

JUDÔ EDUCATIVO E VITALIZAÇÃO SEMÂNTICA: experiências de seminário lúdico e luta historiada

SÉRGIO OLIVEIRA DOS SANTOS¹

<https://orcid.org/0000-0002-7379-007X>

sergiosantos@scseduca.com.br

HELDER MEDINA²

<https://orcid.org/0000-0002-9370-2161>

heldermedina@scseduca.com.br

RESUMO

As atividades lúdicas e criativas incorporadas na modalidade do judô escolar, por se tratar de âmbito educativo por excelência, podem ampliar o sentido das experiências de lutas das crianças *judokas*. O objetivo deste estudo é demonstrar como é possível proporcionar vivências no ensino da modalidade de judô que ampliem o horizonte semântico de seus praticantes. A partir do referencial ontológico da motricidade na infância, como desdobramento teórico da ontologia regional da motricidade vital, desenvolvemos as metodologias de seminário lúdico, de lutas lúdicas e historiadas. Conclui-se que tais experiências são fortes aliados didáticos na adequação da luta de judô às culturas da infância, sobretudo nos aspectos da imaginação, da criatividade e da ludicidade.

Palavras-chave: Seminário lúdico; Luta historiada; Vitalização semântica; Judô educativo.

RESUMEN

Las actividades lúdicas y creativas incorporadas en la modalidad de judo escolar, al ser un contexto educativo por excelencia, pueden ampliar el sentido de las vivencias de las luchas de los niños *judokas*. El objetivo de este estudio es demostrar cómo es posible brindar experiencias en la enseñanza del deporte del judo que amplíen el horizonte semántico de sus practicantes. A partir del referente ontológico de la motricidad en la infancia, como desarrollo teórico de la ontología regional de la motricidad vital, desarrollamos las metodologías de seminarios lúdicos, luchas lúdicas y historiadas. Se concluye que tales experiencias son fuertes aliados didáticos en la adaptación de la lucha de judo a las culturas infantiles, especialmente en aspectos de imaginación, creatividad y ludismo.

Palabras clave: Seminario lúdico; Lucha historiada; Vitalización semántica; Judo educativo.

¹ Prefeitura Municipal de São Caetano do Sul. Mestre e Doutor em Educação pela Universidade Metodista de São Paulo – UMESP. Graduação em Educação Física (FEC – ABC) com especialização em Psicopedagogia (UMESP). Membro do Núcleo de Formação de Judô de SCS. Membro do CoMoVi – Coletivo de Motricidade Vital. Membro do CEMOrOc – Centro de Estudos Medievais Oriente – Ocidente – EDF/FEU/USP. Professor titular do curso de formação de professores de judô escolar de SCS. E-mail: sergiosantos@scseduca.com.br. Telefone: (11) 991978157

² Prefeitura Municipal de São Caetano do Sul. Mestre em Educação pela USCS – Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Graduação em Educação Física (USCS) com especialização em Educação Física Escolar (FEFISA). Membro do Núcleo de Formação de Judô de SCS. Professor convidado do curso de formação de professores de judô escolar de SCS. E-mail: heldermedina@scseduca.com.br. Telefone: (11) 949700004

1. INTRODUÇÃO

No âmbito do ensino da modalidade de judô com propósito educacional, há uma dimensão formativa que corre o risco de desconsiderar aspectos relevantes das culturas da infância em especial: a imaginação, a ludicidade e a criatividade.

Essas três dimensões interconectadas da vida das crianças *judokas*³ são a fonte do sentido de agir e dos modos de ser que não podem ser negligenciados no trato pedagógico do ensino de judô, especialmente se for dentro da escola.

Didaticamente as propostas de atividades lúdicas têm feito parte das aulas de judô escolar em forma de jogos e brincadeiras, o que é muito bom, no entanto, quando o foco são as experiências de luta, o que se pratica é o *randori*⁴ em seu modelo tradicional, ou, de forma mais preocupante, se esse for preponderante, o *shiai*⁵, atendendo ao sentido de luta em forma de disputa que mais se aproxima do mundo adulto.

