tempo e espaço.	4	3	2	1
Agilidade, atenção, reflexo e a rapidez de raciocínio.	4	3	2	1
Técnicas de braço (defesas e socos)	4	3	2	1
Técnicas de pernas (chutes e varreduras).	4	3	2	1
Concentração e descontração da força	4	3	2	1
Estratégia, finta	4	3	2	1

TOTAL DE PONTOS: _____

Escala de pontuação:

1. Realização imperfeita, incompleta e descoordenada (muito fraca).
2. Realização com dificuldade de controle e sinais desviantes (fraca).
3. Realização completa, adequada e controlada (bom).
4. Realização perfeita, precisa, econômica e com facilidades de controle (excelente).

ANEXO II

JOGOS DE LUTA

NOME	DESENVOLVIMENTO
Luta do saci	Duplas. Segurando pelas mãos, elevar uma perna para trás (flexão do joelho). Fazer com que o colega coloque o pé que está suspenso no chão.
Luta do sapo	Duplas. De cócoras, um de frente para o outro. Desequilibrar o colega fazendo com que o mesmo toque as mãos no chão ou sente.
Luta do jacaré	Duplas. Posição de flexão, um de frente para o outro. Desequilibrar tirando a mão de apoio do adversário.
Luta do caranguejo	Duplas. Deitados em decúbito dorsal, tocando o solo com as mãos e pés, elevar o tronco e as nádegas. Fazer com que o colega sente ou caia. Trombando, passando rasteira ou utilizando o braço.
Esgrima	Duplas. Tocar o colega com uma das mãos, a outra para trás. Defender e atacar com o mesmo braço.
Tocar os ombros	Duplas. Tocar no ombro do colega. Usando ambas as mãos para defender e atacar.
Luta dos pegadores	Duplas. Com 4 pegadores presos ao kimono na altura da barriga e peito. Tentam tirar todos os pegadores do colega.
Tira a fita	Duplas. Com uma fita ou cordão presa a faixa. Um tenta tirar a fita do outro, sem deixar que tire a sua.
Pisa pé	Duplas. Em pé, seguram as mãos e tentam pisar nos pés do colega. Também realizado em grupos, sem segurar as mãos.
Pegar perna	Duplas. Em base (pernas afastadas), com os braços estendidos na lateral do corpo. Pegar na perna do colega. Também realizado em grupos.
Luta das faixas	Duplas. Em base (pernas afastadas), segurando a faixa dobrada duas vezes. Tocar a faixa na perna do colega com movimentos circulares.
Tirar o pé da frente	Duplas. Em pé, de lado, tocam o pé da frente. De mãos dadas tentem desequilibrar o colega, fazendo-o tirar o pé da frente do local.
Luta sentado	Duplas. Sentados, um de frente para o outro, seguram-se com uma das mãos, a outra nas costas. Fazer com que o colega toque o chão ou caia.
Empurrar e puxar	Duplas. Em pé, de mãos dadas, um vai puxar o outro até a linha demarcada. Empurrar com as mãos nas costas do colega (um empurra e o outro impede). A dupla no meio, cada um puxa para o seu lado. A dupla no meio, cada um empurra para o lado oposto. Empurrar com as costas (ambos de costas).

Sumô	Duplas. Tentam expulsar o colega do círculo demarcado.
Sumô do saci	Duplas. Em posição do saci (em um pé), tentam tirar o colega do círculo, ou fazer com que coloque a perna suspensa no chão, esbarrando.
Sumô em equipe	Equipes. Uma tenta tirar todos os integrantes da outra equipe do círculo demarcado.
Cabo de guerra	Duplas. Puxar o colega com a faixa, fazendo-o passar a linha demarcada. Também executado em equipes.
Galinha, fazendeiro e raposa	Trios. De cócoras. A raposa tenta pegar a galinha. O fazendeiro protege a galinha. A galinha foge da raposa, mas sempre com uma mão nas costas do fazendeiro.
Inventar KATA	Deixar que cada aluno invente um KATA, que terá o seu nome.
Carimba com luvas	Um pegador tenta carimbar as pernas de qualquer colega, quem for carimbado passa a ser o pegador.
Estafetas	Equipes. Formar circuitos de estafetas.
Batata quente	Um grande círculo. Um aluno no centro. Os do círculo deverão passar uma luva para os outros. Quem deixar o do centro pegar a luva ou tocar em quem estiver ela, vai para o centro.

ANEXO III

CRIANÇAS DOS GRUPOS DE CONTROLE