Crianças vivem seus contextos culturais com muitas especificidades a partir do modo como sentem o mundo. A experiência da luta de judô também não teria que considerar isso? Como desenvolver as experiências de luta no ensino de judô para escolares que levem em consideração a ludicidade, a imaginação e a criatividade próprias das crianças e suas culturalidades? Como formar praticantes de judô que compreendam que a luta de judô é, em última análise, um jogo de auto-superação e superação do adversário que, por seu âmbito simbólico, se distingue de uma “briga” ou desejo de agredir o outro?

Essa sutileza semântica, que diferencia a luta da agressão, é conseguida tão só pela prática do *randori* e do *shiai* na formação das crianças *judokas*, ou será que podemos propor experiências, narrativas e sentidos mais afinados com uma ontologia da infância?

A proposta deste estudo é colocar em discussão o percurso da experiência de luta para o ensino da modalidade de judô escolar (que também pode ser desenvolvido nos clubes e associações) em três dimensões de experiência: 1) o âmbito da ludicidade no exercício do seminário lúdico; 2) o âmbito da luta lúdica e/ou historiada;

³ Adotaremos o termo crianças *judokas* para melhor especificar que se trata de sujeitos que vivem uma etapa significativa de vida, a infância, e que destinam parte de seu tempo no aprendizado da modalidade de judô.

⁴ Experiência de luta de judô em forma de treinamento cujo propósito é o aperfeiçoamento dos saberes necessários para lutar que envolvem habilidades técnicas e táticas e modulações afetivo/relacionais.

⁵ Atividade de luta de judô que corresponde ao processo valorativo comparativo e classificatório cujas referências, mesmo com adaptações, é o que ocorre no esporte para atletas competidores.

3) o âmbito da luta de disputa/treino - *randori*, propondo esse percurso como vivências anteriores ou, paralelas às disputas referenciadas por modelos valorativos comparativos e classificatórios, como é o caso do *shiai*.

O estudo foi desenvolvido em aulas de judô escolar, desde os anos de 2017 até a presente data (interrompido pelo afastamento presencial das escolas pela pandemia de coronavírus), em duas escolas públicas municipais da cidade de São Caetano do Sul que fazem parte do núcleo de formação de judô e do programa de formação de professores de judô escolar.

A tese defendida considera que: a luta de judô, para que atinja uma vitalidade semântica⁶ que dialogue com a infância, e, por se tratar de uma experiência humana de auto-superação e superação do adversário num contexto simbólico, precisa ser precedida da experiência predominantemente lúdica.

Para que a luta se efetive na perspectiva do respeito mútuo, isto é, para que expresse o caráter relacional, e não uma “briga”, é imprescindível que seja regida pela fundamentalidade do jogo, em suas dimensões lúdicas, como experiência primordial.

A crítica que fazemos é pela redução semântica das experiências de luta de judô para crianças que, tão só, propõem um horizonte de sentido nas experiências do *randori* e do *shiai*.

Todo o estudo ocupou-se de atender a dimensão da infância designada como fase *puer*, que vai do momento da fala até o início da adolescência (Santos, 2017, p. 340).

É importante estar atento aos entrelaçamentos conceituais propostos no estudo com a práxis da luta de judô na infância para a ampliação do sentido. Desejamos destacar as ideias de vitalização semântica, rede de sentidos e culturas da infância com seus desdobramentos vivenciais, ou seja, o seminário lúdico e as lutas historiadas.

2. VITALIZAÇÃO SEMÂNTICA: HORIZONTES ALARGADOS DE SENTIDO E A EXPERIÊNCIA DA LUTA DE JUDÔ EDUCATIVO

A vitalidade semântica compreende toda experiência apreendida num determinado âmbito da vida humana. A condição semântica é aquela relacionada ao sentido, ou melhor, à rede de sentido que nos constitui. A semântica é o âmbito onde

⁶ O termo receberá definição ao longo do texto.

a motricidade habita em seu caráter pleno. Não nos movemos apenas porque deslocamos nosso corpo físico num espaço/tempo mensurável, classificável e comparável. A ontologia motrícia revela que ao agirmos no mundo mobilizamos, em primazia, o sentido, ou mais precisamente, a rede de sentidos.

A rede de sentidos, como uma dimensão que se associa conceitualmente a uma perspectiva rizomática, é o conjunto de estruturas que nos permite compor nossa condição motrícia, ou seja, nossos referenciais para agir no mundo, considerando as complexas circunstâncias e contexto do mundo da vida.

Vejamos na imagem abaixo os elementos constituintes da rede de sentido:

Imagem 1 – Rede de Sentidos.



Fonte: Santos, 2022, p. 5.

Como podemos observar na imagem 1, o horizonte semântico que corresponde ao modo humano de agir no mundo, na perspectiva da motricidade vital⁷, é um

⁷ A **Motricidade Vital** é a percepção de nosso ser-corpóreo que, a partir da incompletude, nos impulsiona a viver e caminhar para ser-mais, complicado cooperativamente com os outros e o com o cosmos, a partir de todas as qualidades, línguas, culturas e habilidades que são próprias daqueles destinados a criação coletiva e compartilhada de seres humanos, comunidades, sociedades e mundos que permitem a vida digna de todos os entes presentes e futuros. **Motricidade Vital** é viver afetuosamente, com ética, transcendência e colaboração cósmica. É vivenciar diferentes ações que

complexo sistema de interconexões que agregam dimensões biodinâmicas, sensitivas, sensoriais, axiológicas, situacionais, valorativas, linguísticas e afetivo/relacionais. A rede de sentidos é um horizonte de mundo que vai se constituindo por interações recursivas ao longo da vida, por experiências imersas em possibilidades narrativas e interpretativas. O sentido não é uma única dimensão. A rede de sentido é, estruturalmente, relacional. Constitui-se e modula-se na interação, ou seja, na iminente condição de *estar-com*.

Vitalizar-se semanticamente, a partir da ideia da rede de sentidos, é mobilizar os elementos estruturantes da rede, experienciando situações que criem condições de expandir e emancipar as possibilidades relacionais e interpretativas do mundo da vida.

Vitalidade semântica, portanto, é o que vai se configurando em nossa formação como pessoas ao adotarmos os construtos e princípios da motricidade vital. A mobilização dos estratos corpóreos do ser-motricício envolve suas sensibilidades, percepções, afetos, emoções, interpretações e compreensões em múltiplas linguagens, em relação aos contextos de sua vida compartilhada com outros seres, humanos e não humanos, direcionadas a configuração de vida digna, onde se possa exercer em plenitude suas vocações em mútuo benefício, para si, e para demais entes viventes num mundo em constante transformação. Estamos falando portanto de uma semântica encarnada e relacional.

E como é que, respeitando e considerando as culturas da infância, podemos mobilizar a rede de sentidos das crianças *judokas*? Como podemos vitalizar semanticamente as experiências de luta?

Propomos o caminho que contempla o campo onírico, onde a criatividade, a imaginação e a ludicidade são considerados como três dimensões fundamentais do mundo de sentido das crianças, ou seja, três dimensões das culturas da infância que modulam as suas redes de sentidos.

É o que pretendemos mostrar com as experiências de seminário lúdico e luta historiada.

impliquem em desenvolver nossa sensibilidade, que se converta em experiências significativas, a partir das quais poderíamos narrar e contribuir com novas formas de ser-e-estar-no-mundo, para buscar outras perguntas que nos levem a diferentes alternativas, criando uma rede de sentidos de todos com todos e com o que nos rodeia. **Motricidade Vital** como consciência integrativa e regeneradora, como criação de mundos possíveis, como esperança e alegria para seguir semeando utopias realizáveis, com calma eficiente, que nos permita uma mudança de paradigma de nosso-ser-no-mundo em relação com os demais seres vivos com os quais compartilhamos Gaia (Comovi, 2022).

3. A IMAGINAÇÃO, A CRIATIVIDADE E A LUDICIDADE COMO FUNDAMENTOS DA EXPERIÊNCIA DA LUTA DE JUDÔ EDUCATIVO

O que será que passa na corporeidade das crianças que lutam judô? Como será que elas sentem essas experiências? Qual será o sentido que melhor abrange o modo de ser destes que, tão cedo em suas vidas, se põe a lutar uns com os outros? Será que os sistemas de sentido, relação e valor que nós adultos adotamos para as experiências de luta de judô são os únicos ou, por que não dizer, suficientes para contemplar o horizonte de vida das crianças *judokas*?

Para responder a essas perguntas vamos considerar dois aspectos: 1) o modo de ser, sentir, pensar e agir das crianças; 2) um referencial metodológico criado para atender as especificidades dos modos de ser das crianças.

Em artigo publicado em 2017, intitulado, “Puermotricidade: o languagear lúdico motrício” (Santos, 2017), realizou-se um estudo aprofundado sobre um referencial ontológico dos modos de ser das crianças que, nesse caso, vamos trazer como epistemologia para tratar do fenômeno específico das experiências de luta de judô.

Vejamos o trecho a seguir:

A puermotricidade reflete a apropriação de si, assim como um apoderamento do “eu posso”, e de um “eu sou”, pois “quando movo me sinto”. Não se trata de uma representação mental do si mesmo, trata-se de um si mesmo que entra em ação com o mundo, apodera-se pelo ato criador que entrelaça a motricidade com a imaginação/linguagem, são “jogos de si mesmo”, condição muito distinta de apenas considerar a ação do puer um “gasto de energia” ou um “condicionamento físico”. É relevante destacar, especialmente do ponto de vista educativo, que a práxis sistemática de um movimento não garante a exploração da dimensão poética dos “jogos de si mesmo”, onde se revela a dimensão imaginativa e criadora da ação do *puer*. A habilidade de executar um movimento pode ser “treinada” por uma “prática”, já o sentido, os valores e os modos relacionais de uma ação, próprios da criação humana (vivências essenciais para a formação do *puer*), não se compõem por essa metodologia. A vivência sistemática, regulada, intencional e situada culturalmente será edificada autenticamente se estiver vinculada a um sentido-significado, abrindo assim condições para uma narratividade. É nessa constante busca de narrar suas potencialidades motrícias, é nesse curso ininterrupto de agir e imaginar, que se forma o discurso do corpo em ato, que suplanta os condicionantes biológicos ou uma isolada perspectiva do desenvolvimento motor e as explicações psicológicas, para adentrar e existir numa constante condição constitutiva e transcendente do *puer*. (Santos, 2017, p. 344)

Faz-se necessário, portanto, que as experiências de luta criem condições que ampliem o campo semântico do ato de lutar, de modo que seja possível mobilizar, articular e favorecer as relações entre ação-sentido-linguagens.

Na proposta que segue, cujo ponto de partida é a ludicidade, a imaginação e a criatividade, solo originário das experiências das crianças e suas construções culturais, defendemos que a ordem das experiências das lutas de judô para criança sigam a estrutura: brincar, jogar, lutar simbolicamente e, por fim, lutar em forma de disputa.

Isso se justifica pela orientação e mobilização que essas experiências anteriores ao processo valorativo comparativo/classificatório promovem na semântica da ação, como: compor com os outros; valoração das lutas por narrativas; formação de identidade por ipseidade⁸, ou seja, baseado na sensibilidade para a alteridade; o coletivo se fortalece em diálogo com as singularidades; destaca-se o reconhecimento mútuo; aproximam-se as vivências das lutas de processos celebrativos e contemplativos; criam-se perspectivas emancipatórias das crianças em torno de sistemas coletivo/colaborativo; explora-se o princípio da complementaridade e da interdependência.

Com essa trajetória vivencial as crianças *judokas* não ingressam diretamente num sistema valorativo que promove o individualismo; adota o sistema meritocrático como único modelo, que acaba por desconsiderar as histórias de vida e as distintas corporeidades. É uma dinâmica que leva ao empobrecimento das experiências das lutas ao convertê-las em dados numéricos para comparar e classificar, pois centra o valor da luta na superação do outro e não na composição coletiva de horizontes comuns. É um ambiente gerador constante de tensões e o caráter utilitário da ação indica uma intenção, porventura, de formação de capital humano.

Há um termo muito difundido no ensino tradicional do judô chamado *Jita kyoei*, cujo sentido está relacionado à prosperidade e benefício mútuo. Nele reside a força da comunidade e do convívio justo e fraterno. No seminário lúdico e nas lutas lúdicas e historizadas, as narrativas vão tecendo a teia do sentido do ato de lutar e, se bem conduzidas pelo *Sensei*, podem muito bem dialogar com o conceito de *Jita Kyoei*.

⁸ Para Paul Ricoeur (2014), nos apresenta uma identidade narrativa para a configuração do si mesmo que se denomina como identidade ipse, que se refere à ipseidade, o que abre o ser numa dimensão de alteridade e que não se reduz à um si-mesmo comparado à outro. Torna-se, pela identidade ipse, mais relevante uma dimensão de implicação, i.e., num si-mesmo na qualidade do outro (Ricoeur, 2014, prefácio – XV).

Para reforçar a ideia de respeito às culturas da infância, especialmente na condição das crianças *judokas* atuarem como protagonistas e atores sociais de suas intencionalidades em experienciar o mundo da cultura esportiva, trazemos a proposição de Sarmiento (2004), ao tratar de um ponto relevante neste estudo, a vitalização semântica:

...ou seja, a construção de significados autônomos e, a elaboração de processos de referência e significação próprios; por exemplo, o 'era uma vez' de uma criança não tem uma denotação histórica e temporal, significando o passado, mas remete a uma temporalidade recursiva, continuamente convocada ao presente, de tal modo que 'era uma vez' é sempre a vez que é anunciada. (Sarmiento, 2004, p. 22)

O mesmo autor também dá importância ao momento das trocas de experiências das crianças, na convivência com seus pares, o que consideramos como um elemento de destaque na metodologia dos seminários lúdicos, como veremos mais adiante.

A cultura dos pares permite às crianças apropriar, reinventar e reproduzir o mundo que a rodeia. A convivência com os seus pares, através de rotinas e da realização de actividades, permite-lhes exorcizar medos, representar fantasias e cenas do quotidiano, que assim funcionam como terapias para lidar com experiências negativas. Esta partilha de tempos, acções, representações e emoções é necessária para o mais perfeito entendimento do mundo e faz parte do processo de crescimento. (Sarmiento, 2004, p. 23)

Diante dessas argumentações, quais horizontes semânticos estamos proporcionando às crianças *judokas*?

Sejamos mais imaginativos, criativos e lúdicos.

4. O SEMINÁRIO LÚDICO, A LUTA LÚDICA E/OU HISTORIADA E O RANDORI

Vamos mostrar agora como articular os elementos conceituais desenvolvidos com a práxis educativa para dar materialidade às ideias.

Brincar é o primeiro passo para formar uma criança *judoka*. A luta de judô, desde que adotada como atividade pedagógica e prática esportiva, é uma experiência simbólica. O que preocupa é que a dimensão onírica e o universo simbólico estão se enfraquecendo.

O mundo de hoje está desprovido de simbólico. Dados e informações não possuem força simbólica. Assim, não admite reconhecimento. No vazio simbólico, todas as imagens e metáforas que provocam sentido e comunidade que estabilizam a vida têm se perdido. A experiência de duração tem diminuído. E a contingência aumenta radicalmente. (Han, 2021a, p. 10)

Na dimensão simbólica da luta, não se deseja eliminar o outro definitivamente. A luta é um jogo, é um “faz de conta” regido por uma série de regras e princípios que mantém a linha tênue entre o ato de lutar e a barbárie da violência. A luta é encontro, é cumplicidade. Como formar essa nuance simbólica? Você consegue perceber como essa é uma dimensão sofisticadíssima do mundo da vida?

O brincar é o lugar, o tempo, o âmbito, o caminho e o habitar das estruturas simbólicas da motricidade. É o solo originário daquilo que resultará nas atividades dos jogos, pois está recheado de encontros e possibilidades lúdico-criadoras. Os jogos e brincadeiras historiadas são exercícios fundamentais de elaborações narrativas e evitam a aceleração de processos valorativos (caso das competições classificatórias e comparativas) que mais condizem com o mundo adulto. Como diz Byung Chul Han (2021b, p. 12): “Acelerar sem fim, em contrapartida, é o que o processador faz, pois ele não trabalha narrativamente, mas apenas aditivamente”.

Preocupados em ater-se ao universo narrativo das culturas da infância, seguimos perguntando: é possível lutar, na mais profunda concepção que essa palavra expressa, sem a construção sólida das estruturas simbólicas?

O seminário lúdico, as lutas lúdicas e historiadas são contextos vivenciais que privilegiam as culturas da infância onde a imaginação, a criatividade e o sentido da ludicidade vão além da execução de exercício de habilidades específicas e práticas de luta justificados pelo desenvolvimento técnico.

O percurso que adotamos foi baseado em três experiências: o seminário lúdico, a luta lúdica e a luta historiada.

4.1. O seminário Lúdico

Seminário lúdico é um programa onde as crianças *judokas* são desafiadas a criar e apresentar brincadeiras para serem vivenciadas em aula de judô. Numa primeira fase as crianças *judokas* vivenciam brincadeiras propostas pelo *Sensei*. A fase seguinte é a da criação. Cada participante recebe uma folha padrão para

desenvolver sua ideia de brincadeira em casa. O seminário é o momento de apresentação do criador da brincadeira e experimentação pelos demais participantes.

A proposta então passa por três etapas: 1) a brincadeira idealizada é vivenciada exatamente como foi pensada pelo criador; 2) na segunda etapa os participantes da brincadeira podem sugerir mudanças para melhor ajustá-la à possibilidade de realização; 3) na terceira etapa o *Sensei* sugere modificações ou inclusões na ideia original.

A formação em círculo para a apresentação do seminário é muito importante para a configuração do espaço comunicativo e colaborativo. Nesse momento é combinado com os participantes as 5 tarefas do *judoka*: 1) sentar de pernas cruzadas (*agurá*); 2) fazer silêncio durante a exposição do proponente da brincadeira; 3) ouvir a explicação; 4) estar com atenção direcionada para a explicação e/ou demonstração; 5) compreender a proposta. Após a exposição, os participantes terão a oportunidade de fazer perguntas para o proponente.

Imagem 2 – Elaboração de proposta de seminário lúdico.

JUDÔ PROJETO DE SEMINÁRIO LÚDICO

Nome do(a) criador(a): KAVA Graduação no judô: FAIXA BRANCA

Nome da brincadeira: PEGA-PEGA GORILA SAPO Data: 10/14/2022

Espaço para desenho:



Espaço para escrita:

ficar na posição do sapo
só com as mãos fechadas

COMO BRINCAR: FICAR SEMPRE
NA POSIÇÃO DO GORILA E O
PEGADOR USARÁ UMA FAIXA
VERMELHA E O PEGADOR
PEGARÁ COM O PÉ

REGRAS: - MÃO PODE ACERTAR
O ROSTO
- NO CASO DE A MÃO DOER
PODERÁ BRINCAR COM A MÃO
ABERTA
- NÃO PODERÁ PEGAR DE VOLTA

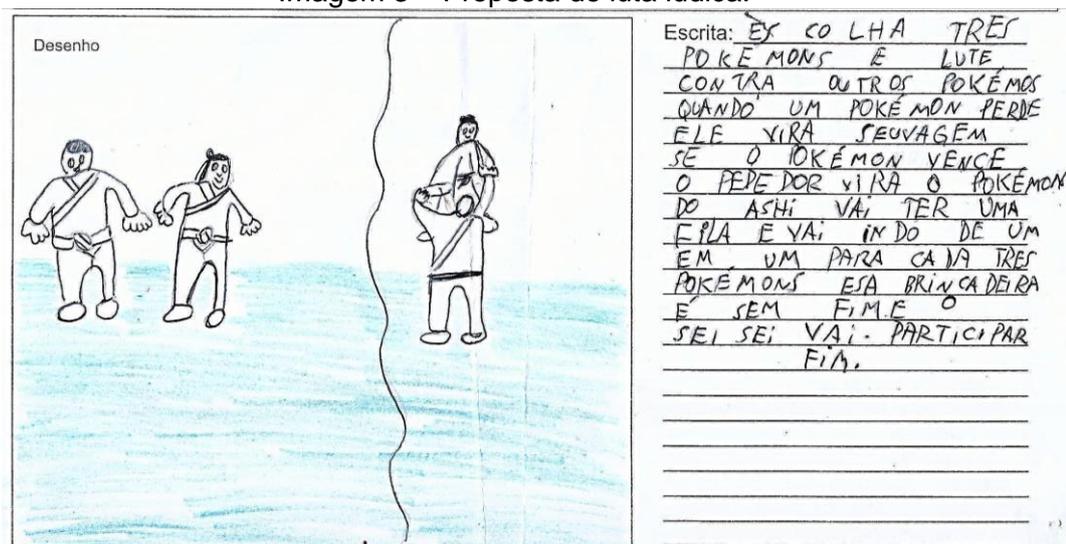
Fonte: Acervo dos autores (2022).

Legenda: Pega-pega gorila sapo. Ficar na posição do sapo com as mãos fechadas. Como brincar: ficar sempre na posição do gorila e o pegador usará uma faixa vermelha e o pegador pegará com o pé. Regras: Não pode acertar o rosto. No caso de a mão doer poderá brincar com a mão aberta. Não poderá pegar de volta.

4.2. A luta lúdica

A luta lúdica segue o mesmo procedimento que o seminário lúdico, com folha específica para a elaboração das crianças *judokas*. O que modifica em relação ao seminário lúdico é que, na proposta da brincadeira, é necessário que a luta de judô precise ser vivenciada, porém sem perder o âmbito lúdico com a presença ou não de personagens.

Imagem 3 – Proposta de luta lúdica.



Fonte: Acervo dos autores.

Legenda: Escolha três pokémons e lute contra outros pokémons. Quando um pokémon perde ele vira selvagem. Se o pokémon vence, o perdedor vira o pokémon de ashi. Vai ter uma fila e vai indo de um em um para cada três pokémons. Essa brincadeira é sem fim e o Sei sei vai participar.

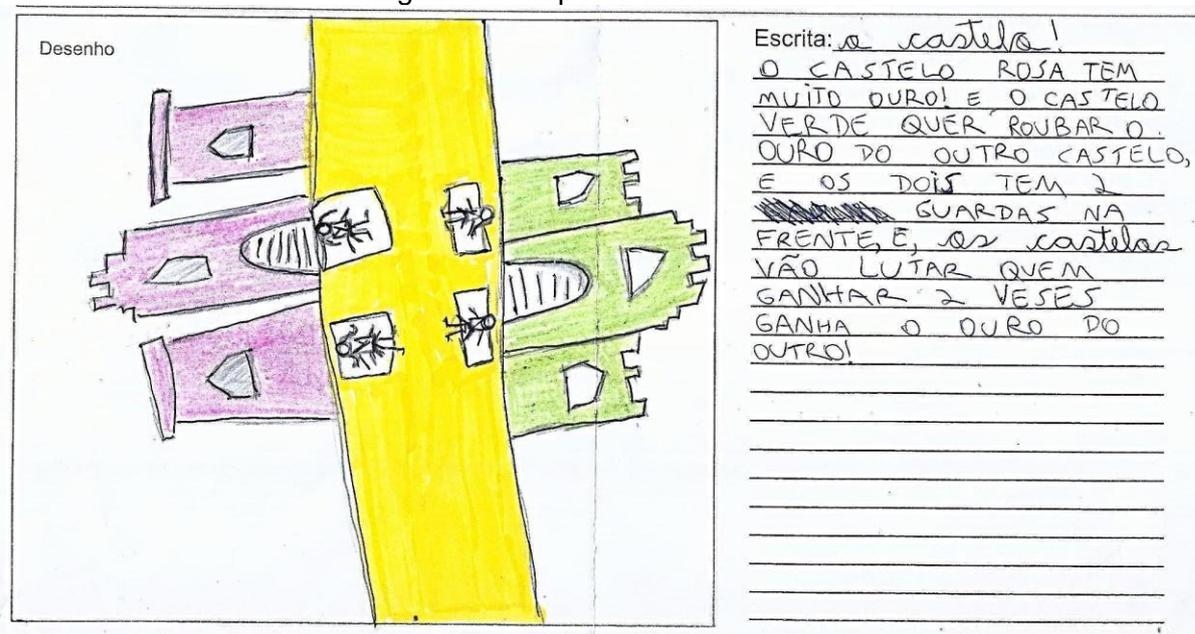
4.3. A luta historiada

Assim como o seminário lúdico e a luta lúdica, o procedimento metodológico segue igual, ou seja, num primeiro momento o *Sensei* propõe e conduz o modelo da atividade e, uma vez que as crianças *judokas* tenham compreendido a que se refere a experiência, eles recebem uma folha de criação. No caso da luta historiada, o que diferencia da luta lúdica é que há necessariamente um enredo, ou seja uma narrativa com personagens que interagem em torno de uma trama. A luta é dada pela vivência das crianças *judokas* nos personagens da história. Luta-se representando a personagem da história. É uma forma de vivência cênica.

A imaginação e a criatividade são exploradas e vivenciadas com grande intensidade na idealização dos personagens e na aventura em que eles vão vivenciar. Há uma grande variedade de narrativas num amplo leque de experimentações

apresentadas pelas crianças *judokas*, diversidade essa que não é possível de ser unicamente elaborada pelo *Sensei*.

Imagem 4 – Proposta de luta historiada.



Fonte: Acervo dos autores.

Legenda: O castelo! O castelo rosa tem muito ouro! E o castelo verde quer roubar o ouro do outro castelo, e os dois têm 2 guardas na frente, e, os castelos vão lutar. Quem ganhar 2 vezes ganha o ouro do outro!

Nas experiências de seminário lúdico e lutas historiadas é possível perceber os entrelaçamentos entre os conceitos propostos e a práxis educativa. Vejamos o acionamento da rede de sentidos, que vai desde os aspectos de afecção sensível, onde o sentir ganha destaque, não restringindo a vivência à uma dimensão de cognição fragmentada, passando por uma exploração de elementos das linguagens, oral, escrita, gráfica, sonora (muitas vezes as brincadeiras e histórias recebem acompanhamentos musicais), integrados aos sentimentos e emoções proporcionados nos desafios elaborados, assim como os processos valorativos e direcionais. As lutas historiadas ganham, sobretudo, um espaço para a dimensão onírica, o que corresponde ao modo próprio de ser no mundo das crianças, proporcionando um horizonte de vitalização semântica, ou seja, um alargamento de sentido.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se a proposta educativa objetiva a emancipação semântica das crianças *judokas*, faz-se necessário explorar vivências que dialoguem com as culturas da

infância. Não basta fazer *randori*. O universo lúdico e imaginativo presente em parte das aulas de judô para crianças nas brincadeiras, pode expandir-se para a vivência das lutas, seja na luta em pé (*tate waza*) e na luta no chão (*ne waza*). O *randori*, como experiência própria da modalidade de judô jamais deixará de ser importante, mesmo porque, para que se vivencie a luta de forma lúdica e historizada, é importante que ele também seja vivenciado.

Podemos dizer que o resultado desse processo vivencial criativo amplia o sentido do que é lutar judô. A criança *judoka* poderá experimentar, em sua formação, não apenas duas intencionalidades e contextos valorativos para a luta de judô (*shiai* e *randori*), mas também as lutas lúdicas e historizadas.

Essa estrutura de práxis tem inspirado a realização de eventos de fomento da modalidade de judô nas diversas edições do Festival Kodokai de Judô do Núcleo de Formação de São Caetano do Sul⁹, demonstrando a relevância do estudo e criando novas possibilidades de conjunção consciente entre as culturas das infâncias e a cultura esportiva.

REFERÊNCIAS

COMOVI - Coletivo Motricidade Vital. Motricidade Vital: uma nova ontologia regional. **International Studies on Law and Education**, n. 40, CEMOrOc-Feusp, jan-abr 2022. Disponível em: <http://www.hottopos.com/isle40/Motricidade.pdf>. Acesso em: 23 mai. 2024.

HAN, B-C. **O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021a.

HAN, B-C. **Favor fechar os olhos: em busca de outro tempo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021b.

RICOEUR, P. **O si mesmo como outro**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

SANTOS, S.O. Puermotricidade: o languagear lúdico motrício. **Phenomenological Studies - Revista da Abordagem Gestáltica** - XXIII(3): 340-349, set-dez, 2017. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rag/v23n3/v23n3a10.pdf>. Acesso em: 23 mai. 2024.

⁹ O Festival Kodokai de Judô do Núcleo de Formação de Judô de São Caetano do Sul realizou em 2023 sua 8ª edição. Todo seu regulamento e programação respeita as culturas da infância. Cf. <https://www.abcagora.com.br/sao-caetano-realiza-8o-festival-kodokai-de-judo-e-atrai-cerca-de-300-participantes/>
<https://www.reporterdiario.com.br/noticia/2195353/sao-caetano-realiza-4o-festival-kodokai-de-judo/>

SANTOS, S.O. A rede de sentidos e a tríade experiência, narratividade e interpretação. **International Studies on Law and Education**, CEMOrOc-Feusp, n. 40, jan-abr 2022. Disponível em: <http://www.hottopos.com/isle40/2Sergio.pdf>. Acesso em: 23 mai. 2024.

SARMENTO, M. J.; PINTO, M. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto, Portugal: Edições ASA, 2004. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/79714/1/As%20culturas%20da%20inf%20c3%a2ncia%20nas%20encruzilhadas.PDF>. Acesso em: 23 mai. 2024.